



FONDATION
D'ENTREPRISE
HERMÈS

GINZA MAISON HERMÈS LE FORUM

21 OCT. 2022 – 31 JAN. 2023



VISITORS BY CHRISTIAN HIDAKA & TAKESHI MURATA

The Fondation d'entreprise Hermès is pleased to present "Visitors," an exhibition of the work of Christian Hidaka and Takeshi Murata, both of whom are artists that take a strong interest in the interweaving of reality and fiction in art.

As their names suggest, Hidaka and Murata are of Japanese descent, but they grew up in the linguistic and cultural environments of the UK and the US respectively. Their gazes are those of visitors with a degree of distance from the Japan-centric cultural and linguistic approach of those of us who live here, and thus transform our own viewpoints into those of visitors to their unique worlds.

Through his paintings, Hidaka continually references the theater and its architecture, as well as the history of Western art. In this exhibition Hidaka takes viewers on a mysterious journey transcending time and space, like theatrical dramas unfolding in parallel, in which the harlequins of Pablo Picasso, the detailing of Fra Angelico, the frames of Carlo Scarpa, and the diagrams of Joshua Kirby are reiterated within symmetrical divided spaces.

Meanwhile, Murata has been pursuing his own unique mode of realism in video and three-dimensional works, primarily using digital media. Murata's interest in Web 3.0, brought about by technological innovations such as NFTs, led him to create a video piece for this exhibition featuring Larry, a basketball-playing dog, also a virtual self-portrait of Murata that exists only in digital virtual space.

The worlds created by both Hidaka and Murata are both hybrids, running parallel to the world around us, yet deftly employing the fictionality we seek in art so as to beckon us into different dimensions of reality.

エルメス財団は、アート表現に見られる現実や虚構の織りなす構造に強い関心を寄せるアーティストであるクリスチャン・ヒダカとタケシ・ムラタによる展覧会「訪問者」を開催いたしました。

ヒダカとムラタは、名前が示すように日本の血を引きながらも、英語、米語圏の文化の中で育ちました。そのまなざしは、日本を拠点としている私たちの文化や言語へのアプローチとはある一定の距離をもった、訪問者のものであり、またそれゆえに、私たちのまなざしをも彼ら固有の世界への訪問者へと変えるものでもあります。

絵画を通じて、劇場や建築、西洋の絵画史への参照を特徴とした制作を続けているヒダカは、本展の空間をシンメトリーに等分し、ピカソのアルルカン、フラ・アンジェリコのディテール、スカルパのフレーム、カービーのダイアグラムなどが反復する時空を超えた不思議な散策を、並行する戯曲のように提案しました。

一方、主にデジタル・メディアを用いて、映像作品や立体作品などで独自のリアリズムを追求してきたムラタは、メタ世界への興味から、バスケットボールをする「ラリー」というヴァーチャルな自画像でもある犬の映像作品を制作しました。

ヒダカとムラタの生み出すそれぞれの世界は、ともにハイブリッドな技術を用いながら、私たちがアートの中に希求する虚構性を巧みに用い、現実と並行した異なる次元のリアリティへと私たちを誘うでしょう。

CHRISTIAN HIDAKA

クリスチャン・ヒダカ

Biography

1977年、千葉県野田市生まれ。現在、ロンドンを拠点に活動。新しい絵画形式の探究として、自身の複雑な心象風景を、異質な時間的・空間的構造が衝突する親密な連鎖を生む論法を用いて描き出す。西洋のキアロスクーロ（明暗法）と東洋の斜投影法を組み合わせたハイブリッドな空間構造「Eurasian」を、2つの伝統文化を融合させる手法で、絵画のみならず壁画制作も併せて展開している。

近年の主な個展に「Tambour ancien」(Michel Rein Paris, パリ、2021年)、「Set for Four Players, a Sundial and a Bear (ラファエル・ザルカとの2人展)」(ギャラリー・ファビアン・ラン、チューリッヒ、2021年)、「Unhooked a Star」(ルーマニア国立現代美術館、ブカレスト、2018年)。Mudam(ルクセンブルク)、CNAP(パリ)、イスラエル美術館(エルサレム)などに作品が収蔵されている。

Born in 1977 in Noda (Japan). Lives and works in London (UK). His complex mental landscapes are animated by an intimate associative logic through which disparate temporalities and spatial structures collide in the quest for new pictorial forms. In recent work, Hidaka develops both in the realm of picture planes and beyond the physical margins of the pictorial frame when executing wall paintings with a fusion of two cultural traditions merged together in what the artist calls an "Eurasian" mode of crafting images: a hybrid spatial structure combining the chiaroscuro technique of Western tradition with the oblique perspective of Asian art. His work is part of the collections such as Mudam (Luxembourg), Centre National des Arts Plastiques (Paris), the Israel Museum (Jerusalem).

Selected Solo Exhibitions

- 2021 "Tambour ancien," Michel Rein Paris, Paris, France
"Set for Four Players, a Sundial and a Bear" with Raphaël Zarka, Galerie Fabian Lang, Zurich, Switzerland
"Siparium," Michel Rein Brussels, Brussels, Belgium
- 2019 "Peter's Proscenium" with Raphaël Zarka, Koffler Centre of the Arts, Toronto, Canada
- 2018 "Unhooked a Star," MNAC, Bucharest, Romania
- 2016 "La famille SCHOENFLIES" with Raphaël Zarka, Instants Chavirés, Montreuil, France
"Desert Stage," CAC Le Grand Café, Saint-Nazaire, France
- 2013 "Meeting House," CAC - la synagogue de Delme, Delme, France

Selected Group Exhibitions

- 2022 "VARIA Une approche subjective de la création contemporaine," CAC Meymac, France
"Après Monet," Le MAT, Centre d'Art Contemporain du Pays d'Anenise, Montrelais, France
- 2021 "Spring," Fondation Thalie, Brussels, Belgium
- 2020 "Water Always Moves On," Almine Rech, Brussels, Belgium
- 2019 "Une Journée avec Marie Vassiliev," Maison d'Art Bernard Anthonioz, Nogent-sur-Marne, France
"Chinese Whispers, Recent Art from the Sigg Collection," MAK, Vienna, Austria
- 2018 "Naturel Pas Naturel," Le Palais Fesch, Musée des Beaux Arts, Corse, France
- 2017 "Flatland / Abstractions Narratives #2," Mudam, Luxembourg
"Museum of Together," Spiral Garden, Tokyo, Japan









C8



C9



C10



C11















C24



C25

1
シバリウム(バックドロップ)
Siparium
2020
麻布に油彩テンペラ
Oil tempera on linen
178 x 255 cm
Collection Nouveau Musée National de Monaco
Courtesy of Michel Rein, Paris/ Brussels
[p.C8, p.C13]

2
フローラの歌い手たち
Flora's Singers
2022
麻布に油彩テンペラ
Oil tempera on linen
104 x 71 cm
Courtesy of Galerie Fabian Lang, Zurich
[p.C9]

3
アンジェリコ・ドア
Angelico Door
2021
麻布に油彩テンペラ
Oil tempera on linen
212 x 105.5 cm
Private collection:
Veronika Mailänder Zelger and Martin Zelger
Courtesy of Galerie Fabian Lang, Zurich
[p.C9]

4
ヴェネチアン・ドア
Venetian Door
2021
麻布に油彩テンペラ
Oil tempera on linen
212 x 135.5 cm
YUANART COLLECTION
Courtesy of Galerie Fabian Lang, Zurich
[p.C4, p.C7]

5
シバリオ(カーテン)
Sipario
2022
ポリフラックスに油彩テンペラ
Oil tempera on polyflax
45 x 45 cm
Courtesy of Galerie Fabian Lang, Zurich
[p.C6]

6
手品師
The Conjuror
2020
麻布に油彩テンペラ
Oil tempera on linen
195 x 130 cm
Private collection: Sylvianne Nellens
[p.C10, p.C12]

7
スカルバのプラトン
Plato in Scarpa
2022
麻布に油彩テンペラ
Oil tempera on linen
60.5 x 43 cm
Courtesy of Michel Rein, Paris/ Brussels
[p.C6, p.C10, p.C11]

8
手品師 V
Conjuror V
2022
麻布に油彩テンペラ
Oil tempera on linen
195 x 130 cm
Courtesy of Michel Rein, Paris/ Brussels
[p.C17]

9
タンブール・アンシャン(古代の太鼓)
Tambour Ancien
2021
麻布に油彩テンペラ
Oil tempera on linen
251 x 178.5 cm
Courtesy of Michel Rein, Paris/ Brussels
[p.C14]

10
ウォール・ニッチ(スカルパ/ドゥ・コ)
Wall Niche (Scarpa/ De Caus)
2021
麻布に油彩テンペラ
Oil tempera on linen
212 x 135.5 cm
Courtesy of Michel Rein, Paris/ Brussels
[p.C15]

11
カービーと眠る人物像
Sleeping Figure with Kirby
2020
麻布に油彩テンペラ
Oil tempera on linen
50 x 65 cm
Courtesy of Michel Rein, Paris/ Brussels
[p.C10, p.C18]

12
森のそばの人物像
Figure by a Forest
2022
麻布に油彩テンペラ
Oil tempera on linen
81 x 60 cm
Courtesy of Galerie Fabian Lang, Zurich
[p.C21, p.C24]

13
ブリオン(肘)
Brion (elbow)
2022
ポリフラックスに油彩テンペラ
Oil tempera on polyflax
290 x 40.5 cm
Collection of Michel Rein, Paris/ Brussels
[p.C13, p.C16, p.C25]

14
カービー・ヴァリエーション
Kirby Variation
2022
麻布に油彩テンペラ
Oil tempera on linen
151 x 90 cm
Courtesy of Galerie Fabian Lang, Zurich
[p.C22, p.T30]

◎
壁画制作協力:
アントニー・ボダン
谷口洗
Production support of
wall painting:
Anthony Bodin
Akira Taniguchi



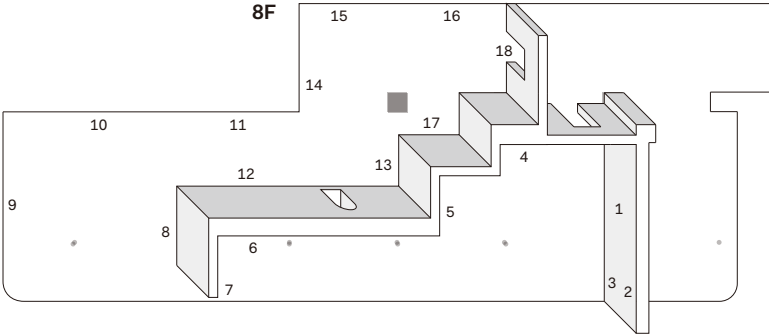
作家によるスタディ
Study by the artist

15
傘を持った女性
Woman with an Umbrella
2022
麻布に油彩テンペラ
Oil tempera on linen
203.5 x 143.5 cm
Courtesy of Galerie Fabian Lang, Zurich
[p.C3, p.C23]

16
王冠を乗せた不在者
Absentee with Crown
2022
麻布に油彩テンペラ
Oil tempera on linen
53 x 37.5 cm
Courtesy of Michel Rein, Paris/ Brussels
[p.C32]

17
ブルニアン・クロック
Brunian Clock
2022
MDFに油彩テンペラ
Oil tempera on MDF
45 x 45 cm
Private collection
[cover, p.C24]

18
無題(フォックス・ムーン)
Untitled (Fox Moon)
2022
ポリフラックスに油彩テンペラ
Oil tempera on polyflax
48 x 88 cm
Courtesy of Galerie Fabian Lang, Zurich
[p.C25, p.C33]



クリスチャン・ヒダカは、絵画を通じて、劇場や建築、西洋の絵画史への参照を特徴とした制作が続けています。特に、ルネサンスの思想や芸術への強い憧憬は、遠近法や幾何学的な空間記述といった科学的な技術だけでなく、記憶術とカバラといった古代思想との関連にもヒダカを探索へと導いています。近年は、絵画と劇場の類似性をだまし絵のような入れ子式の構造へと発展させ、アーティスト自身が「ユーラシア絵画」と呼ぶところ、古今東西のキアロスクーロ（明暗法）と斜投遠近法などが共存する時空を超えた不思議な世界をつくりあげてきました。

本展では、展示空間そのものを絵画ととらえ、絵画と壁画をシームレスに接続し、その中にパブロ・ピカソのアルルカン（道化師）、フラ・アンジェリコのディテール、カルロ・スカルパのフレーム、ジョシュア・カービーのダイアグラムなどのモチーフを反復的に重ね合わせることで、遊歩によって生まれる自在な眼差しや身体を経験を特徴とした一連の作品を制作しました。

説田礼子 キュレーター

クリスチャン・ヒダカへのQ&A

説田礼子（RS）： クリスチャンさんと日本との関係についてお聞かせいただけますか？

クリスチャン・ヒダカ（CH）： 私の父は英国人で、母は日本人です。日本の千葉県野田市で生まれ、幼少期を香港とウェスト・サセックスで過ごし、現在はロンドンを拠点として活動しています。本名は、クリスチャン・ワードですが、2010年に母の出生姓である「Hidaka」を使うようになりました。自分にとって、アイデンティティの問題は非常に重要でした。自分のルーツを確認するように、日本にも数カ月滞在しましたが、頭で理解していた以上に簡単ではありませんでした。

RS： 展覧会のタイトルである「訪問者」について、さまざまな意見を交換しました。美術史への参照から生まれた「ユーラシア絵画」を出発点に、展示構造によって強調されることになった闊とその往来について。さて、舞台構造の中に日本女性と思われる人物像を描かれた作品《手品師》（2020、p.C12）、《手品師 V》（2022、p.C17）があります。これらは、どのような意図によるのでしょうか。

CH： 開国直後の日本を写した写真に長らく興味を持ってきました。この中心人物のモデルは、ヨーロッパの写真家による19世紀末の芸者の写真から頭部を引用しています。初期のこれらの写真には、日本の近代化の初期の姿はもちろんのこと、ヨーロッパ人の視線も映し出されています。私は芸者の役割を、客に仕えるものではなく、芸術や思想の歴史に仕えるものとして再生させたいと思いました。彼女は

ピカソがデザインした『バラード』の衣装を着て、マティスの《モロッコ人たち》を参照した円盤を持ち、そこには（ジョルダーン・）ブルーノの秘印の幾何学模様が施されています。帽子はルネサンス期のヴェネチアのもので、スペインからやってきたユダヤ人が、ピコ・デラ・ミランドラを通じてルネサンス期に伝わったカバラを携えて被っていたものです。

RS： 《タンブール・アンシャン（古代の太鼓）》（2021、p.C14）について伺います。ここで主人公になっているドラマーは、ひととき鮮明な印象を残す登場人物のひとりですが、なぜ、彼はこの太鼓を携えているのでしょうか。

CH： この作品は、《シバリウム》（2020、p.C8）のディテールを発展させたものです。庭の景色とドラマーを同じ構図にまとめました。ドラマーは、より深遠な精神空間に到達するためのひとつの方法として、絵画の反復練習のアナロジーとして使用しています。この音以外、世界は、全き沈黙に支配されています。ピカソの『バラード』に登場する曲芸師の衣装のアラベスクを参照したのは、この曲芸師が星から星へと跳躍し、これらの星が、私の参照する星座に似ているからです。この太鼓はピカソのバラ色の時代の作品に登場し、その後1917年の『バラード』の幕にも登場します。この太鼓がどこから来たのだろうかと考えていたのですが、ピカソとアポリネールの研究者である友人の助けを得て、フランスのオークションサイトで実物に巡り合ったのです。私がしばらくの間、注目していたナポレオン時代のこの太鼓は、大道芸のサルティンバンコが観衆を集める時に再利用していたことがわかりました。戦場から大道芸へ、そしてアポリネールの詩、さらにキュビズムの始まりと終わりを告げるピカソの作品（1905–1917）へと、この太鼓の移動は、時間空間のモチーフとして、私の作品にとって非常に特別で不思議な意味をもっているのです。昨年、フランスのオークションで買った太鼓が《タンブール・アンシャン（古代の太鼓）》に描かれています。これは文字どおり、フランス革命の目撃者であり、楽器なのです。

RS： 舞台上の登場人物とともに、時代も異なる美術史上の作品を再訪する、そのような装置の中で、展覧会を訪問する鑑賞者はどのような位置付けになるのでしょうか。

CH： 展覧会は、イリュージョンという概念に関するため、つまり構築された世界という概念にも照合できると思います。ある意味、来場者はこの世界のゴーストとも言えると思います。言い換えると、世界は完全なる不在であるがゆえに、ある種の不可視性に関係しており、つまり、つくられるまでこの世界は存在しなかったからです。つまり、「訪問者」は展示そのものからやってくると言えるでしょう。「訪問者」のアイディアというのは、「一時的」な状態に立ち戻る感覚を与えることではないでしょうか。ゴーストという言葉は少し強いかもしれませんが、匿名の存在、儚い存在という意味でこの呼び名を観客は演じるのです。「訪問者」は、買いや食

事に来たのではなく、彼らは作品を見て、ただ存在するためにここにいるのです。

RS： 今回の構造において、闊の存在としてドアや窓、開口部が効果的に使われています。《アンジェリコ・ドア》（2021、p.C9）、《ヴェネチアン・ドア》（2021、p.C4）などの実寸の扉を示す作品だけでなく、スカルパの「ジグラット（階段状の幾何学模様）」のモチーフを使ったフレーミングが全体の構成に寄与しています。スカルパは、今回の展覧会にどのようなインスピレーションを与えましたか？

CH： 昨年、ヴェネチア近郊にあるブリオン家の墓地を訪れ、これほどまでに強烈で痛快な建築体験を初めて味わいました。これは、ブリオン家がスカルパに設計してつくらせた墓地で名作です。どこか別の場所に連れて行かれるような、とても不思議な感覚でした。とても形而上学的で、未知の場所への扉だったのです。このように、本来は目に見えないものでありながら、私たちがいつか行くであろう場所を意識させられるというのは、人間であることへの大きな賛辞だと思います。スカルパは、本当にこの展覧会に味付けをしてくれました。

ジグラットのフレーミングは、彼のトレードマークともいえるモチーフですが、本質的に匿名性を感じるもので、様式美ではありません。客観性のあるとても便利な装置で、彼はそれを信じられないような方法でたくさん使いました。とても幾何学的で規則正しく、きれいな影ができ、またモダニズムでもある。つまり、20世紀的なフレームで、私の作品を異なるかたちで受け止めてくれるものとなったのです。

RS： スカルパはブリオン墓地をつくった時に、能舞台を参照したとも言われていますね。だからでしょうか、墓地の空間構造が、幾何学的かつ日本的な次元を与える役割を担っていると感じました。また、あなたの作品で参照されているハイブリッドな異教寺院・準舞台、テンピエット・デル・クライトゥンノの持つ正面性に対しても、異なるパースペクティブをもたらせているのですね。等身大に描かれた《ブリオン（肘）》（2022、p.C16）は、とはいえ、その中で、異質さを醸し出しているように見えます。

CH： これは、ブリオン墓地で撮った写真をもとに制作しました。身体 of この部分は抽象的な断片となり、「現実」の世界にいる私たちと、その先にある果てしない黒との間に位置しています。私は、フレームに関するさまざまなアイディアを用いることで、絵画を通常概念から拡張するアイディアに興味を持っています。ここでは、ブリオン墓地の礼拝堂にあったスカルパの縦長の窓に、私たちの身体と1:1の縮尺を与えることで、墓地の形而上学的なものを結びつけました。

RS： 作品と現実との関係性について、タケシさんは、イメージよりもむしろ動きそのものの持つ性質に注目して、流動性を挙げていらっしゃる印象がありました。デジタルや映像といった

世界は今、私たちの現実とシームレスに繋がりがつつありますが、絵画や舞台といった空間において、現実はどうのように繋がっているのでしょうか。

CH： 少し前に、フランスの南西部に長期滞在して1万年、2万年前の洞窟壁画を研究する機会に恵まれました。そして、これらの空間が空間内を移動する人のことを念頭にして視覚的物語を紡いでいることに驚きました。見る人の位置にイメージを与える方法は、偶然でも計画的なものでもなく、自発的なものだったのです。この経験から得たものは、今回の壁画に発展しています。空間やイメージを移動する純粋な感覚を取り入れるための壁画、それは動物にも関係していると思います。私たち人間は、動物に自分の人間性を投影していると思います。動物たちが人間を顧みるとき、何を考えているかは分かりませんが、推測することはできます。洞窟の中で感じたように、動物には想像力を掻き立てる力があるのです。洞窟の中に入ると、バイソンたちが洞窟の中を歩くあなたをじっと見ている。「見られている」という感覚、だからこそ、視線とは洞窟内を移動する体験と分かちがたく結びついているのです。

RS： 洞窟壁画にすでに、見る、見られるという関係だけでなく、移動という視点が投影されていたという指摘は興味深いです。では、ヴァーチャル・リアリティと呼ばれる現実の次元において、それらの関係性は保持されるのでしょうか？

CH： ヴァーチャル・リアリティは、究極的には、現実を完全に置き換えるまで真実ではなく、このようになる、あるいはそのようになる可能性がある、という考え方だと思います。でも、それらが別の現実となるには、そこに人間を人間たらしめている、人生に存在する緊張感が必要です。絵画は私たちが物事を外在化する必要があるから起こるのであって、だからこそおもしろいオブジェだと思うのです。そして、私たちは、いまだにイメージを介して、コミュニケーションが必要がある、とも感じています。ヴァーチャル・リアリティがシームレスなものにならない限り、ヴァーチャル・リアリティであっても、真のヴァーチャル・リアリティにはならない。それは、ファンタジーの中で、別のモードで存在するだけです。

しかし別のリアリティの本当の姿とは、緊張感を含むものであり、リアリティをつくるのは、自己愛的な欲求を満たすものだけでなく、繋がりがとか議論とか愛とかそういうことなのです。現実とは何かと複雑で、仕事に遅刻したり、早く帰ったり、また、私たちの生活の基盤であるありふれた些細なことに含まれるクオリアのようなものです。だから仮想現実が現実になったら、絵画が再び出現すると想像しています。なぜならヴァーチャルが現実と等価になってしまうのだから。つまり、外在化する必要性があるということ、それが人間であることの象徴であり、そうでないとしたら、何をもって人間とするのでしょうか。

Through his paintings, Christian Hidaka continually references the theater and its architecture, as well as the history of Western art. In particular, his reverence for Renaissance thought and art has led him not only to focus on scientific techniques such as perspective and the geometric rendering of space, but also to explore their relationship to ancient philosophical systems such as the Art of Memory and Cabala. In recent years Hidaka has developed parallels between painting and theater into a nested trompe l'oeil structure, revealing a bizarre cosmos in which diverse elements of East and West, ancient and modern coexist. Hidaka constructs mysterious realms transcending time and space which fuse diverse techniques, such as chiaroscuro and oblique perspective, from different eras and regions, in what the artist describes as "Eurasian painting." In this exhibition, the gallery space itself is interpreted as a painting, with wall-hung paintings and murals seamlessly connected. A series of works, characterized by variability of viewpoint and the physical experience of making one's way through them, have been created by repeatedly layering motifs such as the harlequins of Pablo Picasso, the detailing of Fra Angelico, the multiple frames of Carlo Scarpa, and the diagrams of Joshua Kirby.

Reiko Setsuda, Curator

Q & A with Christian Hidaka

Reiko Setsuda (RS): Can you tell us about your connection with Japan?

Christian Hidaka (CH): I was born in Noda, Chiba Prefecture, to an English father and a Japanese mother. Then we moved to Hong Kong before coming to the UK. I grew up in West Sussex and am now living in London. My birth name is Christian Ward, but in 2010 I began using the surname Hidaka, which was my mother's maiden name. For me, the issue of identity is important. I spent several months in Japan to explore my roots, but it turned out to be more complex and challenging than my knowledge of the facts had led me to expect.

RS: We discussed various aspects of the exhibition title "Visitors." We took art-historical references and the concept of "Eurasian painting" as a starting point, and the conversation centered around the emphasis created by the exhibition structure, specifically the idea of the threshold and the significance of crossing it. Now, within the theatrical structure there are works, namely *The Conjuror* (2020, p.C12) and *Conjuror V* (2022, p.C17), depicting what appear to be a Japanese woman. What might be the intentions behind these works?

CH: I have been interested in old photographs of Japan as much as for what they say about the European gaze

and the beginning of modernity in Japan, as about Japan itself. Take, for example, the head of a geisha taken from an early photo by a European photographer in the late 19th century. I wanted to restore the geisha's role as a performer, not as one in service to a client but to art and the history of ideas. I have clothed her in a costume from *Parade*. She holds discs which reference Matisse's *The Moroccans* and which I have decorated with Giordano Bruno's geometric seals. Her hat is from Renaissance Venice, worn by the Jews who had come from Spain, bringing with them the Cabala, which migrated into the Renaissance via Pico della Mirandola.

RS: I'd like to ask you about *Tambour Ancien* (2021, p.C14). The main figure, a drummer, stands out as one of your most vividly portrayed figures. Can you speak about why he is carrying a drum?

CH: This figure is developed from a detail within *Siparium* (2020, p.C8). I have coalesced the view of the garden and the drummer into the same composition. I use the drummer as an analogy for the repetitive practice of painting as a means of reaching a more profound mental space. Except that this world is totally silent. I have referenced the arabesques on the costume of the acrobat in Picasso's *Parade* because this acrobat leaps from star to star, and for me these stars are akin to constellations of references. The drum appears in Picasso's Rose Period works and then on the curtain in *Parade* in 1917. I have often wondered where this drum came from, and with the help of a friend, who is a Picasso/Apollinaire specialist, found an actual example on a French auction website. I'd spent some time looking at images of drums like this from Napoleonic times, which had been repurposed by Saltimbanques in order to attract audiences to their street performances. So, this migration of the drum from the battlefield to street theater, and then into the poems of Apollinaire and Picasso's works, which bookend the beginning and end of Cubism (1905–1917), has a very special and magical meaning for my work as a temporospatial motif. The drum which I bought at the auction is depicted in *Tambour Ancien*. It was quite literally an instrument and witness of the French Revolution.

RS: Within a mechanism that revisits works of art from different historical eras alongside characters on a stage, what is the position of exhibition visitors?

CH: I think because the exhibition deals with the idea of illusion, the idea of constructed worlds is very pertinent. The visitor is in a sense like a ghost in this world, because this world is completely non-existent — it has to do with this sort of invisibility because these worlds did not exist before they were made. I mean, they're just coming into being due to the exhibition itself. I suppose this enables visitors to return to the idea of the provisional. Using the word ghost may be a bit strong, but a ghost in the sense of an anonymous, fleeting

presence, and one that the viewer enacts. They're not here to shop, they're not here to eat. They're here to look and just be present.

RS: In the structure of the current exhibition, doors, windows, and apertures are deployed effectively as thresholds. In addition to life-sized door pieces such as *Angelico Door* (2021, p.C9) and *Venetian Door* (2021, p.C4), the framing using Scarpa's ziggurat motif also feeds into the overall composition. In what ways did Scarpa inspire and inform this exhibition?

CH: I went to visit the Brion tomb near Venice last year. I never had such an intense and poignant experience of architecture before. It was a cemetery that Scarpa designed for the Brion family. It was a very strange feeling because he seemed to take us somewhere else. It was very metaphysical, a doorway to another unknown place. And this is really a great tribute to being human, I think, to be given that awareness, which is essentially something invisible, where we will all go one day. Scarpa really flavoured the exhibition. I used ziggurats, his trademark motif, which essentially feels anonymous, as a framework. There's nothing stylistic about it. It has an objectivity, and it's a very useful device, which he uses in many incredible ways. It's very geometric, it's regular, and it makes very nice shadows, and it's also modernist. I wanted to find a frame that was related more to the 20th century which could take my work in a different direction.

RS: It is said that Scarpa referenced the stages of Noh theater when he created the Brion tomb. Perhaps that's why the cemetery's spatial structure seems to serve to give it a geometric and Japanese dimension. Also, the hybrid of a pagan temple and a quasi-stage and the frontality of the Temple of Clitumnus, referenced in your work, introduced a different perspective. At the same time, *Brion (Elbow)* (2022, p.C16), depicted at life-size, seems to exude an air of otherness within this context.

CH: This was made after a photo I took at Brion. This part of the body becomes an abstract fragment and situates itself between us in the "real" world and the endless blackness of beyond. I've been interested in the idea of extending painting beyond its normal confines by using different ideas of the frame. Here I've taken Scarpa's large vertical window from the chapel at Brion to make an extremely tall painting which sits on the floor and has a 1:1 scale to our bodies.

RS: Regarding the relationship between art and reality, Takeshi Murata emphasized fluidity, highlighting the properties of movement itself rather than the contents of images. With digital and video worlds now seamlessly joined to the physical world, how do we connect with reality in paintings and in spaces such as theater stages?

CH: I spent a long time in the southwest of France studying the 10,000- and 20,000-year-old painted caves there. And it struck me how these spaces were made with a visual narrative that takes into account the visitor moving through the space. The way the images bear on the position of the viewer is not accidental, and there's nothing planned about it. It's very spontaneous. And I took something from this experience that has developed into making murals, which take that pure sense of moving through space and images, and talk to you. I think this relates to the animals as well. As humans we project our humanity onto animals. Animals look back at us and we don't know what they're thinking, but we might guess. But they still have this power in our imagination that I felt in the caves. I mean, you go in those caves and the bison, their eyes are all staring at you as you walk through the cave. You're being watched. And because of that, the gaze is deeply connected to the experience of moving through the caves.

RS: It's an intriguing observation, that cave paintings were already projecting perspectives of movement and not just relationships between seer and seen. So, are these relationships maintained in the dimension that we call virtual reality?

CH: Ultimately, the idea of virtual reality will not be true until it replaces reality completely, and the idea of it being like this or like that. But there have to be the tensions that exist in life that make us human for the virtual to be another reality.

I thought this would make an interesting object because painting is rooted in our need to externalize things. We still need to communicate through images. So I feel that unless virtual reality can be seamless, virtual reality is not going to be true virtual reality. It's just going to be another mode of existing in a fantasy.

But the true idea of another reality would include the tensions that make reality — not just satisfy our narcissistic needs. It's about connections and arguments and love, and so on. I think reality is much more complicated — it has to do with being late for work, being early for something else, and the qualia involved in these banal minutiae which our lives are built on. Well, I always imagined maybe there would be painting in virtual reality, because it would become reality again. And that is a symbol of being human. We need to externalize. Otherwise, what are we?



TAKESHI MURATA

タケシ・ムラタ

Biography

1974年、米国シカゴ生まれ。現在、ロサンゼルスを拠点に活動。動画ファイルの圧縮時に発生するエラーを用いて視覚的効果を与えるグリッチ・アートの先駆者として知られる。CGIをイメージ・メイキングやデジタル・アフターライフ（イメージに形や動きを与えること、死後もデジタルに生き続けること）のメディテーションの過程ととらえ、アニメーション、映像、CGIからNFTまでさまざまなデジタル・メディアや技法を駆使しながら、独自のリアリズムを追求する。

近年の主な個展に、「Living Room」(山本現代、東京、2017年)、「Infinite Doors」(Empty Gallery、香港、2017年)、「Takeshi Murata」(Halsey McKay Gallery、ニューヨーク/スタヴァンゲル美術館、2015年)など。サンフランシスコ近代美術館、DESTE Foundation for Contemporary Art(アテネ)、ノース・マイアミ現代美術館、ハーシュホーン美術館と彫刻庭園(ワシントンD.C.)、スミソニアン・アメリカ美術館(ワシントンD.C.)などに作品が所蔵されている。

Born in 1974 in Chicago. Lives and works in Los Angeles (USA). A pioneer of glitch art—a visual effect realised by manipulating digital errors which occur during video compression. CGI is an instrument for Murata to meditate on the process of image-making and digital afterlife (i.e. giving form and movement to images to keep them alive digitally after their death), and pursues his own unique realism using various digital mediums and techniques, from animation, video, CGI to NFT. His work is part of the collections such as SFMOMA (San Francisco), DESTE Foundation for Contemporary Art (Athens), Museum of Contemporary Art North Miami, the Hirshhorn Museum and Sculpture Garden (Washington D.C.), and the Smithsonian American Art Museum (Washington D.C.).

Selected Solo Exhibitions

- 2017 "Living Room," YAMAMOTO GENDAI, Tokyo, Japan
"Infinite Doors," Empty Gallery, Hong Kong
- 2016 "Second Nature," Kasia Michalski, Warsaw, Poland
- 2015 "Takeshi Murata," Halsey McKay Gallery, East Hampton, New York, USA
"Takeshi Murata," Kunsthall Stavanger, Stavanger, Norway
- 2014 "OM Rider," Salon 94, New York, USA
- 2013 "Takeshi Murata: Midnight," Ratio 3, San Francisco, USA
"Takeshi Murata: Mortality," Museum of Arts and Design, New York, USA

Selected Group Exhibitions

- 2020 "Monster," Svetlana, New York, USA
- 2019 "Dracula's Wedding," RODEO, London, UK
"Post Analog Studio," The Hole NYC, New York, USA
- 2017 "Broken Language," Shulamit Nazarian, Los Angeles, USA
"After Us," chi K11 art museum, Shanghai, China
- 2016 "At Home," Launch F18, New York, USA













T12



T13



T14



T15









19
シスターフッド
The Sisterhood
2011
ビグメント・プリント
Pigment print
62 x 84.3 cm (額装 / framed)
Edition 1 of 3, AP. 1
Courtesy of ANOMALY
[p.T19, p.T31]

20
ゴールデン・バナナ
Golden Banana
2011
ビグメント・プリント
Pigment print
79.4 x 109.8 cm (額装 / framed)
AP. 2
Courtesy of ANOMALY
[p.T18, p.T30]

21
イーグル (鷲)
Eagle
2017
ビグメント・プリント
Pigment print
78.4 x 106.5 cm (額装 / framed)
Edition of 3, AP. 2
[p.T3]

22
ラリー・コーヴ
Larry Cove
2021
Edition of 1
Sound by Black Dice

ラリー・ダンクス
Larry Dunks
2021
Edition of 1
Sound by DJ TacoFiesta

エア・ラリー
Air Larry
2021
Edition of 1
Sound by DJ TacoFiesta

ラリー・ループス
Larry Loops
2022
Edition of 1
デジタル・ビデオ / 連続ループ再生
Digital video; Continuous loop
Collaboration with Christopher Rutledge
Screen 1: Larry Cove. Larry Loop #1, 2, 3
Screen 2: Larry Dunks, Larry Loop #7, 8, 9
Screen 3: Air Larry, Larry Loop #4, 5, 6, 10
[pp.T4–T11]



ラリー・ループス
Larry Loops

23
ドーナツ
Donuts
2018
デジタル・ビデオ
無音 / 連続ループ再生
Digital video
Silent; Continuous loop
Edition of 5, AP. 2
[pp.T14–T15]

24
鳩時計
Cuckoo Clock
2017
ビグメント・プリント
Pigment print
106.4 x 78.5 cm (額装 / framed)
Edition of 3, AP. 2
[cover]

25
メルター 3D
Melter 3-D
2014
3Dアニメーション
Sculptural animation
162.5 x 56 x 56 cm
Edition of 5
[pp.T12–T13]

26
禁断のフルート
Forbidden Flute
2017
ビグメント・プリント
Pigment print
64.2 x 84.4 cm (額装 / framed)
Edition 1 of 3, AP. 2
Courtesy of ANOMALY
[p.T16, right]

27
ガムボーン 2
Gumbone 2
2017
ビグメント・プリント
Pigment print
79.4 x 64.1 cm (額装 / framed)
Edition 1 of 3, AP. 2
Courtesy of ANOMALY
[p.T16, left]

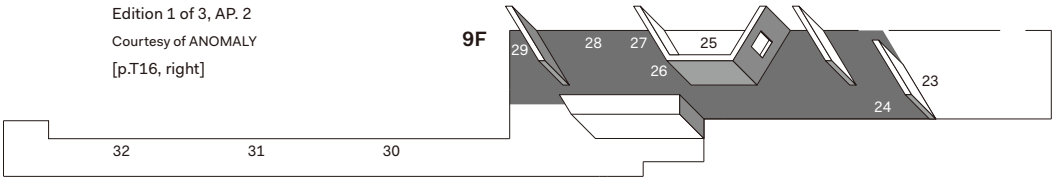
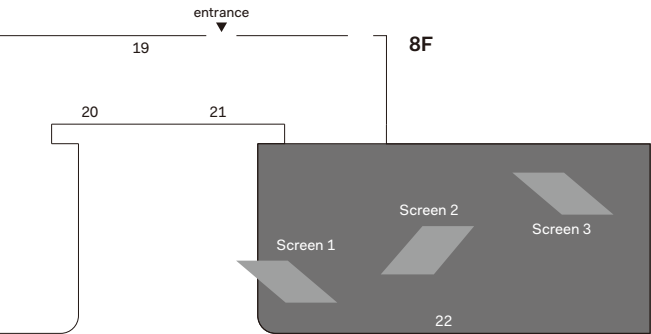
28
キャンドルスティック
Candlestick
2017
ビグメント・プリント
Pigment print
78.5 x 106.4 cm (額装 / framed)
Edition of 3, AP. 2
[p.T17]

29
アイ・ポパイ
I, Popeye
2010
デジタル・ビデオ
6分 / サイズ可変
Digital video
6 minutes; Dimensions variable
Edition of 5
[pp.T20–T21]

30
午前3時
3AM
2012
ビグメント・プリント
Pigment print
149 x 120 cm (額装 / framed)
Edition 1 of 3, AP. 2
[p.T23 right, pp.C12–C13]

31
ブルズアイ
Bullseye
2012
ビグメント・プリント
Pigment print
151.2 x 122.1 cm (額装 / framed)
Edition 3 of 3, AP. 2
Private collection
[p.T23 left, p.C12]

32
ディープ・ブルー
Deep Blue
2012
ビグメント・プリント
Pigment print
159.1 x 127.7 cm (額装 / framed)
Edition 1 of 3, AP. 2
Courtesy of Ratio 3
[p.T22, p.C10]



タケシ・ムラタは、主にデジタル・メディアを用いて、映像作品や立体作品などで独自のリアリズムを追求してきました。ムラタにとって、現実とは流動的なもので、分解、溶解、消滅、オーバーラップといったCGI技術の「ディゾルヴ」に似たものであるといえます。初期のアニメーションであるゾートロープや、オンラインで手に入るDIYのチュートリアルなどからつくられたCG画像などは、人工的なモノたちは古典的なモチーフをまといながらささやかな倦怠感を醸し出しています。ムラタは、本展に際し、最新の技術であるWeb3.0やNFTによってもたらされるメタ世界への興味から、バスケットボールをする「ラリー」という犬の映像作品を制作しました。液体シミュレーターでレンダリングされたラリーは、彫刻のように見えませんが、メタ世界にしか存在しない、ヴァーチャルなムラタの自画像ともいえるのではないのでしょうか。

説田礼子 キュレーター

タケシ・ムラタへのQ&A

説田礼子（RS）： タケシさんはお名前が日本的ですが、日本との関係はどのようなものなのでしょう？

タケシ・ムラタ（TM）： 私の父は日本人で、母はアメリカ人です。父は18歳の時に建築を学ぶために渡米し、大学で同じく建築の学生であった母と出会いました。祖父、村田政真も建築家で、日本では駒沢オリンピック公園のスタジアムをつくりました。祖父は東京で事務所を開いていたため、父はアメリカで独立することを勧められました。私は1974年のシカゴ生まれで、年子の妹がいて、父はデンヴァーで自分の事務所を開き、私はそこで育ちました。幼い頃、親戚に会うために2度日本を訪れ、その後、アーティストとして何度か日本を訪れましたが、残念ながら住んだことはありません。母は日本語を話しませんし、家で日本語に触れることはほとんどありませんでした。祖父父母も英語が流暢で、会話も英語でした。

RS： 展覧会のタイトルである「訪問者」は、いくつかの意味に解釈できますが、行政的な用法として、入国時のカテゴリーである「訪問者／Visitors」があると思います。その意味では、タケシさんのお話を聞くことは、世代を超える日本人の海外移住についての話でもあります。日本を訪れると、どのような気持ちになるのでしょうか？ 生まれてからずっと日本の姓名を持ちつつも、自分の居場所はアメリカであると感じますか？

TM： 私が感じる日本との関係は興味深いものです。私の名前から明らかなように日本や日本人の血筋とつながっています。しかし、ずっとアメリカで育ったため、日本文化のより微妙な側面はあまり理解できず、完全にアメリカ人だと感じていました。現在ロサンゼルスに住んでいて、そこではハーフや日系2世、3世、4世はごく普通ですが、1時間以上西の山間部にあるデンヴァーで育った時は、コミュニティで唯一の日本人ハーフであり、唯一のアジア人でした。

小学校6年生の時に2回目の日本旅行をした時、アメリカでは日本人に見え、日本ではアメリカ人に見えるという違和感を覚えました。大人になってから振り返ってみると、どちらの場所でも訪問者として見られるという感覚が、子どもの私にユニークで少し戸惑いのある世界観を与えていたように思います。

RS： タケシさんの作品には、多くの引用や参照があります。静物画のシリーズは例えば、『アイ・ポバイ』（2010、pp.T20–T21）はヒーローのポバイが、『ディープ・ブルー』（2012、p.T22）にはジェラルド・ダミアノ監督のポスターがといったアメリカの文化への直接的な言及のほか、古典的な静物画やシュルレアリスムなども射程にあります。例えば、この《鳩時計》（2017、表紙）の作品が指し示している時刻や《イーグル（鷲）》（2017、p.T3）の作品には、どんな背景があるのでしょうか。

TM： 両方とも、アメリカの現実があって、時代が反映されていると思います。《イーグル（鷲）》はディストピア小説のコーマック・マッカーシーの『ザ・ロード』（2006）の一場面からとりました。近未来の終末世界を父と子が彷徨う話で、その中で印象に残ったシーンからイメージしました。その部分を引用するとこんな感じになる。^{※1}

時計はみな一時十七分で停まった。長い鉄の刃のような光が現われたあと一連の底ごもりのする衝撃が起きた。彼は起きて窓辺へ行った。なんなの、と彼女はいった。彼は答えなかった。バスルームに入って電灯のスイッチを入れたがすでに電気はとまっていた。窓ガラスを染めている鈍い蔷薇色の光。彼は片膝をつきレバーを引きあげてバスタブの栓を閉じると湯と水の両方の蛇口をまわした。ナイトウェア姿の彼女が戸口に立ち片手を脇柱についてもう片方の手をおなかに当てていた。なんなの？ いったいなにがあったの？

わからない。
どうしてお風呂に入るの？
風呂に入るんじゃない。

《イーグル（鷲）》は、トランプ政権が誕生したときの作品ですが、アメリカのシンボルである鷲の持つ暴力が、現実世界になったことを誰も信じられなかった。SFのようなことが、現実になってしまった瞬間だった。

RS： 現在、タケシさんは、NFTなどのヴァーチャルな空間で活動され、ご自身のアイコンでもある「ラリー」のシリーズ（pp.T4–T11）を制作されています。今、私たちは、オンライン上で個人を表す何らかのキャラクターを用いながら、コミュニケーションをとっています。メタバースの中での交流、その世界の訪問者にはどんな特徴を見いだしていますか？

TM： 私はデジタル作品や物理的な基盤がない作品をつくるのが大好きです。そして私は、NFTの世界が切り開いた文化的な合流地点を気に入っています。この世界で交流するアーティスト、コレクター、作家、批評家の多くは、同義語や別名を使い、IRLの場所、性別、民族性なども不明ですが、

従来の常識にしばられていません。中央銀行とつながっていない通貨を使用することも重要です。つまり、NFTはメタバースにしか存在しないものでありながら、現実世界のものと同じように収集され、価値を保存しようとしているところが特徴でしょう。「ラリー」のプロジェクトでは、この不可視性を漫画の形式で反映させています。犬という馴染みのある形態と、バスケットボールをするというアクションを、実際の感触を持つ流体シミュレーターでレンダリングし、時間を曖昧に抽象的な彫刻のようにしています。

私は昔からのアートの世界で、すでに捨てられないキャリアと名前があったので残念ながら匿名には戻れなかったけれど、もし私が若くて駆け出しだったら、絶対に匿名（アノン）になったでしょう。今となっては、それはラリーに任せるしかないけれど。

RS： 現実とは流動的なものだというお考えが、新作である映像作品「ラリー」のシリーズには顕著に反映されていると思います。タイムベースドの作品をつくられていることと、それは関係していますか？

TM： イメージは抽象にとどまりますが、動きとは流動的なものです。それは動きそのものが、表象に根ざしつつも、他の何かを表象しているからでしょう。それは、時間の経過について、時間の認識についてでもあり、すぐに過ぎ去ってしまうものについての記憶を持つ認識のこともあります。1年前に過ぎ去ったことを10年前にさかのぼるようなこと、そして、それらがどのように流動的なものになるのか。また、それを現在に持ち込むことができるのだろうか。それは生命を与えることでもあり、そう私たちは流動的で、ほとんど水のようなものだから。

RS： テクノロジーの進歩の速さなどもその実態の解釈に影響していますか？

TM： 11歳の娘がいますが、彼女と同じ年頃の人たちのテクノロジーとの関係を見ているとても流動的です。彼女はものを見ても、ゲームの中のものを見るように認識していて、それを店舗で買うのと同じような価値観で遊んでいます。誕生日に何が欲しいか聞くと「このゲームのものでいいよ」と、ゲーム内の帽子、でも本物の帽子ではなくて、彼女のキャラクターのための帽子……。それは私にとって、未だに奇妙な感覚が残ります。テクノロジーの進化はあまりに速くて、もはや誰もすべてを把握することができないけれど、わたしたちはそれを基盤に現実をつくり出している。その可塑性の高い状況をCGIの技術を使ってビデオ作品の中で見せているってことかな。

RS： 最後に音楽の役割について伺いたいです。映像作品をはじめ、音楽との協働もしていますが、音楽はタケシさんの作品にとって、どのような関係性をもっていますか？

TM： 音楽、サウンドは、私の作品にとって非常に主要なインスピレーション源で、それは音が少し違うものだからだと思います。何かを聞いたときに、私の頭の中にヴィジュアルが浮かび上がってきます。しかし、それは何かインスピレーション

を与えるものを見ているときは別のものでもあります。音とは、洞窟の中で何かが襲ってくるような感じ、音は即座なりアクションがあるし、感情に直結した感覚があるのです。だから、即座に反応する感覚を、ヴィジュアルでも心がけているし、音の持つ異なる側面が、また異なる方法でコラボレーションを可能にしているともいえるでしょう。さて、キンクスの「ストレンジャーズ」を聴くぞ：）

T

「ストレンジャーズ」キンクス

きみがどこに向かおうと僕は構わない
無為に時を過ごし 自分の世界を台無しにしてしまった
どこに行って 何をみればいい
振り返れば たくさんの人たちがついてくるのがわかる
きみがどこに向かおうと俺は構わない
長生きすれば やがて死に怯えるようになるのだろう
だから僕はついていく きみがどこに向かおうと
まだ僕を受け入れてくれるのなら

僕たちはこの道で出会った他人同士
だけどふたりでひとつなんだ

きみも僕がいたところにいたのだという
敗者を生み出すあの国に
一緒にこの道を歩もう
言葉を選び 会話を気付けながら
打ち解けたなら 僕の話聞いておくれ
僕のはすべてきみと分かち合おう
そして 明日も今日と同じ気持ちなら
僕たちにいらないものは手放してしまう

僕たちはこの道で出会った他人同士
だけどふたりでひとつなんだ

聖者に牧師
人生への愛が僕を不安にさせる
たどり着いたらやるべきことをやるんだ
やがてきみは 僕たちを連れ去るのだろうから
でたらめな約束で きみは僕たちを騙した
たくさんの人に耐え難い悲しみがある
僕には誇りがある それでも怒りを押さえられない
長生きすれば やがて死に怯えるようになるのだろう

僕たちはこの道で出会った他人同士
だけどふたりでひとつなんだ
僕たちはこの道で出会った他人同士
だけどふたりでひとつなんだ

（歌詞対訳：若槻真人・狩野ハイディ for KR Advisory Co., Ltd.）

※1 コーマック・マッカーシー『ザ・ロード』黒原敏行訳、早川書房、2008年、47頁。

Takeshi Murata has primarily worked with digital media to pursue a unique mode of realism in his videos and three-dimensional works. For Murata, reality shifts fluidly in a manner akin to CGI “dissolves,” and is characterized by decay, dissolution, disappearance, and superimposition. In his computer-generated images derived from early animation techniques such as zoetropes, or from online DIY tutorials, human-made objects exude a subtle weariness while cloaking themselves in classical motifs. For this exhibition, inspired by the metaverse currently emerging through cutting-edge technologies like Web 3.0 and NFTs, Murata has created a video featuring a dog named Larry playing basketball. While Larry, rendered with a fluid simulator, appears sculptural, the image is also a virtual self-portrait of Murata that exists only in the metaverse.

Reiko Setsuda, Curator

Q & A with Takeshi Murata

Reiko Setsuda (RS): Takeshi-san, you have a Japanese name. What is your connection with Japan?

Takeshi Murata (TM): My father is Japanese and my mother is American. My father moved to the US to study architecture when he was eighteen and met my mother at university, where she was also an architecture student. My grandfather, Masachika Murata, was an architect too, and he designed a stadium in Komazawa Olympic Park in Japan. Because my grandfather had his own firm in Tokyo, he encouraged my father to establish himself independently in the US. I was born in Chicago in 1974, I have a sister who is a year younger, and we grew up in Denver, where my father opened his own firm. I visited Japan twice as a child to meet relatives, and I've visited several times as an artist, but unfortunately I've never lived there. My mother doesn't speak Japanese, and there was little exposure to the language at home. My grandparents were fluent in English too, so our conversations were in English.

RS: The title of this exhibition, Visitors, is open to multiple interpretations. In bureaucratic terms, there is a “Visitor” status when one enters a country. In that sense, your personal story also relates more broadly to the multigenerational overseas migration of Japanese people. How do you feel when you visit Japan? Although you've had a Japanese name since birth, do you feel that the US is home?

TM: I feel I have an intriguing relationship with Japan. It's evident from my name that I'm connected to Japan and have Japanese heritage. However, having grown up entirely in the US, I couldn't grasp the more subtle aspects of Japanese culture very well, and I always felt

wholly American. I currently live in Los Angeles, where being biracial or being a second-, third-, or fourth-generation person of Japanese descent is quite common. However, growing up in the mountains more than an hour to the west of Denver, Colorado, I was the only half-Japanese kid and in fact the only Asian of my age in my community. I remember a sense of cognitive dissonance during my second trip to Japan in sixth grade, feeling like I was seen as Japanese in America, but seen as American in Japan. Reflecting on it as an adult, I think the sensation of being seen as a visitor in both places imbued my younger self with a unique and somewhat perplexed worldview.

RS: Your works contain many quotations and references. There are direct references to American culture, such as the hero Popeye in the still life series *I, Popeye* (2010, pp.T20–T21), and a poster for a film by director Gerard Damiano in *Deep Blue* (2012, p.T22). Your sources also extend to classical still life and Surrealism. What sort of worldview underlies the time indicated in *Cuckoo Clock* (2017, cover) or the imagery in *Eagle* (2017, p.T3)?

TM: Both are reflections of American reality and the times we live in. *Eagle* was inspired by a scene from Cormac McCarthy's dystopian novel *The Road* (2006). The story centers on a father and son wandering in a post-apocalyptic near-future landscape. I drew inspiration from a memorable scene in the book. To quote the scene:

The clocks stopped at 1:17. A long shear of light and then a series of low concussions. He got up and went to the window. What is it? she said. He didnt answer. He went into the bathroom and threw the lightswitch but the power was already gone. A dull rose glow in the windowglass. He dropped to one knee and raised the lever to stop the tub and then turned on both taps as far as they would go. She was standing in the doorway in her nightwear, clutching the jamb, cradling her belly in one hand. What is is? she said. What is happening?

I dont know.
Why are you taking a bath?
I'm not.

I made *Eagle* when the Trump administration came to power. No one could have believed that the violence symbolized by the eagle, an emblem of America, would materialize in the real world in that way. It was a moment when something out of sci-fi became reality.

RS: You're currently working with NFTs in virtual spaces, and you're making a series featuring Larry (pp.T4–T11), your personal icon. Nowadays, people often communicate online using avatars to represent themselves. What characteristics do you see in metaverse interactions, or in visitors to virtual worlds?

TM: I love creating digital art, or works without a physical

basis. I'm also fond of the cultural convergences opened up by the world of NFTs. Many artists, collectors, writers, and critics interacting in this world use pseudonyms or aliases. Their real-life locations, genders, and ethnicities are often unknown, and they are not bound by traditional norms. The use of cryptocurrencies not connected to central banks is also important. A key characteristic of NFTs is that they exist only in the metaverse, but are collected and valued just like real-world items. In the Larry project, this invisibility is reflected in a manga-style format. I render the familiar form of a dog and the action of playing basketball with a fluid simulator that has a real-life touch, time becomes ambiguous, and the work becomes something akin to an abstract sculpture. I have career and a name in the traditional art world that I can't just abandon, so unfortunately, I can't revert to anonymity. But if I were young and just starting out, I would definitely be anonymous. Now, that's something I'll have to leave up to Larry.

RS: Your belief in the fluidity of reality seems to be clearly reflected in your video series including the new work featuring Larry. Does this relate to your practice of creating time-based works?

TM: The images would remain abstract, but the movement would be fluid. This relates to the fact that while the movement in and of itself is rooted in representation, it also represents something else. I think it's the in these especially in this time based, It relates to time passing, to our perception of time, and to our mnemonic cognition of fleeting moments. It involves remembering something that happened a year ago as if it was a decade ago, and the way such things become fluid in their own way. The past can also be brought into the present, and that can be a very fluid experience. It's like what gives us life. We are fluid, you know. We're mostly water, mostly fluid.

RS: Does the rapid advancement of technology influence your interpretations of reality?

TM: I have an 11-year-old daughter, and when I observe the relationship people her age have with technology, it's very fluid. When she looks at things, she perceives them as if they are items in a video game, and plays with them with a sense of value like when one purchases things in a store. When I ask her what she wants for her birthday, she says she wants something from this or that game. She'll ask for a hat in the game, not a real hat, but a hat for her character... I'm still not used to this sensibility, it gives me a strange feeling. The evolution of technology is so rapid that no one can grasp everything anymore, yet we're shaping our reality based on these technologies. Perhaps I'm reflecting this situation's high degree of plasticity through CGI technology in my videos.

RS: Finally, I'd like to ask about the role of music. You

incorporate music into your video pieces, but how would you describe the way music relates to your works?

TM: Music and sound in general is very primary inspiration for my work, I think possibly because they are somewhat separate and unrelated. When I hear things, they bring up visuals in my mind, and this process is distinct from what occurs when I see or look at something inspiring. Sound is much more immediate, like if you hear something that's about to attack you inside a cave, you have an immediate reaction. There's a sense of sound being more directly tied to emotion, and I try to convey that in my visuals as well. Different aspects of sound allow me to collaborate in different ways. Now, let's listen to “Strangers” by The Kinks :) T

“Strangers” The Kinks

Where are you going? I don't mind
I've killed my world and I've killed my time
So where do I go? What will I see?
I see many people coming after me
So where are you going to? I don't mind
If I live too long, I'm afraid I'll die
So I will follow you wherever you go
If your offered hand's still open to me

Strangers on this road we are on
We are not two, we are one

So you've been where I've just come
From the land that brings losers on
So we will share this road we walk
And mind our mouths and beware our talk
Till peace we find, tell you what I'll do
All the things that I own, I will share with you
And if I feel tomorrow like I feel today
We'll take what we want and give the rest away

Strangers on this road we are on
We are not two, we are one

Holy man and holy priest
This love of life makes me weak at my knees
And when we get there, make your play
'Cause soon, I feel, you're gonna carry us away
In a promised lie you made us believe
For many men, there is so much grief
And my mind is proud, but it aches with rage
And if I live too long, I'm afraid I'll die

Strangers on this road we are on
We are not two, we are one
Strangers on this road we are on
We are not two, we are one



2.5次元の旅

クレリア・ゼルニック パリ国立高等美術学校教授(芸術哲学)

感染症の世界的大流行、パンデミックによる移動規制が解かれて間もなく、銀座メゾンエルメスフォーラムで「訪問者(Visitors)」と題した展覧会が始まった。「訪問者」とは外国人でも観衆でもなく、文字どおり「訪問する人」である。その人たちは招待されたゲストではあるものの、少々場違いで、少々意外で、映画で言えばちょうどマルセル・カルネ監督の『悪魔が夜来る』の中の悪魔の使いや、ジャン＝マリー・ポワレ監督の『おかしなおかしな訪問者』の現代に闖入する中世の騎士のようなものだ。「訪問者」とはその土地に縁もゆかりもない観光客でも、当たり前になしを受ける招待客でもない、言ってみれば両者、つまり招かれざる人と歓迎さるべき人との中間なのだ。確かなのは、彼らがよそからやって来たことだ。「よそ」とは、我々がいる「ここ」と繋がっているとは思えないどこか別の場所を指す。そんな訳で「訪問者」の思いがけない来訪にはいつも驚かされるのである。

さて、具体的にそれは誰のことを言っているのだろうか。「訪問者」とはいったい何者なのか。それはフォーラムに立ち寄って、しばし銀座のネオン街が放つにじんだ光に囲まれた半透明の実験室、スペースシャトルの来訪者となる我々自身なのだろうか。それとも逆に、フォーラムのキュレーター説田礼子に招待され、このギャラリーに來た証しを何か残していくよう請われたアーティストたちだろうか。もしも「訪問者」という言葉がクリスチャン・ヒダカとタケシ・ムラタのことを言い表すのだとしたら、何を根拠に彼らが本当に「よそ」から来たと言えるのか。彼らはどの国から来たのか。クリスチャン・ヒダカは1977年、日本の野田市に生まれ、現在はロンドン住まい。タケシ・ムラタは1974年、シカゴで生まれ、現在はロサンゼルスで暮らす。2人が訪問者たる由縁は、日本にルーツがあるのに外国で育ったため、一種のよそ者であり、加えて、新約聖書の放蕩息子のように長い間不在だったため、帰って来ても、もう誰も待っていないということなのだ。

日本にルーツをもつアーティスト2人を集めたこの展覧会は、まさしく両者が海外暮らしであるからこそ、大胆な試みなのだ。でも、このポスト・パンデミックの世界において、暮らす場所選びで絶対に譲れないことはあるだろうか。我々はパンデミックによって、離れ離れでは共存できないことを再び痛いほど思い知らされたのではないか。

会場の入り口には紙にプリントされた1枚の写真が待ち受けている。そこに写っているのは1頭の驚で、爪で紙を引き裂き、今にも我々のもとに飛んで来ようとしている。この紙の二重性から困惑が生じる。それは無傷の紙に引き裂かれた紙が描かれていることに由来する。2次元空間では多層には重ねられない。加えて、1枚の紙はいったん引き裂かれてしまえば、無傷でいることはあり得ない。そんな訳で、会場巡りはこの空間にまつわる困惑から始まる。この空間はごく日常的でありふれていると同時に、変調を来し、ぎこちなく、機能不全に陥り始めている。加えて、驚が真正面から一気に飛びかかろうとしている様は、我々の新世界到着の知らせを歓迎して余りある。我々が上陸するのはまさしくひとつの空間、新たな領地なのだ。もちろん、夢幻的なピエロや永遠のキャラクター、道化師を起用した静物画や騙し絵(トロンプルイユ)、幼い頃に見たアニメや広告の画像(ポパイとホウレンソウ)などは、いずれも我々の心に親しみの情感を呼ぶ。2つの通りに面した銀座メゾンエルメスのビルの柱と柱の間に大判ガラスタイルが見える。でもなぜか心を乱し、不安を誘う奇妙なものがないだろうか。親しみやすいのに不規則に揺れ動き均衡を崩し、回転する何かが。

まず心を掻き乱すのは、一見ただで美意識が全くかけ離れたアーティスト2人の作品が一堂に会していることだ。唯一の共通点は外国暮らしであること。1人目のクリスチャン・ヒダカは主に古典絵画、ルネッサンス建築やピカソのお気に入りの画像を、2人目のタケシ・ムラタは広告、アメリカ世界、新技術を起用している。イタリアの色調の騙し絵画家とソーシャル・ネットワークや強烈な

ポップカラーのメタ世界に魅了され、コンピュータでイメージを操作するアーティストの2人以上にかけ離れた存在はあるだろうか。銀座の街の喧騒の上に浮かぶスペースシャトルのようなフォーラムのひとつの展覧会で同時に2人を紹介することは何を意味するのだろうか。展覧会の新規制作以上に大切なこととは、未知の恒星間空間(太陽圏外)の探索を目指すNASAの事業に匹敵する、真の心の旅、別世界への移動、日常の只中に空いた非物質的な穴を探る、真の科学的実験を行うことである。

実はクリスチャン・ヒダカとタケシ・ムラタ二人の存在と作品が、突然空いた奈落の口の両端を体現しているのだ。クリスチャン・ヒダカは展示室の複数の壁に渡って展開される騙し絵作品で展示空間を貫き、斜角透視画法の描画によって展示空間を再構築する。2次元から出発し、その虚構の奥行き効果を最大限にまで押し進めると、2次元が3次元の中で揺らぎ、見る者の目眩を誘う。赤と黒に彩色された柱は展示室の現実の空間を一定の間隔で区切っていく。その柱と柱の間に描かれた距離によって連続性が生まれる。ここから唐突に片腕が覗いたり、犬が現れて来場者にまなざしを送ったり、カーテンが掛かっていて、それが揺れているように見えたりする。絵画の中に再構築された空間は、展示空間の建物のさまざまな要素と至極すっきりと繋がっているように思われる。会場を歩き回ると現実の空間と虚構の空間との間で、常に2次元・3次元の両義性により目眩と揺らぎを覚える。

一方、タケシ・ムラタは現実の空間を溶解し、2次元空間の中で再形成する。巨大スクリーンに映った犬のラリーは、目の回るような速度で厚みを失い、1頭から複数頭へ、固体から液体に変わり、最初は飛行しているが、しまいには地面に押さえつけられてしまう。ラリーはアイデンティティを失い、自在に変形し、溶けてしまい、ゴリラや恐竜に姿を変える。最初の知覚上の混乱は彼がプレーしているバスケットボールがダブっていることから起こる。どうすれば2つのボールでプレーできるのだろうか。実はダブっているのは彼自身であり、3、4、10頭と増えていき、ピクセル化し、粘土またはペースト状の物質と化して崩壊するか、チューブから出されてパレット上でいい加減に混ぜられたペトペトの油絵具と化す。タケシ・ムラタは3次元世界をいきなりたどたどしい2次元世界に移し、表象(画像)の範囲にとどまったまま、それを増殖、融合、噴出、ピクセル化、気化、爆発させる。動画《ドーナツ》(2018、pp.T14–T15)では娘と犬を連れてショッピングセンターへ行く、我々にごくお馴染みの世界から出発する。ところが、ここで2次元が3次元を変容させにやって来る。現実がさまざまな画像効果によって掻き乱され、物体が空間を動き回るうちに伸びて変形していく。ところがこの見慣れた空間は壊れ、さまざまな画像がプリズムを通して回折し、動画が画面の上辺と底辺から分離して、さまざまな要素が重量を失って浮遊し始め、二重になり、めっちゃめっちゃにかき混ぜられていく。歩いていた人物の胴体から足が離れ、柱が空間を区切っていく。

クリスチャン・ヒダカは描かれた柱を虚構の空間と現実の空間とを一体化するために使う一方で、タケシ・ムラタはビデオ画像の不具合を駆使した「グリッチ・アート」の手法を使い、現実の空間を壊して虚構空間へと引き込むために現実の柱を使う。2人のアーティストは正に両極端にあり、その兩岸の間には溝が深く刻まれている。クリスチャン・ヒダカは2次元を3次元の側に引き寄せ、タケシ・ムラタは3次元を2次元の側に引き寄せる。両方とも、見いだされた未知の空間であり、両義的な2.5次元空間なのだ。本展キュレーターの前代未聞かつ先見性に富む招請によって出会った2人のアーティストが立つ岸の双方から行われた共同作業の内に刻まれた溝とは2.5次元の溝であり、その溝は我々の世界と生活の内側から開き始め、我々が暮らす慣れ親しんだ空間に裂け目を入れる。

「訪問者」展の会場を巡ると、親しみと違和感が心の中に去来する。あたかも会場に隣接する通りや銀座の他の店舗といった日常世界を離れないままエレベータに乗り、日常世界と完全に連続しては

いるけれど、別の地理座標と別の時空変数(可変要素)を有する空間、地球外の天体、月に降り立ったかのように全てが経過して行く。実は我々はこの別世界をととてもよく知っている。インターネット閲覧をする時に利用する世界であり、絵本やパソコンのウィンドウ内で見える世界だ。その世界はとても遠くに離れているように思われるが、実はすぐそば、すなわち画像と現実との間にあり、バンデミックがあったからこそ垣間見ることができた2.5次元の両義的な世界なのだ。

本展の大胆さは、この両義的な隙間に空間と場所を与え、裂け目を入れ、穴を穿つことにある。もちろん、我々はとても器用かつ柔軟に対応できるようになっており、現実の画像から出発し、2次元から3次元に、ビデオ会議の相手から自分の背後でドアを開ける我が子への切り替えを混乱なしにできる。コンピュータの画像と居間のドアとの間には何があるだろうか。そこにあるのは、未だ本格的に探究されていないこの両義的な空間だ。それを2人のアーティストは本展会場に持ち寄り、我々の鑑賞に供した。だからこの2人の訪問者がいれば、確かにこの時空空間に何らかの変化が起こることである。我々は2.5次元の国に到着したのだ。この両義的な隙間の国の新たな可変要素を2人のアーティストは頭わににした。我々はこの奇妙で違和感を呈する可変要素のいくつかを識別することができる。

本展のクリスチャン・ヒダカの作品中には同じ登場人物が複数箇所に同時に見受けられる。それらは遍在するか、複数箇所に同時に存在する才能を獲得済みである。《バンド・キャプテン》(2020)のドラマーの姿が《シバリウム(バックドロップ)》(2020, p.C8)にも描かれているのはそういう訳なのだ。仮に虚構の空間と現実の空間がつながっているとしたら、登場人物はこの遍在の才能を発揮して、細片化していく。統一性の無さに安定性の欠如が加わり、ラリーはアニメのフェニックスのようにしなだれて死に、やがて蘇る。そこに万有引力は存在しない。世界は流動的と言うよりむしろ永遠に融合し続け、絶えず温度変化にさらされているようである。

この2.5次元の新惑星の住民にはアイデンティティがないばかりか、出自も不明である。ラリーが一瞬にしてゴリラに姿を変える一方で、クリスチャン・ヒダカのピエロは突然、下駄を履いた芸者姿に早変わりする。次に再びクリスチャン・ヒダカは西洋ばかりか東洋の図像の引用を増やし、彼ならではの空間をつくりあげる。それは混血の空間、2つの異文化のはざまの空間なのだ。ピエロと道化師は混ざり合う。《手品師V》(2022, p.C17)のモデルは芸者の古写真から取られたものだが、ヴェネチアのカーニヴァル用帽子を被っている。この芸者はマティスの油彩画、《The Moroccans (モロッコ人たち)》(1915-1916)から想を得た円盤を携えているが、ピカソのバラ色の時代に見出せるナポレオン軍の太鼓を持っている。登場人物は同時に複数の顔を持っているように見え、巧みに変身したり、別人物と極限まで混ざり合ったりする。より正確に言えば、これらの混交した登場人物は安定した空間の外から来た芸人で、いつも舞台の最前面に立ち、その役柄を体現しているか、片腕だけを舞台の袖から覗かせている。クリスチャン・ヒダカが紹介する訪問者は役者であり、その虚構の存在はこの世界、我々の実世界の舞台に突然登場する。

この「2.5次元」表現を見た日本人はたちまち、人気漫画キャラクターのコスプレをして演じる2.5次元ミュージカルの様式を思い浮かべるだろう。取り巻きのファンに加え、この2.5次元スペクタクルの意義は、空間に穴を空け、ファンにしかり理解できない別の空間を噴出させることである。実際、この演劇表現は漫画の2次元と演劇の3次元を自然につなげるか、むしろ2次元の漫画キャラクターを生身の肉体を持つ存在へと増幅する。この昔からお馴染みの有名かつ人気の登場人物を配した見せ物は既にコメディ・デラルテ(イタリア古典仮面即興喜劇)で演じられている。クリスチャン・ヒダカは

引用と空間を巧みに駆使して、2次元を「ほぼ3次元」に増幅する。この増幅プロセスは複数の知覚手法を突き合わせたり、重ね合わせたりすることで効果を発揮する。西洋の明暗は東洋の斜角遠近画法によって消失する。演劇史と絵画空間を本格的に考察する《シバリウム(バックドロップ)》において、クリスチャン・ヒダカは古代ギリシャ世界の平坦性と古代ローマの逆遠近法を組み合わせ、彼自身が「ユーラジアン(Eurasian)」と呼ぶ、ヨーロッパ、アジアいずれの様式でもない、その中間の空間を創出した。この逆遠近法を使って描かれた舞台平面の市松模様は消失点が後方よりもむしろ前方にあり、鑑賞者の方に倒れ掛かって来るように見える。これは日本人、中国人に限らず、西洋人にも馴染みのある空間である。大いなる親近感と見知らぬ奇妙な物に相対した時の困惑との間の均衡はぎりぎりのところにしか見出せないのだ。この2.5次元世界は自分の側の世界でもあれば、向こう岸の世界でもある。

2.5次元世界は可塑性の世界で、両義的で、戯れ、演劇、トランスフォーミズム(女役を男が演じる劇、衣装の早変わり、生物変移論、議会内の連立といった多様な意味をもつ)、変容の空間だ。2.5次元世界は柔らかい。それはタケシ・ムラタの作品中の溶けた蠟燭やチューバ、回転覗き絵のストロボ効果によって融合状態に入る3次元球体《メルター3D》(2014, pp.T12-T13)さながらだ。軟らかく、流動的で、おそらく間違いなく捉え難い世界。軟らか過ぎたり、硬過ぎたりすれば、さまざまな機能が失われてしまう。例えばタケシ・ムラタのCG静物画ではお定まりの題材、リンゴが金属と化し、食べられなくなってしまう。あるいはバナナのようなもっと軟らかいものと入れ替わり、これもまた手に触れるものを全て黄金に変えるミダス王の手にかかり半ば硬化してしまう。それは日常の世界でありながら、役に立たない、消費できない世界なのだ(ミダス王は、しまいには食べ物まで黄金に変わったため、飢え死にしかけてしまう)。空気遠近法の強調し過ぎて、最も精細な形状までが、目を射るほど鮮明な状態から、一挙にぼやけて識別不能な状態にまで転じる。ラリーの伴奏をするDJタコフィエスタの音楽は、この奇妙な流動性を永遠に繰り返す。もし全てが繰り返すなら、それは2.5次元世界の中であり、もはや時間は消滅している。クリスチャン・ヒダカの絵画の中に永遠に止まった時を刻む時計が存在しても、もはや驚かされない。ダリのとろけた時計のように時間はもはや何の役にも立たず、存在しなくなってしまったのだ。タケシ・ムラタの静物画の中の携帯電話の画面が割れているのはそういう訳なのだ。つまり、この両義的世界にはもはや時間は流れていないのだ。

我々来場者は自分がどの国から来たのかを理解し、全く異質な国に入り込んでしまったのだと認識できる。それは(物理的に)最も遠くで到達不可能な恒星間空間の世界ではなく、ごく身近にある想像と現実のはざまの2次元・3次元間の空間であり、その時間は停止しているか、もはや消失している。その国は地球上やGoogleマップには存在しない、次元間の空間、両義的で極薄の空間である。本展で重要なのは、この次元と次元との間の空間の旅である。我々が次元間の空間を旅する訪問者であるならば、住民はあの少々場違いな訪問者たち、つまりピエロ芸者、太鼓を叩く道化師、フェニックスのように蘇るラリー、不動の驚であり、2次元と3次元との間に閉じ込められた彼らが我々来場者に扉を開けて待っているのだ。彼らはこの2.5次元の新世界に住む地球外生物だが、むしろ地球内生物であるといったほうが正確かもしれない。おそらく将来の旅はもはや遠く離れた星に向かう旅でなく、この両義的な空間の只中を訪れる旅であり、この空間に立体感を与えるのは我々の脳と迷路のように入り組んだ想像力の回路なのだ。我々はこれらの地球上生物と2.5次元の詩情を信じるべきである。

2.5D travel

Clélia Zernik Professor, École nationale supérieure des Beaux-Arts de Paris (Art Philosophy)

Having only recently emerged from pandemic-related travel restrictions, Ginza Maison Hermès's Le Forum now presents an exhibition called "Visitors." Visitors does not refer to strangers or spectators, but rather someone who visits, who is a guest, albeit a slightly impromptu, unexpected guest, like those in *The Devil's Envoys*, a movie directed by Marcel Carné (visitors who had in fact been sent by the Devil), or Jean-Marie Poiré's *The Visitors* (time travellers from the Middle Ages). Visitors do not experience tourists' lack of connection, but neither are they are entitled to the hospitality that must be shown to guests: they are somewhere in-between—between unwelcome and welcome. One thing certain about visitors is that they come from elsewhere, an elsewhere that doesn't seem to be in continuity with our here and now. That is why visitors' visits are always a surprise, they astonish us.

But who are they exactly? Who are these visitors? Is it us, who by visiting the Forum Hermès become for a fleeting moment visitors to this translucent spacecraft girded by Ginza's neon lights? Or rather is it the artists invited by curator Reiko Setsuda to leave traces of their passage in the gallery? If Christian Hidaka and Takeshi Murata can be called "visitors," where do they really come from? What lands are they visiting us from? Christian Hidaka was born in Noda, Japan, in 1977 and lives in London, while Takeshi Murata was born in Chicago in 1974 and lives in Los Angeles. Arguably what makes them visitors is that they are originally from Japan but grew up abroad, so in some respects they *do* come from elsewhere, or they have returned—like the prodigal son, after a long absence—perhaps to where they were no longer expected.

And this is the great audacity of the exhibition, which brings together two artists connected to Japan who live abroad... simply because they live abroad. But is there not something utterly indeterminable about living hither or thither in our post-pandemic world? Did COVID not teach us the hard way how impossible it is to coexist in different places?

Upon starting the visit, the first thing we see is a photograph on glossy paper of an eagle tearing the paper with its talons to reach us. We are troubled by the dual presence of the glossy paper—both that of the real photo and that which the eagle tears—which are identical (in a two-dimensional space there is no room to superimpose) while simultaneously being different (paper cannot be torn and untorn at the same time!). So we start the visit having experienced this disruption of space, a space that is ordinary and familiar, but at the same time begins to unwind, stall, and malfunction. Moreover, the d-on impact of the emerging eagle, which appears to swoop down onto us suggests that rather than receiving a welcome address we are being warned of our arrival in a new sphere. And it is indeed a new space, a new territory in which we find ourselves. Of course once again everything initially seems familiar, be it the still-lifes or trompe-l'œils, the references to moonstruck pierrots and ageless harlequins, the advertising pictures or the cartoons of our childhood (Popeye and his spinach), the large glass panes of the Hermès building or the adjoining streets that we can glimpse through the gallery's openings... . But is there not something disturbing, a troubling strangeness which means that, despite the familiarity, something wavers and spins?

Initially what disconcerts us most is bringing together these two artists who seem aesthetically very different; at first glance, their life abroad would appear to be the only thing they have in common. On the one hand, Christian Hidaka takes inspiration essentially from classical painting, renaissance buildings, and designs beloved of Picasso. On the other hand, Takeshi Murata's influences are advertising, America, and new technology. The two artists could not be more far removed. One is a trompe-l'œil painter who employs Italianate

hues, and the other—enthralled by social networks and similar metaverses in acid pop colors—manipulates computer images. What is the meaning of bringing them together in the same exhibition here at the Hermès Forum, in a gallery which hovers like a space shuttle above the hustle and bustle of Ginza? What if, rather than just commissioning a new exhibition, this was an attempt at mental displacement, an actual scientific experiment aimed at changing the world, NASA-like research to help us discover unexplored interstellar spaces, a truly metaphysical breach touching the very core of our daily lives?

It would seem that between them, Christian Hidaka and Takeshi Murata embody opposite sides of a chasm that has suddenly opened up. With his trompe-l'œils that spread across the gallery walls, Christian Hidaka pierces the space and rearranges it using oblique perspective drawings. He starts with 2D and pushes its boundaries as far as possible to create an effect of fictional depth, to a point where 2D becomes 3D. We are struck by these red and black columns which mark the real space and create continuity with the painted interstices from which an arm suddenly emerges, a dog stares at us, or a curtain flap seems to move. Meanwhile the spaces illustrated in the paintings are in perfect continuity with the architecture of the exhibition space. A clear continuity is achieved between the space in the paintings and the gallery space. Strolling through the gallery, we become giddy as we move between real and fictional space, constantly teetering between 2D and 3D.

In contrast, on the other side of the chasm Takeshi Murata dissolves real space, recasting it in two dimensions. Projected onto giant screens, Larry the dog seems to lose substance at dizzying speed—he goes from one to many, from solid to fluid, from airborne to ground-bound. He loses his identity, becoming malleable and shapeshifting, he changes into a gorilla or a dinosaur. Our first discernible disarray comes from duplication of the basketball he plays with. Why is he playing with two balls? How do you play with two basketballs? But immediately Larry duplicates himself, multiplying 3-, 4- or 10-fold, pixelating, melting and collapsing like plasticine or dough, like sticky oil paint from a tube that's been badly mixed on an artist's palette. Takeshi Murata turns the 3D world into faltering 2D, through multiplication, fusion, projection, pixelation, volatilisation, explosion, he goes underneath representation. In the time it takes to see the picture, we return to the original palette. In the *Donuts* video (2018, pp.T14–T15), Takeshi Murata is indeed referring to our world, a world in which we go to the shopping mall with our daughter and the dog. But 2D is now changing 3D; reality is disturbed by pictorial effects, bodies lengthen and deform as they meander through the space, they stretch and split, the seemingly familiar space breaks up, diffracting through the prism of a kaleidoscope of images, the top and bottom become detached, elements lose gravity and take flight, duplicating and blurring. A leg detaches from a walking body and columns cut through the space.

Whereas Christian Hidaka uses painted columns to bring fictional and real space together, Takeshi Murata, plays with video distortions (glitch art), using actual columns to break up the real space and drag it to fictional space. Both artists are effectively on either side of a chasm: Christian Hidaka pulls 2D towards 3D, while Takeshi Murata pulls 3D towards 2D. In each case we discover a unique space, an interspace, a 2.5D space. The chasm that emerges in joint work, operated from either side by both artists brought together in an unprecedented and visionary way by the curator, is a 2.5D chasm that opens up from within our world and our lives, and splinters the familiar space in which we dwell. This metaphysical experience—which makes us contemplate the face of this space between spaces—is at once dizzying, innovative, and familiar. For did the worldwide pandemic, which for a time restricted our movements, not accustom us to seeing this chasm in front of us, to seeing the space

break into a 2.5D universe, where happy hour went online, meetings took place in the metaverse, and purchases became virtual?

Hence the feeling of both familiarity and strangeness that we experience when we view the Visitors exhibition. It's as if we have landed in another space, with different coordinates, alternative space-time variables, on an alien moon but yet without ever having left our own planet, in perfect continuity with the elevator we have just used, the nearby streets, and the other stores in Ginza. We know this other world well, it is the one in which we are immersed when we browse the internet, look at glossy picture books, and view our computer screens. It seems far away, but is very close, between the images and reality, in an in-between space which the pandemic let us glimpse, in 2.5D.

The great audacity of this exhibition is to give a space, a place, to this in-betweenness, deepening the breach and opening it. Of course we have become very adept and versatile; we pass from image to reality, from 2D to 3D, from our colleague online to our child who opens the door behind us, without dizziness or confusion. We move from one to the other, but what is in between? What is between the computer image and the door that opens onto our living space? Is it this still largely unexplored space that both of this exhibition's artists let us set eyes on and visit? If there are visitors, it is precisely because of a change in space and time: we have arrived in the land of 2.5D. Both artists depict new, strange, and uncomfortable variables in this country of the interval and the in-between. We can identify some of them.

In the exhibition, Christian Hidaka's characters find themselves in several places at the same time. They have the gift of omnipresence, coexisting in several locations at once. Thus the drummer in *Band Captain* (2020) can be found identically in *Siparium* (2020, p.C8). And although fictional and real spaces are connected, they segment again within this omnipresence. An absence of unity is added to the absence of stability: Larry the dog disappears and is regenerated with the fluidity of an animated phoenix. There is no constant gravity. The world is fluid or rather in perpetual fusion, as if subjected to continuous temperature changes.

The inhabitants of this new 2.5D planet are also devoid of identity and origin: while Larry abruptly becomes a gorilla, Christian Hidaka's Pierrot suddenly takes on the features of a geta-shod geisha. Christian Hidaka, furthermore, makes multiple references to both Western and Eastern culture to create a space of his own, one of blending, and of intervals between cultures. Pierrot and Harlequin become hybrids. In *Conjuror V* (2022, p.C17), the model is based on an old geisha photo, but she wears a Venetian hat. She holds discs inspired by Matisse's painting *The Moroccans* (1915–1916), while carrying a Napoleonic-era drum that can be found in Picasso's Rose period. The character seems to show several faces at the same time, to be gifted with the ability to shift shape or hybridise to the extreme. More accurately, we could say that these unstable hybrid characters are actors. They always present themselves to us face on, as if performing, or else only an arm appears, as if in the wings. Christian Hidaka's visitors are actors, fiction-inhabited beings who appear on our world stage, our real world.

For the Japanese, the expression '2.5D' almost immediately conjures up images of musicals featuring cosplayers portraying popular manga characters. In addition to the fanaticism that surrounds them, these 2.5D performances have the advantage of opening up a breach into space, allowing another space to emerge: one that perhaps only fans can see. In fact, such stage productions combine the 2D of manga with the 3D of theater, or rather they amplify two-dimensional manga characters into flesh and blood beings. This

was already the case with *comedia dell'arte*, where popular and well-known fixed-type characters were on stage. Through a subtle play on references and spaces, Christian Hidaka amplifies this second dimension almost to a third dimension. This amplification plays on the encounter and overlap of several perceptive processes: Western chiaroscuro is countered by oblique Eastern perspectives. In *Siparium*—a thought-provoking reflection on the history of theater and pictorial space—Christian Hidaka combines the flatness of the Ancient Greek world with an inverted Roman perspective (the chequerboard that serves as a stage does not have a vanishing point towards the back but rather towards the front, it “falls” towards us) to create a space that the artist himself calls “Eurasian.” It is neither one nor the other, rather in-between. It is a space that seems familiar not only to the Japanese and Chinese, but also to Westerners. There is a precarious balance between intimate familiarity and confusion caused by an unfamiliar strangeness. This 2.5 world seems both the same and other.

A 2.5 world is a shapeable world, a space of in-betweenness, of play-acting, theatricality, transformation, and metamorphosis. In Takeshi Murata's work, this world is soft, like a melting candle or molten tube, or like the 3D sphere *Melter 3-D* (2014, pp.T12–T13) that melts under the stroboscopic effect of a zoetrope. A soft, liquid, and ultimately elusive world. A world that is either too soft or too hard, which escapes and loses all function. In Takeshi Murata's computer-generated still-lives, the oft-found apples have become metallic and inedible, or are sometimes replaced by the softer shapes of bananas, themselves half touched by King Midas. It is an everyday world that escapes us, or that we can no longer consume (just like Midas who nearly starved to death as all that he touched turned to gold). The atmospheric perspective is too pronounced, and the most in-focus shapes shift from eye-piercing clarity to an all-absorbing haziness. The music by DJ TacoFiesta that accompanies Larry underlines this strange mobility, which is constantly repeating and restarting. If everything repeats itself, it is precisely because time no longer exists in this 2.5D world. It comes as no surprise to see indefinitely stopped clocks in Christian Hidaka's paintings. Just like Dali's melting watches, time is no longer useful, so it is no more. Likewise the mobile phone with a broken screen in one of Takeshi Murata's still-lives: in this world of intervals there is no more time.

This is how we can understand what country we are visiting from, and we realise that the otherworldliness is total and complete. It is not an alien world of interstellar space, of ever-further distances, of stars we see in the night sky even though they are already dead, rather this is a space of hyper-closeness, of intervals, a space between image and reality, between 2D and 3D, where time has stopped and no longer exists. This country is a country that cannot be located on a globe or by using Google, but which is an inter-dimensional space of interstices and ultra-thin. It is a journey in space, between spaces, between dimensions. Once again we find the giddiness of disorientation — not because we are so far away, but because we are so close. And if we are visitors to this intra-dimensional space, the inhabitants of this land are also rather strange visitors: this pierrot/geisha, drum-beating harlequin, phoenix-like Larry, or frozen eagle, all caught somewhere between 2D and 3D, yet who have opened the door to us. All the characters who populate this new 2.5D country are extra-terrestrials, or more precisely intra-terrestrials. Perhaps future travel may no longer focus on far-distant, interstellar space, but will involve journeys to the centre of space, this interspace whose contours take on those of the brain and the labyrinths of the imagination. We need to believe in these intra-terrestrials, and in the poetry of 2.5D.



FONDATION
D'ENTREPRISE
HERMÈS

GINZA MAISON HERMÈS LE FORUM



21 OCT. 2022 – 31 JAN. 2023

VISITORS BY CHRISTIAN HIDAKA & TAKESHI MURATA