

## 1 新聞公佈

## 2 討論要點

擴增實境(AR)作為當前潮流  
AR 作為未來的創新社交互動模式  
AR 作為記錄和保存非物質文化遺產的新形式  
Meta-monument (形上紀念碑)  
口袋博物館  
文化旅遊  
高維度話語  
《BeHere》項目的實現過程  
如何使用

## 3 資料頁

藝術家簡歷  
奧沙藝術基金  
HKACT!  
香港設計中心  
#ddHK (設計#香港地)  
鳴謝  
智能手機設備技術規範  
導賞團預訂

## 4 參考資料

# osage

香港觀塘興業街 20 號  
聯合興業工業大廈 4 樓

T: +852 2389 8332

E: info@oaf.com

W: www.oaf.cc

新聞公佈  
致藝術與特寫編輯  
即時發佈  
2018 年 12 月 17 日

HKACT!

Act 1

**BE  
↓  
HE  
RE**

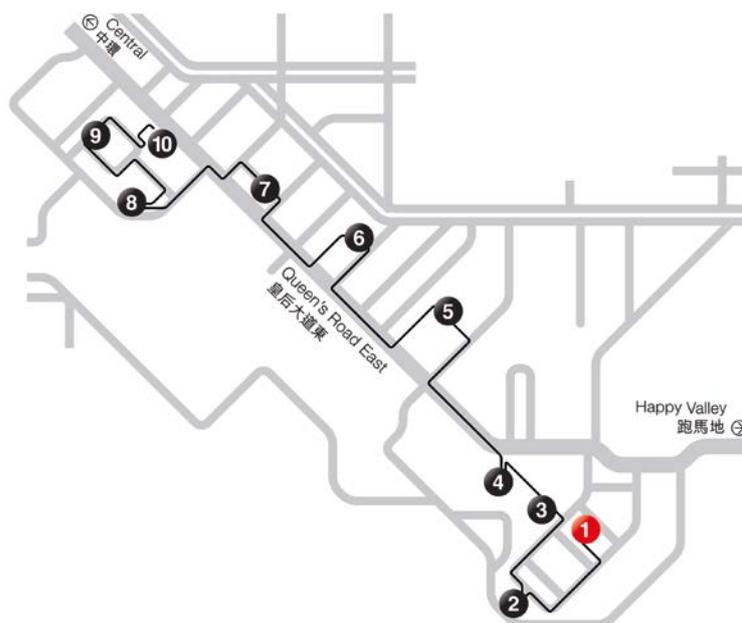
**BeHere**

擴增實境公眾藝術項目

藤幡正樹

設計#香港地委約作品

2018 年 12 月 1 日至 2019 年 4 月 30 日



#### 10 Locations

- 1 Blue House (藍屋)
- 2 Stone Nullah Lane Garden (石水渠街花園)
- 3 Wan Chai Gap Road Playground (灣仔峽道遊樂場)
- 4 Old Wan Chai Post Office (舊灣仔郵政局)
- 5 Lee Tung Avenue (利東街)
- 6 Tai Wong Street East Sitting-out Area (大王東街休憩處)
- 7 Lun Fat Street Sitting-out Area (聯發街休憩處)
- 8 Kwong Ming Street Children's Playground (光明街兒童遊樂場)
- 9 Sun Street (日街)
- 10 Dominion Garden (東美花園)

奧沙藝術基金隆重宣佈 HKACT!第一回 (Act 1) 正式啟動，這個名為《BeHere》的項目是一個建基於灣仔的擴增實境 (AR) 作品，由高瞻遠矚的新媒體藝術家藤幡正樹創作。

《BeHere》由香港旅遊事務署呈獻，香港設計中心主辦的「設計#香港地」委約，奧沙藝術基金製作，是「HKACT!」平台的一部分。

「HKACT!」(香港藝術文化及創新科技) 是奧沙藝術基金建立的一個藝術和思考平台，匯集具遠見的思想家和創新者，通過一系列的藝術和文化項目，幫助規劃更美好的未來社會。「HKACT!」是「未來的起點」，而《BeHere》就是這項目的第一回。

藤幡正樹是一位重要的新媒體理論家和創新的新媒體藝術工作者。他強調：「新媒體藝術需要具備新媒體技術的批判意識，同時必須以新媒體創作。新媒體藝術是新媒介的發明。」

《BeHere》是一公共藝術項目，利用擴增實境 (AR) 智能手機應用程式，在灣仔由藍屋到東美花園等 10 個地點，與超過 40 個 3D 人物形象互動，組合不同的背景構圖，將家人朋友置入現實與虛擬的雙重取景框內，並將有趣的相片分享至社交媒體。

藤幡正樹參考了香港 20 世紀 40 至 70 年代的老照片，並把圖像立體化，為體現每張照片背後的意思，曾採訪當地居民以作更深入的研究，並根據資料搜集得來的故事創作影像，再由藤幡正樹導演不同演員探索過去的記憶，重新想像及重塑不同場景，再由 70 部連接的相機攝製，最後利用攝影測量法軟件把照片轉化成立體數據。



與香港城市大學及香港演藝學院學生進行之工作坊

藤幡正樹稱：「《BeHere》是一個虛擬鏡頭，帶領過去的人物來到現在。在所有社會中，每一代人都必須繼承自己的歷史。歷史源於積累和分享個人經歷。我們將文化遺產(舊照片)視為已過去的東西，但現在就是留給未來的文化遺產(使用者以 AR 應用程式與立體形像拍攝的新照片)。《BeHere》是一個將過去置於現在的平台，讓不同年齡段的觀眾一起分享此刻，並為未來留下值得回憶的瞬間。」

藤幡正樹選擇把作品置於灣仔區，是因為這一區有其獨特的城市發展模式，其中皇后大道東的南北兩面凸顯出不同的歷史，是觀察社區的有利位置。灣仔北主要在 70 年代開發，比較現代和商業化，而位於山邊的灣仔南則保留了更多的傳統文化。觀眾從一個地點走到另一個，來回穿越皇后大道東，將看到新舊的街道生活、住宅和商業樓宇，以及過去和未來的對比。

有關《BeHere》項目，以及獲取藤幡正樹的高解像度照片和預約訪問，歡迎致電（852）2389 8332 或電郵至 [belleleung@oaf.cc](mailto:belleleung@oaf.cc) 與 Belle Leung 聯絡。

有關呈獻單位香港旅遊事務署、主辦機構香港設計中心及委約方設計#香港地的進一步資料，歡迎聯絡 [info@designdistrict.hk](mailto:info@designdistrict.hk) 或 (852) 3793 8429。



利用擴增實境組合構圖; 鳴謝 We 嘩藍屋，聖雅各福群會

## 討論要點

### AR 作為當前潮流

與 AR 相比，虛擬現實（VR）為使用者提供身臨其境的體驗，是電影的延伸。AR 則是電腦界面的延申，讓使用者操作場景背後的數據，與實際情景重疊。使用者可以通過身體的動作移動設備以獲取數據。AR 與我們的日常生活息息相關。

正如蘋果公司總裁蒂姆·庫克所說：「我認為 AR 就像 iPhone 上的矽片一樣，它本身不是產品，而是一項核心技術。但適合主流應用之前，還需要探索有關技術。我認為 AR 對人們的日常生活可以有很大幫助，是很實在的東西，因此我認為這項技術令人非常興奮。」AR 是一種與他人交流的未來工具，不僅以對話的同步方式，更以歷時的方式交流，就如閱讀書本一樣。

### 擴增實境(AR)作為未來的創新社交互動模式

藤幡正樹說：「把過去的真實經歷傳達給現今的年輕一代，是一件很困難的事。老年人可以使用《BeHere》幫助年輕人了解過去，年輕人可以用它來指導老年人如何使用高科技。」

通過 AR，使用者可在手機屏幕上同時欣賞到現實世界及立體形像擴增功能。AR 在各行各業中的應用近年來變得更加普遍，並將進一步擴展。藤幡正樹的《BeHere》正好帶領這股潮流，並探索這項技術如何為社會的創意發展作出貢獻，並擔當社區的未來社交互動功能。



通過 AR App 之互動; 鳴謝聖雅各福群會

## AR 作為記錄和保存非物質文化遺產的新形式

在城市快速發展的過程中，個人故事、個人歷史、過去的細微故事很容易消失和被忽視。這項目旨在發掘和保護我們寶貴的非物質文化遺產。傳統的檔案紀錄，主要保存有價值的文檔，過去的記憶只能通過照片、訪談或其他物件保存。《BeHere》希望超越這些傳統模式，使用電腦產生的影像，增強我們對現實世界的感知。通過 AR，歷史資料可與現實環境一同記錄，而非只是存在於紙上的符號和圖像，這是了解我們歷史更有效和更互動的方式。觀眾與歷史資料的互動也將通過圖像記錄，讓我們明白不同時代的人對歷史的了解。有了 AR 的互動功能，文化遺產可用互動和親歷其境的方式記錄。

### Meta-Monument (形上紀念碑)

《BeHere》項目涉及對 20 世紀 40 至 70 年代香港歷史的長期研究，尤其是灣仔區的歷史。這項研究不僅涉及影像的選擇，還包括影像在這段時間顯示的香港實際生活面貌。研究還包括與當地長者的分享，用以收集有關灣仔生活的第一手資料和對所揀選的圖像的見解。

這項目使用這些灣仔居民的微觀敘事，基構出象徵整個社區的 **Meta-monument**。與傳統的紀念碑如雕像、建築物或橋樑不同，這是一種嶄新的由記憶建構的紀念碑。立體形像的快照呈現在網絡空間中，並與真實空間中的社區共享。



訪問灣仔長者居民; 鳴謝聖雅各福群會



訪問蛙王 (郭孟浩)



參觀香港故事館

## 口袋博物館

藤幡正樹說：「智能手機是非常個人化的設備，幾乎一星期 7 天，每天 24 小時都在我們身邊。智能手機與博物館截然不同，博物館通過保存和展示奇珍異寶定義國民身份，而《BeHere》旨在將個人故事放入各人的口袋中，讓人們通過瀏覽網站令歷史活現眼前，所以口袋博物館能遍地開花。」

## 文化旅遊

文化旅遊以一般文化遊客參觀的景點類型來定義，例如藝術畫廊、博物館、文化遺產、建築物、當地節日或表演等，也可以通過文化遊客積極尋求的體驗來定義。今天許多資深旅客都希望通過嶄新體驗，增強他們對城市或地方的記憶。

《BeHere》讓文化遊客通過最先進的立體擴增實境技術，體驗香港居民在 20 世紀 40 至 70 年代的日常生活，這是一種非物質文化遺產，而他們只需點擊智能手機上的按鈕，就可以與朋友分享香港人的生活記憶。

該項目將標誌香港成為在公共空間中使用立體擴增實境技術的先行者。

## 高維度話語

藤幡正樹指出：「近年來，媒體研究已經成為了解我們的生活及技術環境的最重要學科之一，馬素·麥克魯漢曾說過：『媒體是信息』，這種態度讓我們開始關注新媒體如何能服務大家。《BeHere》的設計容許人們在公共空間使用新媒體，但我們無法預料使用者和參與者對這媒體有何反應，研究他們的反應非常有價值。」

藤幡正樹又說：「一直到 20 世紀末，若學者要了解行為藝術，都需要使用線性文本。智慧一般都以線性書寫格式的能力來定義，知識也以所認識的詞彙來釐定，因此是可計算的。在印刷技術的支持下，這種知識廣泛地散佈。今天，隨著數碼影像技術的發展，影響文本和事件、文字和圖像等，而知識的概念將從可計算推展至無限、從認識論分析轉向基於實踐的本體論。我認為這有助重新定義新的視點。」

藤幡正樹認為，認識論方法不能讓新媒體產生任何新發明。對他來說，任何這方面的新發明都只能通過實踐來實現。新媒體需要擁有自己的新文化形式。

## 《BeHere》項目的實現過程

《BeHere》主要由人們的快照和日常生活影像組成。這些照片是從香港各種圖書館和私人收藏的檔案庫挑選出來，以作微觀敘述和情景的參考。

藝術家在香港城市大學創意媒體學院以及香港演藝學院舞台及製作藝術學院舉辦了一系列工作坊，與兩間學院的學生共享資源及專業知識，包括創意媒體學院提供的技術支援，以及由舞台及製作藝術學院的院長和管理團隊提供的燈光、服裝、道具、化妝和髮型團隊的協助。



與香港城市大學及香港演藝學院學生進行之工作坊



攝影測量法裝置

最終的立體形像是利用攝影測量法軟件製作，並使用 70 部攝影機在攝影廠內拍攝。攝影測量的演員通過各種途徑招募，包括公開招募、親自邀請、本地藝術家的支持、學生志願者和聘用專業演員等。

原來的二維快照經過後期製作過程，重新建構為三維立體模型，然後使用擴增實境技術將網絡中的立體形像數據呈現到現實世界，再由手機的鏡頭捕捉。



攝影測量法拍攝;

右: 藝術家黃國才; 左: 香港演藝學院學生志願者  
由 Moraine Lo 拍攝

## 如何使用

要分享這項目，使用者首先需要從 **AppStore for iOS** 或 **Google Play for Android OS** 下載 **BeHere\_HKACT!** 應用程式。開始時，使用者需要掃描識別圖碼以確定位置，然後從清單選擇喜歡的立體形像。

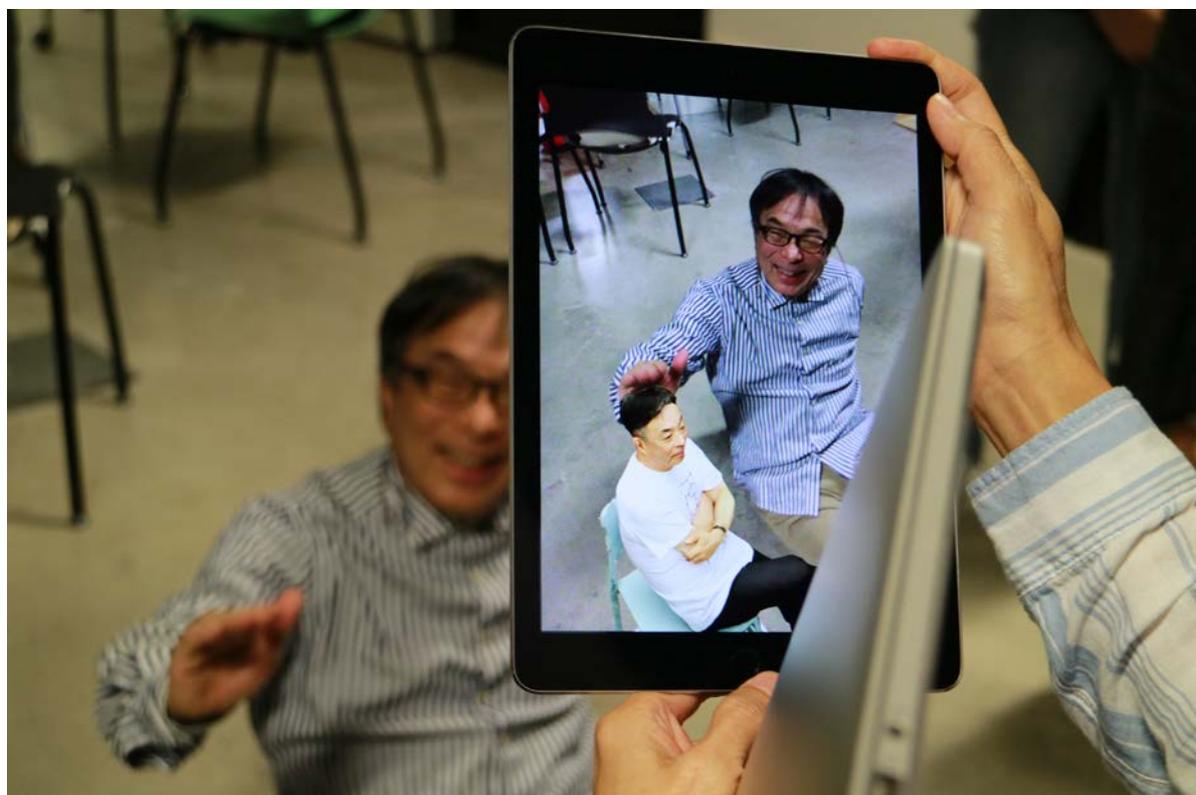
之後使用者可以開始把立體形像放置在場景之內，也可通過移動人物及把自己置身場景之內，建立不同的構圖。

程式上有一個按鈕可以捕捉屏幕上的影像，把影像將自動儲存在使用者手機內的相冊中。使用者可把影像上傳到自己的社交網站。



## 資料頁

### 藝術家簡歷



藤幡正樹是全球新媒體藝術的先驅之一，從 20 世紀 80 年代初開始從事視頻和數碼成像工作。他是最早使用立體光刻技術的藝術家之一，這種技術使用激光掃過液體樹脂的表面使其聚合。

他憑電腦圖像作品在 20 世紀 80 年代闖出名堂，之後他開始對使用數據以三維打印技術製作三維雕塑產生興趣，如數控路由作品《Geometric Love》（1987）、立體光刻作品《Forbidden Fruits》（1989），以及使用集成電路製造技術製造出世界上最小型的雕塑。

到了 1990 年代中期，藤幡正樹製作了後來被稱為「互動藝術」的一些經典作品，包括使用了紅外無線電話的《Removable Reality》（1992）；《Impression Velocity》（1994），藝術家使用配備 GPS 的筆記本電腦以數碼測圖富士山；探索網絡技術的《Beyond Pages》（1995-1997）和《Global Interior Project》（1995）。他的作品對人們在不同介面的互動以及在虛擬空間的溝通提出質疑。

近年他主要的關注點，是採用多媒體技術探討在虛擬空間內溝通的可能性，尤其在 1992 年開始的 GPS 技術實驗，以不尋常的技術收集數據，從而製作一系列精心製作和無可比擬的網絡空間創作，這些創作可稱作「未來的電影」或「將來的媒體」。他的《Field-work @ Alsace》（2003）彙編有關國際邊界的訪談。音樂作品《Simultaneous

Echoes》（2009）在北愛爾蘭創作，而《活力之聲》（2012）則在法國南特創作，匯集在虛擬空間呼叫的騎單車者的聲音。

藤幡正樹的作品曾在日本和世界各地展出，包括 1983,1984,1996 和 2000 年的 Siggraph 會議（美國），Ars Electronica（林茨），DEAF（鹿特丹），CyberForum（里斯本），VEAF（溫哥華）和他的作品獲 ZKM（卡爾斯魯厄）永久收藏。他的《Global Interior Project #2》獲得了 1996 年的 Golden NIKA 獎，《Voices of Aliveness》曾獲 2013 年 Ars Electronica 優秀獎，《Simultaneous Echoes》曾獲 2010 年日本教育部美術獎。

藤幡正樹的教育事業同樣出色，曾任日本慶應義塾大學環境信息學院教授（1990-1999）、東京藝術大學美術學院媒體系教授（1999-2006）和東京藝術大學電影與新媒體研究院教授及院長（2005-2011）。之後擔任法國巴黎巴黎第八大學、日本京都立命館大學、奧地利林茨藝術大學的客席教授，現時是香港浸會大學電影學院客席教授。

## 奧沙藝術基金

奧沙藝術基金於 2005 年成立，主要有三個目標：培育創意社區，促進文化合作和建立創意思維。

奧沙藝術基金現已廣泛為人認識，所舉辦的眾多創新項目已得到本地社區和國際的認可。

奧沙藝術基金致力啟發藝術與社會更深層次討論。我們深信藝術家、策展人和藝評人對當前社會及文化價值的議題所作的研究、分析、和討論推動，將可於亞洲各地區以至全球，帶出更全面的思考。

奧沙藝術基金的項目集中於文化交流、教育外展和知識建立幾方面。

[www.oaf.cc](http://www.oaf.cc)

## HKACT!

2015 年，奧沙藝術基金展開一個名為「HKACT!」的重要新平台，以促進香港的藝術文化和創新科技。「HKACT!」是一個匯集有遠見的思想家和創新者的藝術和創意平台，通過一系列突破性、前衛和創新的科技、藝術和文化項目，以幫助規劃更美好的社會未來。

HKACT! 的綜旨包括：

- \*為未來提出願景。
- \*為香港建立未來之都的形象。
- \*推廣香港作為藝術文化及科技創新中心。
- \*推動創意和文化產業的發展。
- \*通過藝術推動設計和科技的未來。
- \*成為思想領袖的催化劑。
- \*促進文化旅遊。
- \*探索另類教育方法。

[www.hkact.hk](http://www.hkact.hk)

## 香港設計中心

香港設計中心乃於 2001 年在業界支持下成立的非牟利機構，擔當香港特別行政區政府策略夥伴，透過設立多元化的交流平台，以推動香港成為亞洲設計之都為目標；使命是利用設計思維和創新精神，為業務創造價值及改善生活質素。工作主要分為以下五大範疇：聯繫業界、弘揚人才、啟蒙創業、突顯專業以及融入社會。詳情請參閱 [www.hkdesigncentre.org](http://www.hkdesigncentre.org)

## 設計#香港地

『設計#香港地』是一個以創意及設計促進旅遊發展的三年創意計劃，旨在透過一連串公共空間創意社區營造、創意設計活動及委約作品，打造灣仔及深水埗成為香港的創意社區。與本地創意群體及社區單位共同協作，設計#香港地將為旅客和大眾市民展現一段糅合本港特色設計及創新、歷史文化和地區特色的地道之旅。由藤幡正樹所創作的《BeHere》為 #ddHK 2018/19「連城：香港故事」的委約作品。此計劃由香港旅遊事務署呈獻及香港設計中心主辦。

[www.designdistrict.hk](http://www.designdistrict.hk)

## 鳴謝

藝術家/總監	藤幡正樹	
技術總監	川嶋岳史	
三維模型	曾根光揮 福田泰崇	
呈獻	旅遊事務署	
主辦	香港設計中心	
委約	設計#香港地	
製作	奧沙藝術基金	
平台	HKACT! (香港藝術文化及創新科技)	
贊助	香港演藝學院舞台及製作藝術學院	
	香港城市大學創意媒體學院	
	香港浸會大學	
	東京藝術大學	
支持	灣仔區議會文化及康體事務委員會	
	合和實業有限公司	
	利東街管理有限公司	
	康樂及文化事務署	
	金舞台技術有限公司	
	太古地產有限公司	
	We 嘩藍屋，聖雅各福群會	

<p>參考照片原圖 版權持有人</p>	<p>翟偉良 張伯根 鄭寶鴻 Clarence. W. Sorensen (由 The American Geographical Society Library, University of Wisconsin-Milwaukee Libraries 提供) Estate of Yau Leung H. Tam (由南華早報提供) Hedda Morrison (由 Harvard Yenching Library 提供) K.W. Ng (由香港特別行政區政府新聞處提供) R. Yung (由南華早報提供) Raymond Tang (由南華早報提供) Robin Lam (由南華早報提供) S. Chuang (由香港特別行政區政府新聞處提供) 香港大學圖書館</p>
<p>攝影測量法製 作團隊及演員</p>	<p>Annie Yim Jerman Chu Lina Lee Tracy Giu Zora Lai Albert Lu Annika Lu Carson Chung Chan Tsan For Cheung Chung Man Cheung Lin David Yeung Florence Kwok Fung Yui Yin Hui Kin Ming Ina Guianela Abejero Jamie Chan Jonathan Lee Kacey Wong Lam Sau Man Lee Ying Chun Li Wai Foon Lam Cheuk Hung Lo Cheuk Wing Pennie Leung Remedy Chiu Veronica But Wong Hoi Yin Wong Ting Hin Yiu Lok Man Zhang Tsz Man</p>

HKACT! 策展顧問	<p>John Aiken  陳育強  Charles Merewether  Jeffrey Shaw</p>
HKACT! 顧問	<p>莫奔  Lewis Biggs  Colin Fournier  高思雅  Yuko Hasegawa  羅發禮  Leon Tan  Tony Tang</p>
特別鳴謝	<p>香港基督教服務處  聖雅各福群會  Chau Kwan Ying  蔡敏志  郭孟浩(蛙王)  鄭錦林  梁嘉聲  梁蕙群  梁永康  胡恩威  潘荔明  黃炳培 (又一山人)  黃玉珍  禩四妹</p>

## 智能手機設備技術規範

蘋果設備 (iOS) 使用者，BeHere\_HKACT! 應用程式需要使用 iOS 11.0 或更高版本的 ARKit 兼容設備，即 iPhone 6s、iPhone SE、iPhone 7、iPhone 8、iPhone X 和 iPhone XS 系列都可以使用該技術。iPad 使用者，唯一兼容的型號是第 5 代和第 6 代 iPad，以及第 1 代和第 2 代 iPad pro。

安卓 (Google Play) 設備使用者，BeHere\_HKACT! 應用程式需要 Android 7.0 或更高版本的 ARCore，手機必需預載 Google PlayStore。

生產商	型號	備註
Acer	Chromebook Tab 10	Requires ChromeOS stable builds 69 or later
Asus	Zenfone AR	
	Zenfone ARES	
	Zenfone ARES	
Google	Nexus 5X	Requires Android 8.0 or later
	Nexus 6P	Requires Android 8.0 or later
	Pixel, Pixel XL	
	Pixel 2, Pixel 2 XL	
HMD Global	Nokia 6 (2018)	Also known as Nokia 6.1
	Nokia 6.1 Plus	
	Nokia 7 Plus	
	Nokia 8	Requires Android 8.0 or later
	Nokia 8 Sirocco	
Huawei	Honor 10	
	nova 3, nova 3i	
	P20, P20 Pro	
	Porsche Design Mate RS	
	Mate 20 Lite	
LG	G6	Requires Android 8.0 or later
	G7 ThinQ	
	Q6	
	Q8	
	V30, V30+, V30+ JOJO	Requires Android 8.0 or later
	V35 ThinQ	
Motorola	Moto G5S Plus	
	Moto G6	
	Moto G6 Plus	
	Moto X4	Requires Android 8.0 or later
	Moto Z2 Force	
	Moto Z3	
	Moto Z3 Play	
OnePlus	OnePlus 3T	Requires Android 8.0 or later
	OnePlus 5	

	OnePlus 5T	
	OnePlus 6	
Samsung	Galaxy A5 (2017)	
	Galaxy A6 (2018)	
	Galaxy A7 (2017)	
	Galaxy A8, Galaxy A8+ (2018)	
	Galaxy Note8	
	Galaxy Note9	
	Galaxy S7, Galaxy S7 edge	
	Galaxy S8, Galaxy S8+	
	Galaxy S9, Galaxy S9+	
	Galaxy Tab S3	
	Galaxy Tab S4	
Sony	Xperia XZ Premium	Requires Android 8.0 or later
	Xperia XZ1, Xperia XZ1 Compact	Requires Android 8.0 or later
	Xperia XZ2, Xperia XZ2 Compact, Xperia XZ2 Premium	Requires Android 8.0 or later with software update after Aug 2018 (security patch level 2018-08-05 or later)
Vivo	NEX A	
	NEX S	
Xiaomi	Mi 8	
	Mi 8 SE	
	Mi Mix 2S	
	Pocophone F1	

安卓（中國）使用者，ARCore 支持中國地區的以下設備

Xiaomi	Mix 2S	In China, devices do not ship with the Google Play Store. You can install ARCore from one of the following app stores:  Xiaomi app store (小米应用商店)  Huawei Apps Gallery (华为应用商店)
	Mi 8	
Huawei	P20, P20 Pro	
	Porsche Design Mate RS	
	Honor 10	
	Meimang 7	
	nova 3, nova 3i	

## 參考資料

### 藝術家簡介

#### 學歷

1981 Master of Fine Arts, Department of Design, Faculty of Fine Arts, Tokyo University of the Arts, Tokyo, JAPAN.

1979 Bachelor of Fine Arts, Department of Design, Faculty of Fine Arts, Tokyo University of the Arts, Tokyo, JAPAN.

#### 教授及教學經驗

2018 Visiting Professor, Academy of Film, School of Communication, Hong Kong Baptist University

2017 Guest Professor, Interface Culture Lab., University of Art and Design, Linz, Austria.

2016 Emeritus Professor, Tokyo University of the Arts, Japan.

2015-18 Guest Professor, College of Image Arts and Sciences, Ritsumeikan University, Kyoto, Japan.

2013-2015 Director, Art Media Center, Tokyo University of the Arts, Japan.

2006-2015 Professor, Department of Media Art, Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts, Japan.

2011 Guest Professor, University of Paris VIII, Paris, France.

2005-2011 Professor and Director, Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts, Japan.

1999-2006 Professor, Department of Inter-Media, Faculty of Fine Arts, Tokyo University of the Arts, Japan.

1990-1999 Professor, Faculty of Environmental Information, Keio University, Japan.

#### 工作坊

2016 Workshop, l'École européenne supérieure de l'image - EESI, Poitiers, France.

2014 Master Class, Art Department, Stanford University, CA, US.

2012-2013 Workshop, Esba, Nantes. France

2011 Workshop, Ensad, Paris, France

1997 Workshop, HfG, Frankfurt, Germany

#### 榮譽及獎項

2013 *Voices of Aliveness*. Award of distinction, Prix Ars, Ars Electronica Festival, Linz, Austria.

2010 *Simultaneous Echoes*. Art Encouragement Prize from the Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology Prize organized by the Agency for Cultural Affairs, Japan.

2008 *Unreflective Mirror*. Honorary Mention, Hybrid Art, Ars Electronica Festival, Linz, Austria.

1997 *Beyond Pages*. Multi Media Grand prix, Multimedia Contents Association, MITI, Japan.

- 1997 *Color Cubic Palette*. L'Oreal Science and Art prize, L'Oreal company, Japan.
- 1996 *Global Interior Project #2*. Golden NIKA, First prize in the category of Interactive art, Ars Electronica Festival, Linz, Austria.
- 1996 *Global Clock*. Honorary Mention, Net Art, Ars Electronica Festival, Linz, Austria.
- 1983 *Mandala1983*. Grand Prize for computer animation, Video Culture Canada, Toronto Harbor-Front, Canada.

## 研究資助及項目

- 2013-2014 *Galaxy Lab*. Research fund from Samsung Inc. at Tokyo University of the Arts.
- 2005-2010 *Creating 21st century art form based on digital media*. CREST, JST, Japan.
- 2006-08 *Pocket Film Festival*, Japan. Film festival for mobile phones. Forum des Image, Paris and Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts.
- 1993-1998 *Color as a Concept*. Research fund from Canon Inc. at the Keio University.

## 藝術家駐地

- 1998-1999 Visual Media, ZKM (Center for Art and Media Technology), Karlsruhe, Germany.
- 1996 C3 (Centre for Culture and Communication), Budapest, Hungary.

## 館藏

- 2017 *Private Room/TV*, ZKM(Center for Art and Media Technology), Karlsruhe, Germany.
- 2017 *More's Panorama*, ZKM (Center for Art and Media Technology), Karlsruhe, Germany.
- 2009 *Landing Home in Geneva*, Tokyo Metropolitan Museum of Photography, Tokyo, Japan.
- 2003 *Field-Work@Alsace*, ZKM (Center for Art and Media Technology), Karlsruhe, Germany.
- 1999 *Beyond Pages*, Millennium Dome, Play zone, London, UK.
- 1997 *Beyond Pages*, Media Museum, ZKM (Center for Art and Media Technology), Karlsruhe, Germany.

## 出版物

- 2018 *Augmenting the World*, exhibition catalog, Laznia, Gdansk, Poland.
- 2016 *Anarchive n°6 Masaki Fujihata*, editions anarchie, Paris, France.
- 2011 *Small Fish*, version iOS App, ZKM, Germany. <http://zkm.de/en/publication/small-fish-app>
- 2009 *Imperfect Reality: Experiences in Digital Media*, NTT publications Inc. a compilation of essays.
- 2008 *The Conquest of Imperfection*, cornerhouse, Manchester, UK. a catalog of the exhibition.
- 2006 *The Conquest of Imperfection*, Transart inc. a catalog of the exhibition at CCGA, Japan.
- 1999 *Art and Computer*, Mita-shupan-kai Inc. a compilation of essays related to my art works.
- 1999 *Small Fish*, interactive CD-ROM publication, Cantz, Germany.
- 1999 *Artintact #5*, interactive CD-ROM publication, Cantz, Germany.
- 1998 *Treasure of Computer Graphics*, Just System publishing.

- 1997 *Color as a Concept*, Bijyutu-shupan-sha. Research project supported by Canon Inc.
- 1995 *The Future of the Book of the Future*, Just System publishing. A catalogue of the exhibition.
- 1995 *Rewinded Futures*, Just System publishing. A Compilation of Essays.
- 1992 *Removable Reality*, NTT publications Inc. Catalog of the exhibition collaborated with Kei'ich Irie.
- 1991 *Forbidden Fruits*, Libroport Inc. Solo Book of Computer Generated Sculpture.
- 1987 *Geometric Love*, Parco publications Inc. Solo Book of Computer Generated Images.

### 以作者/編輯身份之參與

- 1998 *Treasure of Computer Graphics*, Just Systems Corporation, Tokyo, Japan.
- 1997 *Color As A Concept*, Bijyutsu Shuppan, Tokyo, Japan.
- 1995 *The Future of the Book of the Future*, Just Systems Corporation, Tokyo, Japan.

### 演講及座談會

- 2018 Keynote, "Is Big Data a New Medium?" Interdisciplinary Symposium, LaSalle College of the Arts, Singapore.
- 2018 Keynote, "iX 2018 -The Conquest of Reality-," Society of Art and Technology, Montreal, Canada.
- 2017 MOVIMENTA, round table with Elie During, Nice, France.
- 2017 Keynote, ISEA (International Symposia on Electric Arts,) Manizales, Colombia.
- 2017 Presentation, Taipei Art Biennale, Taipei, Taiwan.
- 2016 Artist talk, Bibliothecque Kandinsky, Centre Georges Pompidou, Paris, France.
- 2016 Keynote, ISEA 2016, Hong Kong, China.
- 2014 Presentation Paik-Orwell Club: Warez Academy, Num June Paik Art Center, Seoul, Korea.
- 2015 "20th Anniversary of Anarchive," Auditorium 1, Center Georges Pompidou, Paris, France.
- 2013 symposium, "MEDIA HISTORIES / MEDIA THEORIES & EAST ASIA," UC Berkeley and JSPS, University California Berkeley, US.
- 2011 *Good bye Analog TV*, Kinohaus, Tokyo, Japan.
- 2011 Presentation: "Medium: Study for Impermanence," at "Todai Forum: Catastrophe and Media. symposium on Japanese Media Culture," University of Tokyo, Villa Gillet, Lyon, France.
- 2009 *What is Media Art?* University Tokyo and Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts. Japan.
- 2006 Global Leadership, "SanJose01," SanJose, California, US.
- 2004 Presentation: MAC International Symposium, "Story, Hypermedia, Digital Human," Institute of Media Art, Yonsei University, Seoul, Korea.
- 2004 Presentation, 21<sup>st</sup> Museum of Contemporary Art, Kanazawa, Japan.

### 個展/放映

- 2017 ***Augmenting the World***, Laznia, Gdansk, Poland.
- 2012 ***Voices of Aliveness***, stereo-lux, Nantes, France.
- 2009 ***Simultaneous Echoes***, ISEA (International Symposia on Electric Art) Northern Ireland, UK.
- 2008 ***Mobilisable*** Exhibition: ENSAD (Ecole Nationale Superieure des Arts Decoratifs), Paris, France.

- 2008 ***The Conquest of Imperfection*** Exhibition: Cornerhouse, Manchester, UK.
- 2006 ***The Conquest of Imperfection*** Exhibition: CCGA, Fukushima, Japan.
- 2005 ***Masaki Fujihata Field-Works*** Exhibition: Centre pour l'Image Contemporaine, Geneva, Switzerland.
- 2002 ***Masaki Fujihata Off-Sense - Sharing Cyberspace-*** Exhibition: Yamaguchi Cable Network Studio, YCAM, Yamaguchi, Japan.
- 2002 ***Field-works@Lake\_Shinji*** Project: Shimane Art Museum, Shimane, Japan.
- 1997 ***Masaki Fujihata***, Kunst und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Bonn, Germany.
- 1996-2001 ***Light on the Net project***, Gifu Softopia Building, Ogaki, Japan.
- 1994 ***Impressing Velocity*** Open Atelier (Exhibition and workshop): NTT/ICC Gallery, Tokyo, Japan.
- 1992 ***Removable Reality*** IC'92, Spiral Garden, Tokyo, Japan.
- 1990 ***Forbidden Fruits*** Exhibition: Mirage Gallery, Tokyo, Japan.
- 1987 ***Geometric Love*** Exhibition: Ginza Graphic Gallery, Tokyo, Japan.

#### 部分國際展覽及雙年展

- 2017 ***Man as a Bird, Image of Journeys***, Venice, Italy. Venice Biennale collateral exhibition organised by The Pushkin State Museum of Fine Arts, Moscow, Russia.
- 2016 ***Materiality-Immateriality***, DDD Gallery, Kyoto, Japan.
- 2015 ***Open Space***, ICC, Tokyo, Japan.
- 2013 ***Anti-Atlas Des Frontières***, La Compagnie, Marseille, France.
- 2011 ***Transitio***, National Center for the Arts, Mexico City, Mexico.
- 2010 ***Beyond Mediations***, Biennale Mediations, Poznan, Poland.
- 2009 ***Cream***, Yokohama, Japan.
- 2009 ***Landscape 2.0***, House of Media Art, Germany.
- 2009 ***ISEA***, Londonderry, Northern Ireland, UK.
- 2008 ***YOUUsers***, BIACS (3rd International Biennial of Contemporary Art Seville), Seville, Spain.
- 2008 ***Beautiful New World***, 798 Art District, Beijing, and Guangzhou, China.
- 2008 ***Festival Nouveau Cinema***, SAT, Montreal, Canada.
- 2008 ***Ars Electronica Festival***, OK center, Linz, Austria.
- 2007 ***Silent Dialogue***, ICC, Tokyo, Japan.
- 2007 ***SONAR***, Barcelona, Spain.
- 2005 ***Update***, Gent, Belgium.
- 2005 ***Lisboa-Photo 2005 Biennale***, Center Culture Berem, Lisbon, Portugal.
- 2005 ***Perception(Chikaku) Time and Memory in Japan***, Kunsthaus Graz, Graz, Austria.
- 2004 ***The Encounters in the 21st Century: Polyphony Emerging Resonances***, 21st Century of Contemporary Art, Kanazawa, Ishikawa, Japan.
- 2003 ***REPLAY***, Wood Street Galleries, Pittsburgh, USA.
- 2003 ***Hommes et Robots***, the Maison de la Culture du Japon, Paris, France.
- 2003 ***"FUTURE CINEMA The Cinematic Imaginary after Film"***, ZKM, Karlsruhe, Germany.
- 2002 ***Transmediale***, Berlin, Germany.
- 2001 ***Yokohama 2001: International Triennale of Contemporary Art***, Yokohama, Japan.
- 2001 ***Robot\_Meme : Do the Robots Carry the Genes of Culture***, Miraikan, Tokyo.
- 2000 ***Electronic Maple***, New York Center for Media Arts (NYCMA), NY, US.

- 2000 Echigo-Tsumari Art Triennale, Niigata, Japan.
- 1999 *Perspectiva*, Muchaloc, C3, Budapest, Hungary + “Net\_Condition,” ZKM, Karlsruhe, Germany + Ars Electronica Center, Linz, Austria, and ICC, Tokyo, Japan.
- 1998 *SurroGate*, ZKM, Karlsruhe, Germany + DEAF, Rotterdam, Netherlands + ICC, Tokyo, Japan + Keio University, Fujisawa, Japan.
- 1997 Media museum, ZKM, Karlsruhe, Germany.
- 1996 Ars Electronica Festival, Linz, Austria. SIGGRAPH, New Orleans, US.  
Dutch Electronic Art Festival (DEAF), Rotterdam, Netherlands.
- 1995 *The Future of the Book of the Future*, CII, SFC Keio Univ., Kanagawa, Japan.
- 1994 *Artifices 3*, Saint-Denis, France.
- 1990 *Ape Call from Tokyo*, New York Art Directors Club Gallery, New York, USA.
- 1987 *Arts on Computer*, O Art Museum, Japan.
- 1986 *New Video: JAPAN*, The Museum of Modern art, New York, NY, US.
- 1984 Electric Theater, SIGGRAPH, Minneapolis, USA.
- 1983 Electric Theater, SIGGRAPH, Detroit, USA. *Mandala 1983*.

#### 製作/組織 放映/展覽

- 2014 *Galaxy Lab -Accidental Tools*, Project: Research fund from Samsung Inc.
- 2013 *Galaxy Lab -Orality in the Moving Image*, Project: Research fund from Samsung Inc.,
- 2011 *Good Bye Analog TV* Event: Kinohaus, Tokyo, Japan, July 24 2011.
- 2010 *Double Vision, Fiction/Reality*, Student exchange program: Tokyo Wonder Site, Tokyo, Japan.  
Musashino Art University, ESBA Nantes, and Tokyo University of the Arts.
- 2007-09 *Pocket Film Festival in Japan*, Festival: Produced at the Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts, Japan.
- 2003 *Parallel Reality*, performance+lecture with Takemochi Ishii, ICOGRADA, Nagoya, and ICC, Tokyo.
- 2002 *Art Bit Collection*, curation, ICC, Tokyo, Japan.
- 1995 *The Future of the Book of the Future*, Center for Information Infrastructure, SFC, Keio University, Japan.
- 1979 *Laser Show*, exhibition: Tokyo University of the Arts, Tokyo.

#### 書籍/目錄/雜誌中關於藤幡正樹及其作品之文章

- 2018 Ed. Ryszard Kruzinsky, *Augmenting the world*, Laznia, Gdansk, Poland. (EN, PL)
- 2016 Jean-Louis Boissier, *L'invention de Fujihata*, 69-114 p.,  
*L'Écran comme mobile*, Mamco, Genève, 2016 (ISBN 978-2-940159-86-4) 149-151p. (FR)
- 2016 Ed. Samuel Bianchini, *Reading Beyond Interactivity*, 621-631 p., *Practicable*, MIT press, Boston, US., (EN). Interviewed by Dominique Cunin and Mayumi Okura.
- 2013 Karen O'Rourke, *Walking and Mapping: Artists as Cartographers* (MIT Press, 2013) (EN)

- 2013 Ed. Jean-Marie Dallet, *Cinema, interactivity and society*, (FR)
- 2012 Raymond Bellour, *La Querelle des dispositifs*, éditions P.O.L, collection TRAFIC, Paris, France (FR)
- 2012 Elie During, *l'architecture du mouvement: Masaki Fujihata*, Artpress #395, 50-56p. (EN, FR) Paris, France. (EN, FR)
- 2006 斎藤環, Tamaki Saito, -境界線上の開拓者たち file 17- 『フレームとしてのアルゴリズム』 美術手帖 2006年2月号 No. 876 Vol.58 美術出版社 105-116 p. (JP)
- 2004 HOFMANN, Franck, *Uber Raum Masaki Fujihata: Field-Work@Alsace, RAUM-DYNAMIK DYNAMIQUE DE L'ESPACE*, Beitrage zu einer Praxis des Raums / contributions aux pratiques de l'espace, transcript Verlag, Bielefeld, 264-268 p.
- 2001 COLLECTIVE OFF-SENSE WITHIN A SHARED CYBERSPACE, Electronic Maple New York, 11-12 p.
- 2001 Pierre Levy, *Zwischen Zeichen und Objekt, Beyond Images bon M. Fujihata*, IM BUSHSTABENFELD Die Zukunft der Literatur, Peter Weibel (ed.) neue galerie graz, 193-206
- 2000 Rafael LOZANO-HEMMER, *Light on the Net Project, Alzado Vectorial* (Vectorial Elevation: Relational Architecture No.4), CONACULTA, Mexico City, 43 p.
- 2000 Machiko KUSAHARA, *Light on the Net, Global Interior Project*, "Presence, Absence and Knowledge in Telerobotic Art", *Robot in the Garden*, Ken Goldberg (ed.), The MIT Press, 201-203 p.
- 2000 STAFF, Heike, *Small Fish (Chamber Music with Images for Computer and Player)*, UPDATE 2.0 Current Media Art from Germany, Goethe Institut, 42-45 p.
- 1997 Pierre Levy, 『ページの彼方に見えるもの』 デジャービュ別冊, デジタルイメージ, 河出書房新社, 14-16 p.
- 1997 Sean Cubitt, *Beyond Pages*, [Interaction'97], [Committee of World Media Culture Forum and IAMAS], 44-47 p.
- 1997 Annik HEMERY, *Beyond Pages*, ZKM/Center for Art and Media, Karlsruhe, Prestel Museum Guide, 36-37 p.
- 1995 Noi SAWARAGI, *Impressing Velocity, Masaki Fujihata Open Atelier*, InterCommunication Annual 95, NTT Publishing Co. Ltd., 107-110 p. (JP)
- 1994 Annick HEMERY, *Les sculptures microscopiques de Masaki Fujihata*, NOVART 14.

1993 Frank POPPER *Geometric love, Art of the Electronic Age*, Harry N Abrams, 98 p. \*  
new edition from Thames and Hudson, 1997.

1990 *Geometric love: torso, Mandala 1983* in *le livre imagina*, INA Publication, Paris, 90, 136 p.

1989 Philippe QUEAU *Geometric love: torso, The Adam's apple of giraffe, METAXU: Theorie de l'art intermediaire*, Champ Vallon, 214-215 p.