

UCCN AIR プログラムについて

ユネスコ創造都市ネットワーク (UCCN) にメディアアーツ都市として日本で唯一加盟する札幌市は、さっぽろ天神山アートスタジオを拠点とするアーティスト・イン・レジデンス・プログラムを2018年から開始しました。今回が2年目となるこのプログラムは、世界のメディアアーツ都市(2019.10月現在17都市)から選ばれたアーティストを招聘し、札幌の地域特性を生かしたテーマでの滞在制作環境を提供します。札幌市では、本プログラムを通じて、創造都市間交流の強化と国際的な文脈における札幌の文化・創造事業の認知度向上を図っています。

UCCN Program

The City of Sapporo is a member of the UNESCO Creative Cities Network (UCCN), and the only City of Media Arts in Japan. As such, in 2018, the City initiated an Artist-in-Residence program based in the Sapporo Tenjinyama Art Studio.

This being the 2nd year of the program, the selected artist from one of the world's Cities of Media Arts (17 Cities of Media Arts as of Oct. 2019) was invited and provided with an environment for on-site creation under the theme of making use of the regional characteristics of Sapporo. Through this program, the City of Sapporo attempts to strengthen exchange with other creative cities, and to increase the recognition of the cultural and creative projects in Sapporo in the international context.

招聘アーティスト Invited Artist

ホルヘ・ラミレス (グアダラハラ／メキシコ)
Jorge Ramirez (Guadalajara / Mexico)

成果発表展 Final presentation

2020年1月18日(土)ー22日(水) 9:00ー21:00

休館日: 1月20日(月)

会場: さっぽろ天神山アートスタジオ 展示スペース

札幌市豊平区平岸2条17丁目1番80号(天神山緑地内)

札幌市営地下鉄南北線 澄川駅から徒歩約11分

1月18日(土)ーオープニング・イベント

14:00ー15:00「グアダラハラ/メキシコの創造都市政策とメキシコのアートシーン」

17:00ー18:00「ホルヘ・ラミレスのプロジェクトに関する対話」

ゲスト: 三原 聡一郎(アーティスト、選考委員)

パフォーマンス・イベント Performance event

「Pulse: Live coding & algorithmic music」

ーコンピューターを使ったサウンド・パフォーマンス

2020年1月22日(水) 19:30ー21:00

会場: 札幌市民交流プラザ1階 SCARTS コート

札幌市中央区北1条西1丁目

札幌市営地下鉄東西線、南北線、東豊線 大通駅30番出口から

西2丁目地下歩道より直結 徒歩約2分

ゲスト: Boring Threesomes (MX)、Renick Bell (JPN)

主催: 札幌市、さっぽろ天神山アートスタジオ、札幌文化芸術交流センター SCARTS (札幌市芸術文化財団)

お問合せ先: さっぽろ天神山アートスタジオ

TEL 011-820-2140 FAX 011-820-2142 Eメール info@tenjinyamastudio.jp

主催: 札幌市、さっぽろ天神山アートスタジオ 後援: メキシコ大使館

コーディネート: 一般社団法人 AIS プランニング、小田井 真美、松田 朕佳

協力: 北海道大学 物理エソロジー研究室、Studio 7 Glass (ガラス作家: 上杉 高雅)



UCCN Artist-in-Residence Program 2019-2020

さっぽろ天神山アートスタジオ

Sapporo Tenjinyama Art Studio

招聘アーティスト：ホルヘ・ラミレス (Jorge Ramirez)
—グアダラハラ / メキシコ (Guadalajara / Mexico)



ホルヘ・ラミレスは、プロセス思考の作品群、サウンド、彫刻、アクション、キュラトリアルプロジェクトなどを通して、不可思議さへの窓口として、「創発現象」を探索しています。彼の仕事は、知覚力、オーグメンテーション、ヒューマン・エクスペリエンス、思考力、マテリアリティなどを調査して得られた、計算ロジックに基づいて進められます。ゲストアーティスト・講師として、モスクワのポリテック科学博物館、オーストラリアの王立研究所 (RiAus)、北京の清華大学、ケルンの音楽とメディア研究所 (IMM)、ベルリン芸術大学 (UDK)、チューリッヒ芸術大学 (ZHDK) のインタラクション・デザイン科、そしてメキシコの国立芸術センター (CENART) などでの仕事があげられます。彼の作品は、メキシコ、中国、日本、オーストラリア、ロシアに限らず、ヨーロッパ中で、展示されています。また、Wired、Archdaily、Vice、Global Times (スイス)、Resident Advisor (日本)、Afisha (ロシア)、Código DF、Expansión、La Jornada、Milenioなどの国際的なメディアに取り上げられています。

Jorge Ramirez, through process-oriented artworks, sound, sculpture, actions and curatorial projects, explores emergent phenomena as a window to the uncanny. His work relies on computational logic to investigate perception, augmentation, human experience, consciousness and materiality. He has been guest artist and lecturer at Polytech Science Museum in Moscow; Royal Institution of Australia; Tsinghua University in Beijing; Institute fuer Musik und Medien, Köln; Universität der Künste, Berlin; ZHDK Interaction Design department, Zurich; and CENART, México. His work has been exhibited in México, China, Japan, Australia, Russia and throughout Europe. Jorge's work has been featured in national and international media outlets such as Wired, Archdaily, Vice, Global Times (CH), Resident Advisor (JP), Afisha (RUS), Código DF, Expansión, La Jornada, Milenio, among others.



<http://www.r4m4z4.com/>

滞在制作のため計画しているプロジェクト：
スペース・マターズ (宇宙の事柄)

私が提案したこのレジデンシーへの参加案は、2016年から私が取り組んでいるリサーチ、「スペース・マターズ」の一部を制作することです。「スペース・マターズ」は、国際宇宙航行連盟の議事録「現代美術の実践と宇宙空間：学際的アプローチ・国際宇宙航行連盟 (AIF)」の中で2017年に発表されました。私のリサーチは、国際宇宙ステーション (ISS) での、無重力状態でなされた物質科学の実験で読み取られた画像を元に成されています。これらのユニークな条件下での物質分析を元に、生物学的生命に類似した物質の挙動を分析し表現するため、また、科学的および芸術的ツールとして、視覚化・データ分析を使用するための、一連の計算過程を提案しました。実際の作品としては、ISSの画像から発展させた彫刻作品のシリーズを3Dプリンターで制作するつもりです。そしてその上に粘菌を用い、トポロジー上の迷路からの最短経路を見つけます。物質の形態形成と、無重力状態での出現特性を、生物学的形態形成と比較しながら、生命の起源に関わるようなSFストーリーを樹立させたいのです。粘菌「モジホコリ」の知的能力を利用した迷路上の最短経路の発見は、主に北海道大学の中垣俊之教授の研究室で、多く実証されています。プラスチックの迷路を設計し、迷路の始まりと終わりに栄養素を詰めた寒天のブロックを配置すると、粘菌は行き止まりの通路から後退し、2つの食物の間の可能な限り最短の経路に沿ってだけ、成長したのです。

Space Matters

My proposal to participate in the residency would be to produce the art piece from my research, "Space Matters", which I began work in since 2016. Space Matters was presented and included in the Astronautical Space Federation proceedings, "Contemporary Arts Practice and Outer Space: A multi-disciplinary approach, International Astronautical Federation", in 2017. My research was based on images captured at the International Space Station, in an experiment of material sciences in zero gravity. Under these unique conditions of material analysis, I proposed a series of computational processes to analyze and express material behaviors similar to biological life and use visualization and data analysis as a scientific and artistic tool. The art piece would be a series of 3d printed sculptures developed from ISS images and then. I will apply slime mold to find the shortest path maze on the topology. Comparing material morphogenesis and emergent properties in zero gravity with biological morphogenesis, establishing a sci-fi narrative of life origins. The use of slime mold, "Physarum polycephalum" intelligent capabilities to find the shortest path maze, has been demonstrated in many studies mainly from Toshiyuki Nakagaki at Hokkaido University, in which he designed a plastic maze, placed blocks of agar packed with nutrients at the start and end of the maze, the slime mold had retracted its branches from dead-end corridors, growing exclusively along the shortest path possible between the two pieces of food.

選考委員：三原 聡一郎 (アーティスト)

世界に対して開かれたシステムを提示し、音、泡、放射線、虹、微生物、苔、気流、土そして電子など、物質や現象の「芸術」への読みかえを試みている。2011年より、テクノロジーと社会の関係性を考察するために空白をテーマにしたプロジェクトを国内外で展開中。2013年より滞在制作として北極圏から熱帯雨林、軍事境界からバイオアートラボまで、芸術の中心から極限環境に至るまで、これまでに計8カ国10箇所を渡ってきた。主な個展に「空白に満ちた場所」(クンストラウム・クロイツベルク、ベタニエン、ドイツ、2013) (京都芸術センター、2016)、グループ展に、札幌国際芸術祭2014 (芸術の森有島田邸、2014)、「サウンドアート——芸術の方法としての音」(ZKM、ドイツ、2012) など。展覧会キュレーションに「空白より感得する」(瑞雲庵、2018)。共著に「触楽入門」(朝日出版社、2016)。アルス・エレクトロニカ、トランスメディアレー、文化庁メディア芸術祭、他で受賞。ブリアルスエレクトロニカ2019審査員。また、方法論の確立していない音響彫刻やメディアアート作品の保存修復にも近年携わっている。

Soichiro Mihara (Artist, Selection Committee Member)

Aiming to make art that openly engages with the world, MIHARA creates systems that employ a wide range of materials, media, and technologies, such as acoustics, bubbles, radiation, rainbow, microbes, moss, air stream, soil and electron in order to continually questions the here and now. Since 2011, after an earthquake and tsunami struck the East coast of Japan, he has been working on 'blanks project,' which explores the boundaries of the systems that drive modern society. Since 2013, he has participated in residency programs from center of contemporary art to extreme environment, such as polar region (ars biaoortica), rain forest (labverde), DMZ (REAL DMZ PROJECT), MIHARA has exhibited and been awarded internationally, as his solo exhibition "The World Filled with Blanks" was held at Kunstraum Kreuzberg / Bethanien in Berlin in 2013, and Kyoto Art Center in 2016. Group exhibitions include "Open Space 2017: Re-envisioning the Future" (ICC, 2017), "Elements of Art and Science" (Ars Electronica Center, Linz, 2015-16), "Sound Art—Sound as a Medium of Art" (ZKM, Karlsruhe, 2012-13), residency at 10 sites of 8 countries such as SymbioticA (Perth, Australia), DEPO2015 (Pizen, Czech Republic), Kuandu Museum (Taipei, Taiwan) and Do a Front (Yamaguchi, Japan), awarded from Ars Electronica, Transmediale, Japan Media Arts Festival, co-author of "Haptics Hacks (Asahi Press, 2016)" and Jury of Prix Ars Electronica 2019.



<http://mhars.jp/>

選考評：ホルヘ・ラミレスのプロジェクトについて

今回の応募は古典的なメディアアートの流れを感じるコンピュータ科学やハッキングカルチャーを根底に据えた作家から、ポップシンガーまで、数こそ少なくも個性豊かでハイレベルな候補者が揃っていた。それぞれの滞在制作を面白く予感させる種を、遠くの海を越えて探ってくれていることを有り難く感じている。正直、似通ってしまう札幌や日本のリサーチの中で、選考側の解像度を上げてくれる新鮮な要素で出会うことがある。最終的に選考されたホルヘ・ラミレスさんは北海道大学の粘菌研究者 (物理エソロジー研究室) とのコンタクトを具体的な希望として掲げていた。宇宙や生命というテーマは昨今のメディアアート分野では、実践的なフェイズに移行していることで注目されている。その経験値のある彼が、柔らかない計算機と見倣せる粘菌を扱って、札幌の地で一体どんな芸術を企てるのか興味津々である。

(三原 聡一郎)

Among these applications there were a few unique, high-level candidates who came from various disciplines that engaged with a sort of classical media art stemming from computer science, hacking culture and pop singing. I am very grateful to these artists that come to a new residency and who are looking to seed themselves on distant shores. I anticipate with excitement what might germinate from the seeds they sow. It is a fact that research proposals on Sapporo or Japan often have similar content. Nonetheless, we still occasionally come across a fresh idea on which our eyes can focus during the selection procedure. Jorge Ramirez, who was finally selected, as a concrete proposal in his research stated that he would contact a slime mould researcher at Hokkaido University. Nowadays the media art field has shifted to a more practical phase and as a result themes of universe and life have become more predominant. I am very curious about what sort of art will be made with the slime mould, that can also be regarded as a soft computer, when Ramirez brings his expertise to Sapporo.

(Soichiro Mihara)



札幌文化芸術交流センター
S C A R T S



さっぽろ市
02-005-19-2402
31-2-1563



さっぽろ
天神山
アートスタジオ
Sapporo Tenjinyama Art Studio

