



FOREWORD

協働の時代に向けて

パリ市との二国間交流事業は「ニュー・ブランシュ」のリサーチにパリ市を訪れたことに端を発している。パリ市の市長室国際担当を訪ねた際、パリ市が保有するシテ・デザールの一部を用いてパリ市自らレジデンス事業を行うことを検討しているということだった。TWSにおいても都市間交流の相互派遣の可能性を検討していたところであり、この好機を捉えて、デジタルおよびメディア・アートに限定した相互派遣を行う運びとなった。2007年にプログラムが開始され、パリからアントナン・フルノーを招聘し、彼独特のアッサンブラージュ・ユニーク・ガジェットとでもいえる、日本発の最新のゲームにインスパイアされた作品を制作することとなった。そして、滞在成果発表を、デジタル・アートの登竜門であるNHKの番組「デジタル・スタジアム」を中心とした展覧会である、「デジタルアートフェスティバル東京2007」で行った。このプログラムとリンクすることで彼の作品が紹介され、日本の文脈の中で位置づけられることが出来たのは大変意義深いことだと思っている。東京からは永島京子が派遣された。彼女の微妙な日本的なセンシティブな感性がパリのメディア・アートの中でどのように受け止められたか、このような芸術的な受容は時間をかけて検証してゆかねばならないだろう。この事業に日仏の専門家にいただいた様々な貴重なアドバイスがレジデンスの成果に大きく関わっている。次年度からはアドバイザーの体制を整え、テーマをより絞り込み、日仏共通のテーマを複数年かけて取り組むことが出来ればと考えている。21世紀のテーマは「協働」といえるだろう。この相互交通のレジデンスが、東京・パリ、そして日仏両国による叡智を共有するプラットフォームとして発展してゆくことを期待している。

今村有策 | トーキョーワンダーサイト館長 / 東京都参与

Entering the age of cooperation

Exchange Residency Program between Paris and Tokyo was born as a result of my research trip to Paris for the "Nuit blanche" event. When visiting the international department of the mayor's office, I learned about plans to start an exchange program at the Parisian government-operated Cité Internationale des Arts, and as we had been considering the possibility of mutual dispatch of artists between cities at TWS as well, my visit turned out to be a perfect opportunity to launch an exchange program designed exclusively for digital/media artists. The program kicked off in 2007, when Antonin Fourneau from Paris was invited to Japan to create his unique "assemblage gadget" sort of works inspired by the latest Japanese computer games. The results were exhibited in "Digital Art Festival Tokyo 2007", the exhibition mainly focusing on "Digital Stadium" NHK program, a showcase and launching pad for young Japanese digital artists. I believe that the fact that Fourneau's work was introduced in a Japanese context in connection with this program is a significant success. The artist we sent in return from Tokyo was Kyoko Nagashima. How her peculiar, Japanese sensitivity was received in the Parisian media art circles is an issue of artistic acceptance that will have to be examined over a longer period of time.

The invaluable advice we received from various experts from France and Japan contributed greatly to the residency program's success. For next year's installment we organized a board of advisors, and focusing the central theme with the aim to pursue over several years a common issue that concerns both countries. The first theme in the 21st century has to be "cooperation". I am confident that this exchange program will grow to become a vehicle for shared wisdom between Tokyo and Paris, and between Japan and France.

Yusaku Imamura

Director, Tokyo Wonder Site /
Counselor on Special Issues to the Governor, Tokyo Metropolitan Government

TWS 青山: クリエーター・イン・レジデンス | 二国間交流事業07 | 東京 ↔ パリ

アントナン・フルノー

会場 TWS 青山: クリエーター・イン・レジデンス
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前5-53-67 コスモス青山SOUTH棟3F
電話: 03-5766-3732 / FAX: 03-5766-3742
E-mail: contact@tokyo-ws.org
URL: http://www.tokyo-ws.org

滞在期間 2007年9月21日(金)~12月20日(木)
DAF ショート・プレゼン・リレー 2007年12月10日(月)
展覧会 デジタルアートフェスティバル東京2007: 2007年12月6日(木)~12月11日(火)
主催・企画 財団法人東京都歴史文化財団 トーキョーワンダーサイト
協力 フランス政府キョルチュールフランス、パリ市、ル・キューブ、シテ・インターナショナル・デ・ザール

カタログ

発行 財団法人東京都歴史文化財団 トーキョーワンダーサイト
発行日 2008年3月25日(火)

TWS Aoyama: Creator-in-Residence | Exchange Residency Program 07 | Tokyo ↔ Paris

Antonin Fourneau

Venue TWS Aoyama: Creator in Residence
150-0001 COSMOS Aoyama South 3F, 5-53-67 Jingumae, Shibuya-ku, Tokyo
TEL: 03-5766-3732 / FAX: 03-5766-3742
E-mail: contact@tokyo-ws.org
URL: http://www.tokyo-ws.org

Duration of Residency September 21(Fri)-December 20(Thu), 2007
DAF Short Presentation Relay December 10(Mon), 2007
Exhibition Digital Art Festival Tokyo 2007 : December 6(Thu)-December 11(Tue), 2007
Organized and Curated by Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture, Tokyo Wonder Site
Cooperation by Culturesfrance, Mairie de Paris, Le Cube, Cité Internationale des Arts

Catalogue

Published by Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture, Tokyo Wonder Site
Publication Date March 25(Tue), 2008

トーキョーワンダーサイト | トーキョーワンダーサイトは、東京から新しい芸術文化を創造・発信するアートセンターです。東京都の公募展トーキョーワンダーウォールと連携したプログラムを中心に、様々な分野の若手支援・育成を行うTWS本郷。国際的な文化ネットワークのハブとして国内外の文化機関と連携しながら、若手から国際的に活躍するアーティストまでが発表・交流を行うTWS渋谷。さらに2006年、ジャンル・国籍をこえたクリエイターがプロセスを共有しながら制作を行うTWS 青山: クリエーター・イン・レジデンスをオープンしました。3館でプログラムを連携しながら、新しい創造の拠点として多岐にわたる活動を展開していきます。

TOKYO WONDER SITE | Tokyo Wonder Site is an art center dedicated to the generation and promotion of new art and culture from the heart of Tokyo. While TWS Hongo supports and nurtures young talent in all fields in programs related to the government-hosted "Tokyo Wonder Wall" exhibition of works chosen from among entries from the general public, TWS Shibuya is a hub in a global cultural network of affiliated cultural facilities in Japan and abroad, and at once a platform for both new talents and internationally active artists to exchange and showcase their works. In addition, TWS Aoyama: Creator-in-Residence opened in 2006 as a venue for creative individuals from all genres and nationalities to pursue their respective work in a shared process. Through various joint programs, the three venues will continue their broad array of artistic activities in order to provide artists with a stage for creative work.

TWS 青山: クリエーター・イン・レジデンス | 東京を「創作の場」として一層強化しようとする東京都の新たな文化政策に基づき、美術、舞台芸術、音楽、デザイン、建築などクリエイティブ全般を視野に入れ、「クリエイター・イン・レジデンス」として世界創造都市・東京のクリエイティブ・シーンを刺激します。
TWS Aoyama: Creator-in-Residence | Based on Tokyo's new cultural policy aiming to further strengthen the city's quality as a "creative site," TWS Aoyama: Creator in Residence" program encompassing art, performing arts, music, design, architecture, and other disciplines to stimulate the cultural scene of the global creative city, Tokyo.



07

Antonin Fourneau

アントナン・フルノー

TWS 青山: クリエーター・イン・レジデンス | 二国間交流事業 07 | 東京 ↔ パリ
滞在期間: 2007年9月21日(金) → 12月20日(木)

TWS Aoyama: Creator-in-Residence | Exchange Residency Program 07 | Tokyo ↔ Paris
Duration of Residency: September 21(Fri) → December 20(Thu), 2007

ARTIST'S PROFILE

アントナン・フルノー

1980 フランス マルセイユに生まれる
2000-2005 エクサンプロヴァンスの美術学校にてニューメディアを学ぶ
2005-2007 パリ国立装飾美術学校 インタラクティブメディア科卒業

主な展覧会 2007 「デジタルアートフェスティバル東京2007」トーキョーワンダーサイト渋谷、東京
「ボンミソス」コーンハウスフォーラムミュージアム、バーン、スイス
「スロベニアロフ」ベカルナギャラリー、マリボー、スロベニア
エマーゼンスフェスティバル、メゾン・ド・ラ・ヴィレット、パリ
「エレクトロサーカス」カーペンTRAS、フランス
2006 「Eniarof 0.2」ESAA、エクサンプロヴァンス、フランス
アルボレッセンスフェスティバル、フリッシュ・ベル・ドゥ・メ、マルセイユ、フランス
エマーゼンスフェスティバル、メゾン・ド・ラ・ヴィレット、パリ
2005 「Gamerz」展」エスパス・セクスティウス、エクサンプロヴァンス、フランス
「Eniarof 0.1」ESAA、エクサンプロヴァンス、フランス
2004 エキシビジョンパワー、ヴィレット・ニューメリック、パリ

プロジェクト 2005-2007 「ニアロフ(www.eniarof.com)」フランス-スロベニア
2003-2004 「エガラブ」フランス-スペイン-チェコスロバキア

Antonin Fourneau

1980 Born in Marseille, France
2000 - 2005 Studied new media in Art School of Aix-en-Provence(ESAA)
2005 - 2007 Graduated interactivity department of ENSAD school of Art and Design.

Selected exhibition 2007 "Digital Art Festival Tokyo 2007", Tokyo Wonder Site Shibuya, Tokyo
"PongMythos", Kornhausforum Museum, Bern, Swiss
"Sloveniarof", gallery Pekarna, Maribor, Slovenia
Festival Emergence, Maison de la Villette, Paris, France
"Elektrocircus", Carpentras, France
2006 "Eniarof 0.2", ESAA, Aix-en-Provence, France
Fetival Arborescence, Friche Belle de Mai, Marseille, France
Festival Emergence, Maison de la Villette, Paris, France
2005 "Gamerz" exhibition, Espace Sextius, Aix-en-Provence, France
"Eniarof 0.1", ESAA, Aix-en-Provence, France
2004 Exhibition Power, Villette Numerique, Paris, France

Project 2005-2007 Eniarof, www.eniarof.com, France - Slovenia
2003-2004 Egalab, France - Spain - Czech Republic

ARTIST'S STATEMENT

東京は広い。何度も迷子になった。街を一直線で歩くのが好きだけれど、秋葉原から渋谷まで徒歩で5時間近くかかるということがわかり、東京という都会を一直線で歩くことはそう簡単ではないことがすぐにわかった。

TWS 青山での滞在制作にあたって、GPSで記録された地上での人間の移動(歩行・走行)情報から音とメロディーを作り出すゲーム「Oterp」の構想を研究・開発した。その際、東京の規模と建築により、私のプロジェクトの重要性を感じさせられた。未来的なそのゲームの音声のための、音楽家とのコラボレーションの他に、視覚的に豊かな日本という環境から図形に関する新しいアイデアを抱いた。これらのインスピレーションは、滞在期間中に手がけた「Wiinami」と「Moripad」という作品にも反映されている。前者は北斎の絵から着想を得たもので、後者は漢字と制御装置のデザインに関する思想に基づいた作品である。

今回の滞在制作において鍵となる発見だったのは、フェスティバル「DesignTide in Tokyo 2007」での川上賢司氏の講演で「珍道具」というものを初めて知ったことだった。この珍道具は、ヨーロッパの人々には単なる道具にしか見えないのだけれど、私の考えでは、楽しい玩具でありながら人間社会における大量消費と功利主義の構想を強く反映しているものでもある。また、3ヶ月の滞在期間中に会った明和電機やクワクボリョウタ、牛大悟といったアーティストの作品は今後の私の制作に強い影響を与えていくに違いない。この日本の旅はどうやら、子供の視点から世界を見ることを新たに私に教えてくれたようだ。私の世代のフランス人の一部が漫画やゲーム、映画など日本の文化を浴びてきたが、この日本での滞在制作のおかげで、フランスで今まで説明できなかったことがいくつも発覚した。例えば、11歳のときにあるゲームで遊んでいたことを覚えているが、それは指導者達の一人が、下腹部から

Tokyo is a huge city. I lost my way several times. I like the idea of walking through cities in a straight line, but it took me five hours to walk from Akihabara to Shibuya. I quickly realized that this would become very difficult in Tokyo. For my residency at TWS Aoyama, I researched and developed a conceptual idea of a video game "Oterp" which uses our movements (walk, drive, etc.) upon the earth's surface, recorded by GPS, for the production of sound and melody. The size and the architecture of Tokyo allowed me a glimpse of the significance of my project. In addition to my work and collaboration with musicians on the sound of this future game, the visually rich universe of Japan influenced me for new graphical ideas. These inspirations are strongly present in two other projects created during my stay: "Wiinami", inspired by the work of Hokusai, and "Moripad", which was built around an idea linked to kanji and the design of control devices. During a lecture of Kenji Kawakami at the "DesignTide in Tokyo 2007" festival, I learned what a *chindogu* is – certainly one of the key discoveries of my residence. To Europeans, a *chindogu* might appear a simple gadget. But in my view, it is a device that strongly reflects the concepts of consumerism and utilitarianism in our society, while remaining very amusing. Through this residency of three months, however, I really discovered the works of artists like Maywa Denki, Ryota Kuwakubo and Daigo Ushi, who will influence, without doubt, my future work. This trip to Japan has reopened somewhere my eyes of a child. A part of my generation in France was bathed in the Japanese culture of manga, videogames and movies. With this residency in Japan, I became aware of many things that I wasn't able to explain before in France. I remember playing a video game when I was 11 years old, in which one of the big bosses was vulnerable if I hit a big fleshy ball, some sort

of outgrowth of his lower abdomen. Today I know that this big boss was a tanuki. As for the big fleshy outgrowth, I'll let you guess, or just look it up on the Internet.



RR(上)
かつら、電子機器
wig, electronics
2006

Gameboy Pong(下)
ゲームボーイ、折り畳み式卓球台
gameboy, custom folding pingpong table
2007



デジタルアートフェスティバル東京2007での展示風景
installation view, Digital Art Festival Tokyo 2007



Moripad
アルミニウム、アーケードボタン
aluminium and arcade button
2007



Oterp
ビデオゲーム、ミクストメディア
video game, mixed media
2007



Wiinami
Wiiリモコン、プロセッシング
Wii remote, processing
2007



ESSAY

二重ヒゲのフランス人、アントナン・フルノー

芸術的キャリアをスタートさせるとき、当初はインスピレーションの源となっていたが今は邪魔な影響をどうするかというのが最も大きな問題の一つ。ボルヘスはそれを「ハムレットの幽霊の問題」と呼ぶ。要は、うるさい祖先が次々(文字通りに)登場する中で芝居をどう進めるべきか、という難題である。若いアーティストならこの問題をわりと早く解決するはずだが、アントナン・フルノーはどうやら、芸術家としてのアイデンティティ・クライシスを特別な秘密の材料を使って帳消しにしたように見える。その隠し味は、洗練されたアマチュア精神と言えよう。多頭の怪物のようにフルノー氏に影響を与えようとする勢力は、大衆文化のエネルギーで溢れている。だから、常に「漫画」や「若者」、「ゲーム」、「ポップ」といった概念の新たな定義を生み出し続けてきた日本という、過剰に供給された文化的再生利用工場ほど良い環境はないだろう。しかしこういった再生利用やポップス、未来メディアとしてのゲームなどの時事的な正確さのほかに、フルノー氏の全ての作品には更にある種の面白さ、そしてアマチュアでないと理解できないような素直な発想が盛り込まれている。アマチュアとは、ここでは「愛好者」という意味を持っているが、次なる姿勢を取り決めることで忙しい、洒落た現代アーティストの冷笑的な無関心に対しての愉快な無知とも言える。今までフルノー氏の作品に何度も登場してきたモチーフの一つは「ひげ女」というような。素朴がゆえに自己風刺で終わる一方、思春期前の子供だけが有頂天な驚きで眺めるこの異質な表現。大きさがバラバラの、二十数個のボタンが散らばっている制御装置を見ると、それは少年のゲーム産業へのアピールとしか解釈できない。「だれか、このジョイスティックにちょっとジョイを取り戻してくれないかい」、というような。その意味でフルノー氏は(ヒゲ女の)ヒゲを借り、オマージュとして自分のそれの上につけることによって彼なりの、どこかいたずらっぽくてとてもフランス的な、無邪気と同時に洗練されたウィングの定義を下した。

ダグラス・エドリック・スタンレー | デジタルアーツ教授
Aix-en-Provence School of Art

Antonin Fourneau, or the Double-Bearded Frenchman

When starting an artistic career, one of the biggest problems is what to do with all those annoying influences that inspired you in the first place. Borges resumed the problem as that of Hamlet's ghost: how can the play go on, when all these annoying predecessors keep (literally) popping in their heads? A young artist should resolve these issues fairly quickly, and somehow Antonin Fourneau seems to have solved his artistic identity crisis through a very special secret ingredient: a sophisticated form of amateurism. Antonin's hydra-monster of influences are very much infused with the energy of popular culture. What better context for inspiration then, than the supercharged Japanese recycling-plant of all culture, continually giving birth to new definitions of comics, teenagers, gaming, pop. But beyond recycling, beyond pop, and beyond the topical accuracy of video games as our future medium, there is an added impression of fun in all of Antonin's work, a sort of sincerity that only an amateur could understand. "Amateur" - in the sense of lover or aficionado. A delightful ignorance of the cynical blasé of fancy contemporary artists negotiating their next posture. A favorite figure that continually returns in his work, is that of the bearded lady: that cliché of otherness that, in its lack of sophistication somehow becomes its own caricature; except of course for the pre-adolescent child, who gazes upon it in rapturous wonderment. When I look at some twenty-odd buttons of all sizes joyfully scattered among a controller, I can only but read into it a boyish call to the gaming industry: "please someone, come and bring some joy back into this stick". It is in this sense that Antonin has stolen the ladybeard and placed it on top of his own as an homage, therein creating his own -- very French, and very devilish -- definition of the wink, which is both innocent and sophisticated all at the same time.

Douglas Edric Stanley
Professor of Digital Arts, Aix-en-Provence School of Art

パリと東京のデジタルアーツ領域での二国間交流事業プログラム | パリ市と東京都は1982年に定められた姉妹友好都市提携によって交流してきました。両市の関係を強化することを目的に、東京都及びトーキョーワンダーサイトがパリ市と共同して実施する。デジタルアーツ領域における二国間交流事業プログラムを支援、及び計画することを提案しました。パリ市はそれに応じて、フランス側で当プログラムを下記の組織と連帯して実施することに合意しました。
・ル・キューブ:イイル・ド・フランス地域で1988年にオープンして以来、制作施設と資源を提供してきたフランス初のデジタルアーツ・センター。
・フランス政府キュルチャーフランス:国際文化交流に関与する外務省と文化省の機関として、その他の内外のパートナー施設と日常的に協力し、フランスとヨーロッパ各国で公共及び民間レベル、そして都市、地域レベルで活動してきました。
参加者募集の結果、アントナン・フルノーと永島京子が選出され、2007年秋から3ヶ月間の滞在制作を行いました。

Exchange residency program in digital arts between Paris and Tokyo | The City of Paris and Tokyo have been linked by a cooperation agreement since 1982. To reinforce the relations between Paris and Tokyo, Tokyo Wonder Site and the City of Tokyo have proposed to sponsor and organized an artist cross residency program with Paris in the field of digital arts. Paris has agreed to organize this program on the French side, jointly with:
- Le Cube, the first creative center for digital arts in the Ile de France Region, since 1988, who has offered working facilities and resources.
- Culturesfrance, the Agency of the Ministries of Foreign Affairs and Culture and Communications, responsible for international cultural exchanges. Culturesfrance works on a daily basis in collaboration with other French and foreign partners in the private and public sector, at city or regional level in France or Europe. Following a call for application, Antonin FOURNEAU and Kyoko NAGASHIMA were selected and took up residency for 3 months in the fall of 2007.