

TROME 幽靈

電馭叛客在未來之年
CYBERPUNK IN THE YEAR OF THE FUTURE

PHAN 維面

幽靈維面——電馭叛客在未來之年
PHANTOM PLANE,
CYBERPUNK IN THE YEAR OF THE FUTURE

藝術家 Artists

唐納天 Nadim Abbas

Bettina von Arnim

陳偉江 Chan Wai Kwong

陳維 Chen Wei

崔潔 Cui Jie

Aria Dean

何銳安 Ho Rui An

徐梯善 Tishan Hsu

石田徹也 Tetsuya Ishida

JODI

李咄 Lee Bul

三上晴子 Seiko Mikami

中藤毅彦 Takehiko Nakafuji

大竹伸朗 Shinro Ohtake

Yuri Pattison

Sondra Perry

Seth Price

Jon Rafman

佃弘樹 Hiroki Tsukuda

Nurrachmat Widyasena

Zheng Mahler

策展人 Curators

Lauren Cornell, 陳樂明 Dawn Chan, 譚雪 Xue Tan, Tobias Berger,
以及助理策展人 with Assistant Curator, Jeppe Ugelvig

呈獻方 Co-Presenter

巴德學院藝術策展研究中心

Center for Curatorial Studies, Bard College

#cyberpunk2019

@taikwuncontemporary

展覽及其內容均由呈獻方獨立策劃，並不反映香港賽馬會慈善信託基金或大館立場或意見。

The exhibitions and their contents are independently curated by the presenting partners and do not reflect the views or opinions of The Hong Kong Jockey Club Charities Trust or Tai Kwun.

大館當代美術館十分榮幸，能與紐約巴德學院的策展研究中心聯手，為大家獻上「幽靈維面——電馭叛客在未來之年」展覽。展覽由 Lauren Cornell、陳樂明、譚雪和 Tobias Berger 策劃，助理策展人 Jeppe Ugelvig 協力。是次別具啟發的展覽，匯聚了多位國際和本地藝術家，各以其風格不一的作品，去考察、反思並質疑「電馭叛客」(cyberpunk，又譯網絡龐克)在集體文化和視覺想像中所產生的影響。

2019年是《銀翼殺手》和《阿基拉》這些經典科幻片所設定的未來背景。時至今日，在各種視覺文化數十年來受到網絡龐克的洗禮之下，「幽靈維面」展覽旨在透過香港的視點，探索並重新審視這類型的美學和未來主義。香港作為「元城市」之一，不斷擴張之際，龐大的城市空間變得既虛擬又真實。也許網絡龐克只是間接影響了香港的視覺文化，但通過小說、電影、特別是動漫的折射，其身影仍然遍及各個領域。當下的狀況更是一片獨特稜鏡，顯示出網絡電子化的大都會，已從對未來生活的幻想比喻，轉變為令人無法逃避，循環往復的現在。

本館有幸能夠羅致眾多出色的本地和國際藝術家參展，更邀請到三位客席策展人 Lauren Cornell、陳樂明和 Jeppe Ugelvig 參與籌備。Lauren Cornell 現任巴德學院策展研究中心研究生課程主任，也是巴德學院內的赫塞爾美術館館長。她是著名策展人，曾擔任「根莖」(Rhizome)的執行董事。「根莖」是美國非營利新媒體藝術機構，專注於藝術與科技相互交接的現象。她在2015年策劃了第三屆新美物館三年展。陳樂明則在著名的《藝術論壇》雜誌擔任編輯十多年，最近的研究集中於身份和數碼文化。助理策展人 Jeppe Ugelvig 是一位獨立策展人及作者，今次他除了撰寫作品介紹外，更對策展研究作出了極大貢獻。三位與大館當代美術館的譚雪和 Tobias Berger 一起構思這次重要的展覽，履行本美術館的使命，與來自香港及世界各地的藝術家合作，舉辦精彩的當代藝術展覽。

我們必須感謝參與「幽靈維面」展覽的藝術家和策展人，他們全心投入，慷慨地付出了新穎的創意和批判知識。我們也希望向為了這次大型展覽而付出的所有人士和機構表示謝意。畢竟，本

美術館必需仰仗藝術家、策展人和藝術界踴躍支持，才能履行使命，為香港的文化論述創新貢獻。

——大館當代美術館

「global-twilight」、「posthumanwanderings」、「singularityblues」和「lightresist」，只是眾多Tumblr 博客中的一小部分，他們的名稱或多或少借鑒自cyberpunk（電馭叛客，又譯網絡或數碼龐克）。這是一種於1980年代興起的科幻小說類型，描寫由先進電子科技控制的未來大都市，社會中「低等生活和高等科技」的強烈對比。從一開始，這類型已寫出科技的突飛猛進，人腦意識附有插頭，機械人與人類無法區分；這類型也刻劃出財富和資源分配不公平的世界，跨國公司、主權國家、黑客和犯罪集團紛紛爭奪控制大權。電馭叛客的反烏托邦場景，今天也毫不過時，當中的主角，雖與網絡連線，卻往往是孤身一人，在充滿新黑色電影感、被商市各式招牌照亮的街道上到處遊蕩。這跟2019年的任何一個大城市，無論是香港、洛杉磯、東京或雅加達的日常晚間風景，無甚分別。就像很多曾被視為「網絡」或虛擬的東西——那些存在於我們之外、有待我們以新殖民方式探索或征服的領域，本來仍與我們所處之地尚有點距離或分別——但這些網絡龐克的場景，似乎早已不再是另一個世界，更像馬戲班內光怪陸離的鏡子屋，反映出我們的世界、生活和歷史的種種現象。當網絡龐克描寫的未來，變成了對日常平凡經驗的思考時，反而令現在所寫的科幻小說與未來的關係越來越尷尬。當代科幻小說不再是向前瞻望的敘事，而是處處充滿了「今天」會遇到的各種危機，幻想著「今日」會碰到的無窮災難。

「幽靈維面——電馭叛客在未來之年」的策展靈感來自2019年——許多網絡龐克膾炙人口的未來場景，都設定或計劃於這一年降臨（參看《銀翼殺手》、《阿基拉》、《威龍猛將》、《謊島叛變》等電影）——展覽旨在表現這類型在我們的集體想像中仍留下怎樣的魅力。很明顯，網絡龐克的觀點雖曾在其他類型，如電影、文學、動漫、電子遊戲和繪本小說中探索過，這次展覽則打算檢視這類型的理念如何融進了藝術和視覺文化。展覽圍繞著「後設城市」（或「元城市」）著墨，這是網絡龐克作家威廉·吉布森對互聯網的稱呼：一個既現實又虛擬的城市空間。不論是通過描繪虛擬的巨型都市、建築物或城市地表的全景觀，抑或是對生活於此的人在情感或心理上的細膩刻劃，這次展覽的作品皆是為了探究網絡龐克

大都會的轉變，如何由對未來生活的幻想式比喻，變成令人無從逃避，循環不息的現在。

展覽中，一些藝術家所呈現的城市——包括其居民及隨之出現的數碼空間——在過去所想像的未來如幽靈般徘徊不去；另一些藝術家選擇從遠處觀看城市，呈現了的天際輪廓，或壯麗或奇異，甚或平平無奇；有些藝術家透過了解大都市內的人和機器，去抗衡或質疑西方和日本科幻小說中對亞洲城市那些陳腔濫調的描寫：比如一切都是人工的、到處都是霓虹燈、每秒都危機四伏。有些作品審視了我們在擁抱毫無破綻的虛擬空間時，忽視了的勞動和剝削。其他藝術品追溯了知識資本如何從一個國家流通到另一個國家，散播著數碼時代可能帶來的複雜影響。另有一些作品則令我們沉醉於電馭叛客的迷人之處，如它對次文化抗爭的迷戀，還有貧民窟和小街小巷，和以龐克手法隨手拼湊大眾消費的電子垃圾，廢物利用，建構出自己的秘密世界。

正如吉布森寫道：「城市動蕩分裂之際，最能豐富人們的歷練。」他指出：「城市為了生存，必須能夠不斷升級並改造自身。」因此，「經歷或大或小的毀壞，以及或多或少的棄置，是城市發展既複雜且必要的常見階段。成功的（也就是持續發展的）城市，是靠塗上無數層亮漆而建立的，包括生活中面臨的種種抉擇。」大都會生活的不停增長及層層保護和美化——有的是經毀滅棄置而生，有的是透過改造更新——未知是否能與電馭叛客/網絡龐克對未來的想像並行，甚或令它脫胎換骨，將它轉化為我們今天生活所熟悉的模式？為了回答這問題，「幽靈維面」展覽希望揭示這些最戲劇化、最反烏托邦，甚至僅是一些難以確定的時刻，從而開創出新局面，勇往直前。

——策展團隊

大堂 1F

大堂

1 Seth Price (p.6)

1F

2 Zheng Mahler (p.7)

3 Jon Rafman (p.8)

4 徐梯善 Tishan Hsu (p.9)

5 佃弘樹 Hiroki Tsukuda (p.10)

6 李咄 Lee Bul (p.11)

7 石田徹也 Tetsuya Ishida (p.12)

8 中藤毅彦 Takehiko Nakafuji
(p.13)

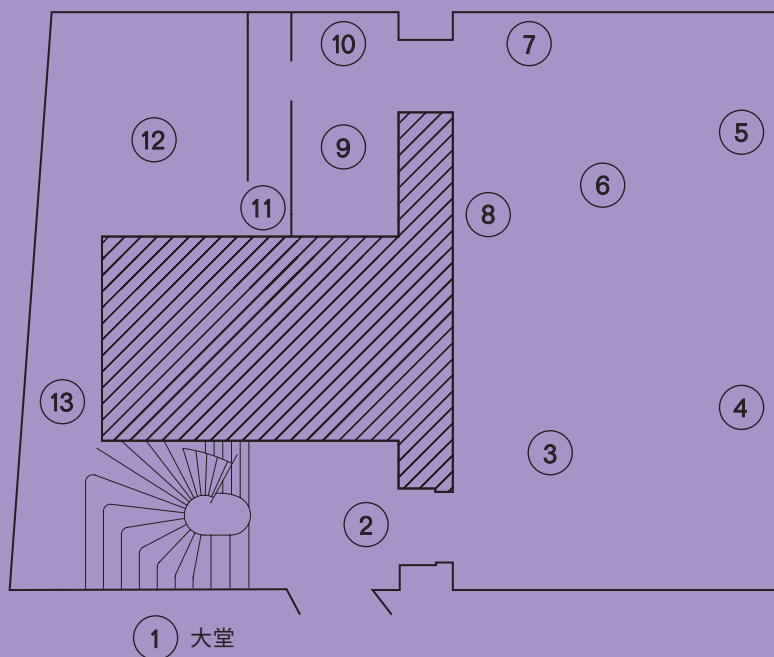
9 崔潔 Cui Jie (p.14)

10 Bettina von Arnim (p.15)

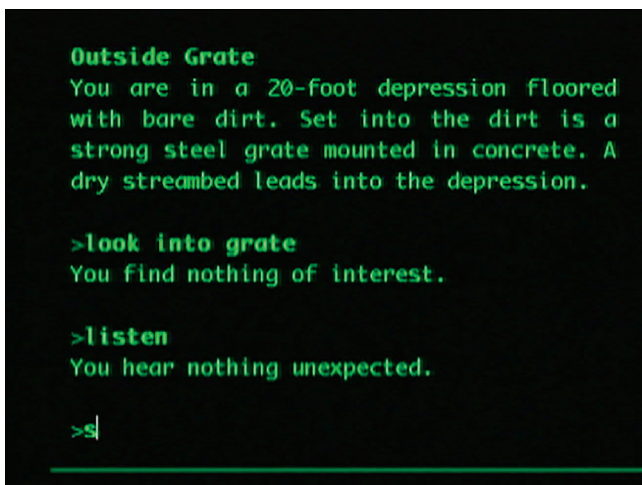
11 陳偉江 Chan Wai Kwong
(p.16)

12 Yuri Pattison (p.17)

13 周邊文化參考



SETH PRICE (1973年出生，東耶路撒冷)
《浪漫》，2003年，單頻道錄像，32分鐘，彩色，默片
鳴謝藝術家和 Electronic Arts Intermix



SETH PRICE

藝術家Seth Price長期關注媒體在社會中的流通，利用文化中影像的發展，思考記憶、來世和主體屬性等哲學主題，特別是與科技相關的。他2003年的表演錄像《浪漫》，記錄了Price玩電腦遊戲《冒險》的進展。這款遊戲是1970年代中期由程式編制員和工程師利用業餘時間開發的。遊戲由一系列提問構成，玩家需要依照文字說明不斷調整和作出反應，才能找出某一場景。無聲的故事一路帶領藝術家穿過一片森林，邁入山谷，而他只可不停向遊戲裡的機械人發問，才能進內探索。這件作品立足現在，探索昔日的一個虛擬世界。Price亦不斷嘗試（卻未能）與該程式產生情感聯繫，

藉此反思語言可以傳達多少親密感。錄像的低保真美學令人回想起早期互聯網聊天室的介面，這是cyberpunk（網絡龐克）電影和電子遊戲的經典象徵。

ZHENG MAHLER (2015年成立, 香港)

《懷舊機器》, 2019年, 錄像裝置, 15分鐘

與青山玲二郎合作

音樂: John Bartley和Gordon Mathews

鳴謝藝術家



ZHENG MAHLER

Zheng Mahler 是華裔澳洲藝術家吳瀚生和澳洲人類學家 Daisy Bisenieks 成立的跨界藝術團體。他們採用新媒體、裝置和表演, 將研究所得加以形象化, 以測試學術領域中固有的理性之界限。他們研究表象問題、社會關係, 全球化的跨國對象, 呈現方式通常結合了小說、情感和幻想成分。《懷舊機器》是特別為這次展覽製作的新版本, 研究自1980年代以來的 cyberpunk (網絡龐克) 和反烏托邦科幻小說, 如何以東亞大都市——特別是香港——作為未來社會的實際模型。這作品的不同部分由3D動畫組成, 描述了香港政府於2050年發明了一具「懷舊機器」, 可以為那些不想活於現在的人創造出歷史上任何一段逼真的模擬現實。政府甚至使用「懷舊機器」模擬出整個停留於八十年代的香港, 一個固定在復

古未來主義的「蒸氣波」烏托邦。然而, 懷舊機器創造的虛擬現實與它試圖壓制的對等現實, 兩者之間激發的矛盾, 創出了一隻隻在城市到處肆虐的虛擬怪物, 把市民吞噬, 更將之吐回現實世界。《懷舊機器》刻意運用了倒行的政治和美學, 模仿 cyberpunk (網絡龐克) 中大都會的誘人官感和恐怖氣氛, 反思西方國家對科技的幻想帶有的東方主義色彩, 總是要透過亞洲城市的空間去呈現, 一如日本流行文化 (如動漫) 亦把對東南亞未來的反烏托邦想像, 甚或當下的亞洲, 想像成日本未來反烏托邦式的社會。

ZHENG MAHLER

懷舊機器

JON RAFMAN (1981年出生，加拿大滿地可)
《霓虹燈並行 1996》，2015年，單頻數碼錄像，11分15秒
鳴謝藝術家



JON RAFMAN

以一個霓虹閃爍，充滿未來色彩的大都市為背景，Jon Rafman的錄像《霓虹燈並行 1996》緊隨著女主角「天3使」尋找記憶的身影。沉鬱的畫外音道出了這位自稱「天3使」女孩的內心獨白。她於夜裡依照另一個互聯網用戶「蜘蛛」的指引，走過曲曲折折、閃著LED燈光的街道。沿途她穿過一個科技貿易展會場，闖進不同的數碼空間：聊天室、閉路電視屏幕和虛擬遊戲，她一心要從虛擬數碼資料庫的表象中，挽回「當下」。「天3使」和「蜘蛛」終於相遇，他以做手術般的技巧，移除了她胸部的硬盤。錄像結束前，畫面越來越粗糙，暗示著這部錄像原來是她本身的數碼記憶檔案。

《霓虹燈並行 1996》將拍於伊斯坦堡的真人錄像片段，以及從電視和電子遊戲（如開放世界動作冒險遊戲《睡犬》）隨手拈來的影像，加上形形色色的虛擬圖像，混合而成。本片穿

上了舊媒體的浪漫外衣，仿製出以往人們對未來科技的看法。片中地點雖無明確表示，但與香港的城市景觀幾可亂真：同樣有電子化的商市、高樓大廈和水洩不通的街道。參照著互聯網上的一種微型音樂流派，藝術家想打造一部失落了的「蒸氣波經典」。這股「蒸氣」浪潮於2010年左右在Tumblr等早期社交媒體平台上發展而來。它以不拘小錯及重覆播放的怪異手法，融合了80年代的synth funk（合成放克）和smooth jazz（柔和爵士），沿用了以往常見的過時電腦控制台和操作介面，營造出近似cyberpunk（網絡龐克）中的反烏托邦式的低保真美學。導演運用了把人類意識視為數據資料這一經典主題所呈現的「蒸氣波」手法，繼承了cyberpunk（網絡龐克）的反叛傳統，探討種種與科技有關的哲學討論，其實與歷史上各種媒體的美學，有著密不可分的關係。

JON RAFMAN
霓虹燈並行 1996

徐梯善 (1951年出生,美國波士頓)

《地形》,1985年,塑膠彩、混凝土、發泡膠、油彩、

搪瓷、木板,76×122×13厘米

《無名》,1986年,塑膠彩、混凝土組合、醇酸、油彩、木板,226×122×10厘米

《脫下的裸體》,1984年,油棒、搪瓷、發泡膠、混凝土、木板,

213×122×22厘米

鳴謝藝術家及 Empty Gallery © Tishan Hsu



徐梯善

TISHAN HSU

徐梯善的三維繪畫描繪了無法識別的人體孔洞和四肢、受干擾的神經機械結構,以及辦公室家具的人體工學弧度。他從1980年代起創作這些早期的牆上作品,名為《無名》、《地形》和《脫下的裸體》,令人浮想聯翩,暗示了身體、空間和硬件之間含糊的關聯,嘗試通過有形物質來探索人對科技的體驗。

徐梯善於1951年生於波士頓,父母為上海移民。他在瑞士和美國長大,修讀建築,1970年代搬到紐約後轉而學畫。他在紐約首間採用電腦的辦公室擔任文字處理員——雖然時至今日,通過物件把人的身體擴展到網路空間已很普遍,但於當年,這正是引發他對繪畫和雕塑大部分思考的起點。

在《地形》和《無名》中,滲出的排污結構融合了抽象的人體部位,讓人聯想到充滿電影感的黑暗城市景觀。而在《脫下的裸體》中,有

些像是人體上的斑點從畫布的虛擬畫面浮現出來,彷彿畫面長出了手腳或義肢。徐梯善的大型畫作就像cyberpunk(網絡龐克)流派,表達了對於數碼未來禍福難定的焦慮和幻想。儘管現今的電腦操控論,對數碼和網路空間的想像均以心智為重,忽略了身體,但徐梯善的繪畫卻強調我們接觸虛擬系統時,情感和身體的素質極為重要,因為身體是一種連接不同現實系統的介面。他通過作品提出了介入身體及其角力的另類方式,超越了大家所理解的「實物」和「虛擬」、破物質和矽膠、肉體和靈魂等的界限。

徐梯善

地形、無名、脫下的裸體

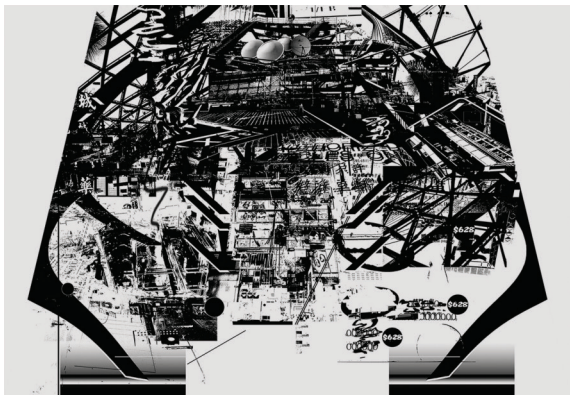
佃弘樹 (1978年出生, 日本香川縣)

《霓虹惡魔》, 2019年, 碳、墨水、鉛筆、紙、C式印刷、木板、塑膠框,

240×360×4.3厘米 (三連畫)

《紀錄 08》, 2019年, 碳、紙本墨水及鉛筆、C式印刷、木板、塑膠框, 58×48×6.5 厘米

大館當代美術館委約作品



佃弘樹

HIROKI

TSUKUDA

佃弘樹結合數碼和印刷材料, 製作出密集的單色拼貼畫, 表現萬花筒般的城市景觀。當過平面設計師的佃弘樹, 先用數碼方式搜羅原始資料, 再用墨水和炭筆親手繪製成巨幅作品。過程中畫家更可即興發揮, 在細緻完美且稜狀的幾何圖像上, 留下幾滴墨汁或劃痕。他筆下那錯綜複雜、一層包著另一層、瓦解中的世界, 取材自電影、電子遊戲、漫畫和小說中未來的末日景象, 這些素材大多是他年輕時接觸到的, 如科幻經典《2001 太空漫遊》(1968年)、《銀翼殺手》(1982年) 及漫畫系列《北斗神拳》(1983–1988年)。佃弘樹將支離

破碎的建築物、人體、植物、科技和各式各樣的街道標誌, 自現實的背景中抽離開來, 化為令人眼花繚亂的圖像, 藉此反思科技中反烏托邦的物質符號——他以日本人的角度思考, 將虛構的末世災難與我們這時代的焦慮與絕望並置。佃弘樹在這次展覽中獻上的新作, 令人一看便知道這是香港, 我城的面貌在日本和西方的網絡龐克電影中已屢次出現。畫作既是向這一科幻類型致敬, 也證明了香港獨特的都市美學, 一直是科幻神話的養分。

佃弘樹

霓虹惡魔、紀錄 08

李咄 (1964年出生,韓國榮州市)
《仿布魯諾·陶特(當心物之甜美)》,2007年,水晶、
玻璃及塑膠粒、不鏽鋼支架、鋁及銅絲網、聚氯乙烯、銅和鋁鏈,
258×200×250厘米
鳴謝藝術家及 Galerie Thaddaeus Ropac (照片:Tom Carter)



李咄 LEE BUL

韓國藝術家李咄的雕塑作品旨在探索二十世紀的思想演變:她借鑒世界各地的政治哲學、電影和文學體裁,去反思昔日對社會和科技的理想主義願景,如何影響到今時今日。她為創作進行研究時,常重溫科幻小說和其他激進的烏托邦和反烏托邦想像,預設自己的作品為其中的道具,擺放於這些已消失的未來世界裡。

《仿布魯諾·陶特(當心物之甜美)》是個如夢如幻的微型都市模型,靈感來自德國現代建築師布魯諾·陶德(Bruno Taut)極具未來主義風格的建築藍圖「阿爾卑斯山建築」。他想像在歐洲阿爾卑斯山上,以水晶和玻璃建造一座如棱鏡般反射出彩色光芒的城市。這是他面臨第一次世界大戰的嚴重破壞和殘酷的物質主義之際的反應,將幸福社會的憧憬寄託在這些烏托邦建築上。他的建築理念來自建築理論家兼

幻想小說家 Paul Scheerbart, 後者曾在1914年的著名小說《玻璃建築》中歌頌光亮與透明這些特質對人性的陶冶作用。

李咄將陶德設想的計劃以微觀尺寸付諸實現,藉此向陶德致敬。她使用水晶、玻璃、鑲嵌鏡子和塑膠彩珠,造成一個令人目眩的螺旋式城市結構,懸掛在天花板下。這些模型既古老又充滿未來感,製造出富未來感的奇觀,同時也突出了對烏托邦的矛盾心理。時至今日,在倫敦、紐約、東京和香港的金融區,摩天大樓閃閃發光,玻璃已成了大企業建築最受歡迎的材料,但透明玻璃同時亦意味著企業權力變得穩形,強大的社會監控令人無處藏匿。像任何優秀的科幻小說一樣,李咄的作品表現了烏托邦和反烏托邦往往是一體兩面,彼此難分。

李咄

仿布魯諾·陶特(當心物之甜美)

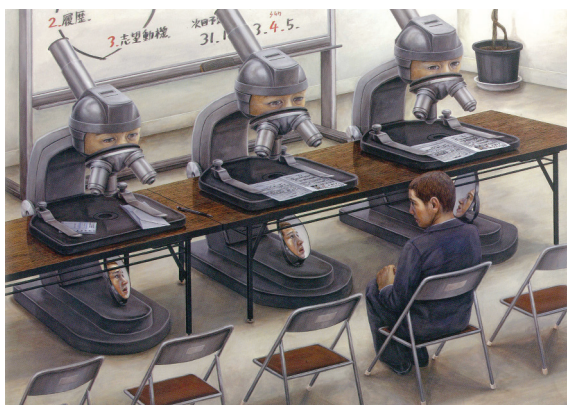
石田徹也 (1973年出生,日本燒津市, 2005年逝世)

《訪問》,1998年,塑膠彩、木板,103×145.6厘米

《觀察》,1999年,塑膠彩、木板,206.1×145.6厘米

《無題》,2003年,塑膠彩、油彩、畫布,72.7×91.9厘米; Nick Taylor 收藏

《冬日風扇》,1996年,塑膠彩、油彩、畫布,59.4×42厘米;私人收藏,香港



石田徹也

TETSUYA

ISHIDA

1973年出生於日本燒津市的石田徹也,經歷過1990年代日本被稱之為「失落的十年」,當股市和房地產崩潰,全國陷入嚴峻的經濟危機時,石田的畫藝日漸成熟。他於1996年從藝術學校畢業後,以怪異可怕、痛苦難受的具象繪畫,表現了他對未來社會的深切焦慮。畫作佈滿絕望,散發著幽閉恐懼和孤立無援的情緒,這些都是在東京這種大都市生活的普遍特徵。石田的畫作富有想像力和超現實意味,畫中人物常被攔腰截斷,或與家具、機械、動物等構成連體怪物,如在《冬日風扇》和《觀察》中,大企業的職員似乎正在變形或瓦解,並融進毫無生氣的環境之中。石田的畫作亦經常帶著反烏托邦的

視角,描繪出人與科技的關係,反映了日本的技術領域講求的快速節奏:在《訪問》中,求職者坐在三個一字排開的半人半機器對面,像是準備受審。這些由科技驅動的未來資本主義夢魘景象,是cyberpunk(網絡龐克)風格的基礎,從1980年代後期到1990年代,通過動漫和電子遊戲在日本蓬勃發展。石田豐盛的創作生涯只有十年,2005年一場火車意外,令他的生命和事業戛然而止。他的作品既荒謬、滑稽又充滿了黑色幽默,竭力表現現代大都市生活的種種疏離現象,這些畫作同時展現了他想像的黯淡未來——由生物學、科技和消費文化所孕育的悲慘狀況。

石田徹也

訪問、觀察、無題、冬日風扇

中藤毅彥 (1970年出生, 日本東京)
《夜間爬行者》, 1995年; 《香港》, 1994年; 《東京》, 2019年;
噴墨印刷、檔案紙本
大館當代美術館委約作品



中藤毅彥

TAKEHIKO

NAKAFUJI

日本攝影師中藤毅彥拍下了一系列城市和都市空間的照片。他的《街頭漫步者》系列從2002年至2014年一共拍攝了12年，記錄了世界七大城市的街景。雖然偶有拍攝人物，但他的單色照片更著重捕捉環境氣氛，把城市當成一個實體，由各種機械的、有機的和科技的龐雜活動構成。這次展出的《夜間爬行者》系列，是他畢業後拍攝的第一輯照片，整體以家鄉東京為背景，呈現了日本首都那近乎反烏托邦的混亂面貌。套用他的話：這是「一個不斷變形的怪物，一條不斷變化重生的變形蟲。」這些黑暗而多層次的影像，喚起了網絡龐克經常出現的城市景觀，古老建築與重建項目之間，恆久不斷的

撞擊。除了《夜間爬行者》外，還有首次公開展覽的《香港》系列，中藤毅彥希望拍下回歸前的香港。藝術家歷年來到訪各個城市拍攝，於2011年福島核電站爆炸後再次拍攝東京。這次災難令東京的基建陷入混亂，局部地區更因要節約用電而烏煙黑火。藝術家憶起那一刻：「大家臉色陰沉，戴著防輻射面具在街上四處遊蕩，彷彿害怕什麼。」他覺得這情景似乎標誌著一個時代的結束，反烏托邦終於實現了。可是不到幾年，東京又繼續向未來大步邁進，一心迎接2020年東京奧運會，他認為：「東京依然是個惡魔城市，漩渦般的能量已失去控制，一切都是虛妄的，混沌一片。」

中藤毅彥
夜間爬行者、香港、東京

崔潔 (1983年出生, 上海)

《信號塔》, 2019年, 塑膠彩、噴彩、畫布, 200 × 150 厘米

《基站樹2》, 2019年, 塑膠彩、噴彩、畫布, 150 × 200 厘米

《信號塔2》, 2019年, 塑膠彩、噴彩、畫布, 150 × 200 厘米

大館當代美術館委約作品 (上三)

《上海光明大廈2》, 2019年, 3D 打印, 13.9 × 12.2 × 45 厘米

《上海華東電力大廈》, 2019年, 3D 打印, 26.5 × 23.7 × 45 厘米

《天津圖書大廈》, 2019年, 3D 打印, 34.1 × 24.7 × 34 厘米



崔潔

CUI JIE

藝術家崔潔探索內地現代主義建築的滄桑歷史。她專注於內地的公共雕塑和二十世紀的大型城市建築項目, 其中許多已經拆毀或將被清拆。崔潔通過抽象手法把玩空間、維度、運動和視角, 表現人們對未來建築風貌的想像。這些建築語彙——通常來自蘇聯的建築風格——具有重大象徵意義, 往往指向民族團結、經濟發展和科技進步。她的新畫作系列特別審視城市空間的科技, 描繪了1980年代內地城市勃興時不斷湧現的宏偉建築, 重現早期的資訊中心和電信基礎設施, 如1987年落成、高聳入雲的上海華東電力大廈, 大廈的後現代主義風格構成了觸目的城市景觀。崔潔的打印模型做得徹底而出色, 而壯觀的建築, 寄託了對未來社會的遠大構想, 但最後卻淪

為令人與人更加疏遠的龐然大物。崔潔回顧這些興建了三十多年的建築, 思考建築遺產保護政策的演變, 以及國家式的未來主義是否正「日漸衰老」。崔潔對為這些因為城市發展快速都市化而被興建, 卻又日漸失修甚或遭拆毀的建築樹碑立傳, 為內地的政治、城市空間和美學之間的歷史關係, 提供了殊不簡單的美學見解。

崔潔

信號塔、基站樹2、信號塔2、上海光明大廈2、
上海華東電力大廈、天津圖書大廈

BETTINA VON ARNIM (1940年出生，德國采爾尼科)

《生化人》，1970年，畫布油畫，138 × 112 厘米

《運輸》，1971年，畫布油畫，150 × 130 厘米

《火焰噴射器》，1973年，畫布油畫，130 × 150 厘米

私人收藏，德國



BETTINA VON ARNIM

Bettina von Arnim 從 1970 年代起創作的大型油畫，描繪了人體、城市和戰爭機器三者，在科技先進的資本主義時代日漸融合，令人擔憂。藝術家於 1940 年出生於納粹德國，受過繪畫和平面設計訓練，定居西柏林後，積極參與新現實主義及德國普普運動。1960 年代後期，她開始激烈批評西方社會技術官僚權力的崛起，深切關注農業工業化及各國間太空競賽的問題。自始以後，她的畫作以一個沒有大自然及人際關係的視覺世界，表達工業資本主義裡科技發展引起的焦慮。《火焰噴射器》描繪了一片沙漠般的荒原，呈幾何形狀的地貌伸向遠方，在彩虹照耀的地平線上浮現了一座巨大工廠。在《生化人》中，活於未來的後人類被想像成半人半機器的高大物體，管道和

漏斗取代了天然器官，使它看起來像一艘太空船或工廠。這種對人體的科技兼工業想像，延伸到作品《運輸》上：畫面有個類似太空人的半機械人，以及各種未來的運輸方法，意味著太空旅行不僅很快會變成常態，而且會交由機械人管理。藝術家將來自工業、科技和太空旅行的元素，轉化為她筆下的完整宇宙，為反烏托邦的未來畫出了一幅驚人景象，較之 cyberpunk (網絡龐克) 的出現早了二十多年。

BETTINA VON ARNIM
生化人、運輸、火焰噴射器

陳偉江 (1976年出生,香港)
《無題 2013-2019年》,2013-2019年,裝置、噴墨印刷於檔案紙本
大館當代美術館委約作品



陳偉江 CHAN WAI KWONG

陳偉江於1976年在香港出生,父親是新聞攝影師,母親在澳門賭場工作。他初中輟學,多年來一直從事零散工作,成年後愛上拍照。他完全是自學成才,用菲林創造了對比強烈的獨特風格。2010年開始自資出版個人作品,以手工製作的攝影集而聞名,分別拍攝香港各個社區,如深水埗、油麻地、灣仔和金鐘。陳偉江以照片為日記,香港為主角,在這雜亂無序的大都市拍下著名的擁擠大道、曲折小路和無數高樓大廈。特別是九龍區,形形色色的小市民在他的照片中與環境融為一體,於街角商店、地鐵車廂和路邊食肆留下身影。這位藝

術家不會刻意安排主題,而是當自己是個單純的寫真家,捕捉人和城市稍縱即逝的場面,使影像風格變得猶如他個人的日誌記錄。他的作品特別關注商業和消費的場所、廣告、廢料,以及匆匆而過的行人,為香港這個變動不居、永遠觸摸不透的大都會創造出浪漫的神話,這一點近似很多cyberpunk(網絡龐克)的電影和動漫,不論是在日本抑或西方拍製的,大城市往往是必不可少的場景。

陳偉江
無題 2013-2019年

YURI PATTISON (1986年出生, 愛爾蘭都柏林)
《虛假記憶》, 2019年, 錄像裝置
大館當代美術館委約作品
鳴謝藝術家及倫敦和都柏林 Mother's Tankstation



YURI PATTISON

大館委約Yuri Pattison創作的錄像裝置《虛假記憶》,是對網絡時代裡的時間和記憶的一次沉思。畫廊內放置了一個自立結構,配置的多個屏幕由自訂的網絡播放系統連接起來,播放著藝術家於這數年間拍下的各種錄像片段。這些片段將香港和世界上不同的鬼城並置,這些鬼城都是基於政府規例和街區仕紳化而被遺棄的空間——當中更有日本川崎的遊戲機中心,是香港昔日著名的九龍城寨複製版。九龍寨城曾是中國的軍事要塞,英國統治時期成了三不管的自由區,內裡人口稠密而龍蛇混雜,破舊的樓房星羅密佈,不僅在香港歷史上佔有重要地位,更經常成為網絡龐克的電影場景(如押井守1995年的《攻殼機動隊》)和暗網的空間隱喻(如在威廉·吉布森的《橋》三部曲(1993–1999年))。

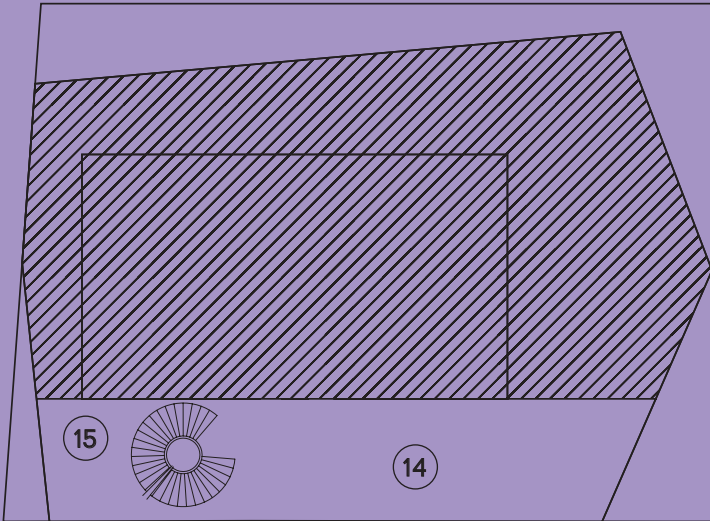
九龍城寨於1994年被清拆,現在一如虛擬幽靈般在照片上出現,對九龍城寨的各種浪漫演繹遍佈電影、漫畫和電子遊戲。Pattison收集而來的影像,呈現了古今的鬼魅城市空間。他藉此反思我們與往昔歷史的關係,來自我們不斷依靠新科技去逃避令人焦慮的現在。通過複製品、模擬和拼湊,退回至過去的未來(或未來的過去),可表達出新的歷史觀,讓各種媒體的時間性相互纏繞,形成複雜的網絡。

YURI PATTISON
虛假記憶

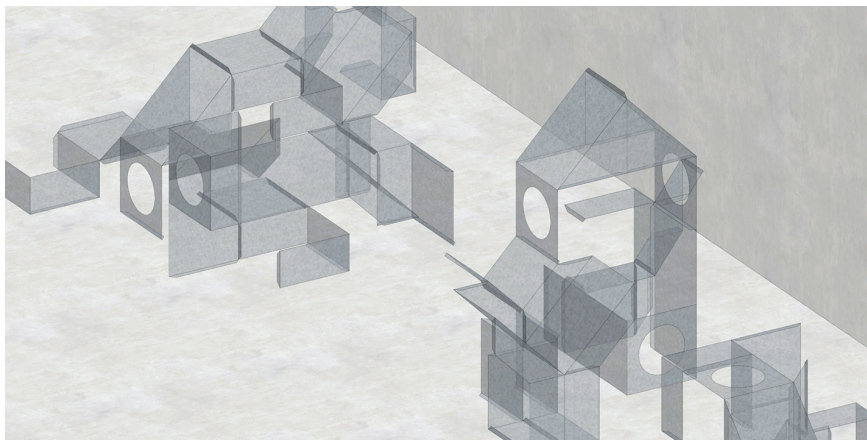
2F

14 唐納天 Nadim Abbas (p.19)

15 JODI (p.20)



唐納天 (1980年出生, 香港)
《Fake Present Eons (After Posenenske)》, 2019年, 混合媒體裝置、持續表演
大館當代美術館委約作品



唐納天 NADIM ABBAS

香港藝術家唐納天在這個真實與虛擬的界限開始消失的超連接時代, 探索對感知的科技應用及影像的地位。他的新作《Fake Present Eons (After Posenenske)》由大館委約, 以折疊的鍍鋅鋼板模塊鑲嵌出一個室內迷宮。它仿佛似電子遊戲「食鬼」和第一人稱射擊遊戲中那種教人緊張的建築空間, 也從實用的通風井及波澤內斯克的烏托邦幾何實驗作品中獲得靈感。夏洛特·波澤內斯克 (Charlotte Posenenske) (1930–1985年) 是德國極簡主義藝術家, 他是最為人知的事跡, 是在1968年全球社會運動浪潮結束之後, 即離開藝術圈。

波澤內斯克製作的雕塑可以無限組合和重新配置, 而唐納天採用的每個模塊都致力形成一個異變的建築體, 並且跟電馭叛客經典 (如《阿基拉》(1988年) 和《鐵男》(1989年) 中那些新奇的科技怪物連結起來。一個孤零零的人物穿上服裝, 悄悄在冷氣很強的範圍漫無目的徘徊, 身份也被面具掩蓋了。這件裝置將波澤內斯克的作品加以變形, 能令人身臨其境的建築模擬, 將電馭叛客的多重文化參照物 (從大企業建築物到通俗的電子遊戲) 所形成的心理張力, 貫串起來。

唐納天

Fake Present Eons (After Posenenske)

JODI (1993年成立, 荷蘭/比利時)
《SOD》, 1999年, 電子遊戲裝置; 軟件: “Wolfenstein 遊戲引擎”,
“C++ Borland 編譯器”, “CSS”, “HTML”
鳴謝藝術家



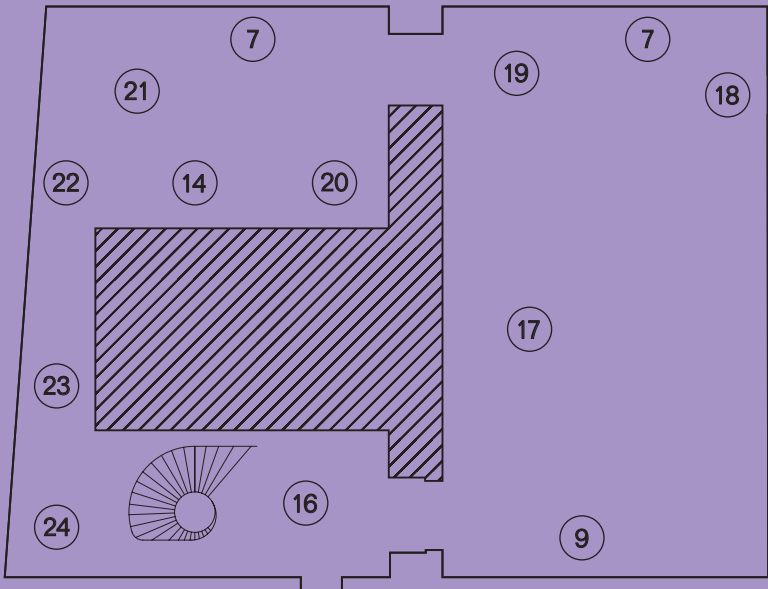
JODI

JODI藝術組合是net.art(網絡藝術運動)的先驅,從1990年代中期開始在互聯網上進行各種藝術和科技實驗。他們的作品包括了從瀏覽器讀取的HTML藝術作品及三維虛擬環境裝置,他們時常隨意將機器改裝,使用黑客手段或刻意濫用軟件硬件,就像網絡龐克文本中那些精於電腦科技、大膽越軌的反英雄人物一樣。1999年,JODI開始修改舊的電子遊戲,製作所謂「藝術翻新」,把遊戲變成某種藝術效果。如JODI的作品《SOD》,便徹底解構了早期的射擊遊戲《德軍總部3D》(1992年),遊戲的原本設計是讓主角設法逃出納粹城堡

內的地牢,作品卻將之變成一個抽象迷宮,由純粹的幾何形狀和黑白灰色的像素圖案構成。這個被瓦解的遊戲空間,只餘下模糊的建築輪廓,當觀眾被邀請在這展覽場所投入遊戲,成為真正的玩家時,很容易會迷失在迷宮之中。《SOD》帶我們穿越虛擬圖像,踏上一次幻覺之旅;也證明人們很早就有遠見,把互聯網構想成空間。

3F

- 16 Zheng Mahler (p.22)
- 9 崔潔 Cui Jie (p.14)
- 17 大竹伸朗 Shinro Ohtake (p.23)
- 18 Nurrachmat Widiasena (p.24)
- 7 石田徹也 Tetsuya Ishida (p.12)
- 19 Aria Dean (p.25)
- 20 何銳安 Ho Rui An (p.26)
- 14 唐納天 Nadim Abbas (p.19)
- 21 Sondra Perry (p.27)
- 22 三上晴子 Seiko Mikami (p.28)
- 23 陳維 Chen Wei (p.29)
- 24 Seth Price (p.30)



ZHENG MAHLER (2015年成立, 香港)

《終極算法》, 2019年, 全息影像

與由宓合作

音樂: John Bartley和Gordon Mathews

大館當代美術館委約作品



ZHENG MAHLER

《終極算法》是《懷舊機器》的姐妹作,是對被稱之為內地第四次工業革命的政治經濟學的研究和展覽計劃的一部分,目前仍在進行。在這次革命中,物理世界、數碼世界和生物世界的分野已漸漸模糊。這項計劃嘗試以各種解讀方法去推斷內地近期和未來的科技進展,以及亞洲城市的程式演算發展。作品的特色是以全息影像投影出內地第一個人工智能主播邱浩,它以現實的新聞主播邱浩為原型,以面部識別、人臉模型、語音合成和深度學習等組合成複雜的結構。虛擬的人工智能AI替身,會變異、成長,並消失於一團團數據雲中,然後重新以科技化的東方主義噩夢呈現、化為由電腦演算出的亞洲烏托邦和都市風景。AI替身邱浩講述了一個關於未來「終極算法」的故事——這套想象中的演算法發展自地球上

經監控所獲取的最龐大的數據組,此舉將確保人類進化會大幅飛躍。作品倒敘出一段段插曲的科幻未來世界,重現了cyberpunk(網絡龐克)許多最黑暗的預測:那是將會是把數據當為新石油資源、全民被監視的時代。作品大量採用cyberpunk(網絡龐克)和「蒸氣波」的常見比喻,指出內地在論述自己實際的科技發展時,仍然句句充斥著西方對科技所抱有的東方主義想像,這種東方想像始生於1980年代第一波所謂的「日本恐慌」。Zheng Mahler的兩位藝術家認為,這種美學的誘人之處及其烏托邦色彩,其實掩蓋了快將到來的工業革命潛藏的真正危險,也讓我們看不清它尚未有多少有待實現的潛力。

ZHENG MAHLER

終極算法

大竹伸朗(1955年出生,日本東京)
《親愛的:廢置棚子的自畫像》,2012年,
混合媒體、木材、電子器材、聲效、蒸汽,尺寸可變
(攝影:山本真人) 委約及製作自第13屆文獻展,由東京 Take Ninagawa 畫廊、
日本香川縣直島福武美術館財團及日本國際交流基金協助製作
鳴謝東京 Take Ninagawa 畫廊 © Shinro Ohtake



大竹伸朗 SHINRO OHTAKE

大竹伸朗以多媒體拼貼和裝配藝術而聞名,這些作品採用了大量四處集來的材料,幾經苦心拼湊,仿製出一個充滿碎片殘骸的社會。他的拼貼手法特殊,如在他著名的「剪貼簿」中可見,《親愛的:廢置棚子的自畫像》一作更將之推至極致。這個大型裝置於2012年首次亮相,在德國第13屆卡塞爾文獻展一個公園內展出,作品名字取自日本城市宇和島一家已結業的小吃店,店子的霓虹燈也被安裝在他預製的棚屋上。這是一件呈三維虛擬實境的裝置,裡面擺放了他的一本剪貼簿。棚屋內貼滿流行文化圖像,堆滿俗氣的物品以及他從卡塞爾和世界各

地找來的消費者產生的垃圾。大竹伸朗的生活和藝術創作不停受到大眾媒體和各類商品衝擊,這個裝置可說是他為自己而作的祭壇或紀念碑。在城市實地錄製的、不和諧的配樂,使人想起城市的滄桑變化。大竹伸朗用零星碎片和都市垃圾親手蓋成的棚屋,令人回想起蒸汽龐克和網絡龐克中,目空權威建築的大膽視野。作品也突出了在21世紀雜亂無序的大都市,隨地發現的廢棄材料仍大有用武之地。

NURRACHMAT "ITO" WIDYASENA (1990年出生，印度尼西亞萬隆)
《PT Besok Jaya: Juru Bisik Metafisika》，2015年
混合媒介，70×70×20厘米



NURRACHMAT "ITO" WIDYASENA

自2014年以來，印尼藝術家 Nurrachmat Widyasena 一直以 PT Besok Jaya (「明天勝利」) 企業的名義工作，這是一家虛構的科技公司，致力應用超創新的產品去解決社會問題。PT Besok Jaya 的作品挖掘了人們崇尚科技的心態，對科技的自豪和樂觀態度，其實亦帶來不少誤判和荒謬結果，尤其是發展中國家準備要躋身未來，在全球舞台上大展拳腳之際。藝術家對企業出售品挖苦諷刺，審視個人和國家如何將希望和資金投入高科技企業中——這些企業總是誘人地承諾能以簡單方案解決問題 (即使其投資效果有時甚為可

疑)，而這些創新產品又如何被民間傳說、流行文化和區域地緣政治弄得千奇百怪。譬如這款《Juru Bisik Metafisika》，是個雕成中國古代智慧老人模樣的瓷器，立於鑲滿鏡面的盒子裡。只要把它放在床邊，這位私人「上師」就會在你睡覺時入夢，不眠不休地教導你任何想學習的東西。盒子下方的小喇叭，更會喃喃地唸出數學、物理和歷史公式，提高你睡眠時的學習效果。

ARIA DEAN (1993年出生,美國洛杉磯)

《死亡地帶(複製)》,2019年,棉花枝、聚胺酯、實驗瓶、木,33.7×31.8×31.8厘米
鳴謝藝術家和洛杉磯 Château Shatto



ARIA DEAN

藝術家和評論家 **Aria Dean** 關注個人和集體身份,及其與互聯網和新興圖像技術的關係。她的雕塑經常運用看似平凡,卻在文化和歷史層面上包含重大意義的日常物品,迫使我們反思在日益數碼化的世界中,有形物件所帶來的政治性。這件《死亡地帶(複製)》雕塑,在鐘形罩內放有棉花枝標本。棉花在美國文化想像中極具意義,令不少人想起美國歷史上經濟繁榮背後的不義不公——數以十萬計的非洲人被偷拐、被強迫成為奴隸。然而,棉花也是廣泛應用在日常層面,在各類生產與裝飾中隨處可見。縱然今天棉花枝已是尋常無比之物,但它委實暗藏深遠的象徵意義。作品中的連枝棉花,既駭人地標誌著過去的創傷與暴力,同時也作為一件美形之物,邀請觀眾給它拍照——也就是視之為商品——傳到

網上。然而,鐘形罩底部隱藏著訊號干擾器,它會擾亂周邊的手機與傳訊裝置的訊號,也就是在雕塑四周構起一個通訊「死亡地帶」,禁制作品在網上流傳。不過,由於香港(以及之前展出過此作的紐約和洛杉磯)不准使用訊號干擾器,因此公開展出的《死亡地帶(複製)》必須關掉儀器——這證明現今世代,已經沒有選擇不連接網絡的餘地,要被看見是理所必然。

何銳安 (1990年出生,新加坡)
《學子們》,2019年,單頻道錄像,26分30秒
鳴謝藝術家



何銳安

HO RUI AN

何銳安著力研究東亞和東南亞的地緣政治,特別是與資本主義的現代性有關的。他早期的幾部作品,旨在弄清楚何謂亞洲「奇蹟」。二戰後亞洲因經濟和科技突飛猛進,成為人所共知的神話,蓬勃的發展卻隨著1997年金融危機而迅速止步。不過,奇蹟的飛躍曾令流行文化衍生了幾種「亞洲未來主義」,網絡龐克對此有生動描繪,因為這種科幻類型多以亞洲的高科技大都市為背景。何銳安在《學子們》中,以學生的身體重塑了亞洲資本主義的發展史,把意識形態的進步、倒退和反抗,以學子的形象來直接表現,或間接比喻。錄像結合了檔案和攝影棚的片段,將學子們的身體演變,從西方早期與日本交流的計劃開始。藝術家形容這部作品為「恐怖教學」,以科幻和恐怖電影中的角色,講述一段既可怕又矛

盾的地緣政治歷史。影片以未現身的「鬼魂」來敘述學子們隨時代演進所經歷過的可怖轉變,但只能靠字幕才能理解那些「鬼話」所言為何。

SONDRA PERRY (1986年出生,美國新澤西州)
《三屏幕工作站的接種與塵埃》,2016年,錄像裝置
紐約州巴德學院藝術策展研究中心
赫塞爾美術館 Marieluise Hessel Collection 收藏



SONDRA PERRY

Sondra Perry的《三屏幕工作站的接種與塵埃》擾亂了科技所標榜的中立和客觀,也探究了虛擬的有形化和解體的過程(這正是網絡龐克的經典主題)如何與種族暴力互相勾結。這件作品把錄像安裝在一輛可兼當工作站的健身單車上,這種健身單車是確有人使用的真實器材,旨在幫助辦公室職員邊工作邊運動。從一個三聯屏幕上可以見到,用以製作色彩嵌空的藍布背景前,有一個沒有身軀的3D頭像在空間裡浮動,配上了從YouTube找到的典型減壓或冥想音樂。這電腦化身是用標準軟件描譜的,複製了藝術家的形象,但她是身體卻因不切合軟件本身預設的模板而未能準確複製。評論家 Margaret Kross 在《藝術論壇》雜誌寫道:「這個自動操作裝置就是Perry的化身,由於成為這化身需要擔當許多風險

而耗費精力,同時在這裝置的標準規格以外讓硬件運作,也會令這化身疲乏不堪。這情況正好拿來作一個有力比喻,表示把白人的規範移植到黑人文化上所產生的種種投射,會損壞黑人生理上的肌肉反應,令其知覺及行為出現症狀。」在錄像的後段,這化身也察覺到健身單車已因過時而無用,只留下「無盡疲累,反反復復,日日如是」——原來號稱創新的科技,也可以變成權力和不公制度的執行工具,使這些長久存在的制度維繫下去。

SONDRA PERRY

三屏幕工作站的接種與塵埃

三上晴子 (1961年出生, 日本靜岡, 2015年逝世)
《世上最令人懷念的: 行李箱》, 1993年, 混合媒體
鳴謝維也納 Galerie Hubert Winter



三上晴子 SEIKO MIKAMI

三上晴子是日本新媒體藝術的早期開拓者。在1980年代中期, 她以大型數碼裝置知名, 作品表達新興的「資訊社會」與人體的關係, 這是在東京多摩藝術大學任職資訊設計教授時不斷探索的主題。她大部分作品都將人類置於物理和虛擬系統的介面中, 實驗當中的互動性和人類的感知。在其職業生涯中, 三上晴子也運用垃圾和廢料製作雕塑作品, 包括《世上最令人懷念的: 行李箱》系列, 她在不同的行李箱內放滿各種廢物, 如注射器、放射性物質、生物危害物質、實驗室動物、有毒液體和空氣污染物。這些物品放在完全透

明的密封袋子內, 如同網絡龐克和生物龐克中的經典場面(可有聯想到什麼生化危機?): 人們見到這些東西, 便會疑神疑鬼, 甚至患上集體妄想症, 唯恐一旦讓有毒的危險物質在密集的都市散播, 會威脅到人類的安危。行李箱有時會放在機場那種輸送帶上展示, 反映與流動性和移民有關的政治議題, 以及人和商品如何一律受到嚴格監控。

陳維 (1980年出生, 中國浙江省)
《在浪裡》, 2013年, 相片、燈箱, 80.5×100×12 厘米
鳴謝藝術家

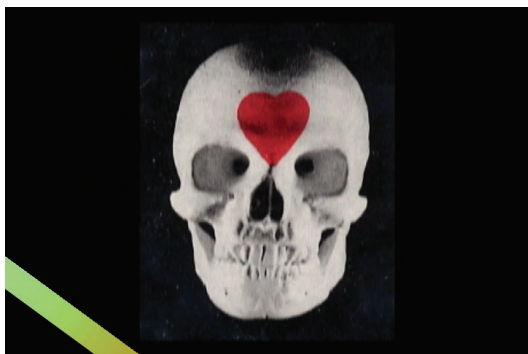


陳維 CHEN WEI

陳維的照片充滿電影感, 捕捉了夜總會聚眾的集體遐想, 人們在煙霧瀰漫的舞池上心醉神迷的樣子, 看似孤獨, 同時又融入群體之中。這位中國藝術家深入研究了1990年代中國的夜總會文化; 當時, 政府限制了絕大部份自發集會, 然而夜總會卻是一個例外。舞池上的自由, 尤其受知識分子和藝術家珍視, 他們以這種集合音樂、跳舞、享樂的次文化, 去對抗主流的意識形態。陳維將這些昔日年輕人的藏身之所, 精心重塑成攝影場景, 揉合現實、夢想和虛構。一幅幅閃著霓虹亮光、極為浪漫的圖像, 向中國城市夜生活曾為人們

提供的自由致敬。在酒吧舞池未受商業化徹底侵蝕前, 這空間曾啟發了無數藝術家、作家和電影導演。然而, 鏡頭下那夢幻般的憂鬱, 卻隱隱透出對集體聚會的憂慮。

SETH PRICE (1973年出生,東耶路撒冷)
《被拒或未曾使用過的片段,以重要程度順序排列》
2003年,錄像,10分鐘38秒
鳴謝藝術家和Electronic Arts Intermix



SETH PRICE

藝術家在這作品收集了其他創作中未被選用的錄像和音響片段,包括廣告、企業宣傳、電子遊戲、紀錄片和家庭錄像,內容五花八門,帶我們經歷了一趟旅程,一睹二十世紀媒體的繽紛多姿。本片早於第一個影視串流平台 Youtube 推出前兩年已出現,後者使大家可以在開放的檔案庫中更順暢地觀看影片。藝術家的旁白以一種貌似清醒的語調,討論宗教、科技和無所不能的互聯網,並慢慢帶出其他主題:實驗電影、動畫,還有媒體呈現的暴力是怎樣慢慢形成的。作品的標題富於暗示,Price 想激發觀眾從這堆流動影像的垃圾空

間中,尋找前後一貫的敘事情節,但由於沒有提供任何線索,這部錄像成了一個幻覺紀念碑,記下了當代世界曾經出現過的許多流淌的影像以及風格的轉向,其中大部分已遭人遺忘,散佚不存了。

SETH PRICE

被拒或未曾使用過的片段,以重要程度順序排列

致謝
ACKNOWLEDGEMENTS

策展團隊 Curatorial Team:
Lauren Cornell, 陳樂明 Dawn Chan,
譚雪 Xue Tan, Tobias Berger
以及助理策展人 with Assistant Curator,
Jeppe Ugelvig

由巴德學院藝術策展研究中心共同呈獻
Co-presented by Center for
Curatorial Studies, Bard College

大館藝術主管 Head of Art:
Tobias Berger

技術團隊
TECHNICIAN TEAM

首席技術員 Lead Technician:
鍾正 Mark Chung
技術員 Technicians: 鄭鎮禧 Kong Chun Hei,
劉志鏗 Herman Lau, 李曉華
Li Xiaohua, 譚頌汶 Tom Chung Man,
葉建邦 Elvis Yip Kin Bon
技術員 Audio-Visual Support: 陳榮聲 Chan
Wing Sing, 馮俊彥 Fung Tsun Yin Jasper

美術館及導賞員團隊
GALLERY AND DOCENT TEAM

美術館經理 Gallery Manager:
林家銘 Kevin Lam

全體導賞員團隊
The entire docent team

展覽團隊
EXHIBITION TEAM

項目策劃及展覽負責人 Project Lead
and Exhibition Manager: 譚雪 Xue Tan
助理策展人 Assistant Curator:
李伊寧 Erin Li
策展助理 Curatorial Assistant:
朱芷晴 Joy Zhu

資深藝術品管理員及營運經理 Senior
Registrar and Operations Manager:
麥倩薇 Jessie Mak
助理藝術品管理員及藝術部助理
Assistant Registrar and Art Coordinator:
周寶玲 Pauline Chao
臨時展覽經理 Temporary Exhibition Project
Manager: 禰詩汶 Kit Huen

教育和公共項目團隊
EDUCATION AND
PUBLIC PROGRAMMING TEAM

教育和公共項目策展人 Curator of
Education and Public Programming:
李林嘉敏 Melissa Lee
副策展人及助理策展人 (教育和公共項目)
Associate and Assistant Curators
(Education and Public Programmes):
陳思穎 Hera Chan, 陳浩勤 David Chan,
何苑瑜 Louiza Ho
藝術教育統籌 Art Education Coordinator:
黃姬雪 Ice Wong

出版及傳訊
PUBLICATIONS AND
COMMUNICATIONS

編輯及出版負責人 Editor and Publications
Manager: 何思衍 Daniel Szehin Ho
出版製作負責人 Print Production Manager:
何苑瑜 Louiza Ho
藝術傳訊統籌 Art Communications
Coordinator: 梁采枝 Frankie Leong

展覽支援
EXHIBITION SUPPORT

展覽建築師 Exhibition Architects:
BEAU Architects
展覽製作 Exhibition Builder: EXCEL
視聽支援 AV Support: Show Bros
字幕及技術支援 Subtitles and Technical
Support: MetaObjects

藝術品運輸 Art Transport: Helu-Trans (HK)
Pte Limited, Shinwa ShippingCo, Lotus Fine
Arts Logistics, Eric Art Services, Brandl
Transport GmbH

標題及作品說明製作 Vinyl and Text Panel:
富怡廣告公司 Fully Advertising Co.

教育工作室及項目 Education Workshop and
Programme: Colour My World

大館當代美術館
TAI KWUN CONTEMPORARY

Tobias Berger, 陳浩勤 David Chan,
陳思穎 Hera Chan, 周寶玲 Pauline Chao,
朱珮瑩 Ingrid Chu, 鍾正 Mark Chung,
何思衍 Daniel Szehin Ho, 何苑瑜 Louiza Ho,
禰詩汶 Kit Huen, 林家銘 Kevin Lam,
李林嘉敏 Melissa Karmen Lee, 梁采枝
Frankie Leong, 李伊寧 Erin Li, 麥倩薇 Jessie
Mak, 譚雪 Xue Tan, 曾智愛怡 Eunice Tsang,
董卓思 Kylie Tung, 黃姬雪 Ice Wong,
黃祖兒 Joey Wong, 朱芷晴 Joy Zhu

展覽平面設計及手冊
EXHIBITION GRAPHIC DESIGN
AND BROCHURE

文字 Texts: Jeppe Ugelvig
編輯及校對 Editing and Copy-editing: Jeppe
Ugelvig, 饒雙宜 Yiu Sheung Yee,
何思衍 Daniel Szehin Ho, 譚雪 Xue Tan,
梁采枝 Frankie Leong, 陳浩勤 David Chan
翻譯 Translation: 昌明 Ben Tsui

平面設計 Graphic Design: Goda Budvytytė
平面設計協助 Assistance in Graphic
Design: 梁璐 Liang Lu

手冊印刷 Pamphlet Printer: 高行印刷有限公司
Colham Printing Company Limited

大館員工
TAI KWUN STAFF

大館總監 Director of Tai Kwun, 簡寧天
Timothy Calnin; 郭嘉莉 Lily Kwok,
張健偉 Wallace Cheung, 黎嘉迅 Chris Lai
及企業事務部團隊 and the whole Corporate
Services team; 市場策劃主管 Head of
Marketing and Communications, 黃家燕
Kitty Wong, 及市場策劃團隊 and the whole
Marketing team; 設施管理部主管 Head
of Facilities Management, 盧慧怡 Anita Lo,
及設施管理部團隊 and the whole Facilities
Management team; 營運部主管 Head
of Operations, David Rees, 張凱策 Juk
Cheung, 何成斌 Mike Ho, 梁愷珊 Shandy
Leung, 譚芷烽 Juno Tam 及營運部團隊
and the whole Operations team; 全體訪客事
務及保安團隊 the entire VE and
Security team; 以及大館所有員工 and all
staff in Tai Kwun

有賴以下各位慷慨支持 The exhibition would not be possible without: 各位藝術家 all the artists; Brigitta Bailly and Reiner Sachs; Olivia Barrett and Château Shatto; Natascha Burger and Galerie Hubert Winter; 鄭成然 Stephen Cheng, 劉文棟 Alexander Lau and Empty Gallery; Electronic Arts Intermix; Elke and Stefan Kridlo; 梁國輝 Nelson Leong; Shinji Nanzuka; Atsuko Ninagawa; Mark Pearson; Philipp Pflug; Christa Stenner; Nick Taylor; Nick Buckley Wood, Thaddaeus Ropac and Galerie Thaddaeus Ropac.

特別鳴謝 Special thank you to: Bridget Donahue, Erin Leland, and Bridget Donahue Gallery; 何猷忠 Robert Y C Ho; 許煜 Yuk Hui; Ada Hung; Yuki Itaya; Joanne Bohee Koo and Nam Zie from Lee Bul Studio; Jung-Yeon Ma; Ryan O'Toole and Polina Dubik from Jon Rafman Studio; Ko Sadakuni and Petzel Gallery; Nick Simunovic; Shasha Tittmann and 立木畫廊 Lehmann Maupin Gallery; Marshall Utoyo; 王子 Simon Wang and 天線空間 Antenna Space; Tomoya Watanabe; Helena Yoon.

info@taikwun.hk
www.taikwun.hk



大館當代美術館
TAI KWUN CONTEMPORARY



古蹟及藝術館
CENTRE FOR HERITAGE & ARTS

保育活化 Conserved and revitalised by



香港賽馬會
The Hong Kong Jockey Club