

dislocate08

Festival for Art, Technology and Locality
アート・テクノロジー・ローカリティ

ディスロケイト08

august 30 - september 21
8月30日～9月21日

Yokohama・Tokyo / 横浜・東京

www.dis-locate.net

Dislocate は様々な分野の視点から、アートとテクノロジー、地域性の在り方について考察することを目的としたプロジェクトです。2008年の8月30日から9月21日にかけて、日本、ヨーロッパ、アメリカ、そしてアジア諸国から専門家が集い、作品の展示やシンポジウム、ワークショップの開催を通じて、空間や場所に対する意識やテクノロジーの進歩が私達の意識をどのように広げ、どのような変化をもたらすかについて積極的な問いかけを行います。

現代のテクノロジーや情報の時代には、私たちは空間について新しい意識を持たなければなりません。自分のいる場所は一つのスペースではなくて同時にたくさんの別の場所と結びついています。パソコンや携帯を持たば、世界中の空間と通信が出来ます。ニューメディアが距離を超えて私たちと離れた場所を結んでいます。そういう中で、どういうふうに自分の今いる場所との関係を築いてゆけるのでしょうか。そして、どのようにテクノロジーを使えば、それは可能でしょうか。

ニューメディアがいろんな新たなスペースを産み出していますが、物質的な世界とVirtualな世界との関係は複雑になってきました。この二つの世界の相互作用の中ではスペースというものへの理解や考察は難しくなっていると思います。現実 (Reality) とハイパーリアリティーの違いはだんだん小さくなっています。位置とは単純な要素の結びつきではなく、多数の物質的な環境とVirtualな環境において、私達の位置は多面的に形成されています。

ニューメディアを媒介として、どんなふうにスペースの本質が表現できるのでしょうか。どんなふうにスペースを体験できるのでしょうか。メディアで体験することが誤解を引き起こす可能性があります。メディアは内容にフレームをつけて内容の意味を変形させます。しかしその変化に対して認識を持たなければ、さまざまな問題が起きると思います。テクノロジーによってスペースへの理解は妨げられるのでしょうか。促進されていくのでしょうか。この疑問を基にDislocateのイベントを企画しています。

Dislocate is an interdisciplinary project exploring the relationship between art, technology and locality. Between 30th August and 21st September a series of public exhibitions, symposia and workshops will bring together experts and artists from Japan, Europe, America and other parts of Asia in a vigorous investigation of our notions of place and how these may be challenged and widened by developments in new technologies.

Dislocate 08 is a project designed to bring together practitioners, publics and young people to pursue an investigation into the relationship between new media and our environment and the creative potentials and commentaries which exist here. Through artistic, cultural and intellectual exchange and collaboration we aim to enable an important sharing of experience and expression of the various contexts which impact upon our daily lives and effect our attitudes to place and new media.

exhibition

This year Dislocate will be examining our movement through place/s – investigating how a technologically induced momentum through our surroundings (and the various multiple places which this implies), how this impacts upon our perspective of where we are. Audiences will be led on Trails through the city in which Journey itself the destination – utilizing public transport, cycling, walking – and will in effect be making an expedition into the condition and context of that particular environment which may be enhanced or obstructed by the application of new media practices. A key feature of the festival is its mobility, not just constrained to one gallery space, many of the works request the viewer to take routes through the urban landscape, using public transport, bicycle or by foot.

このイベントにおいて最も重要なのは、特定の展示空間を持たないタイプの作品を介して周囲の環境へと積極的に働きかけ、そこに観客も参加しながら周囲の環境の新しい一面や、日頃は関わりのない場所を体験してゆくということです。今度のDislocateのイベントでは、周辺環境における私たちの行動の在り方に注目したいと考えています。例えばモバイルメディアによる作品を発表する予定です。徒歩・自転車・バス・電車で移動しながら、メディアデバイスを媒介し自分の今いる場所への理解を深めていきます。

symposium

Under the title of 'Constructing Place' Dislocate's symposium will bring together artists, designers, architects, urban planners in the exploration of our conceptualization of space and the impact of emerging technologies upon our relationship with our surroundings. In a debate upon the components which formulate place and the shift in definitions which these are undergoing we will explore the terms under which we realize location and how technology can further 'locate' us.

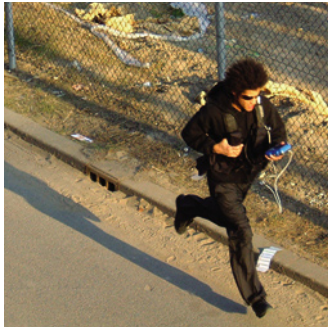
「コンストラクティング・プレイス（場所の創造）」というタイトルのもと、アーティストやデザイナー、建築家、都市設計家達が「空間」という概念、さらには新しいテクノロジーが人々と空間の関係性におよぼす影響について考察してゆきます。ひとつの場所を構成している様々な要素と、それらの定義の変容について話し合い、私達が自らの位置を認識する際に用いる言語の意味や、テクノロジーがどんな形で私達を「位置付ける」事が出来るのかを共に探ってゆきます。

participants: Hirakawa norimichi / Shikata yukiko / Exonemo / Blast Theory / Drew Hemment / Venzha Christ / Georg Russegger / Opencity / Gonçalo Furtado / Taki Kentaro.

workshops

Yokohama is famous as a port of exchange, a gateway for international relations, a historical site of both commercial and cultural trade. With its various inlets and outlets, Yokohama is a buzzing network of transactions and communications. But with our rapid movement through fluctuating lines how can we take account of each footstep? Utilizing these networks, trains, subway, roads, alleys in a scrutinization of the moving city, workshops will set out an expedition in which we reflect upon our roaming through urban space and the fleeting exchanges which occur here.

横浜は人やものが行き交う場所、国際交流の玄関口として知られ、商業的・文化的交易の街としての歴史を育んできました。この場所へやって来るものがあり、この場所から出て行くものがあります。横浜は移動と交流が織りなす喧騒に包まれた街です。激しい変化の中を行く私達の一步一步は、何を意味しているのでしょうか。ワークショップでは、街に張り巡らされたネットワークを通じて、鉄道／地下鉄、道路や脇道から見える都市の、絶え間ない運動を検証したいと考えています。



Blast Theory

Blast Theory is renowned internationally as one of the most adventurous artists' groups using interactive media, creating groundbreaking new forms of performance and interactive art that mixes audiences across the internet, live performance and digital broadcasting. Led by Matt Adams, Ju Row Farr and Nick Tandavanitj, the group's work explores interactivity and the social and political aspects of technology. It confronts a media saturated world in which popular culture rules, using performance, installation, video, mobile and online technologies to ask questions about the ideologies present in the information that envelops us.

BlastTheory (ブラスト・セオリー) は国際的に評価を受ける、最も挑戦的なインタラクティブ・アートของกลุ่มで、インターネットやライブ・パフォーマンス、ライブ・ストリーミングによって、常識を覆すスタイルの観客参加型パフォーマンスを繰り広げます。Matt Adams、Ju Row Farr、Nick Tandavanitj が率いるこのグループは、テクノロジーが人々の間にもたらす相関作用や、テクノロジーが抱える社会的、政治的側面をテーマとします。パフォーマンスやインスタレーション、映像、携帯電話、インターネットの技術を駆使した作品を通じ、私達に向けて絶え間なく注がれる情報の根底にあるイデオロギーに疑問を投げかけ、氾濫するメディアとポピュラーカルチャーに支配された社会へ対峙します。

www.blasttheory.co.uk



Drew Hemment

Drew Hemment is a leading figure in the media art world, with a particular specialism in locative media. Drew is Director of highly respected Futuresonic Festival, lead member of Imagination@Lancaster an interdisciplinary research lab, and founder of Pervasive and Locative Art Network a group of artists, scientists and urban theorists in the exploration of ubiquitous computing and locative devices.

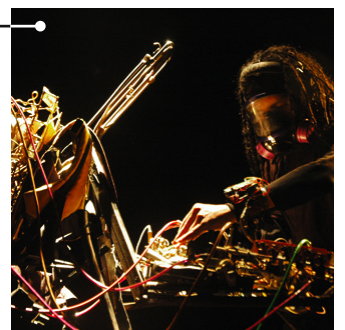
Drew Hemment はメディア・アート界の中心的存在であり、ロケイティブ・メディアを用いた独特の空間表現で知られています。世界的に評価の高い Futuresonic Festival のディレクター、学際的研究組織 Imagination@Lancaster の一員であり、現代社会に偏在するコンピューター、GPSなどの通信メディアの研究を目的とした、アーティストと科学者のグループ Pervasive and Locative Art Network の創始者でもあります。

www.futuresonic.com / www.drewhemment.com

Venzha Christ

Venzha is a leading artist and arts organizer based in Yogyakarta, Indonesia. Many of his projects involve a very intimate relationship with his environment which he is dedicated to building and challenging at the same time. Founder of the House of Natural Fiber a space to share and grow ideas in the field of new media art and wider society, he is bringing artists, creative practitioners and the public together in an exploratory and responsive dialogue.

Venzhaはジョグジャカルタ（インドネシア）で活躍するアーティストであり、アートに関連したさまざまな企画を主催しています。彼の企画の



多くは、自身を取り巻く環境との非常に親密な関係性を題材にしたもので、そこには作者が外界に向けて抱く創造性と懐疑性の両面が描かれています。メディア・アート関連の育成スペースである House of Natural Fiber (HONF) の創始者であり、アーティスト、クリエイター、一般の人々が共に建設的な意見交換を行える場所を生み出そうと尽力しています。

www.natural-fiber.com

Hamilton, Southern & St Amand

Hamilton, Southern & St Amand will present 'Running Stitch' a project which explores how a track made with a GPS device changes our awareness and experience of place through the new vantage points and perspectives afforded by the use of satellite navigation. Visitors to the exhibition are given a GPS-enabled mobile phone to track their journeys through the city centre. These walks result in individual GPS 'drawings' of the visitor's movements that are then projected live in the exhibition to disclose hidden aspects of the city. Each individual route is sewn, as it is taking place, into a hanging canvas to form an evolving tapestry that reveals a sense of place and interconnection.



Hamilton, Southern & St Amand の「Running Stitch」は GPS 機器の使用による、人工衛星を経由した視点・視野の獲得が私達にもたらす場所の意識と経験の変化がテーマです。作品を見に訪れた人々は、手渡されたGPS機能搭載の携帯電話を手に街の中を歩いて回ります。それぞれの歩く軌跡がGPSにより展示会場にライブで映し出され、街の知られざる一面を「ドローイング」してゆきます。ひとりひとりの辿る道筋が会場に設置されたキャンバスの上で絡み合い、街という場所と、そこに広がる繋がりをモチーフにしたタペストリーを織り上げてゆきます。。

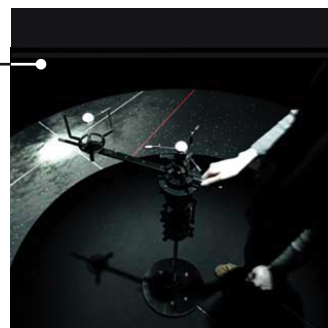
<http://www.theportable.tv> / <http://www.hamiltonandsouthern.net>

Hirakawa Norimichi

Norimichi Hirakawa is a talented new-media artist who has been involved in a great number of projects, such as DriftNet and Global Bearing. Hirakawa's work centers around device and algorithm design as analog input for digital systems, and AV programming and spacial design.

実空間の要素をデジタル環境に取り込む入力デバイスとアルゴリズムの設計を軸に、映像・音響プログラミング、空間構成など制作の全行程を自らの手で行なう。

<http://counteraktiv.com>



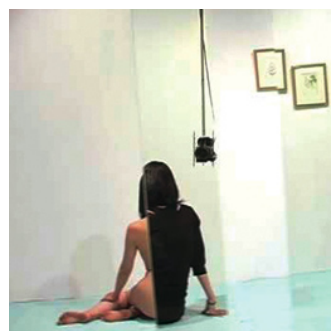
Tsuda Michiko

/ Camera in the Mirror, Mirror in the camera /

Tsuda uses only a simple video camera to produce an image which appears as if created by computer exploring optical mechanisms for transforming an image. Based on vividly capturing a moment of change she creates work utilising the phenomenon of mirrors and optics.

コンピュータ処理でつくることができるイメージを、あえて撮影装置とビデオカメラだけで作ることで、イメージ自体が変わっていく事に興味があります。何が変化しているのかを明快にとらえることをテーマに、鏡をつかった特殊な撮影装置の中の現象をとらえたビデオ作品を制作しています。

www.2da.jp/2da/ja/home.html





Maebayashi Akitsugu

/ Metronome piece / Maebayashi Akitsugu has focused on auditory sense as an interface between the body and the environment, and has created installations as opportunities for personal experience.

前林明次は身体と環境の接点としての「聴覚」や「音」に焦点をあて、体験の「場」としての作品を提示している。

www2.gol.com/users/m8



Shikata Yukiko

Curator at NTT Inter Communication Centre, Professor of Tokyo Zoukei University and Guest Professor Tama Art University. Before her present positions Shikata has been active as Mori Art Museum Assistant Curator (2002-04) and Canon Art Lab Curator (1990-01).

Shikata pursues a particular multi-disciplinary research into media, in which she considers the possibilities of contemporary art. The outputs and processes of this research include various exhibitions, projects and live events which take place in Japan and internationally. Typical examples of

her curatorial activity include / Mischa Kuball Power of Code Tokyo National Museum 1999 / KOP (online and in other various forms) 2001-05 / MOBLAB 2005 (Germany and Japan) / Connecting World ICC 2006. She has held successive positions as ARS Electronica Prize Judge and UNESCO Digiart Prize Chairperson and is currently Nam Jun Paik Prize judge (Germany), Transmediale (Berlin) adviser and eARTS festival (Shanghai) adviser.

NTT インターコミュニケーション・センター (ICC) 特別学芸員、東京造形大学

特任教授、多摩美術大学客員教授。1990-01年キヤノン・アートラボキュレーター、2002-04年森美術館アソシエイト・キュレーターを経て現職。メディアの横断的研究および 20世紀～現在におけるアートの可能性を検討、かたわら数々の先見的な展覧会やプロジェクト、ライブ等を国内外でキュレートする。代表的なキュレーションに、ミシャ・クバル「パワー・オブ・コード」(東京国立博物

館、1999)、「KOP (オンライン他、2001-05)」、「アモーダル・サスペンション」(山口情報芸術センター、2003)、「オープン・ネイチャー」(ICC、2005)、「MobLab」(日本におけるドイツ、2005)、「コネクティング・ワールド」(ICC、2006)がある。アルス・エレクトロニカ賞審査員、UNESCO デジタルアート賞審査委員長他を歴任、現在ナムジュン・パイク賞審査員(ドイツ)、トランスメディアレ(ベルリン)およびeARTS フェスティバル(上海)アドバイザーを務める。

Exonemo

Exonemo, an artistic unit of AKAIWA Yae and SEMBO Kensuke, started an experimental project on the Web in 1996, and have since been expanding their media to include installation, software, circuit bending, and live performance with their witty hacking spirit. Whether hardware or software, they have launched various projects that identify daily objects as resources, and use unique filters to unleash them as new creations. They are based in Tokyo and at the website / www.exonemo.com.

赤岩やえと千房けん輔によるアートユニット、エキソニモは、1996年にウェブ上の実験的プロジェクトから出発、持ち前の機知にあふれたハッキング精神で、活動をインスタレーション、ソフトウェア、サーキット・ベンディング、ライブなどへと拡張してきた。ハード、ソフトにかかわらず日常で入手可能なものをリソースとして発見し、独自のフィルターによって新たな創造物へと解放していく数々のプロジェクトを展開する。活動の拠点は、東京および / www.exonemo.com.



Disinformation

/ Yokohama Underground / Disinformation is an experimental electronic music and sound art project, which (since 1995) pioneered the use of electromagnetic (radio) noise from live mains electricity, lightning and electric storms, laboratory equipment, industrial, metro, railway and IT hardware, geomagnetic storms and (applying techniques of basic, home-brew Radioastronomy” the sun etc, as the raw material of CD and LPs, DJ sets and concert performances, and sound art installations and events. For Dislocate Disinformation will present a sound installation based on the electromagnetic emissions of trains in the subway system. The project is conceived as an illustration of the claustrophobia and intensity of urban living.



Disinformation は電磁気ノイズを使用した実験的なエレクトロニック・ミュージックとサウンドアートにおける先駆的存在です。1995年から、家屋の電気配線、雷、実験用機材、工業、鉄道、IT関連のさまざまな機械、地磁気嵐や太陽から発生する電磁気ノイズを簡単な自己流の電波天文学技術で加工したCDやLPを制作し、DJ活動やコンサート、パフォーマンス、サウンド・インスタレーション、イベントなど多岐に渡る活動を行ってきました。今回の Dislocate08 では、Disinformation は地下鉄の車両が発する電磁波を利用したサウンド・インスタレーションを発表します。このインスタレーションは、都市生活が人々に強いる圧迫感、緊迫感を作品化する試みと言えるでしょう。

<http://www.youtube.com/watch?v=QMtZ9ciE9MO>

Alistair Gentry

/ Kitsune yoru - Fox night / This a form of urban exploration that even long-term residents rarely experience: travelling on foot during the city's most quiet and empty times, usually between 3 a.m. and dawn. A few people and businesses always work through the night, but during this time most of us are not shoppers, workers or travellers. If we are not shopping, working or travelling then we become free to explore the city in a way that more closely resembles the mostly unseen urban animals that live all around us: a rat, a raccoon, a stray cat, a fox. We can approach shop windows closely and stare for as long as we wish, without any desire (or ability) to buy anything.



We can stop when and where we choose to, without obstructing or annoying anyone. We can touch and caress posters, sculptures or trees in the street. We can momentarily imagine ourselves as wild animals, characters in a film, aliens, survivors of some disaster. We can examine the odd things that people sometimes abandon or lose in the street. Being a “night fox” can also be eerie and disturbing. However it is very valuable to occasionally be jolted out of our familiarity with our environment and the ordinary objects that we usually ignore. This work and workshop re-invests everyday places and objects with their magic.

そこに長く生活している人々も滅多に遭遇することない街の姿がある。街が最も静まり返る時間帯、多くの場合午前3時から夜明けまでの間、歩きながら見る街の風景だ。夜を通して働く人の数は決して少なくない。しかしこの時間帯、たいていの場合、人々は働いているわけでもなければ、買い物をしているわけでも、どこかへ行こうとしているわけでもない。この時間帯には、ネズミやアライグマ、ノラネコ、キツネといった密かに都市に生息する動物達のように、自由に街を闊歩することができる。

物欲とは無関係に（買いたくても買えないわけだし）、ショウウィンドウを好きなだけ覗き込むでも構わないし、好きな時に好きな場所で立ち止まっても、誰かを邪魔する事も、苛立たせる事もない。壁に張られたポスターや、通りに置かれた彫刻、街路樹に触れてみたり、野生動物や、映画の登場人物や、宇宙人や、大災害の生存者になったところをふと想像してみたりする。誰かが捨てたか、落とした奇妙な何かを路上に見つけるかもしれない。「夜キツネ」の世界は、時お

り不気味で不快な一面を覗かせる。それでも、日頃の慣れ親しんだ街を忘れ、普段気に留めなることのないモノ達に目を向けることはとても貴重な体験となるだろう。彼の作品とワークショップは、ありふれた場所やが日頃見せる事のない一面を不思議な力で解き放ってみせる。

www.alistairgentry.demon.co.uk

Fukushima Yoko

In the examination of Life, Fukushima observes the relation to time and cycles which swings between Nature and Culture. The relation between this dualism is not easy to discern : Time and space, spirit and body, man and the earth (nature), the earth and space. Based upon the question of 'How are those mechanism and invariance projected in the contemporary society', an experimental attempt to give intentional objectivity is engaged with, through various techniques of minimal works instability and meaningful code are exchanged.



- "Hitchhiker" : This work is based upon Life's path and destination along with a commentary upon the natural psychological tendency of human nature.

- "Alice in Wonderland" : This work catches the present as a fragment of unknown time and space and comments upon our essence of freedom.

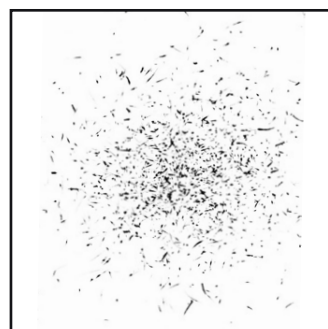
生' というものに対する時間性とそのサイクルに焦点を置き、ネイチャー（自然に委ねられるもの）とカルチャー（人間に委ねられるもの）という揺れ動く関係を見つめる。推測しがたい二重性への関係 : 時間と空間、精神とボディー、人間と地球(自然)、地球と宇宙。<それらの仕組みと不変性が現代社会の中でどのように映しだされているのか>という疑問をもとに、意識的に客観性を与える実験的な試みから、意味を含んだコードとともに不安定さを交えたミニマルな作品として様々な技法での表現を行う。

- Hitchhiker : 人生の道のりとその行き先、そして手段も含め人間の自然的な心理傾向を踏まえて描いた作品。

- Alice in Wonderland : '現在' を未知の時間と空間の断片としてとらえ、自由についてとその本質を踏まえて描いた作品。

Sarah Cullen

"The City as Written by the City" is a low tech approach to mapping and is an alternative way of looking at, and thinking about, place and location and how we move through our environments. To be acquainted with and to understand and discover our surrounding environment, the stroll is the best technology. For the past four years I have been using walking in my art practice accompanied by a hand held pendulum mapping/drawing device, which I designed and constructed. This device captures one's movements in graphite on a piece of paper. The resulting image I consider to be a type of map.



「The City as Written by the City」はローテクノロジーな地図作製法であり、自分の居る場所とそこでの足跡を見つめ直すための一手段である。自分を取り囲む世界を良く知り、理解するのに最も適したテクノロジーは散策である。過去四年間に渡り、私は自分の芸術活動に、自ら開発し製造した手持ち式の振り子地図作製／作図装置と歩行を取り入れている。この装置をは、使用者の動きを黒鉛によって用紙上に記録することが出来る。最終的に浮かび上がった画像を私はある種の地図だと考えている。



Juliana Gerqueira Leite

“Drawing Together” is primarily a work about how the body has been fragmented by the development of high-speed transport and communication between distant spaces on the globe. The demands of a faster world create tension in the relationship between the body, tied to physical location and time, and the mind, whose perception of reality has become increasingly abstract as technology liberates it from the constraints of physicality. Drawing Together is an attempt to create urban landscape drawings that reflect the separation between the physical and mental experiences of place in the contemporary world. Visitors will be asked to draw their chosen route

around Yokohama on a map which will then be sent to the artist in London who will walk this route as accurately as possible upon London’s streets and will then upload the imprint of her trail which she has drawn in this location to the internet.

「Drawing Together」は高速移動手段や長距離間コミュニケーション技術の発達に伴う、肉体の崩壊をテーマとした作品です。世界がより速く、より小さな存在へと変化するにつれて、物理的な空間に依存した存在である肉体と、テクノロジーの進歩によって物理的制約から解放され、現実に対する感覚の抽象化が進む精神との間に葛藤が生じます。「Drawing Together」はこのような肉体と精神の乖離を都市風景のドローイングとして表現する試みです。参加者は地図から任意の経路を選び、それをロンドンにいる Juliana へ転送します。彼女は受け取った経路に可能な限り忠実にロンドンの街を歩き、その足跡をネット上に公開します。

www.julianacerqueiraleite.com



Michael Najjar

The work series entitled “netropolis” is an exploration of the way global cities will develop in the future. Of similar magnitude to the impact of the industrial revolution in the late 19th century, it is now computer networks and the information society based on them which are the main vehicles for change, the key elements transforming the face of our urban living spaces. Three main components characterise this transformation: space becomes the image of space, the city itself becomes a terminal as real space fuses with telematic space. in the telematic society material embodiment is further supplemented and extended by virtual representation : the so-called “tele-

polis”. Telematic space endows the urban environment with a new form of structure, intermingling with it and giving birth to a completely unprecedented form of urban space. the “netropolis” series of works portrays the megacities of Berlin, Beijing, Dubai, Hong-Kong, London, Los Angeles, Mexico City, New-York, Paris, São Paulo, Shanghai and Tokyo.

「netropolis」と題された一連の作品は、未来の国際都市の姿をテーマにしています。現代社会において、19世紀後半の産業革命がもたらした変化に匹敵する規模の、コンピューター・ネットワークによる都市空間の変容がこの情報社会を生み出しました。この変容を特徴付けているのは以下の3つの要素です。

1. 現実空間がひとつのイメージとなり、都市はバーチャルな空間を介し様々な場所を結びつける存在となった。 / 2. 現代の情報社会では、物理的存在はバーチャルな世界を経由することで、より確かな存在感を獲得するようになった。 / 3. 都市構造はバーチャル・メディアの介入により、現実とバーチャルが複雑に絡み合った、これまでにない形へと変化を遂げた。

「netropolis」はベルリン、北京、ドバイ、香港、ロンドン、ロサンゼルス、メキシコシティ、ニューヨーク、パリ、サンパウロ、上海、東京といった巨大都市の姿を描き出します。

www.michaelnajjar.com



Matt Green

Matt's work proposes a new form of urban planning and development. Through the relocation of structures, paths and motifs from an elsewhere into a studied environment the experiential response of a situated participant is shaped. The project's aim is to create a believable augmented environment that, through interaction, reveals something of the host reality and of the real, surreal and unreal possibilities for that space. The work is a relocation of audiovisual data from one locale into another: A sense of place A whilst positioned within place B = Hybrid place. This is achieved through the use of GPS enabled PDAs which audience members will be able to take with them on a journey through Yokohama and their experience of the city will be intersected with another place through automatic playback of audio and visual material depending on the participants location.

Matt Green の作品は都市計画／開発の新しいかたちを提示します。どこかの街の姿を再現することで、人々に中にある種の反応を形成してゆきます。このプロジェクトの目的は、あくまで現実的な範疇で人為的に誇張された環境を提示することを通じ、私達の世界の現実的、超現実的、非現実的な姿を描き出すことです。Aという場所の音声や映像を、他の場所Bで再現することで、もう一つの場所が生まれます。GPSと携帯情報端末によって、参加者は横浜の街を移動しながら、他の都市の音と映像を体感することができます。

www.sarc.qub.ac.uk/~mgreen

Gordan Savicic

The project 'the pain of everyday life' is a city-intervention and a digital art performance addressing public and private space within the realm of everyday constraints. It resembles an urban interface for an invisible city, an architecture which is subconsciously perceived and which constantly oscillates as resonant landscape, consisting of electromagnetic waves. A chest strap (corset) with high torque servo motors and a WIFI-enabled game-console are worn as fetish object. The higher the wireless signal strength of close encrypted networks, the tighter the corset becomes. Everyday walks between home, work and leisure are recompiled into a /schizogeographic/ pain-map. The map keeps not only tracks of all wireless networks along the route, but also the wearer's detournement when entering a very dense network place, a so called pleasurable pain zone.

「the pain of everyday life (日常生活における苦痛)」と題されたこのプロジェクトは都市干渉型のアートパフォーマンスであり、日常に溢れる多様な制約の中に存在する個人の／公共の空間を描き出す作品である。この作品を介し、日常において無意識にその存在を感じながらも目には見えない都市の風景、共鳴する電磁波が映し出す揺らめく風景との接触が行われる。ハイトルクサーボ・モーターとWi-Fi端末を内蔵したフェティッシュなコルセットは、周りを飛び交う電波のシグナルの出力に応じて着ている人間を締め付け、日常行き来する道を重層的な苦痛の地図へと変換してゆく。しかし、この地図が描きだすのは電波の織り成すネットワークの姿だけではない。このコルセットを着る者が氾濫するネットワーク下で体験する、都市という場との対峙を喚起する苦痛なのだ。

www.yugo.at/processing

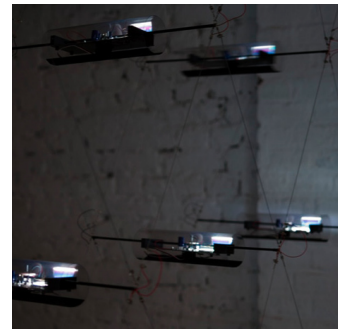


Martin Hesselmeier & Karin Lingnau

The project SARoskop is dealing with the visualisation of electromagnetic waves. In a matrix of up to 25 objects the installation is composed as an interactive sculpture reacting sensitively to the data of the proximate surrounding, transforming it into movement and interdependent oscillations. The sound of the moving mechanical parts interfuses the viewers perspective on the installation and together with blue-lighted displays supports a vibrancy of its own.

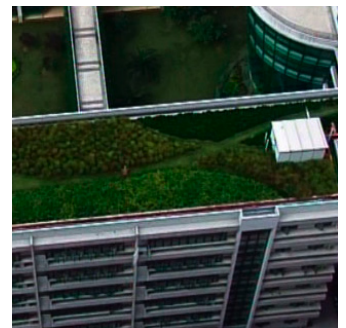
「SARoskop」は電磁波の視覚化をテーマとしたプロジェクトである。このインスタレーションでは、縦横に並んだ最大で25の立体が外部の情報を繊細に察知し、振動や動作へと変換する。個々の立体の稼働音はこのインスタレーションに対する観客の視点を反映し、ディスプレイの青い光と共に自らの振動へとフィードバックされていく。

www.martinhesselmeier.com/saroskop



Dfuse

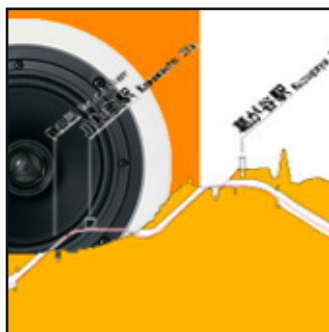
/ Brilliant City / D-Fuse + the musician Matthias Kispert produced the new D-Fuse movie Brilliant City during a stay in Shanghai with the British Council Artist Link Program. The title refers to the location, a residential complex comprised of 25 highrises in the northern part of Shanghai, China. It is entirely shot from the 34th floor of one of the buildings and stages a peeping tom view of the city below, capturing everyday activities that can be observed from this vantage point such as training soldiers, building activity, traffic, gardening. The camera hovers above the entire panorama and focuses on details in the everyday life of this rapidly changing metropolis.



D-fuseとミュージシャンのMatthias Kispertは、British Artist Link Programで訪れた上海で、D-fuseの新しい映像作品「Brilliant City」を撮影した。このタイトルが指し示しているのは、中国・上海の北部に建設されている25の高層建築からなる団地である。その1つの高層住宅の34階からこの作品は撮影された。記録されたのは、そこから見晴らす日常の世界・・・訓練する兵士達やビルの工事、行き交う車の流れ、庭園を整備する人・・・。カメラは下に広がる全景を捉えつつ、この大都市の姿を急速に変化させている日常生活の細部へ焦点を当てる。

www.dfuse.com

Dee Hibbert-Jones & Nomi Talisman



“Are We There Yet? Subway Stories” maps internal states in real space on the Yokohama subway system. The project produces an emotional sound map of the city, illustrated through the lines of the subway system. Stories will be collected in person as the artists travel the subway system, which will then mapped on the website and the interactive map in the exhibition space, re-creating the experience for exhibition visitors who can travel the subway lines visually, and click on any subway location to hear each story, and see images of the journey. Visitors traveling the subway inhabit another person's significant emotional memory at the exact physical location where it took place.

「Are We There Yet?」は内的世界を横浜の地下鉄という現実空間に重ねる。記録された心の声は、地下鉄の路線図上に表現される。作者は地下鉄へと赴き、人々から物語を聞き出し、録音する。記録された物語はウェブ上と展示会場に設置された地図にアップロードされ、観客は駅名をクリックすることで画像や物語を再生し、作者の経験を追体験する。この作品を体験した観客が実際に横浜の地下鉄へと足を運ぶとき、作者が訪れた場所に遭遇し、そして作者の内側に喚起した感情、その記憶と一つになる。

<http://deehibbert-jones.ucsc.edu/>



Taki Kentaro

Born Osaka, Japan in '73. Studied Musashino Art University master course. Making Art of Sounds and Images with video technology or computer. From 2002-2004, he was dispatched as an artist of the Overseas Study Program for Artist by Cultural Agency of Japan (2002) and as the dispatched artist of a Recipient of the POLA Art Foundation Overseas Research Program Grant(2003) in HFG-Karlsruhe in ZKM (National Media Art Center, Karlsruhe / Germany). Now he works as a director of VCT Tokyo, and as a guest lecturer in Kawaguchi Art School of Waseda University.

1973年大阪生まれ。武蔵野美術大学大学院映像コース修了。2002年文化庁派遣芸術家研修員、2003年ポーラ美術振興財団の研修員として、ドイツ・カールスルーエ造形専科大でメディアアートを学ぶ。ビデオ作品やインスタレーション、パフォーマンス、執筆活動などの傍ら、展覧会の企画、プロデュースを行う。国内展にキリンコンテンポラリーアートアワード('98)、福井ビエンナーレ8('00)、フィリップモリスアートアワード('02)、Ongoing展('02)、fromScratch('05)他海外上映など多数。NPO法人 ビデオアートセンター東京の運営、早稲田大学川口芸術学校の客員講師勤務。

www.netlaputa.ne.jp/~takiken/

Donald Abad

/ L'affranchissement aventurier - test 2 / A human being, becomes (turns into) a walker, leaves the Base and heads towards the test Zone. His only weapons are his movement, his loneliness (solitude), his competency and universal Knowledge and with that he will explore the unknown, who stands fearful yet full of encounters and findings.

With the aid of sensors, he feeds the Network with data and information gathered from the real physical world. The data is subsequently adapted, consumed, analyzed from the Network, which will feed him back with the results of its analysis and interpretation. Soaked in information, will he be able to comprehend, appropriate and make use of it to move forward?

Creating a fiction by using a certain technology (sensors, mobile systems, pervasive and collaborative, augmented reality), is all about appropriating, refining and contextualizing it within a strong physical reality. The cohabitation of these two myths/illusions, Nature and Technology, is what generates the script of a virtual world metaphor, situated in the territory of new technologies, information and communication systems. The lonesome searcher moves away to intense situations, to illusions. At the same time, the Network, remote and immaterial, struggles to touch this tangible reality.

「人間はやがて一人の旅人となる(変身する)。安住の地を離れ、探索的領域へと向かう。彼が手にする唯一の武器は、自身の行動力、孤独(孤立)感、生き抜くための様々な技能、そして普遍的な知識。それらを手に、彼は未知なる世界へと踏み出して行く。恐怖に彩られつつも、新たな出会いと発見の満ちあふれた未知の世界へ。」センサーの力を借りながら、彼は物質的な現実世界の情報とデータを収集し、「ネットワーク」へと供給する。「ネットワーク」はデータを吸収・消費・分析・解釈し、その結果を彼へとフィードバックする。氾濫する情報の中で彼は、与えられた情報を理解し、自分のものとし、先へ進むために役立てるのだろうか。

フィクションを創造するために、ある種のテクノロジー(センサーやモバイル機器、蔓延し増強された共有の現実)を使用するということは、このテクノロジーを私物化し、純化し、強固な現実世界の構造へ組み込んでいくということである。テクノロジーと自然。この二つの幻想/錯覚の共生は、新たなテクノロジー・情報・通信システムの領域に、仮想現実というメタファーを生成する。

「孤独な旅人は苦難な状況へと向かう。苦難な状況という、錯覚へと向かう。その時、実体を持たない「ネットワーク」は遠く離れた場所から、この現実世界に触れるようと苦悩するのだ。」

www.donaldabad.com



Sean Capone

'Lake' is an experimental sketchbook, created using imagery shot solely with a cellphone camera, and edited in collaboration with audio artist Caural (Zach Mastoon). The idea of random urban wandering is called a derive, and was a method used by Surrealists to create abstract mappings of the city. The psycho-geographical traces were, in this case, obtained with my cellphone camera, which were uploaded to a laptop and digitally animated. The production method was a self-imposed challenge, intended as a reflection on the notion of the flaneur, or urban wanderer, who now potentially occupies the informational as well as physical space of the city environment. I am fascinated in the notion of the cellphone as a metaphor for the externalization of memory, as a tool for communication, information retrieval, and image-making.



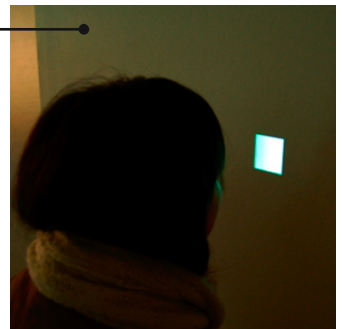
「Lake」は実験的スケッチブックで、携帯電話のカメラで撮影した写真と、Caural (Zach Mastoon) の生み出すサウンドとのコラボレーション作品である。「derive (抽出)」と名付けられた無作為な都市探索は、超現実派が都市の姿を抽象的手法で描く際に用いた手法である。このプロジェクトでは、携帯電話に搭載されたカメラによって心理的・地理的痕跡の収集が行われ、撮影された画像はラップトップへアップロードされ、デジタルアニメーションとして加工される。この制作手段は自らに課したタスクという一面を持ち、現代の都市環境を情報と物質の両方において支配しつつある怠惰性、遊民性を象徴している。携帯電話が持つ、いくつかの特性は非常に興味深い。それは記憶の外面化を暗喩する存在であり、また同時にコミュニケーション、情報の回収、画像作製のシンボルでもある。

<http://www.thesupernature.com>

Kawada Tomoko

/ Beautiful view / Kawada refers to our culture of the borrowed landscape, taking a familiar landscape which we may observe from the window she transforms this into something foreign and unknown, by merging it with other place.

借景の文化を例にあげると大掛かりなインスタレーションを想像されるかもしれませんが、意図は通ずるものがあります。ひとつの場所から見える風景に私が作った映像作品を重ね合わせます。鑑賞者は遠くにある風景と近くにある映像と、焦点を移動させながら見るでしょう。たとえば、風景では人が横切り、映像では水が流れ落ちる。交錯する時間軸の異なった視覚情報はひとつの面で混じり合い、その場所でその瞬間でしか見るのでない作品の流れが作り出されます。



Son Woo Kyung

The reflected image is a virtual image, and it looks like the world of the real image. It means the world of the real image is the world of the virtual image.

築地市場の水たまりに映っている働く人々の姿。映っているものは虚像であるが、実像の世界にも見える。それは実像の世界が虚像の世界でもあることだ。

Andreas Zingerele

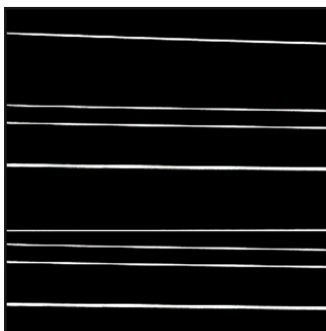


/ Extension of Human Sight / In the 1920's, David Sarnoff (Chairman of the board of RCA) and Dr. Vladimir Zworykin (Vice President of RCA (Hon.), Techn. Consultant of RCA) started dreaming on mass production of broadcasting moving images by electronic devices. The short sequenz is looped and the audiovisual quality decreases constantly due to the fact of a lossy data compression. Artifacts like peculiar effect, bleeding, ringing, pre-echo, drop-outs, warbling, or graininess can be observed. Even green colored particels pop up in the black/white film the higher the sequence gets compressed. Same artifacts can also be seen in todays video streaming culture.

1920年代、David Sarnoff (RCA社の会長) と Vladimir Zworykin (RCA社の副社長、および技術顧問) は、電子機器による大規模な動画放送の構想を抱き始めた。シークエンスがループされたこの映像は、繰り返されるデータ圧縮の過程で画質と音質が少しずつ低下していく。その結果、滲み・共鳴・プレエコー・ドロップアウト・震音・画質のザラつきといった、特殊な効果が見られる。動画データが圧縮されていくにつれ、モノクロームの画面上にはやがて緑色の粒子が出現する。今日のビデオ・スクリーミングにおいては同様の効果がしばしば用いられる。

www.andreaszingerle.at

Lina Selander



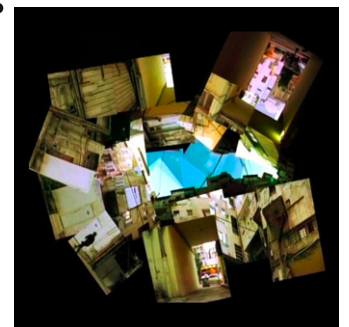
/ 27 Kilometer Drawing / Wires filmed through the window of a moving train. A road movie reduced to a black and white abstract flow which shows stillness, time and movement in one single entirety. The linear cinematic narration is reduced to lines and surfaces, to a dramaturgic point zero - a minimalistic diagram of cinematic action, but also of emptiness and loneliness.

移動中の列車の中から撮影された電線。抽象的なモノクロームの対比として表現されたロードムービー。静寂と時間、動感が同居する。映画特有の経時的な物語性は直線と平面へと還元され、極限まで簡略化された動性・虚無性・孤独感を湛えた、劇性の零点へと向かう。

Liora Belford + Ido Govrin

/ Free field / Abstractly, a free field is a field which has a unique solution to any given initial data. Mathematically, it is described by linear partial differential equations – an approximated solution. Acoustically, an anechoic space simulates a free field – a representation of a theoretical infinite space in which there is no sound waves reflections. Visually, the free field consists of theoretical infinite pixels space where a 3D panorama is transformed into 2D plot to form a geometrically distorted pixel space.

抽象論としての無制限な空間とは、予め与えられた情報が無力化される場である。数学的な観点から語るなら、それは線形偏微分方程式（近似解析）によって表される。音響学的に無制限な空間としては、無響室という一切の反響が存在しない理論上無制限な空間がそれにあたるだろう。視覚上の問題として考えるなら、そこにおいては三次元的視点が理論上無限の画素によって二次元に変換され、幾何学的に歪み空間として提示される。



www.duprass.com

Zhenchen liu

City planners decide to pull down parts of Shanghai's old town in order to regenerate the city. Every year more than one hundred thousand families are forced to leave their homes and move into buildings on the edge of city. "Under construction" is a two- and three- dimensional flight across the now destroyed living areas of Shanghai which shows how random and brutal decisions can affect peoples' lives.

新たな都市計画によって上海の古い居住区の一部は取り壊されることになった。毎年十万を超える世帯が強制的に街の外れの住居へ移住させられる。「Under construction」は破壊された居住区の姿を空中を移動する視点から捉え、容赦のない強引な政策が人々の暮らしに与える影響を描く。

zhenchen.free.fr

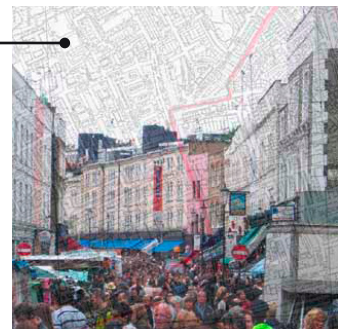


Suzi Tibbets

Suzi has created a sound work which leads the listener through her journey between home and work in the centre of London. Having been brought up in the English countryside, she has expressed a certain sense of displacement within her urban situation. Her walk from home to the studio takes her through various experiences of the city. Quiet residential roads separate busy tourist streets such as Portobello Road and Notting Hill Gate and her commute continues through Kensington Gardens. 'For me, the medicine for coping with city life is this stage of walking through the park, where the urban sounds are dissolved for a time, almost totally replaced by relative silence, grass beneath my feet, open space and nature.' She has created a sound piece that allows the listener to experience her own feeling of dislocation giving a sensation of being in-between the two environments, not quite integrated into either.

Suzi のサウンドアート作品は、彼女の自宅と職場を結ぶロンドン中心部の道程へとオーディエンスを導く。イングランドの田舎に生まれ育った彼女が、都市部の生活に感じる違和感がそこでは表現されている。自らのアトリエへと続く彼女の通勤路で、ロンドンの街は様々な一面を覗かせる。閑静な住宅地に行く道はやがて観光地として賑わうPortobello Road、Notting Hillへと変わり、Kensington Gardensへと彼女を導く。「私が都会で暮らしていく上で不可欠なのが毎朝この公園を歩くことです。自然に囲まれながら広々とした芝生の上を歩いていると、少しの間だけ街の喧騒は遠くへと消えて、穏やかな静けさを感じることが出来ます。」彼女のサウンドによる作品は、二つの異なる環境の狭間で、そのどちらにも属することもない存在が抱く孤立感をオーディエンスへと投げかける。

www.iclimbtrees.co.uk



Katarina Radovic



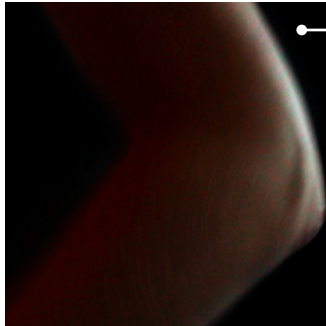
/ A Husband in Paris / This series of photographs is a playful comment on the idea of marrying for papers, due to political isolation in economically underdeveloped countries. This was a starting point, which, during the course of its progress, acquired many private meanings.

The scenario is the following: I myself took up the role of a young woman from Eastern Europe in the search of a husband in Paris, her "city of dreams". Walking across the city within the period of a few weeks, I approached candidates asking them whether they would "marry me". After an introductory "sniffing", they would agree to pose together with me for a snapshot, in which we would play the role of a potential marriage couple.

一連の写真作品は、国家間の経済格差を背景としたビザ目的の結婚のパロディである。当初作者が抱いていたこのコンセプトは作品が展開していくに連れ、作者個人にとっていくつもの意味を持つようになっていった。

作品のプロセスは、理想の結婚を夢見る東ヨーロッパ出身の女性へ作家自らが扮し、数週間パリに滞在し何人かの男性に自分と結婚しても構わないと思うかを尋ねるといったもの。自己紹介の後、彼等には写真撮影に協力してもらった。撮影された写真には、あるいは夫婦となっていたかもしれない二人の姿が映る。

www.artmajeur.com/katarina



Florence Girardeau

This work is composed of six short videos made as elements of a series. Each of six chosen body parts performs a particular gesture. The moving body part is isolated, insulated, and becomes independent. Body reality confronts itself to video image, digital signal, immateriality, malleability. Sound plays also between, space and surface, electric and organic, synchronization and gaps.

この作品は6つの映像作品によって構成される。映し出された6つの身体部位はそれぞれ特定の動作を繰り返し、一つひとつの映像はそれぞれ切り離され独立している。身体感覚が、映像が持つデジタル性・非物質性・硬質性に対峙する。そして空間と表面、無機性と有機性、調和と断絶の間をサウンドが満たしている。

<http://www.florencegirardeau.org>



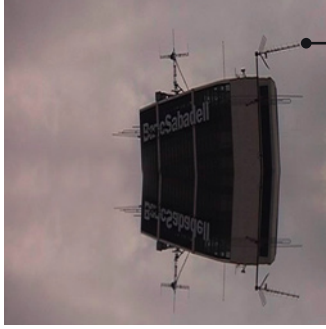
Terrie Cheung + Brian Kwok

The word "McSoundscape" refers to the Soundscape recorded from the interior space of McDonald restaurants in Hong Kong. Soundscape is the major medium of research and creation in this project, which allows audience to investigate the details of the surrounding environment, the actual activities, and all aspects of lived experience in our city space while making them a journey to the space of McDonalds. Through Soundscape, our audience can explore the space for themselves by an acoustic approach, get a realization that is detached away from the routine life in reality, and examine how the

users of Hong Kong McDonalds have actively performed their sense of locality through some creative tactics. The goal is to demonstrate how the commonly practiced appropriation of space, as a visual spectacle in Hong Kong, could re-articulate and govern the changing identities, characteristics and meanings of our social space temporarily and transitorily.

「McSoundscape」とは香港のマクドナルドの店内で録音された音をもとに、作製されたサウンド作品である。このプロジェクトにおけるリサーチと制作の中心をなしており、マクドナルドという空間を紹介することを通じて香港の街の姿、人々の活動、あらゆる日常の側面を描き出す。McSoundscape のオーディエンスは、音声のみを通してマクドナルドの店内を体験する。そして、作品の提示する日常感覚から乖離した現実感の中、マクドナルドの利用者がファーストフード店において積極的に地域性を育もうとする姿を検証する。このプロジェクトの狙いは、人々が日常的に行う空間の占有が、変化する社会空間のアイデンティティ・特性・意味合いをその都度コントロールし、書き換えていくのかを明らかにしていくことである。

www.mcsoundscape.com



Johanna Reich

“The floating city” contains of a combination of architecture from different countries.

Mankind has always been fascinated by huge buildings that reach up to the sky. Many legends, myths and symbols like for example the biblical Tower of Babel telling us about. The novel of the writer Jules Verne, from 1901, “A floating city” provides as inspiration for the short experimental art video. The video shows combined images of architecture of different cities. As a result of various and complex mirroring the city seems to float. Living in times of

globalisation I want to create an utopia of cities without borders and locations produced from traditional architecture. The city is located in the clouds, a metaphor of nowadays moving in a speed rush.

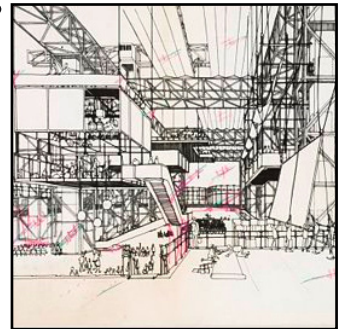
「The Floating City」は様々な国々の建築物の集合体の上に成立している。人類は常に空にそびえる巨大建造物に強い関心を抱いてきた。バベルの塔の物語をはじめ数々の英雄や神話、象徴がその事を現代に伝えている。Jules Verne の小説「A floating city」に触発され、この映像作品は作製された。作中では様々な都市の建造物が建ち並ぶ姿が映し出される。風景の一部は鏡に映り込み、あたかも空中都市のような姿を呈す。作者がこの作品において意図したものは、伝統的な建造物が示唆する地域性やその間にある境界線を排した国際化社会の理想郷の形だ。雲の中に存在するこの浮遊都市は、高速で移動する現代社会の姿を示唆している。

www.johannareich.com

Goncalo Furtado

/ Japan net: what suggested this seminal design envisioning of our current 'informal environment /

In the Dislocate Symposium Furtado will make an overview of Price and Pask's design envisionings of the so call “Informational environment” - in which our society currently lives - and after discuss them with the audience in relation to contemporary perspectives. He will specifically focus in what is one of the most interesting design envisionings of the IE – i.e. Price's Japan Net. It consists in an architectural-urban proposal, curiously made to a Japanese City about two about decades ago, in collaboration with the internationally awarded cybernetician Gordon Pask.

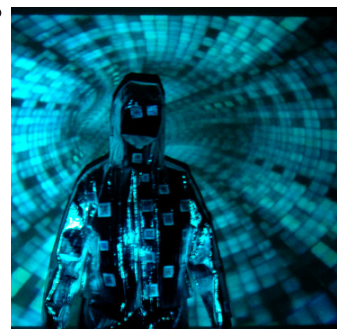


FurtadoはディスロケイトのシンポジウムにおいてPriceとPaskが提唱する「Informational Environment（情報社会）」の概要について語り、その後、現代社会の在り方を説いたこの概念について参加者とディスカッションを行う。Furtadoは「Informational Environment」における最も興味深いアイデアの一つであるJapan Net、20年前、国際的な人工頭脳学者Gordon Paskの協力のもと、Priceによって提案された日本の都市建築計画に大きく注目する。

www.andresramirezgaviria.com

Lushan Liu

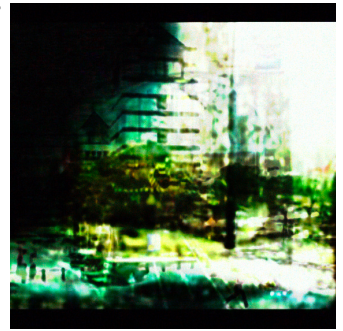
Lushan Liu applies her artistic practice to investigate the phenomenon of global migration under social transformation and challenges performative activities as a way to confront the idea of cultural otherness. Her projects have uniquely depicted the geographic non-place of immigrants and calls for new ways of communication in our fragmented national time/space.



Robert Willim and Anders Weberg

/ Elsewhereness : Yokohama /

This audio-visual work is intended to evoke imaginary geographies. The film is made solely from Yokohama-related audio and video found on the web. This material has been manipulated and composed into a suggestive imaginary journey through an estranged landscape. The film can be downloaded into a media player or mobile phone and enjoyed when walking around the surroundings of Yokohama. The work deals with questions of media representations, what it means to be on a certain location, and it calls forth the sometimes whirling experiences of elsewhereness that may characterize societies of today.



/ Being there /

An important ingredient of the tourism industry is the concept of authenticity and the lure of the unique. Curious people, with bags and cameras, are in search for various exciting experiences. Places of interest are visited and documented. But the question is: What would be the most authentic experience? Attractive places are targets for more than travel agencies. This art project twists the authenticity hunt. We offer a number of audiovisual excursions beneath the gloss of the tourism rhetoric. Six films, imagining six places. It is an attempt to disclose the nervous system that is underlying tourist experiences. The films are made solely from clips out of tourist movies and similar material. The audiovisual whole expresses an evocative imaginary geography.

/ Elsewhereness : yokohama /

この映像作品が提示するのは架空の都市風景である。ウェブ上に存在する横浜に関連した音声や映像のみによってこの作品は作成された。集められた素材は加工・再構築され、別の都市へと生まれ変わった。この作品をメディアプレーヤーや携帯電話にダウンロードすれば、横浜の街を歩きながら鑑賞する事が出来る。この作品は、現代社会に欠く事の出来ない、どこか他の場所（elsewhere）との交錯感を呼び起こす。

/ Being there /

観光産業にとって真正性と特有性は重要でなコンセプトある。好奇心に溢れた人々は、カメラと旅行鞆を手に刺激的な体験を探し求める。興味を満たす場所を訪れ、記録に収める。ただ、気になる事がある。最も真正な体験とは何だろうか？魅力的な場所を求めているのは、何も旅行会社ばかりではない。この作品は、真正性の探求の在り方を揺る。そこに提示されるのは、観光客向けのレトリックに飾られた映像とサウンドの世界。6つの場所を題材にした6つの映像作品である。これは、観光という体験の背後にある感覚の構造を明らかにする試みだ。作品の題材は全て、観光客を対象に作製された映像から抽出された。ここに表現されているものは、観る者に様々な感覚を投げかける空想上の地理観である。

www.surrealscania.se / www.beingthere.se

Eva Sommeregger



/ Nomadic bodies - Nomadic territories /

How do we trace movement, how does an individual locate themselves within the context, being in constant movement? How does movement create its own nomadic space? We do act as mobile carriers of references and coordinates, interacting with both virtual and physical landscapes. Individuals' positions within a bigger picture are multiple and in constant flux - to be renegotiated over and over again. This piece of work explores a human body's (nomadic) movement. Its nature unfolds from the juxtaposition of two animations. Both deal with an individual's shifting between various interchangeable territories, occupying and navigating a mediascape.

どうすれば自分の移動した形跡を記録できるだろうか。絶え間ない変移の中で、個人はどのように自分の存在を社会にコミットさせるのか。また、自分達の移動する空間はどのようにして創り上げられるのか。我々は、自分の存在を象る情報・接点を抱え、仮想と現実の世界を移動する。広大な空間において個人の所在地は多面的な構造を持ち、恒常的に流動する。そして、その中で人は自分の現在位置を問い続ける。この作品は二つの映像作品を併置することを通じて、（浮遊する）身体の動作について検証する。二つの映像は描き出される架空の風景を介し、いくつかの領域を行き来する個人の存在を提示する。

www.avatarlondon.org

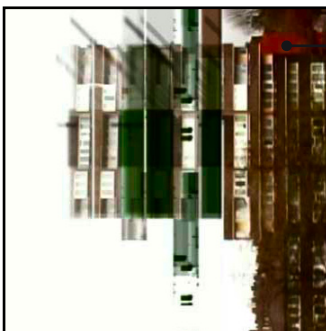
Watanabe Mizuki



/ Operation of Image / This work presents an image which cannot be touched but at the same time allows us to physically sense its presence through the use of a lens. The refraction of the light of the projector with the lens makes the character of "Image" and the situation and contents that come to light.

触れることの出来ない「イメージ」をフィジカルに感じるための作品をレンズを用いながら制作しています。レンズによるプロジェクターの光の屈折が「イメージ」の性質を露見する状況とコンテンツをつくっています。

www.mizukiwatanabe.jp



HFRIAB (Quayola + Chiara Horn)

"Cityscan" is aimed to produce a visual metaphor that creates new correspondences between sound and vision. It draws a connection between rhythm of music and the one of a "new contemporary city".

The Initial inspiration came from the true representation of sound itself: the waveform and its perpetual scrolling. From this followed the translation to a visualization which would simulate this movement: the way we experience the dynamism in the contemporary city, an intricate layering of cityscapes that, creates an audiovisual pattern where the rhythm achieved is a metaphor

of the rhythm of the city itself. Cityscan explores geographical relationships between places creating patterns that connect, combine and modify many different cityscapes around the globe.

www.quayola.com

Niwa Yoshinori

Artist statement : I'm most interested in political and cultural deference among each country. I'm thinking about possibilities to have a relation with people who have deferent background or to encounter with others. I'd like to think over our contemporary society again. One of the aim of my project is to bring/ transport foreign matters, through violent action I try to think over our real communication with others. That's violence, however my project often make us laugh. I believe that we can change our society by ourselves with our art.

作品制作における最大の興味は、地域や国における政治的及び文化的な違いにあります。文化背景に違いのある人々同士の出会いから生まれる根源的な人間性の可能性。現代社会構造にもう一度考え直したいと思います。私の作品の目的な異文化／異物を持ち込むことにより、その場や空間を暴力的に変化を与えることです。また、動物や環境といった人間以外の生き物を積極的に関わりをもつ事によって、人間社会の外側への考察も探求します。



www.niwa-staff.org/

Matthew Ostrowski

/ Spectral City (in memoriam Jane Jacobs) /

Every city has a chord resonating through it, below our range of hearing. This chord is the combination of the city's acoustic signature and the happenings that take place within it -- cars, people, every activity of life reverberating through architecture and landscape. Sounds, like memories, never completely dissipate, merely growing quieter and quieter, sinking below the noise floor and merging with the hum of the city. Spectral City listens to its location, using techniques of spectral extraction and accumulation to capture and suspend the most prominent pitches. By slowing down time to reveal space, this piece reveals the deep structures of sound which permeate us, the unique harmony underlying every location.

www.ostrowski.info



Yamaoka Sakiko

I define my art-works as sculptures depicting action and time and relationship between artist and audience, artist and materials, in which I attempt to create an example of the "human condition. Human beings are contradictory creatures. When one is giving a presentation of any kind to one's society, it is necessary to unify thoughts and focus in order to avoid conflict; however, by doing so, one ends up losing a second or a third sense.

I am interested with these senses that can be got rid of -- "extra senses". In my art-works, I often involve an audience and materials, neither of which I can control well. Audience is a kind of others in a society for me. And most of materials I chose are everyday necessities for us. Both are typical objects for human condition in our life. In some works, there may be interaction with audience or passengers. In the other works, materials, for example, the water, salt and grain spill over, the fruits fall onto the floor, other items or objects break very slowly. And at the end of which, a person, namely me, fall down on the floor or work hard due to exhaustion. Human bodies are objects, too. Their works depends upon "the others emotion" and "gravity". Both the process and result are included in my art-works in order to share the experience and show how the notion of ambivalence, ambiguity and unpredictability evolves and demonstrate how I cope with the situation. I would like to find our varied possibilities and that for the one time it must be only one condition. What was the best? In the way, I would relieve "an extra sense" in each situation, I hope.



私は、私の作品を「行為と時間と関係性の彫刻」と定義する。わたしは、「人間」のあり方のひとつの例を創る。人間は矛盾した生き物である。にもかかわらず、人は何かを提出するとき、考えを矛盾のないようにひとつにまとめ、2つめ、3つめの感覚を切り捨てる。わたしは、その捨てられている感覚、"エキストラセンス"に関心がある。

わたしの作品では、わたしはしばしば、観客や何か素材を使う。それらは、わたしによってコントロールできないものである。たとえば、観客はわたしにとって社会の中の他者である。そして、使用する素材の多くは、日常のつまらないもので、壊れやすかったり、流れ出してしまうものがある。幾つかの作品では、わたしは観客や通行人とのインタラクティブな要素を持ち込む。なぜなら、わたしは、あいまいでアンビバレンツ、予想不可能である感覚の経験の場所をつくり、それをどう取り扱うかのプロセスと結果を作品として、見せたいのである。わたしは、結局ところ、私たちの様々な可能性が、ひとつの時に、ひとつしか起こりえないのである。何が一番良い事なのだろうか。わたしは、わたしの表現を通して、その"エキストラセンス"が、生かされる可能性を守ってみたい。たとえそればベストでなくても。つまり、人間らしさを知るために。

Nikki Pugh + Ana Benlloch

“Emergent Game” is the envelope for a mixed reality game being developed through a series of collaborations (with those aware they are influencing the project) and interactions (with those not directly aware they are influencing the project). Taking as its starting point the definition of emergent game-play as the «creative use of a game in ways unexpected by the game designer’s original intent» and then asking «but what if the design of the game itself was emergent?», Emergent Game explores our interactions with digital technologies, physical objects, geographical locations and the other players who are also moving across the boundaries between these.

www.emergentgame.org.uk / www.npugh.co.uk

Open City

“Open City” is an ongoing project involving artists Andrew Brown, Katie Doubleday, Simone Kenyon and writer Emma Cocker, which explores how people live in, journey through and experience the human and built environment. We are interested in exploring models of non-habitual behaviour, in projects where the public are invited to readdress their position within their city through invitations, propositions, site-specific actions and performative events. Drawing on the ‘investigation led research’ undertaken by the group within the project Emma Cocker and Katie Doubleday propose to present a performative paper which will be delivered as a directed walk through the streets of Yokahoma. The presentation will explore how moments of slowness, stillness, obstruction and blockage can be investigated as ways to create points of anchor and location within the urban environment, or in order to affect a psychological shift in the way that space is encountered and understood. Slowness is often presented as antithetical to the velocity, mobility, speed, and freedom proposed by new technologies and the various accelerated modes in which we are encouraged to engage with the world. We are interested in drawing attention to the potential within existing moments of stillness within the city and creating opportunities for others to create their own spaces, gaps and pauses.

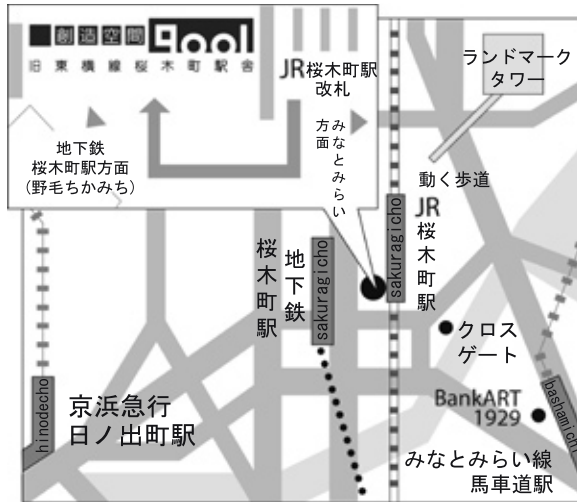
www.thinkingfeet.blogspot.com

dates

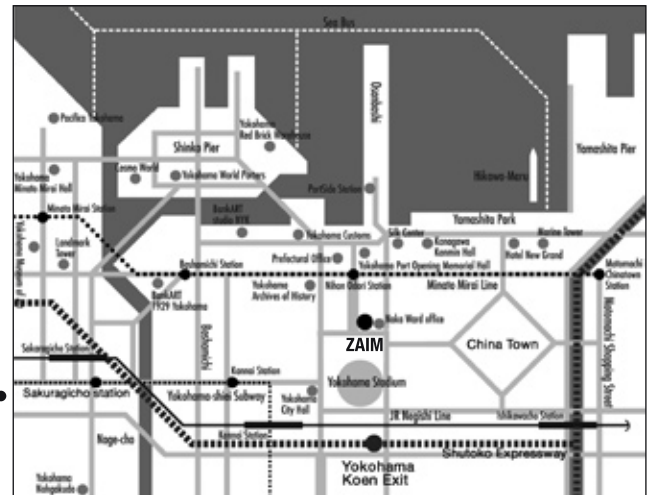
| | |
|--|---|
| august30-september7 8月30日～9月7日 | • exhibition・展覧会 souzoukukan9001・創造空間 9001/10am-7pm |
| september6-september21 9月6日～9月21日 | • exhibition・展覧会 ZAIM / 10am-8pm |
| august30 8月30日 | • opening event・オープニングイベント souzoukukan9001・創造空間 9001 / 6pm |
| august31 8月31日 | • artist talks & workshops アーティストトーク・ワークショップ souzoukukan9001・創造空間 9001 > please see website for further details |
| september6 9月6日 | • special event Ginza Art Lab・銀座芸術研究所 / 3pm-9pm |
| september6/7/13/14/15 9月6日・7日・13日・14日・15日 | • artist talks & workshops アーティストトーク・ワークショップ > please see website for further details |
| september 19 9月19日 | • Yokohama Outdoor event 横浜のパブリックスペースのイベント Meet at ZAIM at 7pm for a creative tour of the city・19時にZAIMで集まり、創造的な都 市のツアー行います |
| september20 & 21 9月20日・21日 | • symposium・シンポジウム ZAIM / 10.30am 2 days-pass ¥2500 /students ¥2300 1 day-pass ¥1500 /students ¥1300 |
| september21 9月21日 | • closing event・クロージングイベント ZAIM / 8pm |

august 30 - september 21
8月30日～9月21日

Yokohama・Tokyo
横浜・東京



> **Souzoukukan9001** ・ 創造空間9001
 Yokohama Kanagawa Sakuragicho 1-1-75
 横浜市中区桜木町1-1-75
 (JR桜木町駅改札を出て右脇)
 TEL / 045-226-5511



ZAIM < —————
 Yokohama, Kanagawa, Naka-ku, 34 Nihon Odori
 〒231-0021 神奈川県横浜市中区日本大通34
 TEL / 045-222-7030



> **Ginza Art Laboratory** ・ 銀座芸術研究所
 Tokyo Chuo-ku Ginza 7-3-6
 Yogashi West 2F, 104-0016
 〒104-0016 東京都中央区銀座7-3-6 洋菓子ウエスト2F
 TEL / 03-5537-5421

contact information

Dis-locate
 Ginza Art Lab
 104-0016 Tokyo
 Chuo-ku Ginza 7-3-6
 Yogashi West 2F
 Japan
www.dis-locate.net

For more information please contact :
 お問い合わせ
info@dis-locate.net

partners

