

h
6 d r b f
5 v s 9 h z
() d h s u z f
b g t v f
9 u d b r a d A
v f g f j y
a d h r f
y f b y s D
n r t t y f E
y f r h n F
n g c f t g D
5 y g 5 F
l g f l q
2 y t d 2 3
r w g j f
j 4
5 7
d 3 4 z
g 6
b b
y F &
y 6W 3 T
n h 4E U
y 3G 4 \$ x
x 6T R h
h 3E H x n
x n 4R H x g
x g 6W Y m
m 3W 4 Y x
x 6\$ 3 H n
n 7T & x 3
x 3 3G / v
v 4T J <
< 3R U 5 v
5 2G X h
v 4F X H 6
h „d W J 3
6 w / T y <

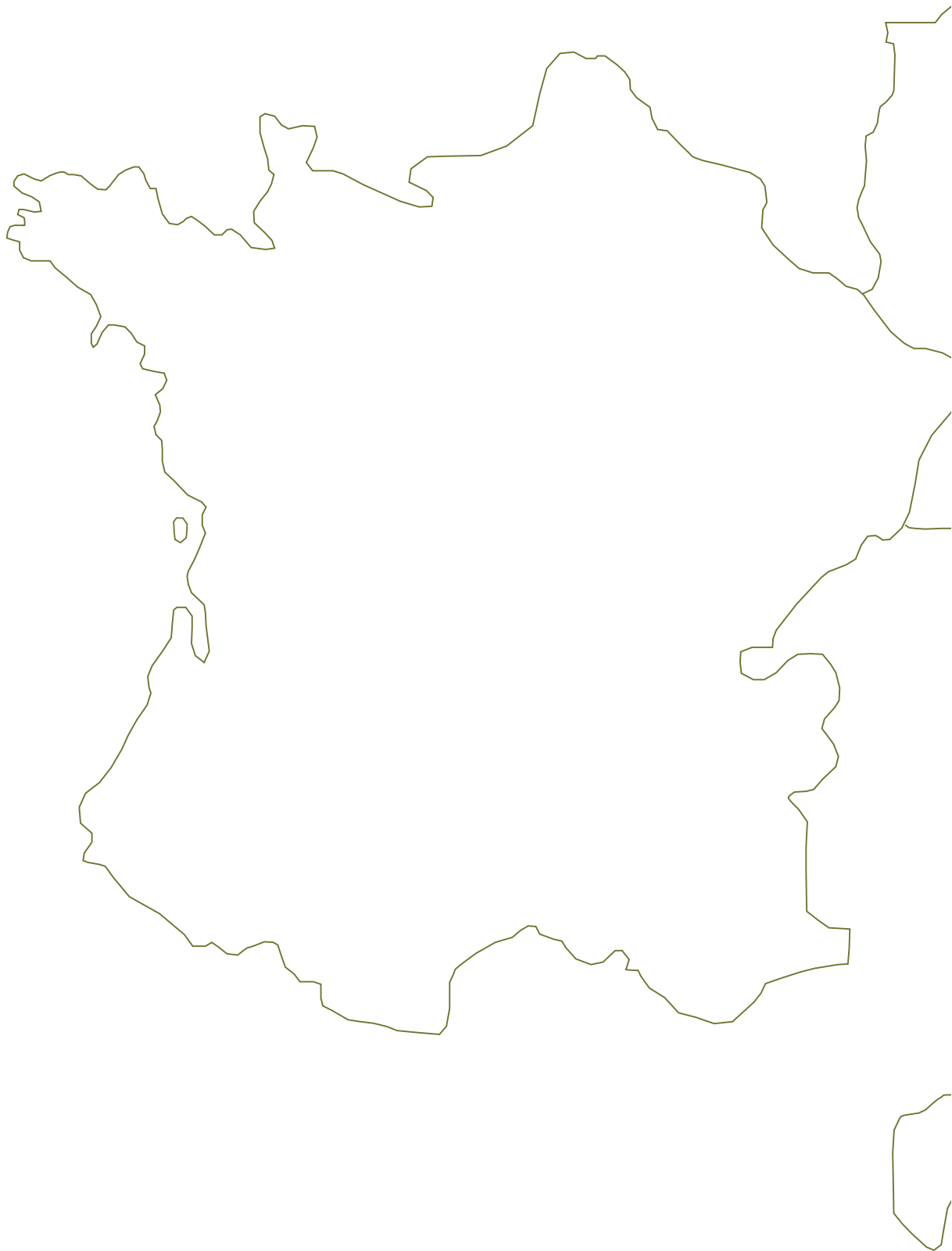


k e f h s t r h 6
k e r h j 5
w w z r s t h
l l f t)
R R O A g f b
O O A d 9
h h j D E f u
j j f < F H g v f
f i D a d
< H i o j K l 6 3 4
X V < O 6 3 4
x g m x n x 3 v < 5 v h 6 3 y < b 3 v < e 5
H S l O H B K J a h B J K B S D K J Ö B
H B K J a h B J K B S D K J Ö B



h 6
j 5
()
g f b
d 9
f u
g v f
a d
y f
R n
y f
% n g
\$ l 2
U r
\$ R j 5
H d #
H g
Y b
Y b y
H y
& n h
y x h
j U x n
X x g
X H m
j x
T n
) x 3
= v
R <
X 5 v
Y h 6
A 3
Z y <
U b 3
X v <
M e
L 5





Introduction	4
Horst Gerhard Haberl: Software agents heading for migration	8
Virtual Residency: International call for a virtual mass migration to the model house Europe	16
Virtual Residency – Entire Concept: Europe is expanding.	18
List of Participants	31
Exhibitions: Poland, Germany, France	36
PL/Lublin: Galeria Biała: Anna Nawrot and Jan Gryka – A short story about two meetings in Lublin	40
Concepts chosen for the first exhibition.	46
D/Völklingen: World Cultural Heritage Site Claudia Brieske: Not only the sharing of virtual and real space...	56
Concepts chosen for the second exhibition.	60
F/Metz: Centre d'Art Contemporain Faux Mouvement Patrick Nardin – What is virtual about the “Virtual Residency”?	108
Concepts chosen for the third exhibition.	114
Artists chosen for the exhibitions.	128
Initiators: Bohr, Brieske, Huppert, Riethmüller	212
Credits	222
Links and Websites The Website The exhibitions	223

Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert und Gertrud Riethmüller sind eine Gruppe von Medienkünstlerinnen, die mit der „Virtual Residency“ ihr zweites internationales Medienkunstprojekt durchführen. 2001 initiierten sie das Projekt „Gegenort – The Virtual Mine“¹, das in einer alten Schachtanlage des Kohlebergbaus in Neunkirchen/Saar realisiert wurde. In diesem Projekt hat die Gruppe mit Hilfe „virtueller Bohrungen“ über den Kanal des Internets künstlerische Konzeptionen und Ideen von verschiedenen Orten der Welt gefördert. Die Konzepte wurden zusammen mit den jeweiligen Künstlern und Künstlerinnen aus europäischen Ländern, aus Japan, Australien, den USA u.a. über E-Mails und Videokonferenzen weiterentwickelt und als Resultate einer intensiven Kommunikation in einer stillgelegten Schachtanlage in Neunkirchen/Saar im Sommer 2001 „materialisiert“ (www.the-virtual-mine.net).

Nach der erfolgreichen Realisation der „Virtual Mine“ entschloss sich die Gruppe, ein neues Projekt mit ähnlicher Methodik, jedoch neuer Konzeption, zu entwickeln und durchzuführen. Das Projekt „Gegenort – The Virtual Mine“ integrierte den sozialen, politischen und historischen Kontext der sich auflösenden Bergbauindustrie. Demgegenüber fokussiert die Virtual Residency Themen mit weltweiter soziopolitischer und kultureller Relevanz für Künstler und Publikum. Während beim ersten Projekt ein internationaler Aufruf stattgefunden hat, dessen Ergebnisse nur an einem Ort gezeigt wurden, starteten diesmal fortlaufende Aufrufe zur Teilnahme mit sich wandelnden Aspekten zum Thema Migration. Auch in den Ausstellungen wurde eine größere Bandbreite gezeigt, da die Gruppe diesmal mit verschiedenen europäischen Organisationen zusammenarbeitete und von 2006 bis 2007 drei Ausstellungen mit Partnern in Polen, Frankreich und Deutschland realisierte, die in

diesem Katalog dokumentiert sind. Diese flexible Struktur hatte zur Folge, dass sich im Laufe der Diskussion mit den Kooperationspartnern über die Subthemen und der Entwicklung eigener Ausstellungskonzeptionen der Rahmen des Projektes ständig erweiterte und veränderte. Entstanden ist eine vielfältige und lebendige Auseinandersetzung mit dem Gesamthema Migration. Die Projektgruppe wird auch in Zukunft neue Partnerschaften mit Akteuren der europäischen Kulturszene eingehen, um die Ausstellungsserie in neuen Formen weiterzuführen.

Mit „Gegenort – The Virtual Mine“ und „Virtual Residency“ entwickelte die Gruppe zwei Prototypen einer speziellen Methode, um thematische Netzwerke im Bereich der Neuen Medien zu schaffen. Diese Netzwerke sind international, oft interdisziplinär und weitestgehend unabhängig von kommerziellen und politischen Strukturen. Virtual Residency ist im Bezug zu den teilnehmenden Künstlerinnen und Künstlern nicht hierarchisch organisiert. Bekannte sowie unbekannte Künstler nehmen auf gleichberechtigter Basis teil. Die Teilnehmer werden ausschließlich nach der Qualität der Konzepte ausgewählt. Die Möglichkeit, eigene unabhängige Netzwerke zwischen den „virtuellen Residenten“ zu bilden, ist ein sehr interessanter und willkommener Aspekt.

Das World Wide Web wird trotz zunehmender Kontrolle und Kommerzialisierung immer noch als eine Plattform empfunden, auf der unendliche Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten praktiziert werden können. Das Projekt „Virtual Residency“ nutzt diese Möglichkeiten, initiiert neue Kommunikationsprozesse und transportiert die künstlerischen Ergebnisse dieser Debatte in den physischen Raum. Es ist ein lebendiges, sich mit dem Einfluss der Partnerinstitutionen und der

Teilnehmer stetig wandelndes, weit verzweigtes, zeit- und raumgreifendes Medien- und Kommunikationskunstwerk. Mit seiner komplexen Internetplattform und den daraus generierten Ausstellungen in sogenannten „Musterhäusern“ entwickelt das Projekt ein Gewebe/ein Netz temporärer Aufenthalte künstlerischer Migrationen in verschiedenen Regionen Europas und auch außerhalb Europas.

Durch Globalisierungsprozesse wird es auch zukünftig größere Migrationsbewegungen geben.

Virtual Residency soll sich daher als ein autonomes Netzwerk der künstlerischen Debatte weiterentwickeln und die Projektdatenbank weiterhin als Forum der künstlerischen Auseinandersetzung mit diesem Thema bestehen bleiben und wachsen.

Wir, die Projektgruppe und ihre Partner, sind überzeugt, dadurch mit künstlerischen Mitteln einen wichtigen Beitrag zur europäischen und internationalen Kooperation leisten zu können.

Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert and Gertrud Riethmüller are a group of media artists whose second international media art project is the “Virtual residency”. In 2001 they initiated “Gegenort – The Virtual Mine”¹, a project which was realized at the site of a disused coal mine in Neunkirchen/Saar. With the help of “virtual boreholes” and through the “channel” of the Internet the group was able to produce artistic concepts and ideas from various places in the world. In co-operation with the artists from Europe, Japan, Australia and the USA the concepts had been further developed, sometimes via e-mail or videoconference. In the summer of 2001 this concepts “materialized” at the site of a disused coal mine as the result of intensive communication across several continents.

After the successful realization of the “Virtual Mine”, we decided to launch a new project with a similar methodology, but a new concept. „Gegenort – The Virtual Mine“ also considered the social, political and historic context of the disbanding mining industry. The Virtual Residency, however, concentrates on issues which are of sociopolitical and cultural relevance on a global scale. The results of the first project's call for participation had been presented only at one location, whereas this time, there were continuous calls for participation referring to various aspects of the topic “migration”. This time a wider spectrum of works could be seen in the exhibitions, which was the result of the co-operation between the group and different European organizations on the one hand and the realization of three exhibitions with partners in Poland, France and Germany from 2006 to 2007 on the other hand. The latter are documented in this catalog. During discussions about subthemes and personal exhibition concepts with the co-operation partners, the

¹<http://www.the-virtual-mine.net>

project underwent constant growth and remained infinitely mutable due to its flexible structure and the communication possibilities involved. This led to a multifaceted and lively dissection of the general theme of migration. In order to carry forth the exhibition series in new forms, the project group will continue to go into partnership with actors of the European cultural scene.

A prototype of a method for the compilation of thematic networks in the area of the contemporary media was developed for both projects – “Gegenort - The Virtual Mine” and the “Virtual Residency”. These international and often interdisciplinary networks are to a very large degree independent of commercial and political structures. With regard to the participating artists, the Virtual Residency is not hierarchically organized. Well-known as well as unknown artists are participating on an equal footing. The selection of the participants exclusively depends on the quality of their concepts. One very interesting and welcome aspect is that it is possible for the “Virtual Residents” to build their own independent networks.

Despite increasing control and commercialization, the World Wide Web is still seen as a platform for unlimited possibilities to express oneself. “Virtual Residency” uses these possibilities, initiates new communication processes and transports the artistic outcomes of this debate into physical space. Here we have a lively, ramified, time and space covering media and communication artwork. Because of its complex Internet platform and the resulting exhibitions at the so called “Model Houses”, the project is developing a texture, a net of temporary residences of the artistic migrants in various regions inside and outside of Europe.

In the future there will be major movements of migrants as well due to globalization. That is why the Virtual Residency and its data base should develop further as an autonomous network of artistic debate and as a forum of artistic reflection on this theme. Thus, our partners and we are confident that we were able to make an important contribution to European and international artistic cooperation.

Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert et Gertrud Riethmüller sont un groupe d'artistes média, exécutant avec la « Virtual Residency » leur deuxième projet d'art média international. En 2001, elles ont initié le projet « Gegenort – The Virtual Mine »¹, réalisé dans un ancien puits d'extraction de la mine de charbon de Neunkirchen /Sarre. Avec ce projet, le groupe a extrait des conceptions artistiques et des idées de différents endroits dans le monde à l'aide de « forages virtuels » via le « canal » d'Internet. Les concepts sont développés continuellement par e-mail et vidéoconférence avec les auteures et auteurs respectifs originaires de pays européens, du Japon, d'Australie et des U.S.A. entre autres, et ont été « matérialisés » en tant que résultat d'une communication intensive – à travers plusieurs continents – dans un puits abandonné à Neunkirchen/Sarre l'été 2001.

Après la réalisation couronnée de succès de « Virtual Mine », nous avons décidé de développer et d'exécuter un nouveau projet avec une méthodologie similaire mais de nouvelles conceptions. « Gegenort - The Virtual Mine » a également thématisé le contexte historique, social, politique de l'industrie minière. En revanche, Virtual Residency se concentre sur des thèmes étant d'une importance sociopolitique et culturelle au niveau mondial. Alors qu'un appel international a été lancé pour le premier projet dont les résultats n'ont été montrés qu'à un seul endroit, il y a eu cette fois des appels continus à participer, des aspects du thème de la migration changeant à chaque fois. Dans les expositions également, un éventail plus large a été montré, le groupe ayant cette fois collaboré avec différentes organisations européennes et ayant réalisé de 2006 à 2007 trois expositions avec des partenaires en Pologne, France et

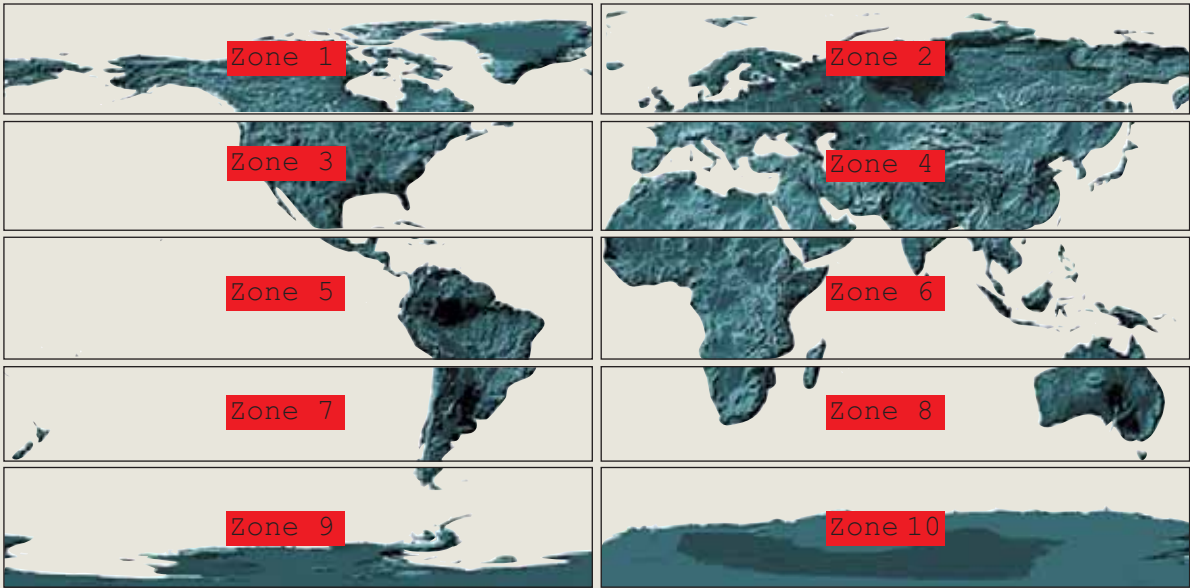
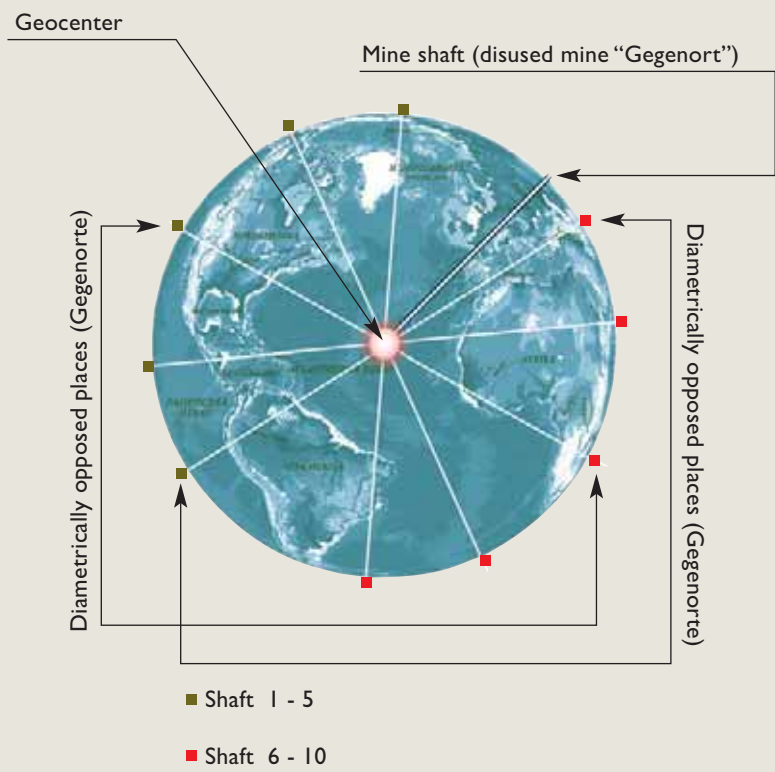
Allemagne, documentées dans ce catalogue. Cette structure flexible a eu pour conséquence que le cadre du projet s'est continuellement élargi et modifié au cours de la discussion avec les partenaires coopérants sur les sous-thèmes et au cours du développement de conceptions propres de l'exposition. Cela a donné naissance à une réflexion variée et vivante sur le thème général de la migration. Le groupe de projet conclura d'autres partenariats à l'avenir également avec des acteurs de la scène culturelle européenne, afin de poursuivre la série d'expositions sous de nouvelles formes.

Avec « Gegenort - The Virtual Mine » et « Virtual Residency », nous avons chaque fois développé le prototype d'une méthode pour établir les réseaux thématiques dans le domaine des nouveaux médias. Ces réseaux internationaux et aussi souvent interdisciplinaires sont largement indépendants des structures commerciales et politiques. Virtual Residency n'est pas organisé de manière hiérarchique quant aux artistes qui y participent. Des artistes connus comme inconnus prennent part en ayant les mêmes droits. Les participants sont sélectionnés exclusivement en fonction de la qualité de leurs concepts. La possibilité que les « résidents virtuels » ont de former quelques réseaux indépendants entre eux représente un aspect très intéressant et bienvenu.

Malgré une communication et un contrôle croissants, le World Wide Web continue d'être perçu comme une plate-forme sur laquelle des possibilités illimitées de mouvement et d'expression peuvent être réalisées. « Virtual Residency » utilise ces possibilités pour initier de nouveaux processus de communication et transporte les résultats artistiques de ce débat dans l'espace

physique. Il s'agit ici d'une œuvre d'art médiatique et de communication vivante, se métamorphosant sans cesse sous l'influence des institutions partenaires et des participants, aux nombreuses ramifications, transgressant les frontières temporelles et physiques. De par sa plate-forme Internet complexe et les expositions qui en découlent dans lesdites « maisons modèles », le projet développe un tissu, un réseau de séjours temporaires de migrants artistiques dans différentes régions d'Europe et aussi en dehors de l'Europe.

Les processus de mondialisation occasionneront de grands mouvements migratoires à l'avenir également. L'intention est donc que Virtual Residency se développe en tant que réseau autonome de débat artistique et que la base de données du projet continue d'exister et de grandir en tant que forum de la réflexion artistique au sujet de ce thème. Nous, le groupe de projet et ses partenaires, sommes convaincues de contribuer ainsi de manière importante à la coopération artistique européenne et internationale.



The zones represent the catchment areas of the "Gegenorte" (see globe).

Als Virtual Miners¹ durchbohrten sie unseren telematisch aufgeladenen Erdball, um alternative künstlerische Energieressourcen aus diametral entfernten Gegenorten aufzuspüren und eine Auswahl aus dem daraus gewonnenen Material real an der Oberfläche eines bestimmten Bohrschachtes zu manifestieren. Die virtuelle Konstruktion dieser strahlenförmig den Erdmittelpunkt kreuzenden Kanäle (Weltachsen) erinnerte an kosmische Weltmodelle, die virtuellen Bohrlöcher funktionierten wie aktivierte Wurm Löcher, die Menschen und Objekte in Nanosekunden von einem Ort, von einem Planeten zum anderen, von einer Galaxie in eine ganz andere befördern.²

Mit dem weltweiten Aufruf an MedienkünstlerInnen zu einer virtuellen Völkerwanderung ins „Musterhaus Europa“ kippen nun Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert und Gertrud Riethmüller ihre künstlerische Feldforschung von der Vertikalen in die Horizontale der unendlichen Weite des elektromagnetischen Feldes aus Kommunikation und Information. Sie folgen dabei dem nomadischen Prinzip einer neuen Sensibilisierung der inneren Bewegtheit von Menschen, die sich auf den Weg machen, um vielleicht nie anzukommen: Virtual Residency formuliert das Ziel einer von den Projektbetreiberinnen vorgegebenen emotionalen Bandbreite jener inneren Prozesse, die sie in ihrer Ausschreibung mit „persönlicher und kollektiver Destabilisierung, chaotischen Umbrüchen“ oder „Leere“ zu umschreiben suchen – aber auch einen „kreativen Transit“ anregen.

Die weltweit verstreuten Teleportale der Immigrationswilligen münden temporär in die angepeilten europäischen „Musterhäuser“, die sowohl Transformatorstationen wie auch Terminals sind. Sie

As Virtual Miners¹ they drilled through our telematically charged globe in order to detect alternative artistic energy resources in diametrically opposed places (Gegenorten). They then selected some of the material they had gained to transform this energy at the surface of a certain mineshaft into “real” pieces of art. The virtual construction of these tunnels which cross the center of the earth radially (axes of the world), was reminiscent of cosmological models. The virtual boreholes are like active wormholes which send people and objects within nanoseconds between places and planets or from one galaxy to another one.²

By calling on media artists worldwide to participate in a virtual migration to the “model house Europe”, Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert and Gertrud Riethmüller transfer their artistic studies from the vertical to the horizontal vastness of electromagnetic fields consisting of communication and information. In doing so, they follow the nomadic principle of a new awareness – the inner stirrings of people who set out on a journey without knowing if they will ever arrive: On the one hand, Virtual Residency aims at the emotional spectrum of those very inner processes which the initiators of the project in their call for participation try to describe as a state of “personal and collective destabilization, chaotic upheaval” or “void”. On the other hand, it encourages the idea of a “creative transit”.

The teleports of those willing to migrate are scattered all over the globe and lead, temporarily, to the European “model houses”. The model houses function as transformer stations and terminals at the same time. Whereas the inner motives of the participating migrants, for the most

En tant que Virtual Miners¹, ils ont perforé notre globe chargé d'énergie télématique dans le but de détecter des ressources d'énergie artistiques alternatives provenant de lieux situés diamétralement à l'opposé et de montrer, sous forme réelle, une sélection de la matière ainsi recueillie à la surface d'un puits de forage donné.

La construction virtuelle de ces canaux croisant sous forme de rayons le centre de la terre (les axes du monde) évoquait des modèles cosmiques de l'univers, les trous de forage virtuels fonctionnaient comme/selon le principe des trous de vers activés qui transportent les humains et les objets en quelques nanosecondes d'un lieu à un autre, d'une planète à une autre ou encore d'une galaxie à une autre, totalement différente.²

En lançant un appel international aux artistes multimédia en faveur d'une migration virtuelle des peuples dans la « maison modèle Europe », Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert et Gertrud Riethmüller font basculer leur champ de recherche artistique de la verticale à l'horizontale du champ électromagnétique, étendu et infini, que forment communication et information. Elles suivent en cela le principe nomade d'une nouvelle sensibilisation de l'émotion intérieure des hommes qui se mettent en route pour, peut-être, ne jamais arriver : Virtual Residency formule l'objectif de la bande passante émotionnelle, fixée par les initiatrices du projet, de ces processus intérieurs qu'elles tentent, dans leur appel à participation, de cerner à l'aide des thèmes de « déstabilisation personnelle et collective, bouleversements chaotiques » ou de « sentiment de vide », mais qui suscitent aussi un « transit créatif ».

sind im Gegensatz zur Telepräsenz der großteils poetisch chiffrierten inneren Beweggründe der teilnehmenden Einwanderer real umbaute Räume und repräsentieren über beispielhafte Medieninstallationen bzw. Computerterminals den kreativen Output einer nomadisierenden Sensibilität vor ausgewählten Orten der von der Europäischen Union selbst definierten polyethnischen Gesellschaften.

Das hier angesprochene Begriffsdesign eines Nomadismus hat nur peripher mit den weltweiten Fluchtbewegungen zu tun. Vielmehr geht es um neue Gesichtspunkte einer geistigen Mobilität, einer gelebten Interdisziplinarität, eben um eine nomadisierende Sensibilität, die einerseits den gesellschaftlichen Kontext des gegenwärtigen Kunst- und Kulturverhaltens reflektiert, andererseits wider die Entweder-Oder-Fixiertheit scheinbar disparater Disziplinen in Kunst, Wissenschaft, Technologie, Politologie etc. gerichtet ist. Der Philosoph Peter Strasser definiert den nomadischen Weg der Kunst als Horizontalsuche: „Der Künstler als Horizontalsucher ist ein gleichzeitig schöpferisches und mediales Organ. Schöpferisch sind seine Techniken, das System zu unterbrechen. Medial aber ist seine Fähigkeit, in der Stille der Unterbrechung eine Gestalt, eine Bedeutung auszumachen – die sich dann vielleicht nicht kommunizieren lässt, jedoch im Kunstwerk >darstellbar< ist.“ So sind auch die Mittel der Horizontalsucher nomadologischer Art, d.h. sie benutzen definierte Plätze, „um an ihnen das noch Undefinierte, Offene sichtbar zu machen...“³

Bohr, Brieske, Huppert und Riethmüller erscheinen in ihrem telematischen Umfeld wie nomadische Avatare sogenannter Software-Agenten, die zwischen verschiedenen Rechnern interagieren oder die Migration über den Wechsel grundle-

gender Software bzw. über die Transformation von Daten in neue Formate betreiben. Ihrer Arbeit liegt auch der Vergleich mit der Wanderung von Ionen im elektrischen Feld nahe. Das Programm der hier metaphorisch angesprochenen Software-Agentinnen ist zudem proaktiv, d.h. es löst Aktionen aufgrund eigener Initiative aus (Aufruf zur virtuellen Völkerwanderung). Und es ist reaktiv, weil es auf Änderungen der Umgebung reagiert (permanente Auseinandersetzungen mit den künstlerischen Konzepten und deren Aufführungsorten). So ist es auch sozial, indem es mit anderen kommuniziert, und lernfähig, weil die Software-Agentinnen aus zuvor ausgeführten Entscheidungen oder Beobachtungen lernen.

Auf der selben Metaebene agieren sie als Auslöser der Migration, d.h. sie vollziehen als Mobile Agentinnen den Wechsel verschiedener Aufführungsorte und zeichnen sich als Intelligente Agentinnen durch ihr Wissen, ihre Lernfähigkeit, Ergebnisorientiertheit und die Fähigkeit auf Verhaltensänderungen zu reagieren aus. Als Kognitive Agentinnen verwalten sie schlussendlich das Modell ihrer Umwelt in einer eigenen Datenstruktur, woraus ihre Konzepte, Aktionen und Realisationen resultieren.

Die in Anlehnung an den von der EU propagierten Begriff vom Gemeinsamen Haus Europa etablierten vorläufigen „Musterhäuser“ in Lublin, Völklingen, Metz oder Luxemburg können ebenso als Avatare digitaler Räume gesehen werden: als Projektionen von dialogischen Netzknoten, als aus dem elektronischen Beziehungsgeflecht extrahierte Fluchtpunkte, als Teleportale und Telepassagen, – oder als implodierende und zugleich explodierende Wurmlöcher, die emotionale Migrationsmotive einmal dematerialisieren, dann wieder rematerialisieren. Nicht zu überse-

hen ist hier das anthropologische Motiv des Hauses als Urbild (Archetypus) des Hausens, der Sesshaftigkeit, Geborgenheit und Sicherheit. Das aus der Psychoanalyse bekannte Traumbild Haus als Abbild (Symbol) des Menschen, in dem Fenster die Augen, der Mund die Tür und den Bauch der Herd verkörpern, verändert im Projektsinn seine ursprüngliche Gestalt in eine Art Umspannungsgebäude. Gebündelte Informationsstränge ersetzen die Augen, der Mund ist das Teleportal für permanent aus- und einfließende Datenströme. Der Bauch ist ein Computer, der hier anstelle des Herdes die Rolle des Energieumwandlers spielt. Der Unterleib beherbergt dann den dazugehörigen „Kellerspeicher“ (puschdown stack), der das umfangreiche Datenmaterial von oben nach unten abarbeitet.

Für das telematische Haus der Zukunft ließen sich noch radikalere Analogien ableiten – von der am Körper verkabelten iPod generation bis zum Chip im Gehirn. Vilém Flusser sieht daher „neue Löcher“ auf uns zukommen, die nicht, wie einst Tür und Fenster, bloße Öffnungen, sondern „mit materiellen und/oder immateriellen Kabeln (zum Beispiel mit Kupferdrähten und/oder einem Ausschnitt aus dem elektromagnetischen Feld) versehen“ sind. „Das heißt, dass sich auf beiden Seiten der Wand Kabelhaufen bilden, die miteinander durch die Löcher in Verbindung stehen.“ Flusser spricht dabei das Ende bisheriger Raumtrennungen an, die früher die Funktion der Wände bildeten, nämlich die Räume der Wirtschaft, der Politik und der Theorie: „Alle drei Räume, der wirtschaftliche, der politische und der theoretische, sind von Kabelknäueln überfüllt und nicht mehr als Räume erkenntlich. Und alle diese Knäuel sind miteinander verfilzt und daher nicht wechselseitig definierbar. Es hat keinen Sinn mehr, zwischen Privatem, Öffentlichem und Theoretischem unterscheiden zu wollen.“⁴

Der derzeit auf Eis liegende Vertrag über eine Verfassung für Europa setzt den kulturpolitischen Entfaltungsmöglichkeiten der EU-Mitgliedsstaaten enge Grenzen: „Die Union leistet einen Beitrag zur Entfaltung der Kulturen der Mitgliedsstaaten unter Wahrung ihrer nationalen und regionalen Vielfalt sowie gleichzeitiger Hervorhebung des gemeinsamen kulturellen Erbes“⁵ heißt es da. Im Gegensatz zur wirtschaftlichen Praxis existiert kein Passus zur Förderung eines kulturellen und damit geistigen Produktionsaustausch mit dem großen Rest der Welt. Keine Rede von möglicher gegenseitiger Befruchtung mit den kulturellen Ressourcen aus Drittländern oder gar einer Dritten oder Vierten Welt.

Im telematischen „Musterhaus Europa“ sind derartige Grenzziehungen jedoch obsolet. Ein residence permit schließt sich damit aus. Die „Aufenthalte“ befinden sich in Auflösung. Schon in der ersten Hälfte des vergangenen Jahrhunderts fand Walter Benjamin „mehr Schwellenerfahrungen als Ruheplätze, mehr Passagen als Aufenthalte“⁶ in seinem nomadischen Gesellschaftsbild. Zudem ist der digitale Netzraum ortlos, er grenzt weder aus noch ein. Er ist – horizontal gedacht – ein unendliches Energiefeld, gespeist aus unbegrenzten Ressourcen und Migrationsmöglichkeiten. Das konsequent zu nutzen, ist eines der proaktiven Programme, die Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert und Gertrud Riethmüller als Avatare Intelligenter Software-Agenten einem künftigen Europa in die Netzhaut zu implantieren versuchen.

Anmerkungen

- 1 Gegenort – the Virtual Mine, eh. Schachanlage Gegenort, Neunkirchen/Saar, 2001. www.the-virtual-mine.net
- 2 Vgl. H.G. Haberl: The Virtual Mine: Vom Projekt zur Projektion. In: Katalog Neunkircher Kulturgesellschaft gGmbH 2001
- 3 Peter Strasser: Systemsurfer und Horizontalsucher, Gedanken zum Avantgardismus nach dem Ende der Avantgarde. In: Nomadologie der Neunziger, steirischer herbst Graz 1990 - 1995. Hrsg.: H.G. Haberl und P. Strasser. Cantz Verlag, Ostfildern 1995, S. 26
- 4 Vilém Flusser: Nomaden. In: Nomadologie der Neunziger, S. 43
- 5 Vertrag über eine Verfassung für Europa, Teil III, Titel III, Kapitel V, Abschnitt 3 Kultur, Artikel III-280, (1). Hsg.: Amt für amtliche Veröffentlichungen der Europäischen Gemeinschaften, Luxemburg 2005. S. 131
- 6 Willem van Reijen, Herman van Doorn: Aufenthalte und Passagen. Leben und Werk Walter Benjamins; eine Chronik, 1.Aufl., Frankfurt am Main 2001. S. 8

part poetically coded, are manifested in cyber space, the model houses are real enclosed spaces. Against the backdrop of selected places which have been shaped by the polyethnic societies of the European Union itself, they represent, with the help of multimedia installations and computer terminals, the creative output of a nomadic sensibility.

Here, the term nomadism touches the issue of refugees worldwide only indirectly. It rather points towards new aspects of an intellectual mobility, a lived multidisciplinary, the very nomadic sensibility, which, on the one hand, reflects the context of the current behavior of society towards art and culture, and on the other hand, opposes the “either or fixation” of apparent disparate disciplines in art, science, technology, political science etc. The philosopher Peter Strasser defines the nomadic path of art as a horizontal search: “The artist, on his horizontal search, is at the same time creative and mediumistically inclined. His techniques to interrupt the system represent the creative part of his horizontal search and his ability to find a meaning, a form in the silence of this interruption, represents the mediumistic one – which then might not be communicable but >displayed< through a work of art.” Therefore, the means of those searching horizontally are of a nomadic kind as well, that is, they use definite places “to make apparent that which is still undefined, that which is still open.”³

Bohr, Brieske, Huppert and Riethmüller appear within their telematic environment like nomadic avatars of so called software agents, who interact between different computers or instigate migration through the changing of fundamental software, or rather, through the transformation of data into new formats. One might also compare

their work with the migration of ions within the electric field. In addition, the program of the software agents, which are here metaphorically addressed, appears to be proactive. It triggers off actions on the basis of its own initiative (call for a virtual migration). And it is reactive, in that it reacts to changes in its environment (permanently looking into the artistic concepts and the locations of their realization). It demonstrates social behavior by communicating with others and it is able to learn because the software agents learn from previous decisions and observations. On the same meta-level, they act as a trigger for the migration.

As mobile agents, they move from one place of performance to another and distinguish themselves as intelligent agents through their knowledge, their ability to learn, their determination and their ability to react to behavioral changes. Finally, their concepts, actions and realizations are the result of them acting as cognitive agents administering the model of their environment within their own data structure.

In reference to the term “common house Europe”, which has been propagated by the EU, the “model houses” in Lublin, Völklingen, Metz or Luxembourg might be seen as avatars of digital spaces as well: as projections of dialogical hubs, vanishing points, extracted from the electronic network, as teleports and telepassages or as imploding and at the same time exploding wormholes, which dematerialize the emotional migration motives only to rematerialize them again afterwards. The anthropological motive of the house as the archetype of dwelling, settledness, security and safety should not be overlooked. In psychoanalysis, there is the well-known dream vision of a house as the image (symbol) of

man. The windows represent the eyes, the door the mouth and the stove represents the belly. This project changes the original meaning of the house into a kind of transformer station. Bundled information strings take the place of the eyes and the mouth functions as the teleport for the constantly incoming and outgoing data streams. The belly is a computer which takes over the role of the stove as an energy converter. The abdomen accommodates the pushdown stack which processes extensive amounts of data from top to bottom.

For the telematic house of the future, even more radical analogies could be found – from the iPod generation, with their wired bodies to a chip in the brain. That is why Vilém Flusser can see us already being confronted with “new holes”, which, unlike what were once doors and windows, are not mere openings, but are “furnished with tangible and/or intangible wires (e.g. with copper wire and/or a section of the electromagnetic field), so that on both sides of the wall, which are connected through the holes, wire clusters develop.” Here, Flusser addresses the end of the traditional meaning of the division of space, which was done with the help of walls, namely the spaces of economy, politics and theory: “All three spaces, the economic, the political and the theoretical, overflow with wire clusters and are not to be recognized as spaces anymore. All of these clusters are inextricably linked to each other and therefore can not be defined reciprocally. It does not make sense anymore to differentiate between the private, the public and the theoretical.”⁴

The contract, which has been presently put on hold, concerning a European constitution, puts the development of the cultural and educational

policies of the EU member states within narrow boundaries: “The Union shall contribute to the flowering of the cultures of the Member States, while respecting their national and regional diversity and at the same time bringing the common cultural heritage to the fore”⁵, it says. Contrary to the economic sector, there is no passage which refers to the advancement of a cultural and therefore intellectual exchange with the rest of the world. There is no mention of a possible mutual stimulation between the Union and the cultural resources from third countries, let alone from countries of the third or fourth world.

But in the telematic “model house Europe”, borders of this kind are obsolete. A residence permit is therefore excluded. The “stays” are in a state of disintegration. Already in the first half of the last century, Walter Benjamin found “more borderline experiences than resting-places and more passages than stays”⁶ in his nomadic view of society. Moreover, the digital netspace is without a location, it does not contain nor does it exclude. It is – horizontal thought – an unlimited energy field, fed by unlimited resources and migration possibilities. To use this consistently is one of the proactive programs, Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert and Gertrud Riethmüller, in their role as avatars of intelligent software agents, try to implant into the retina of a future Europe.

Disséminés dans le monde, les portails télématiques des candidats à l'immigration débouchent provisoirement dans les « maisons modèles » européennes localisées, qui sont aussi bien des postes de transformation que des terminaux. À l'inverse de la téléprésence des motivations personnelles, en grande partie soumises à une codage poétique, des immigrants participants, il s'agit d'espaces effectivement reconstruits ; Par le biais d'installations médiatiques ou de terminaux d'ordinateurs exemplaires, elles représentent l'impulsion créative d'une sensibilité nomadisante sur les lieux sélectionnés de sociétés que l'Union européenne elle-même définit comme sociétés polyethniques.

Le design conceptuel d'un nomadisme, abordé ici, n'est lié que de manière périphérique aux mouvements d'exode internationaux. Il s'agit bien plus d'aspects nouveaux/de facettes nouvelles d'une mobilité spirituelle, d'une interdisciplinarité vécue et précisément d'une sensibilité nomadisante reflétant, d'une part, le contexte social d'un comportement artistique et culturel contemporains et, d'autre part, réfutant la vision dualiste réductrice de disciplines en apparence disparates dans le domaine des arts, des sciences, de la technologie, des sciences politiques, etc. Le philosophe Peter Strasser définit la voie nomade qu'emprunte l'art comme étant une quête horizontale : « L'artiste, ce 'chercheur horizontal', est à la fois un organe créatif et relevant des médias. Les techniques qu'il développe pour rompre le système sont créatives. En revanche, son aptitude à élaborer, dans le silence de l'interruption, une forme, une signification – peut-être impossible à communiquer par la suite, mais >représentable< dans l'œuvre d'art, relève des médias. Ce sont également les moyens auxquels ont recours les «

chercheurs horizontaux de type nomadologique, c.-à-d. qu'ils utilisent des places définies, pour rendre visible en elles ce qui est encore indéfini, ouvert... »³

Dans leur environnement télématique, Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert et Gertrud Riethmüller apparaissent comme des avatars desdits agents logiciels ; ceux-ci exercent une interaction entre différents matériels ou pratiquent la migration par l'échange de logiciels fondamentaux ou par la transformation de données sous de nouveaux formats. Comparer leur travail au déplacement d'ions dans le champ électrique tombe sous le sens. Le « logiciel » des agents, abordé ici de manière métaphorique, est en outre proactif, c.-à-d. qu'il déclenche des actions de manière autonome (appel à une migration virtuelle des peuples). Et il est réactif, car il réagit aux changements de l'environnement (confrontations permanentes avec les concepts artistiques et leurs lieux de représentation). Enfin, il est également social, dans la mesure où il communique avec d'autres et doté d'une capacité d'apprentissage, car les agents logiciels apprennent des décisions prises ou des observations faites auparavant.

Sur le même métaniveau, ces derniers agissent comme l'élément déclencheur de la migration, c'est-à-dire qu'en leur qualité d'agents mobiles, ils effectuent le changement des différents lieux de représentation et se distinguent en tant qu'agents intelligents par leurs connaissances, leur capacité d'apprentissage, leur orientation vers des résultats et leur aptitude aux modifications de comportement. En tant qu'agents cognitifs, ils gèrent finalement le modèle de leur environnement dans une structure de données qui leur est propre, dont découlent leurs concepts, leurs actions et leurs réalisations.

De même, les « maisons modèles » provisoires établies à Lublin, Völklingen, Metz ou Luxembourg, en référence au concept de maison commune européenne diffusé par l'U.E., peuvent être considérées comme des avatars des espaces numériques : projections de nœuds de réseaux dialogiques, de points de fuite extraits du maillage électronique de relations, portails et passages télématiques ou bien trous de vers qui implosent et explosent en même temps et vident les thèmes migratoires émotionnels de leur substance pour ensuite les rematérialiser. Il ne faut pas non ignorer ici le motif anthropologique de la maison comme archétype (Archetypus) de l'habitat, de la sédentarité, du refuge et de la sécurité. Le rêve de la maison comme reflet (symbole) de l'homme, que l'on connaît de la psychanalyse, où les fenêtres représentent les yeux, la bouche la porte et le ventre le foyer, change, dans la signification du projet, de forme originelle pour devenir une sorte de poste de transformation. Les trames d'information regroupées en paquets se substituent aux yeux, tandis la bouche est le portail télématique pour flux de données sortants et entrants permanents. Le ventre est représenté par l'ordinateur qui joue ici, à la place du foyer, le rôle de transducteur. L'abdomen abrite ensuite la « mémoire en pile » (pushdown stack) correspondante qui traite de haut en bas le vaste ensemble des données.

On pourrait trouver des analogies plus radicales encore pour la maison télématique du futur, de la génération iPod câblée au corps à la puce implantée dans le cerveau. Vilém Flusser voit donc de « nouveaux trous » venir jusqu'à nous, non pas comme jadis une porte et des fenêtres, de simples ouvertures, mais des trous « pourvus de câbles matériels et/ou immatériels (par

exemple de fils de cuivre et/ou d'une zone de champ magnétique) ». « Ce qui signifie que des deux côtés du mur, des amas de câbles se forment, reliés entre eux par les trous ». Flusser aborde en l'occurrence le thème de la fin des divisions de l'espace, subsistant jusqu'à présent, qui remplissaient autrefois la fonction de murs, à savoir les espaces de l'économie, de la politique et de la théorie : « Ces trois espaces, l'espace économique, l'espace politique et l'espace théorique, sont encombrés/pleins à craquer de pelotes de câbles et ne sont méconnaissables en tant que tels. Toutes ces pelotes sont si bien entremêlées qu'il est impossible de les définir les unes par rapport aux autres. Vouloir faire la différence entre la sphère privée, publique et théorique n'a plus aucun sens »⁴.

Le traité actuellement gelé d'une constitution européenne pose des limites étroites aux possibilités de développement des États membres de l'Union européenne en matière de politique culturelle : « L'Union contribue à l'épanouissement des cultures des États membres dans le respect de leur diversité nationale et régionale, tout en mettant en évidence l'héritage culturel commun », peut-on y lire⁵. À l'inverse de la pratique économique, il n'existe aucun passage visant à promouvoir un échange culturel et, par conséquent, spirituel avec le reste du monde, fort vaste. Pas un mot sur un possible enrichissement mutuel des ressources culturelles venant de pays tiers, voire du tiers-monde ou du quart-monde.

Cependant, les passages de frontières de ce genre sont dépassés dans la « maison modèle Europe » télématique. Tout résidence permet (permis de résidence) est exclu. Les « séjours » sont en voie de dissolution. Dès la première moitié du siècle dernier, Walter Benjamin trouvait

« plus d'expériences du seuil que de lieux de repos, plus de passages que de séjours »⁶ dans son image nomade de la société. De plus, le réseau numérique est sans territoire, il ne marginalise pas ni ne pose de limites. Conçu horizontalement, c'est un champ d'énergie infini, alimenté par des ressources et des possibilités de migration illimitées. Reste à l'utiliser systématiquement, c'est l'un des « logiciels » proactifs que Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert et Gertrud Riethmüller cherchent à implanter, en tant qu'avatars des agents intelligents, dans la rétine/la peau du réseau d'une future Europe.

[illegible]

untersucht die Zustände persönlicher
tiver Destabilisierung als eigentlichen,
Motor der Migrationsströme: Hoffnung
Träume, Zwänge, Not, Wunsch nach
Wille zum Wandel generieren individu
Sie sind Beispiele, „samples“ oder Mu
grationsmotive. Durch die virtuelle Pro
che des Projekts, seine Internetplattfo
Peilsender, erhalten sie eine Richtung
sichtbar gemacht und finden einen Au
Dort werden sie stellvertretend für ihre
virtuellen Residenten.

In einem zweiten Schritt ermöglicht die Gruppe einem Teil der virtuellen Residenz die Materialisierung ihrer Ideen und Konzepte im realen Raum. Ausgehend vom „Musterhaus“, das in der Virtual Residency eingegangen wurde, entwickelte die Gruppe drei weitere Konzepte, entwickelte die Gruppe drei weitere Ideen als reale multimediale Installationen in verschiedenen Ausstellungen in Europa, darunter in „Musterhäusern“, umzusetzen. Der Begriff „Musterhaus“ assoziiert eine kollektive Paradoxie: Es ist ein reiner Ort, ein weißer Ort, ein Ort, der gleichzeitig ein „void“, ein „blank space“ ist, ein Ort ohne eigenen Charakter, ohne Persönlichkeit.

Virtual Residency wird offiziell unterstützt
Zentrum für Kunst und Medientechnologie
in Karlsruhe

16

The dramatic European transformation processes of the last fifteen years have been the catalyst for the multimedia and exhibition project the Virtual Residency of the media artists Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert and Gertrud Riethmüller.

The project group is calling on artists world wide to participate in a virtual "migration". The project initiates a creative transit of images, motives and concepts through the World Wide Web to real exhibition venues in Europe.

The artistic experiment the Virtual Residency uses the examination of the states of personal and collective destabilization as the actual, powerful engine of the migration movements. Hope, fear, dreams, necessities, distress and the wish and the will for change generate individual images. They are examples, "samples" or patterns for migration motives. Through the virtual projection screen of the project, its Internet platform, they receive a direction, they will be made visible and find a domicile. There, on behalf of their creators, they become virtual residents.

The project group will then enable a part of the virtual residents to materialize their ideas and concepts in reality. Based on the "sample character" of the concepts that had been submitted to the Virtual Residency, the group has developed an approach to realize the ideas as real multimedia installations in various exhibitions in Europe, so called "model houses". One associates the term "model house" with a collective image of the paradise. It is a pure place, a white place, a vessel, at the same time a "void", a "blank space", a place without it's own character, without personality. Thus, the "model house" will be the ideal projection screen for migration motives. Model houses will be created from October 2006 in Germany, France, Poland and Luxembourg.

With the support of the Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe, Germany.

La matière des profonds processus de transformation de ces quinze dernières années en Europe a été l'élément déclencheur du projet multimédia et d'exposition Virtual Residency, dirigé par Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert et Gertrud Riethmüller, artistes multimédia.

Le groupe lance un appel à une « migration virtuelle des peuples » à destination des artistes du monde entier. Le projet procède à un transit d'images, de thèmes et de concepts par le biais du Web mondial, jusqu'à des lieux d'exposition en Europe.

L'expérimentation artistique de Virtual Residency étudie les situations de déstabilisation personnelle et collective, jouant un rôle de moteur effectif et puissant des courants migratoires : l'espoir, la peur, les rêves, les contraintes, la nécessité, le désir de changement et la volonté de transformation engendrent des images individuelles. Ce sont des exemples, des « samples » ou des modèles de thèmes migratoires. Grâce à la surface de projection virtuelle du projet et à sa plateforme Internet, les images acquièrent une orientation, deviennent visibles et trouvent leur lieu d'exposition. Là, se substituant à leurs auteurs, elles deviennent des résidents virtuels.

Dans un second temps, le groupe permet à une partie des résidents virtuels de matérialiser leurs idées et leurs concepts dans un espace réel. En se basant sur le « caractère modèle » des concepts entrés dans la Virtual Residency, le groupe a développé une approche visant à transformer les idées en installations multimédia réelles dans différents lieux d'exposition en Europe proclamés « maison modèle ». La notion de « maison modèle » est associée à une vision collective du paradis. C'est un lieu pur, un lieu blanc, un réceptacle, à la fois un « vide », un « espace blanc », c'est-à-dire un lieu sans caractère, sans personnalité. La « maison modèle » devient ainsi une surface de projection idéale pour des thèmes migratoires. Les « maisons modèles » verront le jour à partir d'octobre 2006 en Allemagne, en France, en Pologne et au Luxembourg.

Avec le soutien du ZKM (Centre des arts et des médias) de Karlsruhe.

Aufruf zur virtuellen Völkerwanderung ins Musterhaus Europa

Europa weitet sich. Europa verschließt sich. Die gewaltigen Transformations- und Migrationsprozesse, die Europa seit mehr als 15 Jahren durchlebt, sind inhaltlicher Auslöser für das Multimedia- und Ausstellungsprojekt Virtual Residency der Medienkünstlerinnen Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert und Gertrud Riethmüller. Über einen Zeitraum von zwei Jahren rufen sie in einem Experiment zu künstlerischen Migrationsbewegungen auf und stellen den daraus entstehenden Ideen, Konzepten und Bildern Aufenthaltsorte zur Verfügung.

Residency, Residenz, Resident – Aufenthalt, Leben, wohnhaft in, Aufenthaltserlaubnis, Wohnung, Wohnsitz, sich aufhalten...

Das Projekt untersucht als künstlerisches Forschungsprojekt das Spannungsfeld in dem sich diese Begriffe bewegen.

Was kommt vor und nach einem Aufenthalt, einer Aufenthaltsgenehmigung? Was (oder wer) berechtigt einen Menschen, sich an einem anderen Ort niederzulassen und welche Motive veranlassen sie/ihn, es zu versuchen?

Migration der Individuen, oder: „die virtuelle Völkerwanderung“

Die Projektgruppe geht vom Individuum als kleinstem Partikel im kollektiven Migrationsstrom aus. Sie begreift dessen Bilder und Motive als eigentlichen kraftvollen Antrieb kollektiver Wanderbewegungen. Hoffnung, Angst, Träume, Zwänge, Not, Bedürfnis nach Bewegung oder Wandel: Migration ist immer geprägt von Emotionen in einem Zustand persönlicher und kollektiver

Destabilisierung. Daher wird in diesem Experiment Migration als kreativer Transit aufgefasst, der sich zu einem Fluchtpunkt der Bilder und Konzepte hin bewegt, die im Migrationsstrom fließen und mitgetragen werden. Die individuellen Bilder sind Beispiele, „samples“ oder Muster für Migrationsmotive.

Der virtuelle Raum wird hierbei als Unort, also als Utopie im eigentlichen Wortsinn, begriffen, als Fenster auf den Datenstrom. In den Köpfen der virtuellen Migrantinnen und Migranten existieren intime und starke Bilder, die anderen vage und unscharf erscheinen mögen. Durch die virtuelle Projektionsfläche des Projekts, seine Internetplattform, erhalten sie eine Richtung und werden sichtbar gemacht. Einzig diese Muster, sonst verborgen, werden auf der Internetplattform eingegeben und verbildlicht. Die Persönlichkeit, die Biografie, die Körperlichkeit der Migrantinnen und Migranten tritt zugunsten der kreativen Kodierung ihrer Ideen, Bilder und Konzepte zurück. Dadurch wird der kollektive Datenstrom in all seinen individuellen oder auch transindividuellen Facetten aufleuchten können. Die Fokussierung auf die eigene, persönliche künstlerische Bildsprache der Migrantinnen und Migranten erlaubt die Befreiung von ethnozentrischen, nationalstaatlichen oder kulturhistorischen Diskussionen. Deren Parameter, die sich ohnehin im permanenten Wandel befinden, treten für die Projektgruppe dadurch in den Hintergrund.

Es ist vielmehr das destabilisierende Moment, das als Auslöser für einen kreativen Prozess, als Quelle der Inspiration, als Chance begriffen wird. Auf Phasen der (vermeintlichen) Stabilität folgen immer Zeiten des Wandels, des Umbruchs, die wiederum zu neuen Phasen des Gleichgewichts führen können und so weiter. Geschichte, vor allem die europäische, ist ein Spiegel dieses Wechselspiels. Daher rekurriert die Gruppe ganz

bewusst auf den Begriff der Völkerwanderung. Er assoziiert Gewalt, Kraft, Energie, chaotischen Umbruch, Unsicherheit, aber auch analog dazu neue Strukturen, neue politische, gesellschaftliche und gestalterische Prozesse. Neue ästhetische Formen, Inhalte und Diskurse entstehen.

Virtual Residency: Internetplattform und Musterhaus

Davon ausgehend wird das Internet zunächst als ein amorpher Ort permanenter künstlerischer Migrationsbewegungen begriffen. Die Internetplattform ist das Zentrum des Gesamtprojektes. Sie sendet wie ein Peilsender an alle Künstlerinnen und Künstler der Welt einen Aufruf zu einer kreativen Migration, einer virtuellen Völkerwanderung durch das World Wide Web.

Neue Datenströme bilden sich, werden geformt und angezogen. Die Internetplattform wird der Völkerwanderung im virtuellen Raum einen Fluchtpunkt bieten. Die Ideen der Migranten okkupieren die Virtual Residency/die virtuelle Residenz, ihre künstlerischen Konzepte werden zu virtuellen Residenten. Sie sollen den Wunsch nach Aufenthalt widerspiegeln und sich mit Themen, wie Heimat, Fremde, Reise, Herkunft, Hoffnung, Aufbruch, Verlust, Leere, Antrieb usw. auseinandersetzen.

In einem zweiten Schritt ermöglicht die Projektgruppe einem Teil der virtuellen Residenten eine Materialisierung ihrer Ideen und Konzepte im realen Raum. Ausgehend vom Mustercharakter der in der Virtual Residency eingegangenen Konzepte, entwickelte die Gruppe den Ansatz, die Ideen als reale multimediale Installationen in so genannten Musterhäusern umzusetzen.

Der Begriff Musterhaus assoziiert eine kollektive Paradiesvorstellung. Es ist ein reiner Ort, ein

weißer Ort, ein Gefäß, gleichzeitig ein void, ein blank space, also ein Ort ohne eigenen Charakter, ohne Persönlichkeit. Er befindet sich in einem Gegenwartsloch, ohne Vergangenheit aber in steter Erwartung einer lebendigen, individuellen Zukunft. Das Musterhaus wird so zur idealen Projektionsfläche für Migrationsmotive:

1. Die Projektionsfläche Musterhaus wird über reale Orte in Deutschland, Frankreich und Polen gelegt. Die anfangs im befreiten Raum existierenden Konzepte und Arbeiten werden wieder mit vorhandenen politischen, sozialen und kulturellen Kontexten konfrontiert und im Spannungsfeld von realem Raum und realer Zeit an verschiedenen Standorten in Europa ausgesetzt.
2. Durch die Realisierung der künstlerischen Konzepte an einem realen Ort werden dieses innerlich/haptisch erfahrbar gemacht.
3. Die Projektgruppe und die virtuellen Migranten tauschen sich über die Möglichkeiten aus, die vorhandenen Konzepte in Installationen an realen Orten zu überführen. In diesen Kommunikationsprozessen können sich die künstlerischen Arbeiten weiterentwickeln. Sie können sich zum Teil sogar dahingehend verändern, dass sich die Grenzen der Autorenschaft erweitern (* mit diesen Aspekten kreativer Kommunikationsprozesse experimentierte die Projektgruppe schon zusammen mit einigen KünstlerInnen in ihrem 2001 realisierten Projekt Gegenort – The Virtual Mine).
4. Die Partnerinstitutionen in Frankreich und Polen entwickeln in diesem Rahmen ihren eigenen Bezug zum Thema virtuelle Völkerwanderung und setzen jeweils einen eigenen inhaltlichen Schwerpunkt. Sie kuratieren dann Ausstellungen in den Musterhäusern der jeweiligen Länder gemäß einem von ihnen formulierten Subthema. Dabei werden sie diejenigen Konzeptionen aus der ständig wachsenden Datenbank der Virtual Residency auswählen, die nach ihrer Auffassung wichtige Aspekte dieser Thematik veranschaulichen.

Das Musterhaus steht für eine zeitlich und räumlich begrenzte Manifestation virtueller Migrationsströme in die dingliche Welt.

Die aus dem Internet generierten Musterhäuser werden durch eine Redigitalisierung mittels Webcams diesem wiederum erneut zugeführt: Bilder aus dem realen Ort Musterhaus fließen zurück auf die Internetplattform. Virtual Residency wird durch diesen closed-circuit zu einem Labor, in dem virtuelle und bereits realisierte Migrationsmotive aufeinander treffen, sich überlagern und neue künstlerische Impulse auslösen werden.

Das Musterhaus ist somit einerseits ein gedankliches Gebilde, eine Metapher und zum anderen ein realer Ort, reale Räume, Häuser oder auch ein Areal, das zum Musterhaus ausgerufen und mit den ausgewählten künstlerischen Konzeptionen bespielt wird.

* Die Konzeptionen der Multimediainstallationen von Fatima Lassay/Jorge Antonio, Puati Little Flower, Nanostate, James Clark Ross und Daniel Herskowitz sind in der engen Zusammenarbeit und einem kreativen Dialog durch Videokonferenzen, Chats und E-Mails mit Bohr, Brieske, Huppert, Riethmüller und Konuk im Realisierungsprozess nicht nur technisch, sondern auch inhaltlich weiterentwickelt worden (siehe www.the-virtual-mine.net und Katalog „Gegenort – The Virtual Mine“, 2001).

Was ist das Besondere an der Virtual Residency?

- Migration wird als kreativer Prozess zur Destabilisierung und Stabilisierung aufgefasst und sichtbar gemacht.
- Fokussierung auf individuelle Bilder, Ideen, Konzepte als Motor und Partikel im kollektiven Datenstrom bzw. virtuellen Migrationsstrom. Die weitgehende Loslösung vom ethnozentrischen Ansatz in der Auseinandersetzung mit dem Begriff Migration führt zu einer Ausweitung der Thematik als ein neuer Ansatz künstlerischer Auseinandersetzung.

- Eine andere Annäherung an die politische Diskussion durch das virtuelle Überschreiten von Grenzen, während real neue Grenzen errichtet werden.
- Das zeitlich und räumlich begrenzte Materialisieren eines virtuellen Interface in den realen Raum und durch die Installation von Webcams die Rückführung desselben in den virtuellen Raum.
- Die flexible Struktur und der Kommunikationsrahmen haben zur Folge, dass sich im Laufe der Diskussion mit den Kooperationspartnern über die Subthemen und der Entwicklung eigener Ausstellungskonzeptionen der Rahmen des Projektes ständig erweitert und verändert. So wird eine vielfältige und lebendige Auseinandersetzung mit dem Gesamtthema ermöglicht.

Wie gehen wir vor?

1. Internet-Aufruf an Künstlerinnen und Künstler der ganzen Welt zur künstlerischen Migration, zur virtuellen Völkerwanderung. Themen: kreative Prozesse durch persönliche und kollektive Destabilisierung, z.B. Wunsch nach Aufenthalt, Heimat, Fremde, Reise, Herkunft, Hoffnung, Aufbruch, Verlust, Leere, Antrieb usw.
2. Senden von künstlerischen Konzeptionen an die Internetplattform Virtual Residency, Füllen der Datenbank mit Ideen, Bildern, Videos, Soundmaterial, Konzepten.
3. Auswahl verschiedener Konzeptionen aus der Datenbank für die Realisierung im ersten Musterhaus durch die Projektgruppe. Für die nachfolgenden Ausstellungen in den verschiedenen europäischen Regionen wählen die Verantwortlichen der Partnerinstitutionen die ihrer aufgearbeiteten Subthematik entsprechenden Konzeptionen aus. Die Datenbank wird vor jeder Ausstellung wieder geöffnet und der jeweilige Diskussionsstand in einem erneuten Aufruf kommuniziert.
4. Aufnahme des Dialogs zwischen Projektgruppe und Autorinnen und Autoren der ausgewählten Konzeptionen. Ziel: Realisierung der Konzepte in einem kreativen Kommunika-

tionsprozess und lebendigen wechselseitigen Austausch.

5. Umsetzung der erarbeiteten Konzepte als Multimedia-Installationen in den als Musterhaus bestimmten Ausstellungsorten.
6. Ausstellung im Musterhaus: Begleitende Aktionen sind geplant und vom Ausstellungsort abhängig. Jede der europäischen Partnerinstitutionen wird einen eigenen inhaltlichen Schwerpunkt innerhalb der Gesamthematik setzen.
7. Alle eingegangenen Konzepte werden als Videodokumentation im Musterhaus präsentiert.
8. Rückführung der Ausstellungssituation mittels Webcams auf die Internetplattform der Virtual Residency und damit in das World Wide Web.

Nachhaltigkeit und weiterführende Ziele

Das Gesamtprojekt Virtual Residency mit seiner komplexen Internetplattform und den daraus generierten Ausstellungen in Musterhäusern entwickelt ein Gewebe/ein Netz temporärer Aufenthalte künstlerischer Migrationen in verschiedenen Regionen Europas.

Virtual Residency ist zugleich ein künstlerisches Statement über die aktuelle politische Situation. Durch Globalisierungsprozesse wird es auch in Zukunft größere Migrationsbewegungen geben, und die Datenbank des Projektes wird weiterhin als Forum der künstlerischen Auseinandersetzung mit diesem Thema bestehen bleiben und aktualisiert werden.

Virtual Residency weist eine filigrane, vernetzte und mehrschichtige Struktur auf und ist erst auf den zweiten Blick in seiner Komplexität erfassbar. Es ist ein lebendiges, sich mit dem Einfluss der Partnerinstitutionen und der Teilnehmer stetig wandelndes, weit verzweigtes, zeit- und raumgreifendes Medien- und Kommunikationskunstwerk.

Die Projektgruppe und ihre Partner im In- und Ausland sind überzeugt, dadurch mit künstlerischen Mitteln einen wichtigen Beitrag zur europäischen und internationalen Kooperation leisten zu können.

Die europäischen Partnerinstitutionen der Virtual Residency

Die Projektgruppe Virtual Residency wird mit (vorläufig) zwei im Kontext zeitgenössischer Kunst sehr engagierten Projektpartnern in verschiedenen europäischen Ländern direkt zusammenarbeiten:

1. Galeria Biala, Centrum Kultury
Kuratoren: Anna Nawrot, Jan Gryka
Lublin (Polen)
2. Faux Mouvement , Centre d'Art Contemporain
Kuratorin: Maryse Jeanguyot
Metz (Frankreich)

Virtual Residency wurde im Rahmen der Kulturhauptstadt Europa 2007 – Luxembourg und Großregion realisiert und offiziell unterstützt vom Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe.

Die ausgewählten Partnerinstitutionen befinden sich im Saarland, in Lothringen, Polen und Luxembourg. In diesen peripheren europäischen Regionen sehen sie sich auf unterschiedliche Art und Weise mit dem Thema Migration konfrontiert. Die Utopie eines „Musterhauses“ kann in jedem Land sehr verschieden ausfallen, da die „Reibungsfläche“ zwischen den künstlerischen Konzepten aus dem virtuellen Raum der Datenbank und dem materiellen Umfeld des jeweiligen realen Ortes sich immer wieder verändert. Diese verschiedenen Sichtweisen sollen durch das Kunstprojekt an den gewählten Schauplätzen gezeigt werden.

Das Gesamtprojekt ist auf eine enge inhaltliche Zusammenarbeit mit den einzelnen Partnern angelegt. Neben den individuellen Sichtweisen der „virtuellen Migranten“ spielen auch die Perspektiven der einzelnen Partnerinstitutionen zum Thema „Migration“ eine wichtige Rolle.

International call for a virtual mass migration to the model house Europe

Europe is expanding. Europe is becoming seclusive. Master-minded by the media artists Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert and Gertrud Riethmüller, the multimedia and exhibition project Virtual Residency is inspired by the overwhelming transformation and migration processes that Europe has been experiencing for over fifteen years now. During a three-year period the project group will conduct an experiment involving an appeal calling on artists worldwide to embark upon a communal virtual migration. The resulting ideas, concepts and pictures will then be provided with a provisional abode.

Residency, residence, resident – habitation, life, resident in, residence permit, apartment, domicile, to stay...

...clearly an extensive topic – what will happen before and after a stay or the issuing of a residence permit?

Who (or what) entitles a person to settle down somewhere else and what motivates people to do so?

Migration of individuals, or: “virtual mass migration”

The project group considers the individual to be the smallest particle in the collective migrational stream. It interprets the individual's pictures or motifs as the actual dynamic power behind communal relocation. Hopes, fears, dreams, coercion, poverty, the need for movement or change: migration is always characterised by emotions in a state of personal and general destabilisation; it can be regarded as creative transit moving towards a vanishing point of

pictures and concepts flowing in the migrational current. The individual images exemplify migrational motifs; they are samples or models thereof.

Here virtual space is considered a “non-place”, a utopia in the real sense of the word (a non-existent or unreal place), a window to the data stream. Intimate and bold pictures prevail in the minds of the “virtual migrants”, although they may appear vague and unclear to others. Via the project's virtual projection site, the Internet platform, they acquire a direction and become visible. These patterns, which would otherwise remain obscure, are entered into the Internet platform and take shape there.

The creative coding of the migrants' ideas, pictures and concepts eclipses their personality, biography and physicality. Ergo the collective data stream will be able to glow in all its individual or trans-individual facets. Focusing on the migrants' own personal artistic picture language unties ethnocentric, national or cultural-historical bonds. The project group considers the parameters of these bonds, which are in a state of flux anyway, to be of secondary importance.

Rather, it is the destabilising momentum that is interpreted as the catalyst of a creative process, as the source of inspiration, as an opportunity. Phases of (alleged) stability are always followed by periods of change, of revolution, which in turn may be followed by new eras of balance, and so on. History, especially European history, reflects this process of ebb and flow. Therefore the group consciously concentrates on the concept of mass migration. It implies violence, power, energy, chaotic change, insecurity, but analogously also new structures, new political, social and creative processes. New aesthetic forms, discourses and content are generated.

The Virtual Residency: Internet platform and model house

Within this context the Internet is considered an amorphous crossroads for constant artistic migrational flux. The Virtual Residency Internet platform forms the heart of the project as a whole. Functioning like a transmitter it will use the World Wide Web as a medium to challenge all artists on earth to take part in a creative journey, a virtual mass migration. New data streams will emerge, take shape and be attracted. The Internet platform will offer this migration a virtual “refuge”. The ideas of the individual migrants will occupy the Virtual Residency; their designs will become virtual residents. They are to reflect the desire for a place to stay and deal with themes such as homeland, foreign lands and the unknown, travel, roots, hope, departure, loss, emptiness, stimulus, etc.

In a second step, the project group will make it possible for some of the virtual residents' ideas and concepts to materialise in real space. Due to the “model character” of the concepts submitted to the Virtual Residency, the group has decided to transform some of the blueprints into real installations in so-called “model houses”. Implicit in the idea of the model house is the collective vision of paradise. It is a pure place, a white place, a vessel and simultaneously a void, a blank space, i.e. a place without identity or personality. It is situated in a gap in the present, without any past, but in constant anticipation of a lively and individual future. Thus the model house is the ideal projection site for migrational motifs.

1. The projection site “model house” will be set in real places in Germany, France and Poland. The concepts and works that are initially situated in “liberated” space are confronted with

the tension of existing political, social and cultural contexts, and exposed to real space and time in various settings in Europe.

2. Due to their manifestation in a real place, the works of art become haptic/tangible.
3. The project group and the virtual migrants discuss the possibilities of transforming the existing concepts into installations in real places. The artistic works can be further developed during this communication process. They may even be altered to such an extent that the borders of authorship overlap. (*The project group experimented with these aspects of creative communication in co-operation with other artists in their 2001 project Gegenort – The Virtual Mine).
4. The partner institutions in France and Poland are developing their own approach to the theme “virtual mass migration”, and each one will choose its own focal point. They will then host exhibitions that will concentrate on their chosen sub-theme in the model houses in the countries concerned. They will select those entries from the constantly expanding Virtual Residency database that, in their opinion, express important aspects of the theme in question.

The model house represents a temporary and spatially-limited manifestation of virtual migrational streams in the material world. The model houses stemming from the Internet will be redigitalised and reconducted to their place of origin via webcams: pictures from the real place, i.e. the model house, will flow back to the Internet platform. Via this closed circuit, the Virtual Residency will become a laboratory in which virtual and realised migrational motifs will meet, overlap and generate new artistic impulses.

The model house is hence a concept or a metaphor on the one hand, and on the other a real place – real rooms, houses or even outdoor spaces will become model houses inhabited by select artistic concepts.

** During the realisation process the concepts of the multimedia installations by Fatima Lassay/Jorge Antonio, Puati Little Flower, Nanostate, James Clark Ross and Daniel Herskowitz were further developed in tight co-operation and creative dialogues with Bohr, Brieske, Huppert, Riethmüller and Konuk via video-conferencing, chats and emails (see www.the-virtual-mine.net and the catalogue "Gegenort – The Virtual Mine", 2001).*

What is special about the Virtual Residency ?

- Migration is considered to be and visualised as a creative process leading to destabilisation and stabilisation.
- Focusing on individual pictures, ideas and concepts as self-propellant components of the collective data stream, or the virtual migrational flow. The almost complete abandonment of ethnocentric approaches to the concept of migration broadens the spectrum of the theme to allocate a new artistic angle.
- The virtual traversal of borders while new borders are being drawn in the real world will lead to an expansion of the political discourse.
- The temporary and spatially-limited materialisation of a virtual interface in real space and the redirection thereof back into virtual space via webcams.
- During discussions about sub-themes and personal exhibition concepts with the co-operation partners, the project will be undergoing constant growth and remain infinitely mutable due to its flexible structure and the communication possibilities involved. This will lead to a multifaceted and lively dissection of the general theme.

How will we proceed?

1. Internet appeal to artists worldwide to partake in an artistic virtual mass migration. Themes: creative processes caused by personal and collective destabilisation, for example the longing for a fixed place of abode, homeland, foreign lands, travel, provenance, hope, departure, loss, emptiness, impulse, etc.
2. Transmission of artistic concepts to the Virtual Residency Internet platform, populating the database with ideas, pictures, videos, sound material and concepts.
3. Selection of various concepts from the database, which will then be realised by the project group in the first model house. For the subsequent exhibitions in other Europe regions the responsible parties from the partner institutions involved will select the concepts they consider best suited to their chosen sub-themes. The database will be reopened prior to each consecutive exhibition and the current discussion status will be conveyed in the context of a new appeal.
4. Launch of a dialogue between the project group and the authors of the selected concepts.

Aim: realisation of the concepts by means of a creative communication process and a lively dialogue.
5. Implementation of the final drafts of the concepts as multimedia installations in the model houses that have been chosen as exhibition venues.
6. Exhibition in the model house: Supporting events are planned and dependent upon the exhibition location. Each European partner institution will choose and concentrate on one particular theme pertaining to the general subject.
7. All submitted concepts will be presented in the model house in the form of a video documentation.
8. The exhibitions will be observed by webcams, thus transferring the action back to the Virtual Residency Internet platform and into the World Wide Web.

Sustainability and long-term goals:

The complete Virtual Residency project, its complex Internet platform, and the ensuing exhibitions in model houses, will develop an “organism” or a “network” of temporary abodes for artistic migrations in various European regions.

Virtual Residency is also an artistic statement on the current political situation. Globalisation processes will lead to an increase in migrational movements and the database will continue to serve as a constantly updated forum for artistic reactions to this theme.

Virtual Residency is composed of an intricate, interconnected and multiple-layered structure, the complexity of which can only be fathomed at second glance. It is a lively media and communication artwork, becoming infinitely mutable, disseminated, and transgressing time and space due to the influence of the partner institutions and the participating artists. The group and its foreign partners are confident that this project can channel a means for art to contribute dynamically and significantly to European and international co-operation.

The Virtual Residency's European Partners

(For now) the Virtual Residency project group is to work with the following 4 partners, who are all actively involved in the contemporary art scene:

1. Galeria Biala , Centrum Kultury
Curators: Anna Nawrot, Jan Gryka
Lublin (Poland)
2. Faux Mouvement , Centre d'Art Contemporain
Director: Maryse Jeanguyot
Metz (France)

Virtual Residency was realised within the framework of European Capital of Culture 2007 – Luxembourg and Greater Region and supported by the Center of Art and Media Technology (ZKM) in Karlsruhe, Germany.

The selected partner regions in the Saarland, Lorraine, Poland and Luxemburg are all border regions, or “threshold districts”, rather than renowned centres of contemporary art. The project group and its partners intend to form a so-called “organism” or “network” of border regions that have been moulded by cultural history due to their peripheral position, thus lending them a remarkable character. All these European regions are concerned with the theme of migration in disparate aspects.

The utopia of a model house can be very different depending upon which country it is situated in, since the “friction” between the artistic concepts from the virtual space of the database and the materiality of each individual place concerned will always be completely different. The art project hopes to visualise these various aspects comprehensibly at each selected venue.

The content of the entire project is thus dependent upon a tight co-operation with the individual partners. Along with the virtual migrants' different approaches, each partner institutions' perspective of the subject plays a significant role.

Appel à une migration virtuelle des peuples dans la maison modèle Europe

L'Europe s'élargit. L'Europe se referme. La matière des formidables processus de transformation et de migration que vit l'Europe depuis plus de 15 ans a été l'élément déclencheur du projet multimédia et d'exposition Virtual Residency dirigé par Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert et Gertrud Riethmüller, artistes multimédia. Elles lancent, sous une forme expérimentale, un appel à des mouvements de migration artistiques pendant une période de trois ans et proposent des lieux abritant les idées, les concepts et les images issus de ces mouvements.

Residency, résidence, résident – Séjour, vie, domicilié à, permis de séjour, logement, domicile, séjourner...

...un large éventail de thèmes, car qu'y a-t-il avant et après un séjour, un permis de séjour ? Qu'est-ce qui (ou qui) autorise un homme à s'installer dans un autre lieu et quelles sont les raisons qui le/la poussent à tenter de s'y installer ?

Migration des individus ou « migration virtuelle des peuples »

Le groupe prend comme point de départ l'individu, particule élémentaire dans le flux collectif de migration. Il conçoit les images et les thèmes de l'individu comme le véritable moteur puissant de mouvements migratoires collectifs. Espoir, peur, rêves, nécessité, contraintes, besoin de mobilité ou de changement : la migration est toujours empreinte d'émotions, dans un état de déstabilisation personnelle et collective. C'est la raison pour laquelle elle est conçue comme un transit créatif qui tend vers le point de fuite des

images et des concepts portés par le flux migratoire. Les images individuelles sont des exemples, des « échantillons » ou des modèles de thèmes migratoires.

Virtual Residency: plateforme Internet et « maison modèle »

Si l'on part de ce postulat, Internet est tout d'abord conçu comme un lieu informel de mouvements migratoires artistiques permanents. La plateforme Internet de Virtual Residency est le cœur de ce projet global. Tel un poste émetteur, elle envoie à tous les artistes du monde un appel à une migration créative, à une « migration virtuelle des peuples » à travers le Web. De nouveaux flux de données se forment, sont modélisés et concrétisés. Cette plateforme Internet offrira un point de fuite à la migration des peuples dans l'espace virtuel. Les idées des migrants investissent la Virtual Residency / la résidence virtuelle et leurs concepts artistiques deviennent des résidents virtuels. Ils doivent refléter leur désir de permanence et aborder des thèmes tels que le pays natal, l'étranger, le voyage, l'origine, l'espoir, le départ, la perte, le vide, la motivation, etc.

Dans un second temps, le groupe permet à une partie des résidents virtuels de matérialiser leurs idées et leurs concepts dans un espace réel.

En se basant sur le « caractère modèle » des concepts entrés dans la Virtual Residency, le groupe a développé une approche visant à transformer les idées en installations multimédia réelles dans lesdites « maisons modèles ». La notion de « maison modèle » est associée à une vision collective du paradis. C'est un lieu pur, un lieu blanc, un réceptacle, mais aussi un vide, c'est-à-dire un lieu sans caractère, sans personnalité. Il se trouve dans une niche du présent, dépourvu de passé, mais attend sans relâche

un avenir individuel vivant. La « maison modèle » devient ainsi une surface de projection idéale pour des thèmes migratoires :

- 1. La surface de projection « maison modèle » est appliquée à des lieux réels en Allemagne, en France et en Pologne. Les concepts et les oeuvres qui existaient au début dans l'espace « libéré » sont de nouveau confrontés à des contextes politiques, sociaux et culturels réels et exposés au champ de contraintes de la réalité spatiale et temporelle sur les différents sites européens.*
- 2. La matérialisation des concepts artistiques en un lieu réel les révèle de manière palpable, concrète.*
- 3. Le groupe et les « migrants virtuels » débattent de l'éventualité de transformer les concepts en des installations créées dans des lieux réels. Les oeuvres artistiques peuvent continuer à se développer durant ces processus de communication. Elles peuvent même être modifiées en partie de manière à élargir la propriété artistique. (* Lors de la réalisation, en 2001, de son projet Gegenort – The Virtual Mine (La mine virtuelle de Gegenort) , le groupe a déjà expérimenté, en collaboration avec quelques artistes, ces aspects de processus de communication créatifs)*
- 4. Dans ce cadre, les institutions partenaires en France et en Pologne développent leur propre relation au thème de la « migration virtuelle des peuples » et mettent chacune l'accent sur un contenu qui leur est propre. Elles organisent ensuite des expositions dans les « maisons modèles » de chaque pays en fonction du sous-thème qu'elles ont élaboré. Pour ce faire, elles choisiront dans la base de données en constante augmentation les concepts qui, selon elles, illustrent des aspects importants de cette thématique.*

Le principe de la « maison modèle »

La « maison modèle » symbolise la manifestation – limitée dans le temps et l'espace – de flux migratoires virtuels surgissant dans le monde matériel. Les « maisons modèles » générées sur Internet sont renumérisées au moyen de webcaméras et viennent de nouveau alimenter Internet : les images du lieu réel de la « maison modèle » se retrouvent sur la plateforme Internet. Fonctionnant en circuit fermé, Virtual Residency devient un laboratoire où des thèmes migratoires virtuels et des concepts déjà objet de réalisation se rencontrent, se superposent et déclenchent de nouvelles impulsions artistiques.

Aussi la « maison modèle » est-elle, d'une part, une structure mentale, une métaphore et, d'autre part, un lieu réel - des arbres réels, des maisons réelles, mais aussi un espace, proclamé « maison modèle », où sont réalisés les concepts artistiques choisis.

* Les concepts des installations multimédia de Fatima Lassay et Jorge Antonio, Puati Little Flower, Nanostate, James Clark Ross et Daniel Herskowitz ont été développés à la fois du point de vue technique et du contenu en étroite collaboration avec M. Bohr, C. Brieske, L. Huppert, G. Riethmüller et F. Konuk, et ce grâce à un dialogue créatif étayé de conférences vidéo, de clavardages et de courriels (voir www.the-virtual-mine.net et le catalogue Gegenort –The Virtual Mine (La mine virtuelle de Gegenort) , 2001).

Particularité de Virtual Residency

- La migration est conçue et matérialisée comme un processus créatif de déstabilisation et de stabilisation.*
- Focalisation sur les images, les idées et les concepts individuels, en tant que moteur et particule dans le flux collectif de données, c'est-à-dire le flux migratoire virtuel. La grande distance prise par rapport à l'appro-*

che ethnocentrique dans le débat sur le concept de « migration » aboutit à un élargissement des thèmes, synonyme d'approche nouvelle du débat artistique.

- *Approche différente de la discussion politique par le dépassement virtuel des frontières, tandis que de nouvelles frontières réelles se dressent.*
- *Matérialisation – limitée dans le temps et l'espace – d'une interface virtuelle dans l'espace réel et retour de celle-ci dans l'espace virtuel grâce à l'installation de webcaméras.*
- *La structure flexible et le contexte de communication font que le cadre du projet ne cesse de s'élargir et de se modifier au cours de la discussion avec les partenaires de coopération sur les sous-thèmes et lors du développement de leurs concepts d'exposition. Cela permet un débat diversifié et animé sur le thème principal.*

Comment procédons-nous ?

1. *Appel Internet à une migration artistique, à une « migration virtuelle des peuples », adressé aux artistes du monde entier : processus de création dus à une déstabilisation personnelle et collective concernant, par exemple, le désir de permanence, le pays natal, l'étranger, le voyage, l'origine, l'espoir, le départ, la perte, le vide, la motivation, etc.*
2. *Envoi de concepts artistiques à la plateforme Internet de Virtual Residency, insertion d'idées, d'images, de vidéos, de matériel audio et de concepts dans la base de données.*
3. *Sélection de concepts différents à partir de la base de données en vue de leur réalisation par le groupe dans la première « maison modèle ».*

Pour les expositions qui suivront dans les différentes régions européennes, les

responsables des institutions partenaires choisiront les concepts correspondant à leur sous-thème mis en forme. La base de données est rouverte avant chaque exposition et l'état de la discussion est communiqué à chaque fois dans un nouvel appel.

4. *Instauration du dialogue entre le groupe et les auteurs des concepts sélectionnés.*

Objectif : mise en oeuvre des concepts dans un processus de communication créatif et un échange réciproque vivant.

5. *Mise en pratique des concepts élaborés sous forme d'installations multimédia dans les lieux d'exposition, à savoir aux « maisons modèles ».*
6. *Exposition à la « maison modèle » : des actions d'accompagnement sont prévues, elles dépendent du lieu d'exposition. Chaque institution partenaire européenne choisira, parmi les thèmes généraux, de mettre l'accent sur un contenu qui lui est propre.*
7. *Tous les concepts insérés dans la base sont présentés sous forme de documentation vidéo dans la « maison modèle ».*
8. *Retour de l'exposition sur la plateforme Internet de Virtual Residency grâce aux webcaméras et, par là même, sur le Web mondial.*

Durabilité et objectifs pour l'avenir

Avec sa plateforme Internet complexe et les expositions qui en résultent dans les « maisons modèles », le projet global Virtual Residency développe un « maillage / un réseau » de séjours temporaires des migrations artistiques dans les différentes régions d'Europe.

Virtual Residency est en même temps une déclaration artistique sur la situation politique actuelle. Les processus de mondialisation donneront lieu, à l'avenir, à des mouvements

migratoires plus importants et la base de données du projet continuera à servir de forum au débat artistique portant sur ce thème et sera actualisée.

Virtual Residency présente une structure en filigrane, sous forme de réseau et à strates multiples dont la complexité n'est perceptible que dans un second temps. Il s'agit d'une oeuvre d'art médiatique et de communication vivante, en perpétuel changement sous l'influence des institutions partenaires et des participants, très ramifiée, imposante et étendue dans le temps et l'espace. Le groupe et ses partenaires dans le pays et à l'étranger, sont convaincus de pouvoir offrir ainsi grâce à des moyens artistiques une contribution importante à la coopération européenne et internationale.

Les institutions partenaires européennes de Virtual Residency

Le groupe Virtual Residency collaborera avec (pour l'instant) quatre partenaires de projet très engagés dans le milieu de l'art contemporain dans différents pays européens :

- 1. Galeria Biala , Centrum Kultury
Conservateurs: Anna Nawrot, Jan Gryka
Lublin (Pologne)*
- 2. Faux Mouvement ,
Centre d'Art Contemporain
Direction : Maryse Jeanguyot
Metz (France)*

Virtual Residency est soutenu notamment par le ZKM (Centre des arts et des médias) de Karlsruhe, par le projet Luxembourg et Grande Région – Capitale européenne de la culture 2007.

Les partenaires choisis en Sarre, en Lorraine, en Pologne et Luxembourg sont des régions fronta-

lières et ont toutes, de par leur statut de régions européennes dans des contextes très variés, un lien avec le thème de la « migration » . L'utopie d'une « maison modèle » peut prendre, dans chaque pays, une tournure très différente, du fait que la « surface de contact » entre les concepts artistiques issus de l'espace virtuel de la base de données et la matérialité de chaque lieu réel est à chaque fois différente. Le projet artistique doit étudier et explorer ces différents aspects et perspectives sur les lieux choisis.

Le projet global vise à une étroite collaboration, sur le plan du contenu, avec chaque partenaire. En plus des points de vue individuels des « migrants virtuels », l'optique qu'a chaque institution partenaire sur le thème de la « migration » joue également un rôle important.

List of Participants

Name	Project	Country
aaron frater	flying houses	New Zealand
raquel kogan	1mov_ing	Brazil
Wilfried Agricola de Cologne	global networking project	Germany
marx hafner	http://0RF.at	Austria
Marina Zerbarini	Migraciones y Desconsuelos	Argentina
save the here	Here - A Little Piece of Homeland.	Switzerland
Andreas Rudolf	UNADJUSTED	Switzerland
Annie Abrahams	?Understanding?Comprendre?	France
Arne Witt	2Brackwasser / Steam-Punk #7	Germany
Maria-Theresa Fernandes	Sense of Place	United Kingdom
Artur Rychlicki	3Travellers	Poland
Günter Puller	At The End Of A Rainbow - Yellow Pages	Austria
Ingrid Bachmann	The Portable Sublime	Canada
Heidy/Andreas Baggenstos/Rudolf	And my sausage?	Switzerland
Benoit Maubrey	AUDIO RESIDENTS	Germany
Bettina Munk	Resident Alien	Germany
Birgit Zinth	Faces and Places	Germany
Brit Bunkley	4Rural New Zealand Immigrant	New Zealand
Thomas Buchner	Coloured Community	Germany
Caroling Geary	Manifest Evolution	United States
Dante Poletto	Black box	Argentina
Dirk Rausch	Ortsangabe	Germany
Doron Furman	5'She doesn't have a name'	Israel
Elvira Hufschmid	6Highway Poem	Germany
Gosia Hejnat	7FOTOPATKI	Germany
Guillaume Dorvillé	RERUN	France
Haji Mike	Mixalakis Inna Dub Stylee	Cyprus
Hans Tan	Stytch	Philippines
Herve Constant	BUILDING Martello street studios	United Kingdom
Iida	Tea House Project	Japan
ireen Köpke	Destructure	Germany
Iris Touliaou	How to disappear in happiness	France
Oxana Jad	Human of the technoscience-era	Germany
Jean RAULT	D'une rive à l'autre	France
Jeff Mendoza	Montag-Freitag	Philippines
Joe Schneider	WELCOME STRANGER	United Kingdom
Kannika	Ou Relica Phantasmagoria	New Zealand
Kenneth Kirschner	August 25, 1990	United States
Kiran Chandra	Displace	India
Anna Krenz	Polish Wife	Poland
Antti Kulonen	8Novellikokoelma - short story collection)	Finland
Lars Vilhelmsen	Lysthus (in english - Gazebo)	Denmark
Leslie Huppert	Moving Identity	Germany
Lina Gergova	It is our life	Bulgaria

List of Participants

Name	Project	Country
Linda Dement	I know where home is	Australia
Michael Cousin 9	Any Space Whatever	United Kingdom
Juliana Irene Smith	Don't Shoot Me, I am a Good American	Switzerland
Yiannis Melanitis	The Land of Noman	Greece
Maria Kowalski 10	"Z"	Germany
Martin Slidel	Untitled	United Kingdom
Michael Lutz	SEELENBEGLEITER - mehr als ich selbst	Germany
Michael Werner	Migrating Moose	Germany
fabrice lucien	the virtual flight (poetry)	Burkina Faso
Kristefan Mitchell 11	Grandmother Minski	Australia
Myriam Schahabian 12	Wherever there is me, there is me aside	Germany-Iran
Norbert Francis Attard 13	EXIT, DISPLACEMENT...	Malta
Alessandra Dimitra & Daniel Monzer	Crossing Utopia	Germany
Paulo Henrique	Around One [changing winds]	Portugal
Puller	the-n0-project	Austria
Georg Dümlein	Allemagne 13 - Deutscher Football	Germany
R e S h	aTTenTioN nEEdEd	Germany
Suguru Goto	RoboticMusic	France
Estelle	FENECH TRAFFIC FEEL CONTROL	France
Sarah Edgehill	The 12 directions of Roots	New Zealand
Sharan Kumar	Masanappa Hede Energies of nature	India
Société Réaliste 14	EU Green Card Lottery	France
Stuart Pound	Waves of migration & strangeness	United Kingdom
Sy Vincent Schmitz	meeting people	Germany
Tanya Ury 15	Promised Land	United Kingdom
The Dry Heeves	InstallUS.exe	Canada
Tirtza Even 16	Once a Wall or Ripple Remains	United States
Valéry Grancher	internet paintings	France
WILMES & MASCAUX	BORDER OBSERVER / MAP01	Belgium
anna hints	The Tribe of Colorado Airport/ In Between Land	Estonia
Rasheed Olaniyi Akindiy 17	a are we safe	Ghana
mark amerika	Virtual Ubiquity	United states
anahita rezvanirad	Home and Away	Iran (Islamic Republic of Iran)
anaisa franco	Spiderbot 2.0	Brazil
cherbit	vote with your feet	France
arnaud catherine	visual music	France
Aleksandra Smiljkovic Vasovic	She, Virtual Resident at Virtual Residency	Yugoslavia
avi rosen	CIMULACRA, 3G LULLABY, BIG_OPTICS	Israel
babel	What Do You Miss?	United Kingdom
beate garmer	model house of Europe ? ?dead livingroom?	Germany
beate garmer	heavy body ? kitchenpiece?	Germany
Bello Benischauer 18	detach	Australia
Bogdan Achimescu	stabilizers	Poland
Bogdan Perzynski 19	52 42 N 23 52 E	United States

List of Participants

Name	Project	Country
Neli Mitewa	4-course-menu	Bulgaria
C.G. Clarke	Disseminar	United Kingdom
catherine egloff	little translations and movements	France
Carla Della Beffa	20Expatriate	Italy
chatonsky	Traces of a conspiracy	France
Christian Galarreta	Pando very soon :)	Peru
Catherine Clover	place	Australia
Cornelia Brintzinger	whoami	Germany
diana krilova	unfolded	United Kingdom
David Woodrow	The 'Other'	United Kingdom
spaceplace	spaceplace	Germany
debashis sinha	the 24 hour project	Canada
Nenad Nedeljkov	21The passing	Yugoslavia
Diana Krilova	'Making the invisible visible'	United Kingdom
Suzi Webster	Zen Derive	Canada
Alvaro Ardevol	22Uno vive entre gentes pomposas	Spain
MEYER PATRICK	to be worried sick / se faire un sang d'encre	France
david ngwerume	The Souls of Migrants	Zimbabwe
irena eden + stijjn lernout	travel B agency	Germany
nazl? noyan	SON (THE END)	Turkey
Efrat Zehavi	23Migrate studio The Pass-Portraits project	Israel
E.G. Crichton	Dis/course	United States
Ellie Harrison	Tea Blog	United Kingdom
Marios Joannou	Elia h y d o r ~ c h r o n o s	Cyprus
elsa justel	un regard sur la ville	France
elsa justel	Destellos	Argentina
Eric Schockmel	Syscapes	Luxembourg
rita fatric bewong	24SouthNorth.WestEast	Ghana
Joerg Letz	e motionals	Germany
Christopher Ariza	babelcast-zoetrope	United States
Nathalie Fougeras	trans_sites	France
Camacho Francisco	25displaced	Colombia
vaclav gatarik	menschengarten	Germany
greg giannis	peripato	Australia
margit blauhut	Babblyon	Austria
ouattara hyacinthe	espoir(hope)	Burkina Faso
Chiara Passa	ideasonair.net Blogging as an open artwork	Italy
Igor Ulanovsky	J-Art	Israel
Takahiro Suzuki	26ikiro project	Japan
martin blanke	Titel: Zuzug ins zukünftige Zentrum	Germany
inder salim	27possible HALLE-WALLEY	India
Ingrid Koivukangas	Ancient Voices/Reindeer Messengers	Canada
Irena Paskali	Sarma	Macedonia
kone issa	les rêves(dreams)	Togo

List of Participants

Name	Project	Country
javier viver	ESpHeM	Spain
john bucklow28	Parallel	New Zealand
millogo jean luc	inner mental concept	Burkina Faso
Jennifer El-Bira	Christmas Carol	Germany
joanna derczynska	home art home	United Kingdom
josée sicard	une saison japonaise	France
Judy Malloy	Systems of Surveillance	United States
Julieta Aguilera	Unfolding Space	United States
Jürgen Hall	Evolution - LIFE - Autocomposition	Germany
Katja Romeyke	show me your music	Germany
kevin mccourt29	XYZ010 Project	United Kingdom
Kirara Kawachi30	Far East footsteps	Japan
Klára Nejezchlebová31	meeting	Czech Republic
konstantinos-antonios	konstantinos-antonios	Greece
Kristin Scheving	‘running with wool’	Iceland
Daniel Hopkins32	Fields that speak	United Kingdom
Lucia Arribas	Le sang voyage toujours	France
camille laurelli	the free zoo	France
lawrence english	of reclamation and retreat	Australia
Lichtensteiger	the 36 unknown revisited (collab project)	Germany
David Titley33	Sorry I am Lost!	United Kingdom
Ludwig Schmidtpeter	Nirvana	Germany
Luca Miti	Febbraio	Italy
Ludmila Pimentel	Electric and Interactive Bodies...	Brazil
Céline Ohannessian	report on the origin	France
marliese jung-dörr	Affenportraits	Germany
marek wasilewski34	Polish Forest	Poland
Maren Juell Kristensen	long as a piece of string	Norway
Maria Paschalidou	“Under Represented Locations”	Greece
Martin John Callanan35	Location of I (a proposal), May 2006	United Kingdom
Matthew Ostrowski36	Spectral City	United States
lori hammond	Urban_Tapestry	United States
Mert Akbal	Sunken Relief	Germany
Still Mica Still	?Bohemian Self Portrait?	New Zealand
Michele Stasi	Archivio Generale degli Oggetti delle Migrazioni	Italy
Adeline Da costa	France is worrying	France
Kasia Ozga	Sonic Dissonance	Poland
atsushi natsuike	What can art suggest for the world?	Japan
nathalie feron	“The Writing-wardrobe”	France
angie butler	migrant colour	United Kingdom
nitin shroff	esse est percipi	France
Bernard Akoi-Jackson	PASSING.PLACES.PHASING.PH(F)ACES.	Ghana
noboru ota	artificial landscape	United States
Martin Ocko	NEUROHITMAKER	Slovenia

List of Participants

Name		Project	Country
L Beloff		void2 -wearable empty space	Finland
kelly andres		SongBike	Canada
Oleksiy Sarkhovksyy		AJAX++	United Arab Emirates
Pamela Wells		Grass Is Always Greener	United Kingdom
Pam Glew		Migrating for thousands of miles ...	United Kingdom
paul kroker		the sacred void	Italy
Pat Badani		"Where are you from?_Stories"	Canada
peter de lorenzo		inside, outside, the virtual praxinascope	Australia
phil toy		jigsaw piece utopia	United Kingdom
pia schauenburg		Die Deutschen kommen!	Austria
francis aigbedion		pinnako entertainment	Nigeria
paul wooduffe		the silent tourist	New Zealand
raquel kogan		reflection#2	Brazil
calin man	37	Esoth Eric [v.7]	Romania
ricardo nascimento	38	authority	Brazil
Ruth Bianco	39	SEALAND	Malta
Samantha Thondavada Arnull		She is from North India	Australia
Sara Bjarland		(f)light	Finland
Suzanne Caines		crimson-color	Canada
WUNDERLICH Jean Marie		the three frontiers	France
Shawn Lawson		Migration - 10 Min	United States
Slobodan Tomic		Dead Poets Society	Croatia
Sonja Hinrichsen		DreamBox	United States
Soumitra Bhat		Blood and Tears	India
rabhia saeeda		Time zones	United Kingdom
Stefanos pavlakis	40	Dictionary of Deaprtures and Becoming	Greece
ling-an fang		settle	United States
susanne schorr		room inspection	Germany
lukasz goras		identity	Poland
Myriam Thyes		Flag Metamorphoses	Germany
TJ Norris		[audio]diptychs]	United States
Diana Krilova		unnoticed	United Kingdom
michaela schwentner		imagination of a mountain	Austria
Walter Rafelsberger		RhNav - Rhizome Navigation	Austria
Wolf Nkole Helzle		...and I am a part	Germany
yannick franck	41	relocated soundscapes	Belgium



Bis Ende März 2007 haben über 200 Künstler, Künstlerinnen und Künstlergruppen ihre Konzepte in Form von Text-, Bild-, Video- und Klangdateien in der Datenbank des Virtual Residency Projekts übermittelt. Über das Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe und Goetheinstitute weltweit war es uns möglich Künstler aus allen Kontinenten mit unserem Aufruf zu erreichen.

Dabei konzentrierten wir uns auch auf Länder, in denen der Zugang zum Internet nicht dem westlichen Standards entspricht, und freuen uns deshalb besonders zahlreiche Künstler des afrikanischen Kontinents erreicht zu haben (Installationen zweier afrikanischer Künstler wurden in der Ausstellung in Völklingen präsentiert).

Die eingegangenen Konzepte spiegeln die große Bandbreite der künstlerischen Auseinandersetzung mit dem Thema „Migration“ wider: von Konzepten mit einer eher narrativen Struktur, die auf einer individuellen Biografie basieren, bis hin zu abstrahierten und konzeptionellen Ansätzen, bezogen auf „Bewegung/Mobilität“, „Grenzüberschreitung/Transfer“ und die weltweit wachsenden Datenströme als „kreative Migrationsströme“.

Centrum Kultury Galeria Biala – Polen

Die erste Ausstellung des Projektes wurde am 6. Oktober 2006 in der Galeria Biala, Centrum Kultury in Lublin, Polen eröffnet. Sie fand vom 7. bis zum 27. Oktober 2006 statt. Zusammen mit unseren polnischen Partnern, den Kuratoren der Galeria Biala, Anna Nawrot und Jan Gryka, wählten wir aus fast 150 Teilnehmern aus aller Welt fünf so genannte „virtuelle Residenten“ aus, die ihre Konzepte bis September 2006 in die Projektdatenbank eingegeben hatten.

UNESCO Weltkulturerbe Völklinger Hütte, Handwerkergasse – Deutschland

Die zweite Ausstellung wurde am 25. Mai 2007 auf dem Gelände des UNESCO Weltkulturerbes Völklinger Hütte in der sogenannten Handwerkergasse eröffnet und war bis zum 15. Juni zu sehen. Die Projektgruppe Virtual Residency, bestehend aus den Mitgliedern Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert und Gertrud Riethmüller, realisierte hier über 30 Konzepte, die aus mehr als 190 aus aller Welt der Projektdatenbank bis Februar 2007 übermittelten Konzepten ausgewählt wurden.

Centre d'Art Contemporain Faux Mouvement – Frankreich

Die dritte Ausstellung fand vom 22. Juni 2007 bis zum 22. September des selben Jahres in der Galerie Faux Mouvement, Centre d'Art Contemporain in Metz, Frankreich statt. Unsere französischen Partner, die Kuratorin und künstlerische Direktorin Maryse Jeanguyot und ihr Team, wählten aus über 210 Teilnehmern, die ihre Konzepte bis Ende März 2007 der Projektdatenbank übermittelt hatten, acht Künstler und Künstlerinnen, aus.

By the end of March 2007 more than 200 artists and artist groups had submitted their concepts to the database of the Virtual Residency Project in the form of picture, video, text and sound files.

With the help of the Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe and the Goethe-Institutes worldwide, we were able to reach artists on all continents.

In doing so, we had also been concentrating on countries which do not have access to the Internet comparable to western standards. Hence, we are especially pleased to have reached numerous artists from the African continent (The installations of two African artists were presented in the exhibition in Völklingen).

The submitted concepts reflect the wide range of the artists' understanding of "Migration", from concepts with a rather narrative structure and based on an individual biography, to abstract and conceptual approaches related to "movement / mobility", "boarder-crossing/transfer" and the worldwide growing data streams as "creative streams of migration".

Centrum Kultury Galeria Biala – Poland

The first exhibition of the project took place from 6 September to 27 October 2006 in the Galeria Biala, Centrum Kultury in Lublin, Poland. In co-operation with our Polish partners, the curators of the Galeria Biala Anna Nawrot and Jan Gryka, five so called "virtual residents" were chosen out of nearly 150 participants who had submitted their concepts to the database of the project until September.

UNESCO World Heritage Site Völklinger Hütte, Craftsmen's Alley – Germany

The second exhibition took place from 25 May to 15 June 2007 at the UNESCO World Heritage Site Völklinger Hütte in the so-called Craftsmen's Alley. At this site the Virtual Residency project group run by Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert and Gertrud Riethmüller realized more than thirty concepts. These concepts had been selected out of more than 190 works, which had been submitted from all over the world to the project data base by February 2007.

Centre d'Art Contemporain Faux Mouvement – France

The third exhibition took place from 22 June to 22 September 2007 in the Galerie Faux Mouvement, Centre d'Art Contemporain in Metz, France. Our French partners, the curator and artistic director Maryse Jeanguyot and her team, selected eight artists out of more than 210 participants, who had submitted their concepts to the database of the project by the end of March 2007.

Jusqu'à fin mars 2007, plus de 200 artistes et groupes d'artistes ont entré leurs concepts dans la base de données du projet Virtual Residency, sous forme de fichiers texte, image, vidéo et audio. Via le Centre des arts et des médias (ZKM) à Karlsruhe et les Goethe-Institute dans le monde entier, il nous a été possible d'interpeller des artistes de tous les continents.

Comme nous nous sommes concentrées également sur les pays dans lesquels l'accès à Internet ne correspond pas au standard occidental, nous nous réjouissons particulièrement d'avoir pu atteindre de nombreux artistes du continent africain (les installations de deux artistes africains ont été présentées à l'exposition de Völklingen).

Les concepts entrés reflètent le large éventail de la manière dont le thème « migration » est traité par les artistes : de concepts à la structure plutôt narrative se basant sur une biographie individuelle aux approches abstraites et conceptuelles se rapportant aux thèmes : « mouvement / mobilité », « passage de frontières / transfert » et les flux de données croissant dans le monde entier en tant que « flux migratoires créatifs ».

Centrum Kultury Galeria Biala – Pologne

La première exposition du projet a été inaugurée le 6 octobre 2006 dans la Galeria Biala, Centrum Kultury à Lublin, en Pologne. Elle a eu lieu du 7 au 27 octobre 2006. Conjointement avec nos partenaires polonais, les curateurs de la Galeria Biala Anna Nawrot et Jan Gryka, nous avons choisi cinq « résidents virtuels » parmi 150 participants du monde entier qui avaient entré leur concepts dans la base de données du projet jusqu'à septembre 2006.

Patrimoine Culturel Mondial de l'UNESCO « Völklinger Hütte », « HANDWERKERGASSE » à Völklingen – Allemagne

La deuxième exposition a été inaugurée le 25 mai 2007 sur le terrain du patrimoine mondial culturel de l'UNESCO « Völklinger Hütte », dans la « Handwerker-gasse » et a pu être admirée jusqu'au 15 juin. Le groupe de projet Virtual Residency, composé des membres Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert et Gertrud Riethmüller, a réalisé ici plus de 30 concepts ayant été choisis parmi plus de 190 concepts entrés dans la base de données du projet jusqu'à février 2007.

Centre d'Art Contemporain Faux Mouvement – France

La troisième exposition a eu lieu du 22 juin 2007 au 22 septembre de la même année dans la Galerie Faux Mouvement, Centre d'Art Contemporain à Metz, France. Nos partenaires français, la curatrice et directrice artistique Maryse Jeanguyot et son équipe, ont choisi huit artistes parmi plus de 210 participants qui avaient entré leurs concepts dans la base de données jusque fin mars 2007.



Zunächst war da die Email von Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert und Gertrud Riethmüller zum geplanten Kunstprojekt Virtual Residency, die von der Übersetzerin Anette Orlinski an uns weitergeleitet wurde. Noch im Jahr 2005 fand ein erstes Treffen in Lublin statt. Die Künstlerinnen waren trotz der begrenzten finanziellen und räumlichen Möglichkeiten unserer Galerie von der Idee einer Zusammenarbeit ganz begeistert. Sie erzählten von der Hütte in Völklingen, wo sie 2001 ihr erstes Projekt realisiert hatten. Die Galerie Biala, die seit 20 Jahren im Kulturzentrum der 350 000 Einwohner zählenden Stadt im Osten Polens existiert, sollte der Ort sein, an dem das neue Projekt starten sollte. Bis Mai 2006, als die Internet-Plattform zu laufen begann, erhielten wir regelmäßig Informationen über den aktuellen Stand der Vorbereitungen. Ganz die sprichwörtliche deutsche Zuverlässigkeit.

In der Galerie Biala haben wir seit 1985 ein Autorenprogramm, durch das wir aktuelle zeitgenössische polnische und europäische Kunst präsentieren. Deshalb erschien uns das Projekt von Anfang an ungemein interessant und inspirierend. Vor der Bekanntschaft mit den deutschen Künstlerinnen hatten wir noch nie Gelegenheit gehabt, solche Vorhaben zu realisieren. Die Aussicht auf neue funktionelle und organisatorische Erfahrungen machte uns Lust, dieses Risiko einzugehen.

Als auf die Webseite www.virtual-residency.net unterschiedliche Kunstprojekte eingestellt wurden, begann alles ins Rollen zu kommen. Ein zweites Treffen mit den Künstlerinnen Claudia und Gertrud im Oktober 2006 fand dann schon

gleichzeitig mit der Ausstellung statt. Die Ausstellung war konzipiert als Energie-Raum, der durch bewegte Videobilder, Animationen, Klänge, Fotografien und Texte entstand. Dieses aussagestarke Multimedia-Event war ein unerwartetes visuelles Erlebnis. Das Publikum reagierte sehr lebhaft auf die Ausstellung, da bisher eine derartige Anhäufung verschiedenartiger Darstellungsformen und inhaltlicher Richtungen vertreten durch Künstler aus aller Welt noch nicht dagewesen war. Auf kleinstem Raum, ca. 60 m², aufgeteilt in zwei Räume, entstanden visuelle Verknüpfungen zum Verschwinden David Tittleys aus Großbritannien mit dem Titel „Sorry I am Lost!“, der dazu per Fax über seine derzeitige Lage informierte. Im Projekt „mov_ing“ von Raquel Kogan konnte man eine wie ein Mantra aufgebaute Reise in eine brasilianische Stadt unternehmen. Die Arbeit von Tirtza Even aus den Vereinigten Staaten mit dem Titel „Once a Wall or Ripple Remains“ war ein aus diversen Medien bestehendes Dokument, in dem einander perfekt durchdringende Bilder eine neue Realität bildeten. Der Film von Kirara Kawachi aus Japan „Crane Project“ knüpfte unter anderem an die japanische Tradition des Origami an. Tanya Ury, die uns in der Galerie mit ihrer persönlichen Anwesenheit beehrte, präsentierte in ihrem Projekt „Promised Land / Beelzebularin“ Texte und Fotografien mit einer erweiterten biblischen Symbolik. Gleichzeitig wurden auf der Internet-Plattform parallel zur Ausstellung an die 150 Projekte präsentiert, und das alles war erst die erste Etappe des ganzen Projektes.

Die Begriffe Reise und Wanderung können manchmal Synonyme sein. Eine Reise hat jedoch meist ein Ziel, wogegen eine Wanderung auch ins Ungewisse führen kann. Dann wird allein die Fortbewegung zur Quelle der Inspiration. Die

Ausstellung in Lublin in der kleinen Galerie Biala, irgendwo am Rande der Europäischen Union, ist zur Tatsache geworden. In dieser Geste der Überwindung großer Entfernungen zeigen sich die Realisationen aus Brasilien, Japan, USA und Großbritannien.

Die allgemeinen Bedingungen für das Projekt waren so offen und kreativ, dass sich eine Vielzahl von Künstlern vom virtuellen Raum angezogen fühlte.

Sie stammen aus verschiedenen Städten, aus unterschiedlichen Kulturen, es verbindet sie einzig ein dünnes Kabel, das, an den Computer angeschlossen, Kommunikation ermöglicht.

Es entstand so eine Plattform für den Gedankenaustausch, was letztendlich eine Befreiung von der administrativen Unterdrückung darstellt, der wir durch staatliche Grenzen und gesellschaftliche Einbindung unterworfen sind. Hier geschieht Migration als eine Reise des Bewusstseins, als potenzielle Möglichkeit einer tatsächlichen Veränderung und der Entstehung einer „neuen Welt“. Vielleicht ist dieser Zustand das wichtigste Moment, um den Sinn der Existenz zu spüren, wichtiger als sonst etwas anderes. So wie die Idee des Projekts Virtual Residency selbst zu einem sich in der Zeit entwickelnden Prozess wurde, der verschiedene Städte und auch unterschiedliche künstlerische Werke verbindet, wirken auch die Künstler durch ihre Projekte an dem Aufbau einer vollkommen neuen Qualität mit. Diese neue inhaltliche und strukturelle Qualität drückt sich in einer neuartigen Schaffensweise künstlerischer Werke aus. Hier wird mit dem Mythos des Künstlers als ewiger Meister und Popstar gebrochen. Im Grunde werden die Künstlerinnen von Virtual Residency zu einem großen virtuellen Server, bei dem alle Daten

zusammenfließen, nach deren Bearbeitung eine Wissensplattform entsteht, aus welcher die realen künstlerischen Fakten entstehen. Dieses versammelte Wissen in Gestalt der einzelnen Projekte ist sowohl für die an diesem Projekt teilnehmenden Künstler verfügbar wie auch öffentlich zugänglich, was Wechselwirkungen im weiteren Sinne auslöst.

Die Realisierung der einzelnen Ausstellungen erfolgt durch den Austausch der Künstlerinnen von Virtual Residency mit anderen Kuratoren, aber sie sind es, die die Ideen der anderen Künstler, auch im technischen Sinne, gewissenhaft ausführen.

Ihr großartiger Einsatz vollzieht sich während des Entstehungsprozesses der Ausstellung. Hier wird der Unterschied deutlich, wenn sie selbst künstlerische Arbeiten im Namen anderer Künstler auf Basis ausgewählter Autorenprojekte ins Leben rufen. In diesem Moment entsteht ein Feedback. Das, was Wissensplattform war, verwandelt sich in künstlerische Realität und kehrt in dieser Form als faktische Lösung ihrer Ideen zurück zu den Künstlern. Hier ist der kontextuelle Zusammenklang der einzelnen Arbeiten besonders wesentlich. Das durch die Autorinnen des Projektes gestaltete „Musterhaus“ wird so zur wichtigen Botschaft und trägt den Sinn des ganzen Projektes in sich.

Das haben wir real in der Galerie Biala erfahren können. Das konstruktive Engagement der Autorinnen war kreativ in jeder Beziehung. Die Ausstellungsschau wurde ungemein lebhaft umgesetzt und war auf viele Rezeptionsebenen orientiert. Aber auch schon allein die Tatsache, dass Realisationen verschiedener Künstler aus aller Welt ausgestellt wurden, eröffnet ein wesentlich weiteres Blickfeld als es das eigene allein

sein kann. In diesem Moment entspringt der intellektuellen Auseinandersetzung ein übergeordneter Wert, nämlich der Wille zur Verständigung und zur Beteiligung an der globalen Debatte zur utopischen Vision einer „neuen Welt“.

Wir möchten der gesamten Gruppe, die das Projekt Virtual Residency geleitet hat, Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert und Gertrud Riethmüller, unsere Hochachtung ausdrücken.

Den Künstlern danken wir für ihr Vertrauen, ohne das das Projekt niemals hätte zustande kommen können. Für uns persönlich war Virtual Residency eine unschätzbare Erfahrung, da sie auf dem Gefühl basierte, dass Kunst als „Wander“-Dasein, manchmal als Kommunikat, dass nicht unbedingt im materiellen Sinn wertvoll sein muss, existieren kann.

Lublin, August 2007

To begin with, there was the e-mail from Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert and Gertrud Riethmüller. The e-mail forwarded to us by the translator Annette Orlinski was about the art project Virtual Residency they had been planning at the time. A first meeting took place in Lublin in 2005. The artists were really excited about the idea of working together with our gallery despite the limited space and the limited financial support we could offer. They told us about the former steel works in Völklingen, the place of their first project in 2001. The Galeria Biala, located for the last 20 years in the cultural center of this city of 350,000 inhabitants in the east of Poland, was to be the starting point for the new project. We were kept informed about the preparation of the project until the start of the Internet platform, in May 2006.

Proverbial German dependability! At the Galeria Biala, we have been presenting contemporary Polish and European art since 1985. For that reason, we thought the project very interesting and inspiring from the beginning. We had never had the opportunity to realize projects like this before we met these artists and the prospect of gaining new experience made us want to do it despite the risk involved.

After various art projects were put on the website www.virtual-residency.net, everything really got off the ground. There was a second meeting with artists Claudia and Gertrud in October 2006 after the exhibition had started. The exhibition was conceptualized as an energy-room, which consisted of moving video images, animations, sounds, photographs and text. This expressive multimedia event was an unexpected visual experience. The reaction to the exhibition was a very vivid one, as the visitors had never seen so

many different display formats and styles presented by artists from all over the world before. In a space of only 60 sqm, which had been divided into two rooms, visual links, titled "Sorry I am lost!", emerged to the disappearance of David Titley from Great Britain, who informed us about his current position by fax. "Mov_ing" by Raquel Kogan enabled us to take a mantra like journey to a Brazilian city. The work of Tirtza Even from the United States, titled "Once a Wall or Ripple Remains", presented us with a multimedia document, consisting of images which fit together perfectly and form a new reality. The movie "Crane Project" by Kirara Kawachi from Japan showed, among others, a strong reference to the Japanese tradition of Origami. Tanya Ury, who we had the pleasure of welcoming in person to our gallery, presented her project "Promised Land / Beelzebularin", which consisted of text and photographs, including freely interpreted biblical symbolism. At the same time about 150 different projects were being presented at the internet platform as well. And that was only the first stage of the whole project.

The terms journey and migration can sometimes be synonyms. But a journey usually has a destination, whereas a migration can lead into the unknown. In this case, moving becomes itself the sole source of inspiration. The exhibition in the small Galeria Biala in Lublin, somewhere at the edge of the European Union, has become reality. The realizations from Brazil, Japan, USA and Great Britain are a gesture of overcoming great distances.

The conditions for participating in the project were so straightforward and creative, that a large number of artists felt attracted by the virtual space.

They came from different cities and from different cultures. Only a thin cord connected to the computer enabling communication, joined them together.

Thus, was created a platform for the exchange of ideas, which, at the end of the day, presents the liberation from the administrative oppression, which we are subjected to in the form of international borders and social integration. Here, the process of migration represents a journey of the consciousness as a possibility of real change and the creation of a "New World". It is perhaps the most important factor in perceiving the meaning of existence. Just as the idea of the Virtual Residency project has emerged as a process developing over time, connecting different cities as well as different works of art, the artists with their projects help to develop a completely new quality. A new quality in content and structure manifests itself in the novel way in which the artists work. The myth of the artist as an eternal master and pop star is demystified. Essentially, the artists of the Virtual Residency become a big virtual server where all the data is collected and a knowledge platform is created from which the real artistic facts emerge. All of this knowledge in the form of the different projects is accessible not only to the participating artists, but also to the public, which in the broader sense leads to a reciprocal effect.

The realization of the different exhibitions takes place by way of a dialogue between the artists and the other curators. But it is they who painstakingly implement the ideas of the other artists, and this applies to the technical aspects of it as well.

Their great dedication can be seen during the developing process of the exhibitions. One

notices a difference when they launch works on behalf of other artists on the basis of selected author projects. At this moment, a feedback develops. The knowledge platform changes back into artistic reality and returns as a factual solution of their ideas to the artists. The contextual harmony of the different works is here of particular importance. Thus, the "model house", which the authors of the project have created, becomes an important message and conveys the meaning of the whole project.

In the Galeria Biala we experienced just that. The authors' constructive commitment was creative in every respect. The exhibition was realized in a very energetic way and included many levels of perception. But already the very fact that works of art from different artists from all over the world had been exhibited, widened considerably ones horizon in a way which would otherwise have not been possible. It is at this stage of the intellectual process that a superior value emerges, namely the will for understanding and participation in the global debate about the utopist vision of a New World.

We would like to pay tribute to the entire team of the Virtual Residency project, Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert and Gertrud Rietmüller.

We would also like to thank the artists for their trust in us. The project would never have materialized without it. For us the Virtual Residency was an invaluable experience because it was based on the feeling that art can exist as a "migrating" entity and sometimes as something communicative which does not necessary have to be valuable in a material sense.

Lublin, August 2007

Tout d'abord, il y eut l'e-mail de Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert et Gertrud Riethmüller sur le projet artistique de Virtual Residency, qui nous a été transmis par la traductrice Anette Orlinski. Dès 2005, une première rencontre eut lieu à Lubin. En dépit des possibilités limitées sur le plan financier et sur l'espace disponible dans notre galerie, les artistes étaient très enthousiasmés par l'idée d'une collaboration. Ils évoquèrent l'usine sidérurgique de Völklingen où ils avaient réalisé leur premier projet en 2001. La galerie Biała, qui existe depuis 20 ans dans le centre culturel de cette ville de 350 000 habitants située à l'Est de la Pologne, devait être le lieu de lancement d'un nouveau projet. Jusqu'à mai 2006, où la plate-forme Internet commença à fonctionner, nous avons obtenu régulièrement des informations sur l'état des préparatifs. Tout à l'image de la légendaire fiabilité allemande.

Dans la galerie Biała, nous présentons depuis 1985 un programme d'auteurs qui nous permet d'exposer de l'art contemporain polonais et européen. C'est pourquoi, le projet nous est apparu dès le début incroyablement intéressant et d'une très grande source d'inspiration. Avant de faire la connaissance des artistes allemands, nous n'avions jamais eu l'occasion de réaliser de tels projets. La perspective d'expériences fonctionnelles et organisationnelles nouvelles nous donna envie de prendre ce risque.

Dès que différents projets artistiques furent installés sur le site Internet www.virtual-residency.net, tout commença à fonctionner. Une deuxième rencontre avec les artistes Claudia et Gertrud, en octobre 2006, eut lieu parallèlement déjà à l'exposition. L'exposition était conçue comme un espace d'énergie,

généré à partir d'images vidéo en mouvement, de sons, de photographies et de textes. Cet événement multimédia fort était une expérience visuelle inattendue. Le public réagit avec beaucoup d'intensité à l'exposition : jusqu'ici une telle accumulation de formes de représentation diverses et d'orientations de contenu, représentés par des artistes du monde entier n'avait jamais eu lieu. Sur un espace très petit d'environ 60 m², reparté en 2 pièces, naquirent des connexions visuelles en lien avec la disparition de David Titley de Grande-Bretagne avec le titre « Sorry I am Lost! », qui informait par fax sur sa situation présente. Dans le projet « mov_ing » de Raquel Kogan, on pouvait faire un voyage conçu comme un mantra dans une ville brésilienne. Le travail de Tirtza Even en provenance des États-Unis appelé « Once a Wall or Ripple Remains » était un document composé de divers supports, dans lequel des images rentrant parfaitement les unes dans les autres constituaient une nouvelle réalité. Le film de Kirara Kawachi du Japon « Crane Project » se référait, entre autres, à la tradition japonaise de l'origami. Tanya Ury, qui nous honora de sa présence dans la galerie, présenta des textes et des photographies avec une large symbolique biblique dans son projet « Promised Land / Beelzebularin ». Parallèlement à l'exposition, les 150 projets furent présentés sur la plate-forme Internet, et tout cela n'était que la première étape de l'ensemble du projet.

Les concepts de voyage et de randonnée peuvent être parfois synonymes. Mais un voyage a souvent un objectif alors qu'une randonnée peut conduire dans des endroits incertains. Alors seule la locomotion devient une source d'inspiration. L'exposition à Lublin dans la petite galerie de Biała, quelque part à la

périphérie l'Union européenne, est devenue un fait réel. Dans ce geste pour dépasser des éloignements importants, interviennent des réalisations du Brésil, du Japon, des Etats-Unis et de la Grande-Bretagne.

Les conditions générales du projet étaient si ouvertes et si créatives qu'un nombre important d'artistes s'est senti attiré par cet espace virtuel.

Ils étaient originaires de différentes villes, de différentes cultures, ils n'étaient reliés les uns aux autres que par un câble mince qui, raccordé à un ordinateur, permettait de communiquer.

Il en est né une plate-forme propice à l'échange d'idées, ce qui représente en fin de compte une libération de l'oppression administrative à laquelle nous sommes soumis par les frontières et les liens sociaux. Ici la migration se passe comme un voyage de la conscience, comme une possibilité potentielle de changement effectif et de naissance d'un « nouveau » monde. Cet état est peut-être le moment le plus important pour ressentir le sens de l'existence, plus important que tout autre chose. Tout comme l'idée du projet Virtual Residency elle-même est devenue un processus se développant dans le temps, qui réunit des villes différentes mais aussi diverses œuvres culturelles, les artistes participent via leurs projets à la construction d'une qualité entièrement nouvelle. Cette qualité nouvelle sur le plan du contenu et de la structure s'exprime dans la nouvelle créativité des œuvres culturelles. Ici le mythe de l'artiste comme maître et popstar éternel est brisé. Globalement, les artistes de Virtual Residency deviennent un grand serveur virtuel où se dirigent toutes les données, qui, après traitement, créent une plate-forme de connaissances, à partir de laquelle naissent des faits culturels réels. Ce

savoir accumulé sous la forme de différents projets est disponible pour les artistes participant au projet mais aussi ouvert à un accès au public, ce qui génèrent des interactions au sens large du terme.

La réalisation des différentes expositions s'effectue par l'échange des artistes de Virtual Residency avec d'autres curateurs, mais ce sont eux qui exécutent avec sérieux et conscience les idées d'autres artistes, également sur le plan technique.

Leur large engagement intervient pendant le processus de naissance de l'exposition. La différence apparaît ici clairement, quand ils créent eux mêmes des travaux culturels au nom d'autres artistes sur la base de projets d'auteur choisis. En ce moment, il se produit un feed-back. Ce qui était une plate-forme de connaissances se transforme en une réalité artistique et revient sous cette forme aux artistes comme une solution factuelle de leurs idées. Le rapport contextuel des différents travaux est ici essentiel. La « maison modèle » créée par les auteurs du projet devient ainsi un message important et porte en lui le sens de l'ensemble du projet.

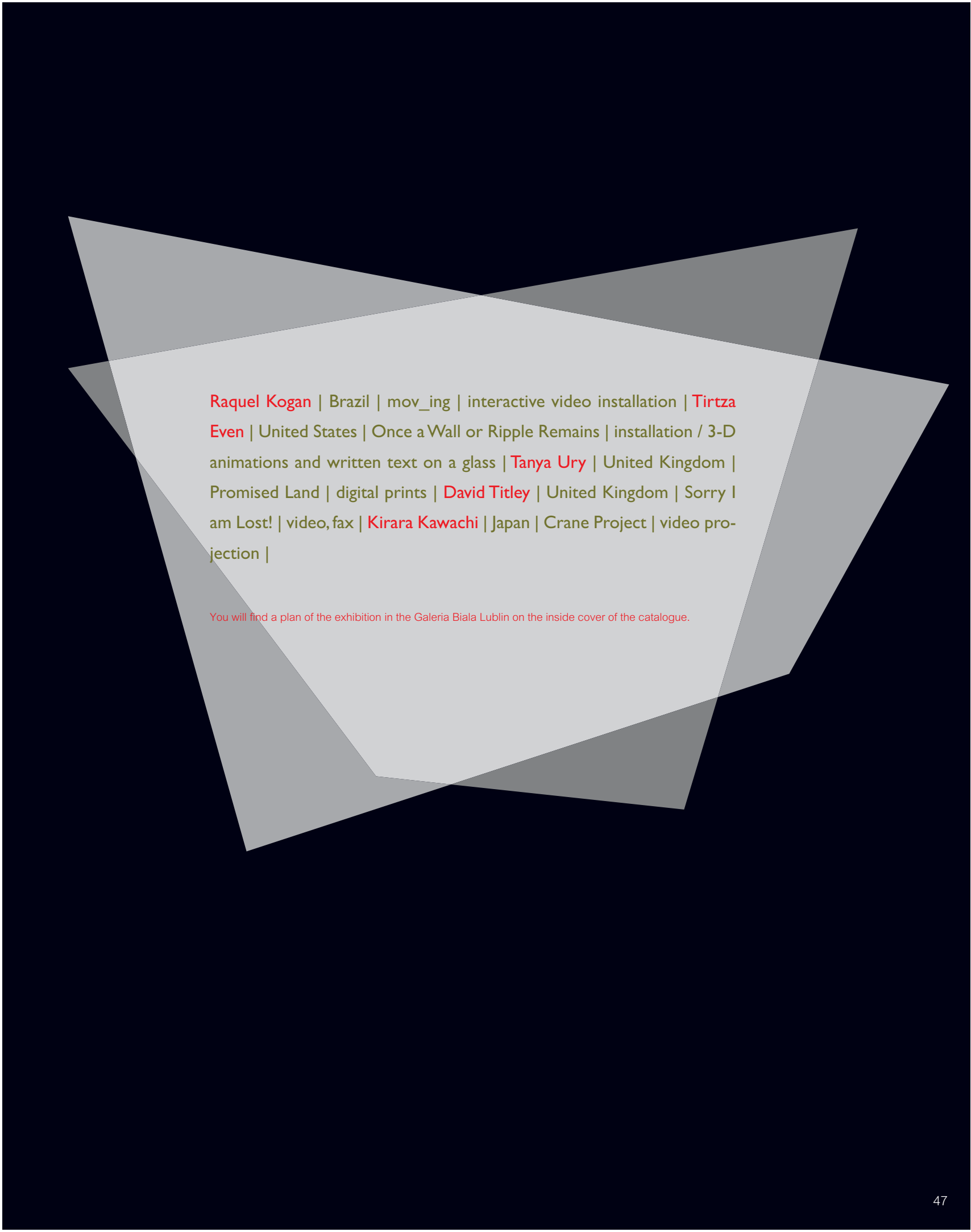
Nous avons pu le vivre de manière réelle dans la galerie Biala. L'engagement constructif des auteurs était créatif à tout égard. L'exposition était mise en œuvre d'une manière incroyablement vivante et s'orientait sur de nombreux niveaux de réception. Le simple fait que des réalisations de différents artistes issus du monde entier soient exposées, ouvre un champ beaucoup plus grand que le sien propre. À ce moment, il naît de la critique intellectuelle une œuvre d'un ordre supérieur, à savoir la volonté de compréhension et de participation au débat global pour une vision utopique d'un « nouveau » monde.

Nous souhaitons remercier tout particulièrement ceux qui ont dirigé le projet Virtual Residency, Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert et Gertrud Riethmüller.

Nous remercions les artistes pour leur confiance sans laquelle le projet n'aurait jamais pu naître. Pour nous personnellement, Virtual Residency était une expérience inoubliable qui repose sur le sentiment que l'art en tant d'existence en « mouvement » peut exister parfois comme instrument de communication sans être nécessairement de grande valeur sur le plan matériel.

Lublin, août 2007





Raquel Kogan | Brazil | mov_ing | interactive video installation | Tirtza Even | United States | Once a Wall or Ripple Remains | installation / 3-D animations and written text on a glass | Tanya Ury | United Kingdom | Promised Land | digital prints | David Titley | United Kingdom | Sorry I am Lost! | video, fax | Kirara Kawachi | Japan | Crane Project | video projection |

You will find a plan of the exhibition in the Galeria Biala Lublin on the inside cover of the catalogue.

PL/Lublin: Galeria Biała

1 **Raquel Kogan**

Brazil | mov_ing |
interactive video
installation







PL/Lublin: Galeria Biała

16 Tirtza Even

United States |
Once a Wall or
Ripple Remains |
installation/3-D
animations and
written text on a
glass



PL/Lublin: Galeria Biała

15 Tanya Uri

United Kingdom |
Promised Land |
digital prints





33 David Titley

United Kingdom |

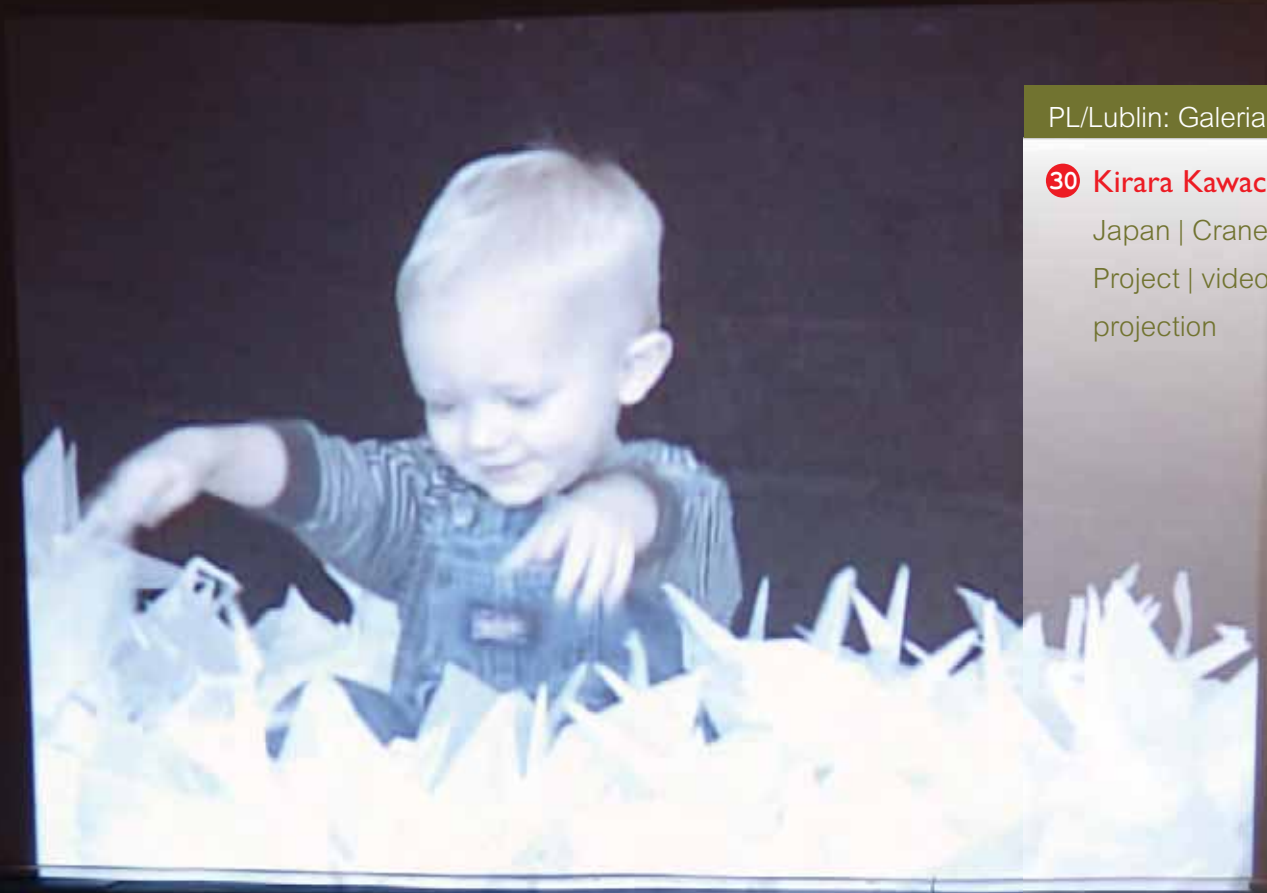
Sorry I am Lost! I

video, fax



Dear Galeria Biala,
sorry I am not there with you at this
time, I am out of office until further
notice, I am out of sorts, mislaid,
missing, gone, vanished.

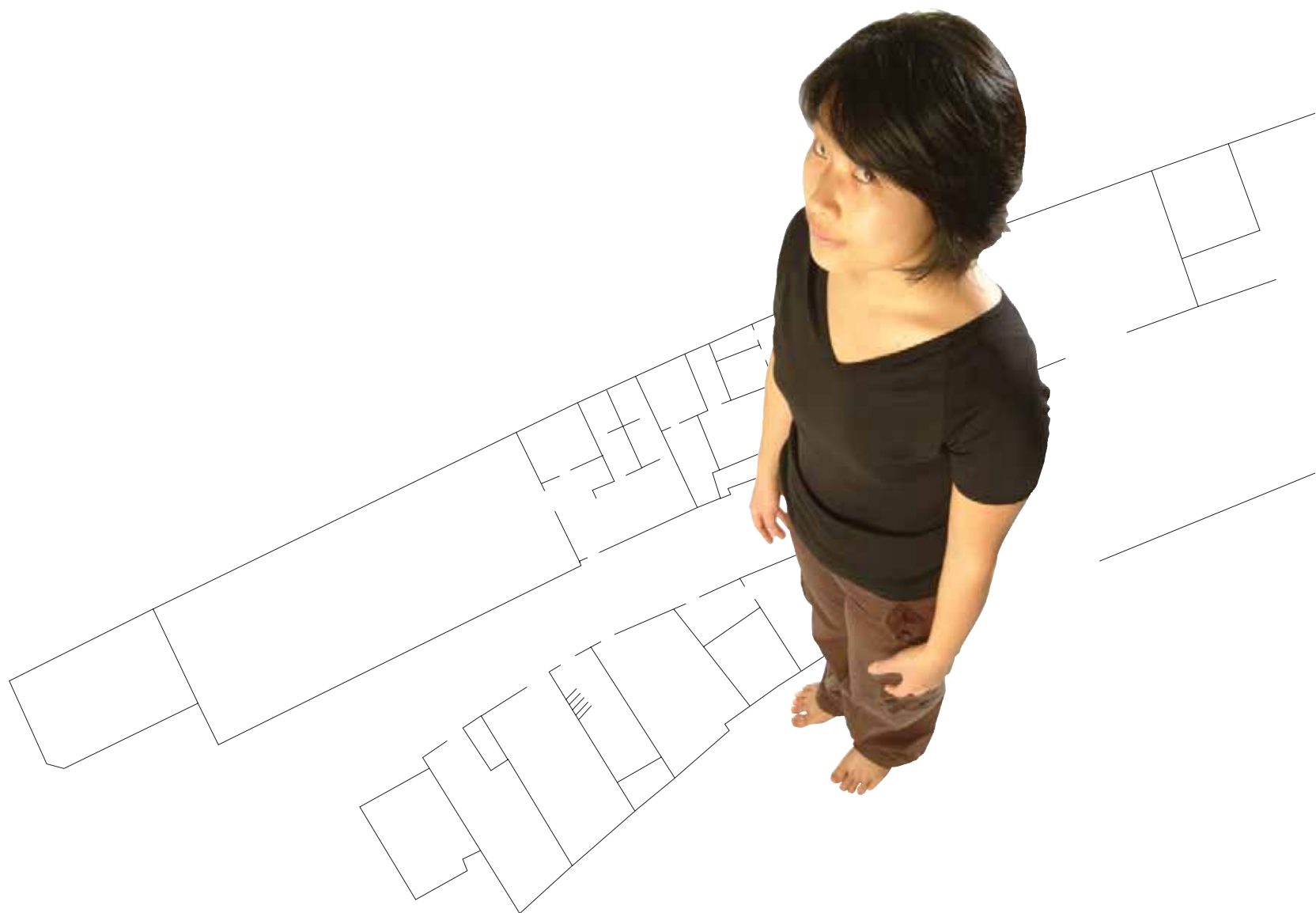
David



PL/Lublin: Galeria Biala

30 Kirara Kawachi

Japan | Crane
Project | video
projection





Als Ausstellungsort dienten mehrere zusammenhängende Gebäude in der so genannten „Handwerker-gasse“. Dieser Ort ist Teil des Areal(s) des Weltkulturerbe(s) Völklinger Hütte – Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur und gleichzeitig auch eine Dependence der Hochschule der Bildenden Künste Saar. Die Projektgruppe Virtual Residency Bohr, Brieske, Huppert und Riethmüller setzte hier den Startpunkt der Ausstellungsserie für das Kulturhauptstadtjahr 2007, wählte und realisierte über 30 überzeugende Konzeptionen.

Der thematische Schwerpunkt ergab sich aus der besonderen historischen Situation des Areal(s), das ehemaliger Standort der Stahl-industrie ist. Völklingen und die Völklinger Hütte sind Orte ständiger europäischer Migrationsbewegungen: angefangen bei der industriellen Revolution, über die Zwangsarbeit während der nationalsozialistischen Vergangenheit bis hin zur Tatsache, dass Völklingen heute durch die erste und zweite Generation der türkischen Gastarbeiter sehr geprägt ist. Die Projektgruppe fokussierte die Schlüsselbegriffe Gastarbeit/Host/ Webhosting zu ihrem Sub-Thema und untersuchte das Thema Migration und Identität unter dem Gesichtspunkt der technologischen Entwicklung. Anregungen für diese Frage-

The exhibition was held in various connected houses in the so-called „Handwerker-gasse“ (craftmen's alley), which is part of the World Cultural Heritage Site „Völklinger Hütte“ (Old Iron-works) – European Centre for Art and Industrial Culture and also a branch of the Hochschule der Bildenden Künste Saar (Saar Art School). The Virtual Residency project group run by Bohr, Brieske, Huppert and Riethmüller launched the exhibition series for the year of the European Capital of Culture 2007 here by realising an outstanding selection of more than 30 concepts.

The central theme was dominated by the history of the venue, which is the site of a disused iron and steelworks. Völklingen and the Völklingen ironworks have witnessed decades of European migrational movements: beginning with the industrial revolution, through the forced labour during the rule of the National Socialists up the fact that today Völklingen has a high percentage of first and second generation Turkish immigrants. The project group has chosen the key concepts of foreign workers, host/s and web hosting as their “sub-theme”, and explored the subject of migration and identity in the context of technological development. The thoughts behind these approaches were also influenced by David Morley's* media theory (Hometeritories - Media,

Dans ladite « Handwerker-gasse » (ruelle des artisans), plusieurs bâtiments formant un tout cohérent ont été affectés à l'exposition. Cet endroit correspond à une partie du centre Weltkulturerbe Völklinger Hütte – Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur (Patrimoine culturel mondial Völklinger Hütte – Centre européen d'art et de culture industrielle), mais est également une dépendance de l'École des beaux-arts de la Sarre. Le groupe Virtual Residency - constitué par M. Bohr, C. Brieske, L. Huppert et G. Riethmüller – a donné ici le coup d'envoi à la série d'expositions pour l'année de la Capitale Européenne de la Culture 2007 avec les concepts sélectionnés.

L'orientation thématique est donnée par la situation historique particulière de cet espace, un ancien site d'industrie sidérurgique. Völklingen et Völklinger Hütte ont été et sont des lieux de mouvements migratoires continus en Europe, de la révolution industrielle à la première et la deuxième génération de travailleurs immigrés turcs qui marque aujourd'hui très fortement Völklingen, en passant par le travail obligatoire durant la période national-socialiste. Le groupe se servira des concepts-clés de Gastarbeiter (littéralement : travailleurs hôtes) - hôte - hôte Web pour élaborer son sous-thème et explorera les thèmes de migration et d'identité sous l'angle du développement technologique. La théorie des médias de David Morley (Hometeritories - Media, Mobility and

stellungen lieferte auch die Medientheorie David Morleys (Hometerritories Media, Mobility and Identity, published by Routledge, London, 2000). Er untersucht unter anderem die Einflüsse des Internets und insbesondere des Satellitenfernsehens auf die türkische Gemeinschaft in Deutschland, als Möglichkeit, verschiedene Formen von „hybriden Identitäten“ zu erzeugen, bzw. Individuen, die mit Hilfe dieser Technologie gleichzeitig an zwei Kulturen partizipieren.

Die Ausstellung in Deutschland war die größte der Ausstellungsreihe. Hier realisierte die Projektgruppe Werke von dreißig Künstlern aus zwanzig verschiedenen Ländern. Ein besonderer Aspekt dieser Reihe stellte die physische Präsenz dreier Performancekünstler (Francisco Camacho – Colombia, Efrat Zehavi – Israel, Takahiro Susuki – Japan) als „Artists in Residence“ dar. Sie entwickelten ihre Konzepte in dem alten Stahlwerk in Völklingen während der dreiwöchigen Ausstellungsdauer als fortlaufende Projekte. Die Tatsache, dass nicht nur die Arbeiten „virtueller Migranten“ gezeigt wurden, sondern auch die Künstler/Migranten selbst eingeladen wurden, führte zu einer größeren Einbindung von Teilen des Publikums. Viele Besucher kamen mehrmals, um die Entwicklung der Arbeiten zu verfolgen, mit den Künstlern und den Kuratoren zu diskutieren und sich die verschiedenen Arbeiten der anderen teilnehmenden Künstler noch einmal anzuschauen. Virtual Residency steht nicht nur für die Erschaffung gemeinsam genutzter virtueller und realer Räume zum kreativen Arbeiten und Austausch, sondern auch für die Chance andere Künstler, ihre Arbeitsweise und Kultur kennen zu lernen – eine bereichernde Erfahrung.

Mobility and Identity, published by Routledge, London, 2000). Amongst other things, he explores how the influence of the Internet, and in particular satellite TV, on the Turkish community in Germany can serve to generate various forms of “hybrid identities”, i.e. individuals who partake in two separate cultures with the aid of this technology.

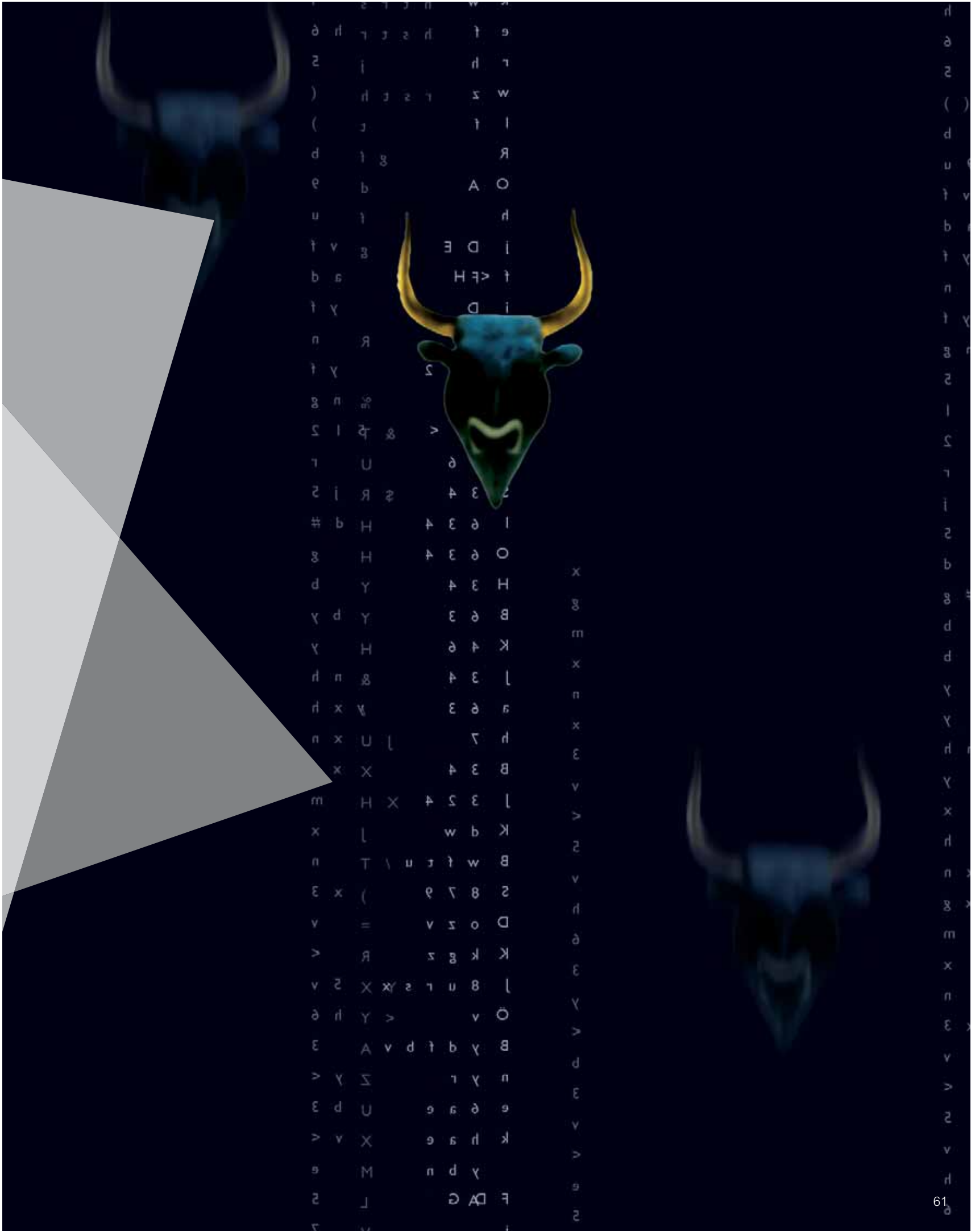
The exhibition in Germany was the largest of the exhibition series. Here, the project group realized concepts from thirty artists coming from twenty different countries. A special aspect of this exhibition was that the three performance artists (Francisco Camacho – Colombia, Efrat Zehavi – Israel, Takahiro Susuki – Japan) were there in person as “Artists in Residence”. They developed their concepts during the three weeks of the exhibition at the old iron works in Völklingen as an ongoing project. The fact that not only the works of “Virtual Migrants” were being shown, but some of the artists/migrants themselves had been invited, encouraged a greater audience participation. Many visitors came several times to follow the development of the works, to have discussions with the artists and the curators and to have another look at the works of the other participating artists. Virtual Residency does not only mean the sharing of virtual and real space in order to work creatively and exchange views, but also the chance to get to know other artists, their way of working and their culture – a truly enriching experience.

Identity, ouvrage publié par Routledge, Londres, 2000) a livré des pistes de réflexion concernant ces questions. L'auteur étudie notamment les répercussions d'Internet et de la télévision satellite sur la communauté turque en Allemagne. En fait, ces deux technologies permettent d'engendrer différentes formes possibles d'« identités hybrides », c'est-à-dire des individus qui prennent part simultanément à deux cultures.

L'exposition en Allemagne a été la plus grande de la série d'expositions. Le groupe de projet a réalisé ici les œuvres de trente artistes originaires de vingt pays différents. La présence physique de trois artistes de performance (Francisco Camacho – Colombie, Efrat Zehavi – Israël, Takahiro Susuki – Japon) en tant que « Artists in Residence » a représenté un aspect spécial de cette série. Ces artistes ont développés leurs concepts comme projets continus dans l'ancienne aciérie de Völklingen pendant les trois semaines qu'a duré l'exposition. Le fait que non seulement les œuvres de « migrants virtuels » aient été présentées, mais que les artistes/migrants eux-mêmes aient aussi été invités, a interpellé davantage une partie du public. De nombreux visiteurs sont venus plusieurs fois afin de suivre le déroulement des travaux, pour discuter avec les artistes et curateurs et contempler une fois encore les différentes œuvres des autres artistes participants. Le concept de Virtual Residency n'est pas uniquement de créer des espaces virtuels et réels utilisés ensemble pour un travail et des échanges créatifs, mais également d'offrir l'occasion de connaître d'autres artistes, leur façon de travailler et leur culture – une expérience enrichissante.

Alvaro Ardevol | Spain | Uno vive entre gentes pomposas – Clarinete ibérico | video projection | **Norbert Francis Attard** | Malta | EXIT | installation | **John Bucklow** | New Zealand | Parallel | video installation | **Brit Bunkley** | New Zealand | Rural New Zealand Immigrant | video projection | **Martin John Callanan** | United Kingdom | Location of I (a proposal) | internet project | **Francisco Camacho** | Colombia | displaced | living installation | **Michael Cousin** | United Kingdom | Any Space Whatever | video projection | **Rita Fatric Bewong** | Ghana | South-North.WestEast | installation with sound | **Gosia Hejnat** | Germany | FOTOPATKI | objects | **Daniel Hopkins** | United Kingdom | Fields that speak | video projection | **Antti Kulonen** | Finland | Novellikokoelma – short story collection | pictures and video projection | **Calin Man** | Romania | Esoth Eric [v.7] | interactive web project | **Kevin McCourt** | United Kingdom | Barrio Mestizo / Barrio Castizo | video documentation | **Kristefan Mitchell and Theresa Schuber** | Australia | Grandmother Minski | video documentation | **Ricardo Nascimento** | Brazil | authority | interactive installation | **Nenad Nedeljkov** | Serbia | The passing | video projection | **Klára Nejezchlebová** | Czech Republic | meeting | video documentation | **Rasheed Olaniyi Akindiya** | Ghana | are we safe | installation | **Matthew Ostrowski** | United States | Spectral City | sound installation life streaming | **Stefanos Pavlakis** | Greece | Dictionary of Departures and Becoming | sound and text installation | **Bogdan Perzynski** | United States | 52 42 N 23 52 E | interactive video installation | **Artur Rychlicki** | Poland | Travellers | photography | **Inder Salim** | India | possible HALLE-WALLEY (for homeless people in Halle) | billboard | **Myriam Schahabian** | Germany-Iran | Wherever there is me, there is me aside | video installation with objects and sound | **Société Realiste** | France | EU Green Card Lottery | web project | **Takahiro Suzuki** | Japan | ikiro project | performance and installation | **David Titley** | United Kingdom | Sorry I am lost! | video, sounds, fax | **Marek Wasilewski** | Poland | Polish Forest | video projection | **Arne Witt** | Germany | Brackwasser / Steam-Punk #7 | video projection | **Efrat Zehavi** | Israel | Migrate Studio – the pass-portraits project | performance and installation |

You will find a plan of the exhibition at the Handwerker-gasse Völklingen on the inside cover of the catalogue.







D/Völklingen: World Cultural Heritage Site

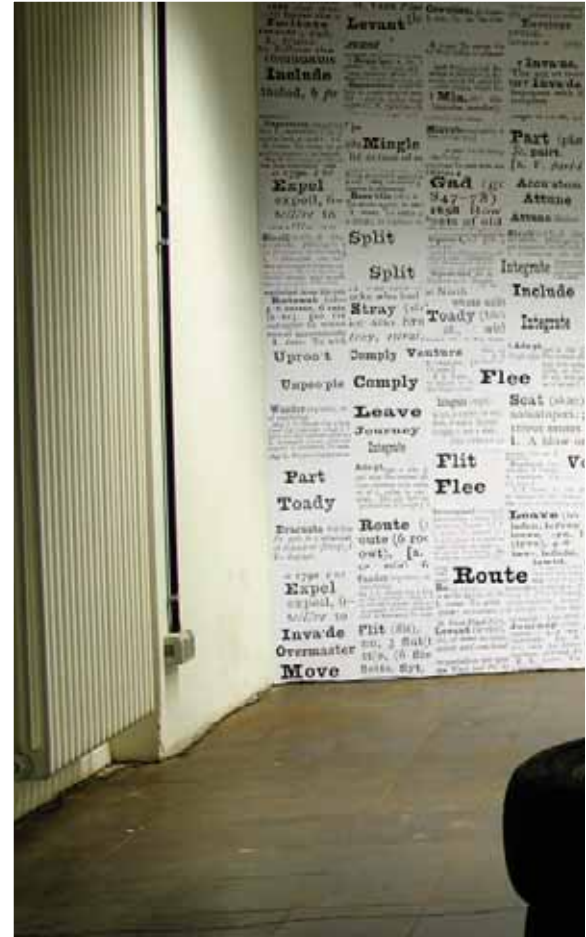
27 Inder Salim

India | possible HALLE-
WALLEY (for homeless
people in Halle) | billboard



Dictionary of Departures

In 'Dictionary of Departures' (2006) an archive has been appropriated and drawn into space. The work is concerned with the relation of word to meaning, examining the latter as geography. Pavlakis has borrowed all verbs indicating 'departure' or 'assimilation' from the Oxford Dictionary and treats them as specters materializing in space. The work visits borders, passages, ports, stations, airstrips and waiting lounges, drawing its meanings from the conflicting relationship of word to sound.



40 Stefanos Pavlakis

Greece | Dictionary of
Departures and Becoming |
sound and text installation





21 Nenad Nedeljkov

Serbia | The passing | video projection

12 Myriam Schahabian

Germany-Iran | Wherever
there is me, there is me
aside | video installation with
objects and sound



D/Völklingen: World Cultural Heritage Site

29 Kevin McCourt

United Kingdom | Barrio
Mestizo / Barrio Castizo |
video documentation



Gino Ramírez

...Basically, what we have to do is what Gino Ramírez says, “learn to learn”, talk about this subject and through criticism perhaps we can arrive at more truthful perceptions and a world which works better...

Kevin McCourt (www.kmccourt.org)

D/Völklingen: World Cultural Heritage Site

3 Artur Rychlicki

Poland | Travellers |
photography



7 Gosia Hejnat

Germany | FOTOPATKI |
objects



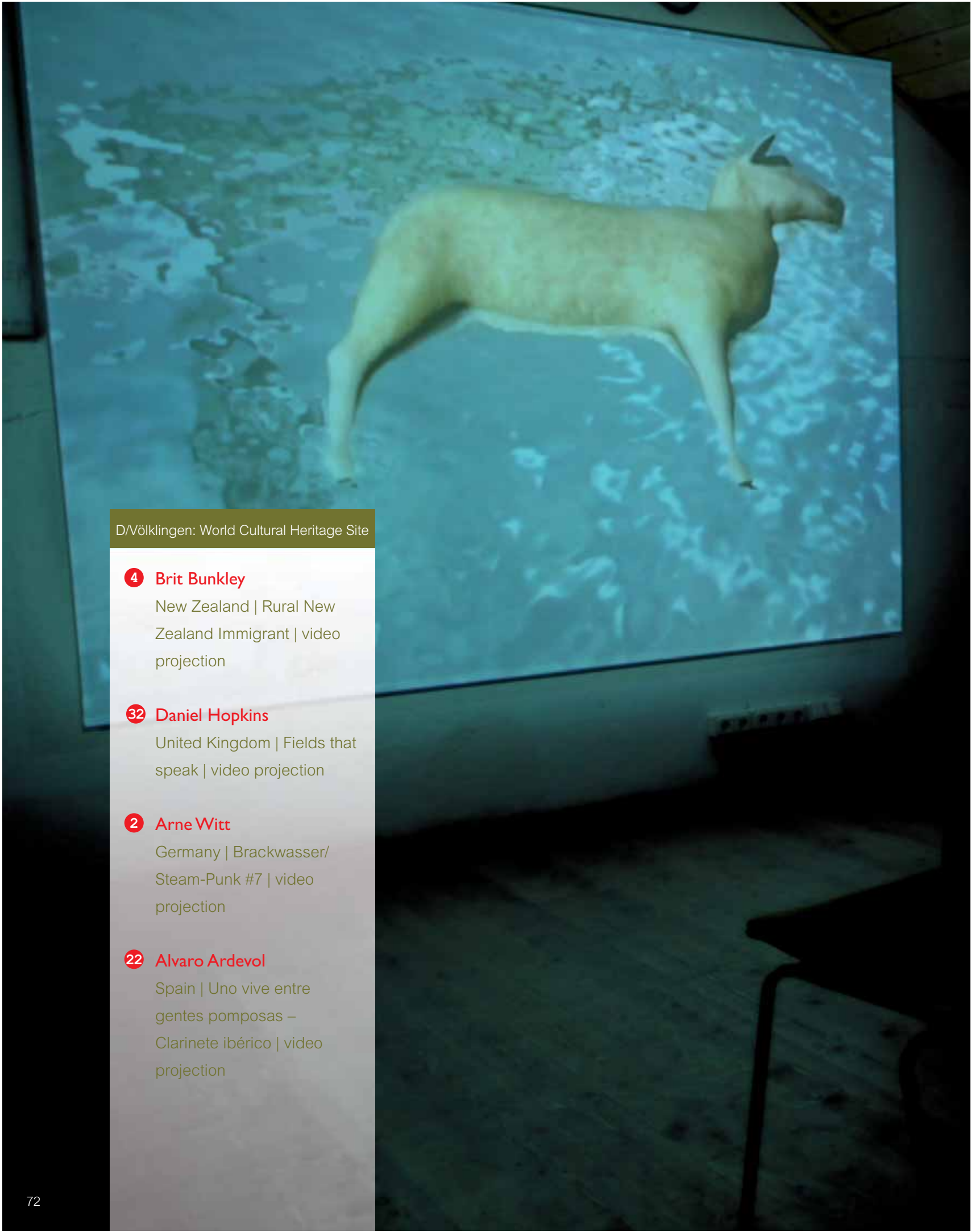






D/Völklingen: World Cultural Heritage Site

17 Rasheed Olaniyi Akindiya
Ghana | are we safe |
installation



D/Völklingen: World Cultural Heritage Site

4 Brit Bunkley

New Zealand | Rural New Zealand Immigrant | video projection

32 Daniel Hopkins

United Kingdom | Fields that speak | video projection

2 Arne Witt

Germany | Brackwasser/ Steam-Punk #7 | video projection

22 Alvaro Ardevol

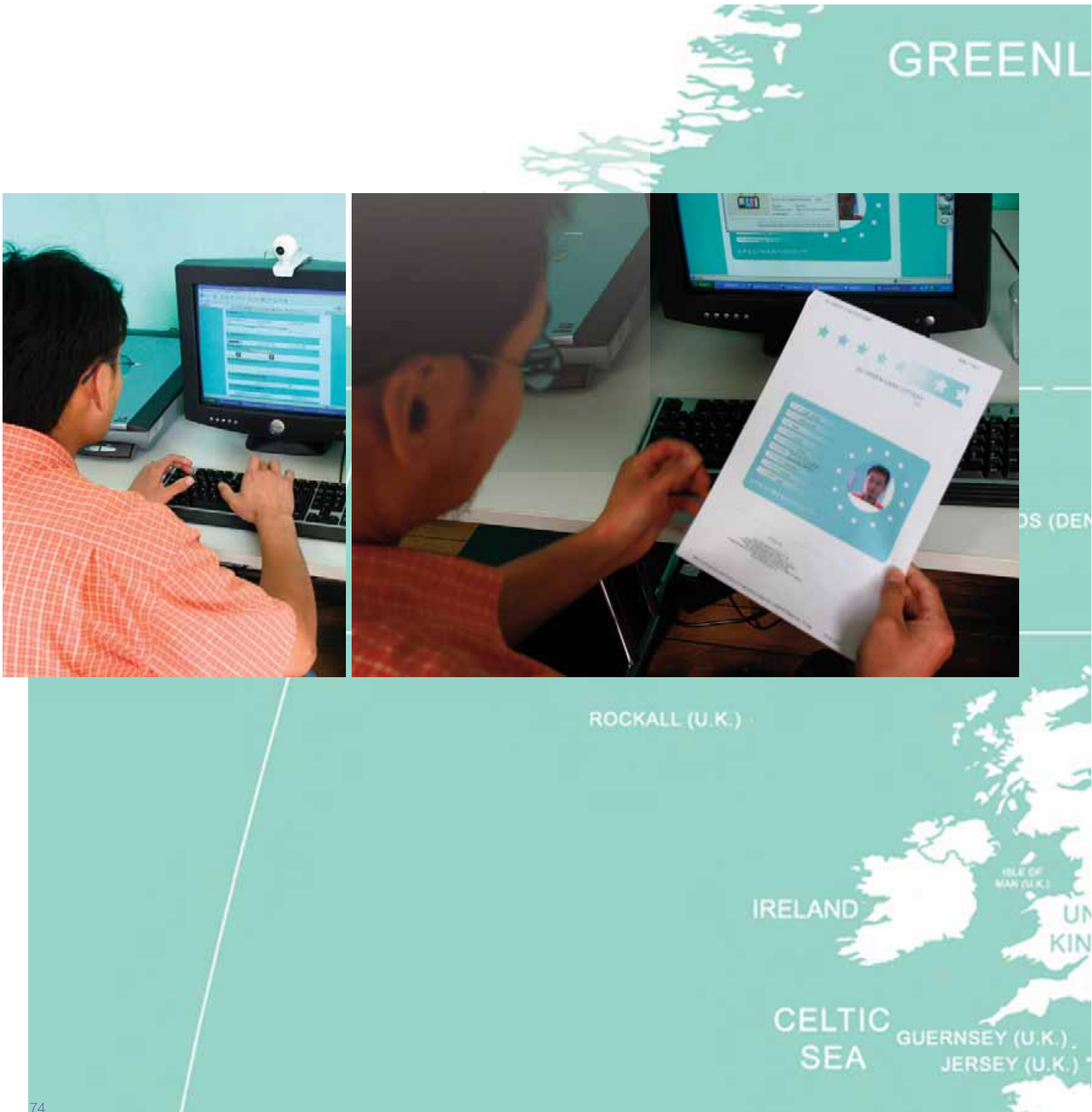
Spain | Uno vive entre gentes pomposas – Clarinete ibérico | video projection



14 Société Realiste

France | EU Green Card

Lottery | web project





EUROPEAN
RENAISSANCE?
www.green-card-lottery-eu.org
REGISTER
TODAY!

AND SEA

NORWEGIAN
SEA



A map of Northern Europe with labels for the following countries: DENMARK, NETHERLANDS, UNITED KINGDOM, BELGIUM, LUXEMBOURG, GERMANY, POLAND, CZECH REP., SLOVAKIA, ESTONIA, LATVIA, and LITHUANIA. It also labels the NORTH SEA and the BALTIC SEA. The map is oriented with North at the top.

1 Ricardo Nascimento

Brazil | authority | interactive
installation







D/Völklingen: World Cultural Heritage Site

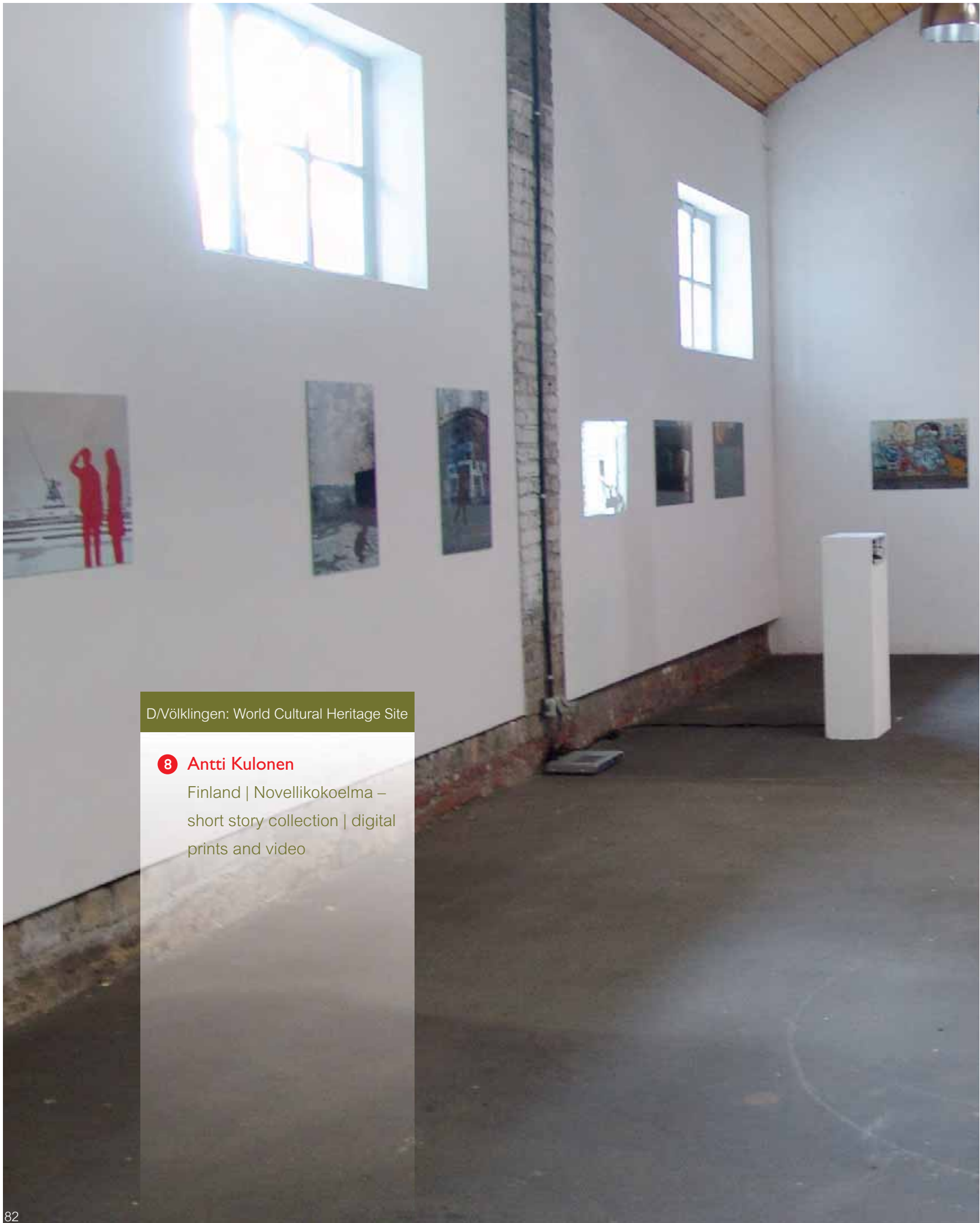
25 Francisco Camacho

Colombia | displaced | living
installation









D/Völklingen: World Cultural Heritage Site

8 Antti Kulonen

Finland | Novellikokoelma –
short story collection | digital
prints and video



D/Völklingen: World Cultural Heritage Site

34 Marek Wasilewski

Poland | Polish Forest | video
installation



 **Norbert Francis Attard**

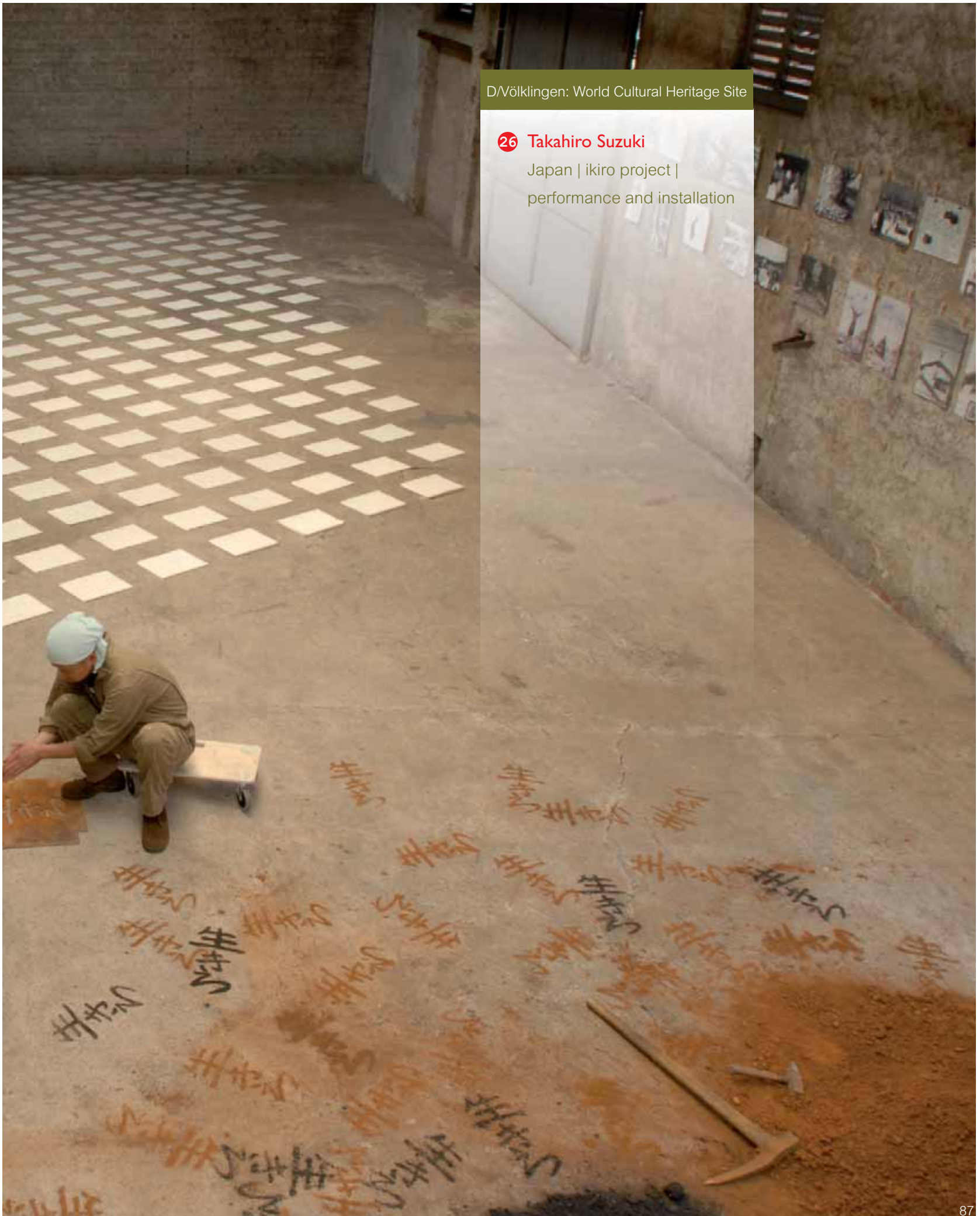
Malta | EXIT | installation

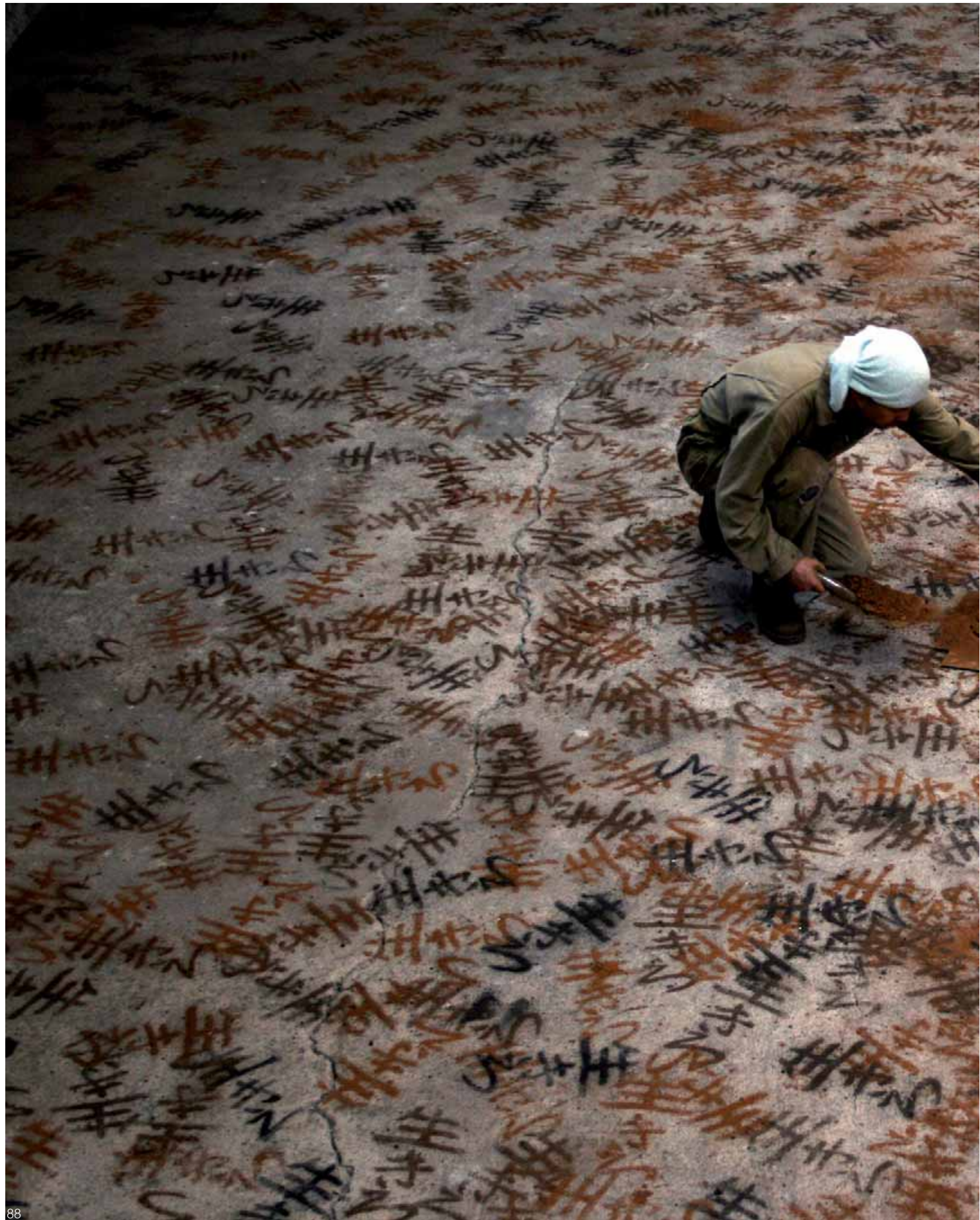




26 Takahiro Suzuki

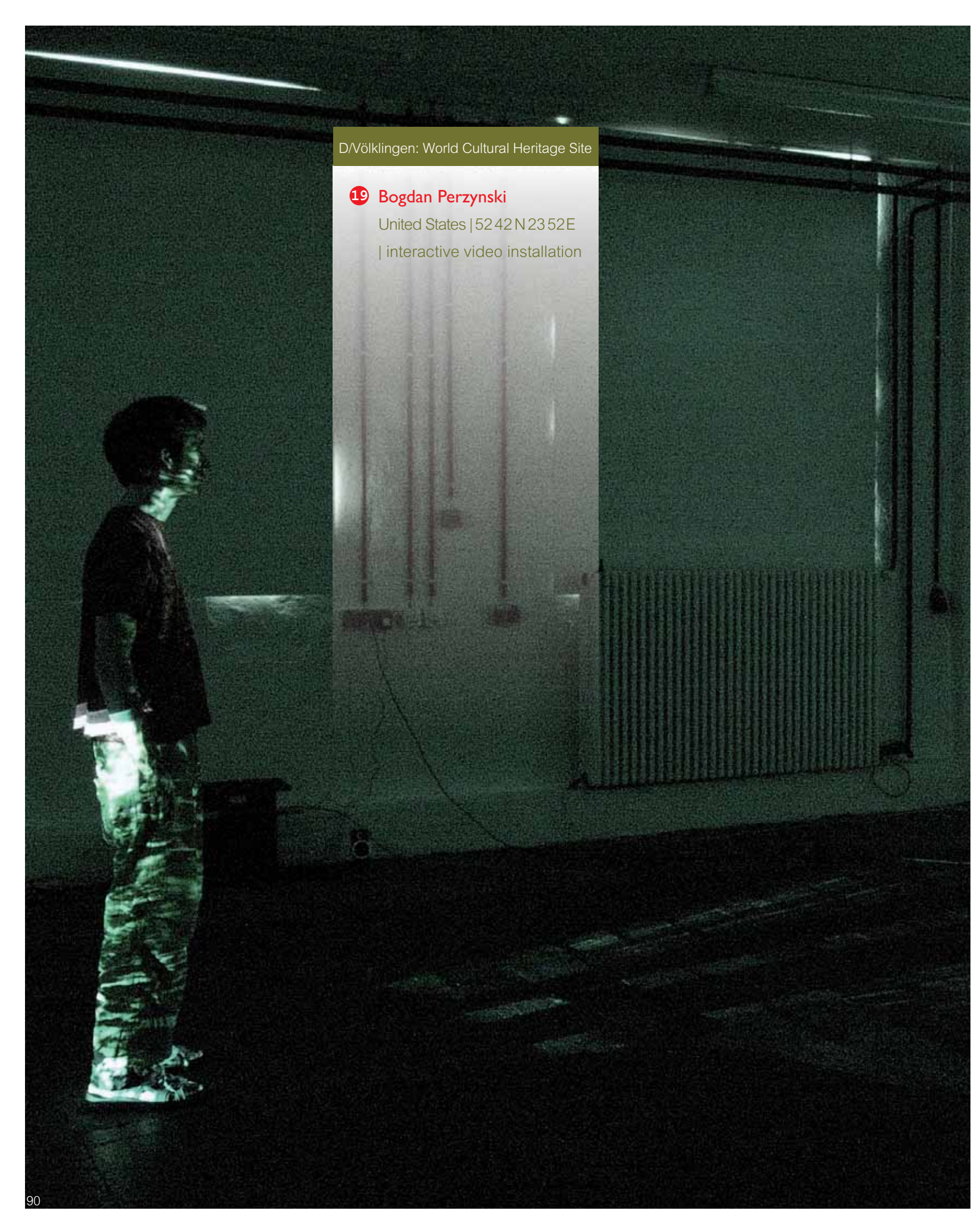
Japan | ikiro project |
performance and installation









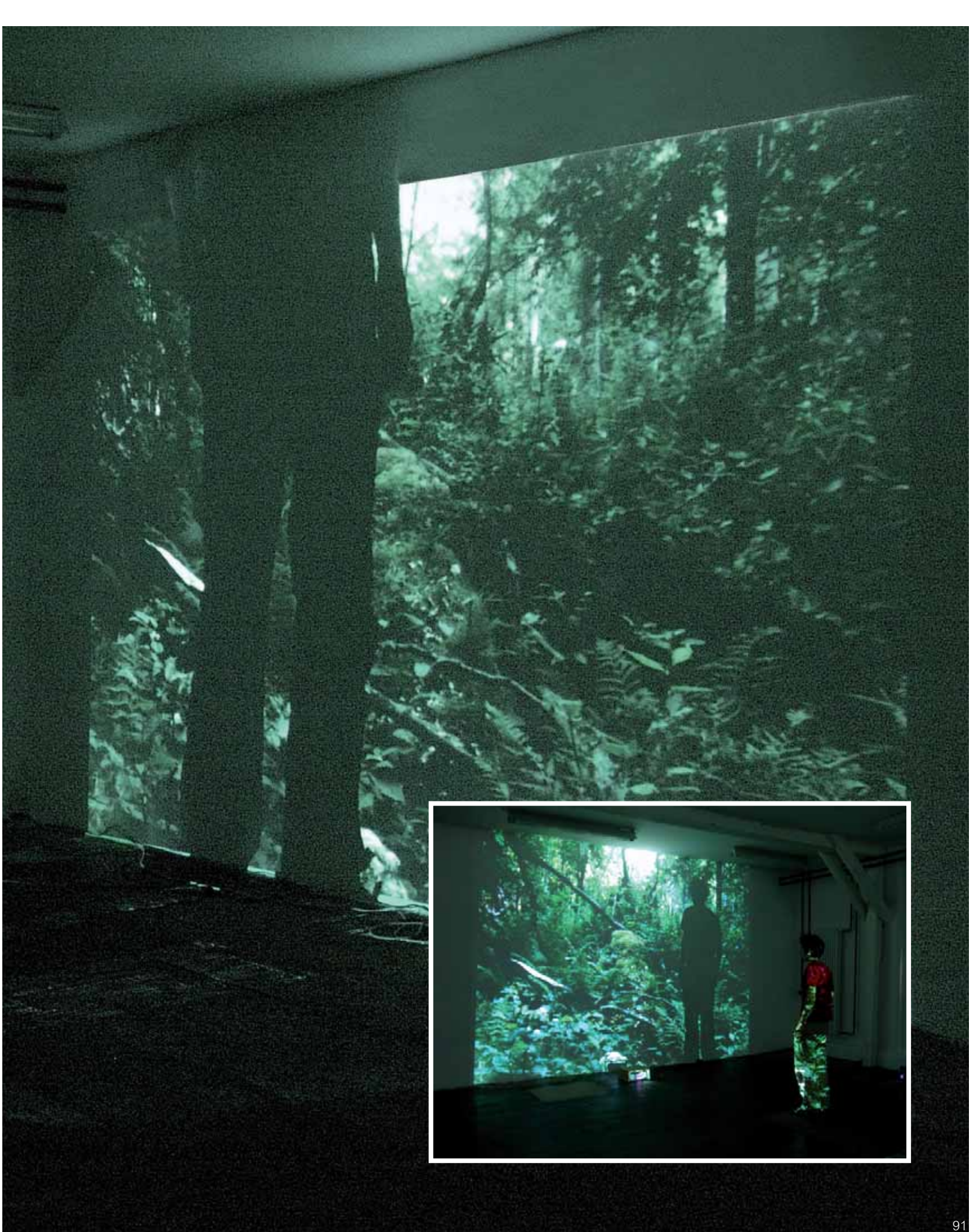
A person stands in profile on the left, facing a large, translucent screen that displays a video installation. The room is dark, with light from the screen illuminating the person's face and clothing. The screen shows a scene with vertical poles and a corrugated metal structure. The floor is dark with some light-colored markings.

D/Völklingen: World Cultural Heritage Site

19 Bogdan Perzynski

United States | 52 42 N 23 52 E

| interactive video installation

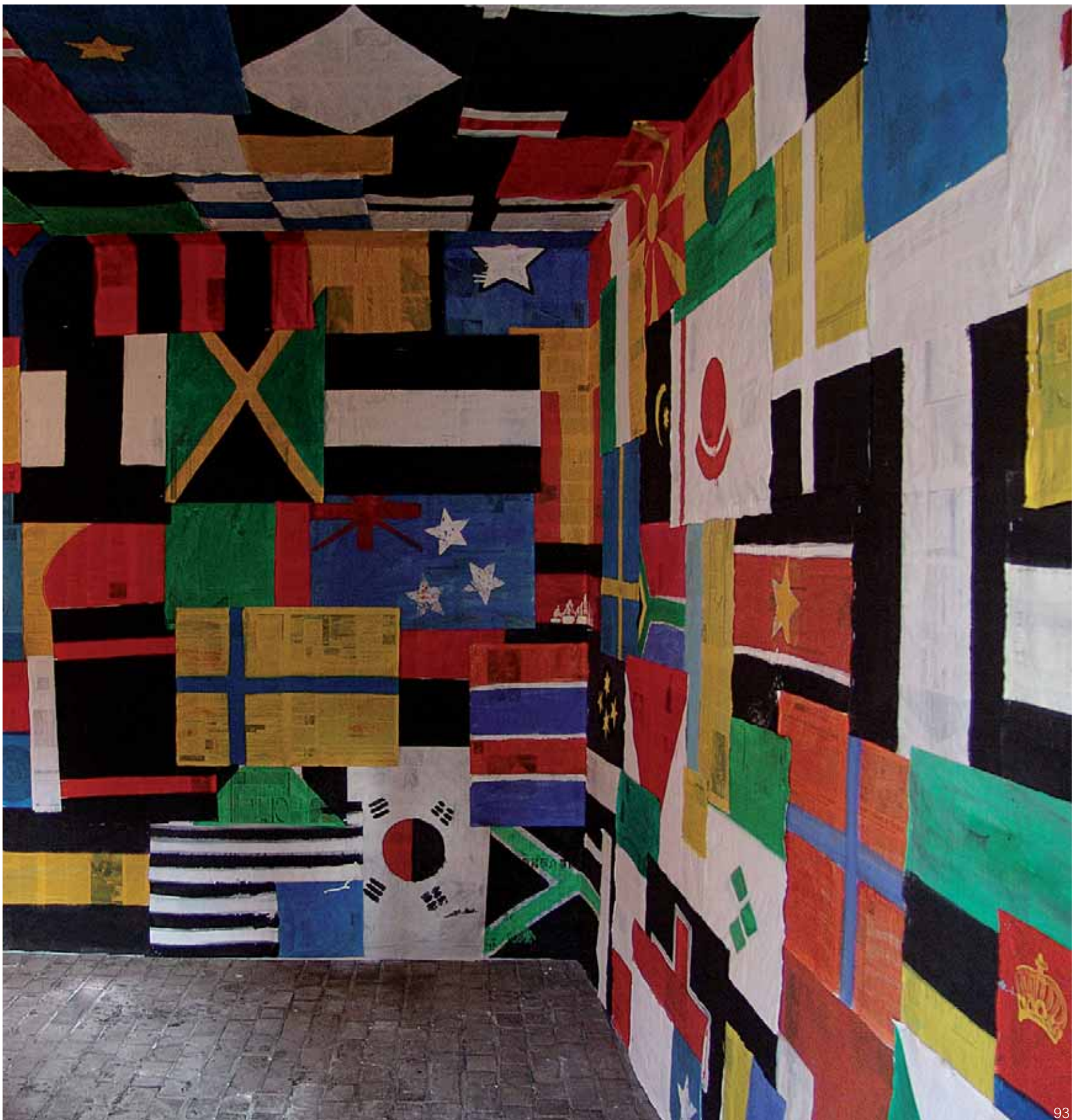


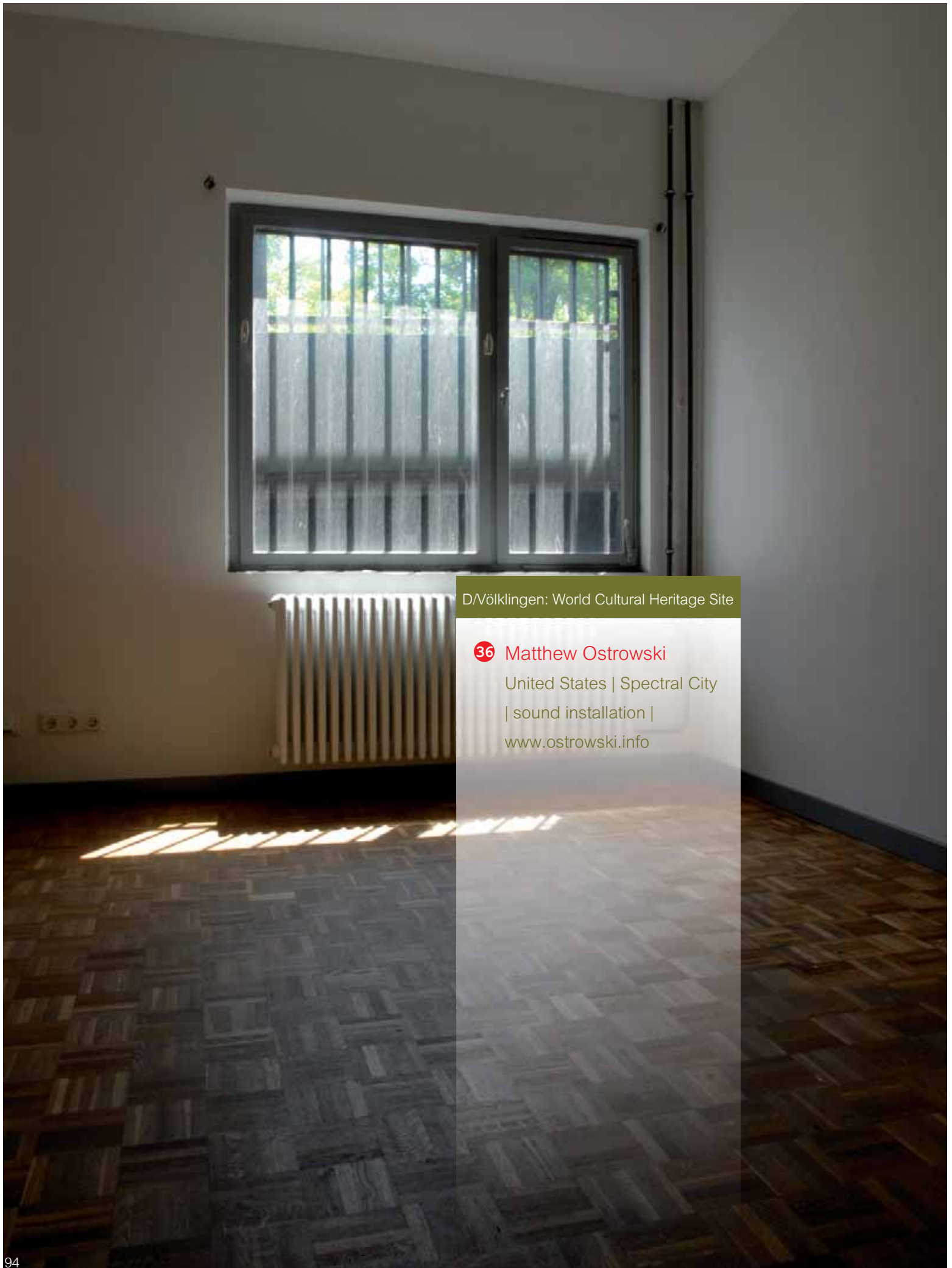
24 Rita Fatric Bewong

Ghana | SouthNorth.

WestEast | installation







D/Völklingen: World Cultural Heritage Site

36 Matthew Ostrowski

United States | Spectral City

| sound installation |

www.ostrowski.info

33 David Titley

United Kingdom | Sorry I am
Lost! | installation



9 Michael Cousin

United Kingdom | Any
Space Whatever | video



11 Kristefan Mitchell and
Theresa Schuber

Australia | Grandmother
Minski | video

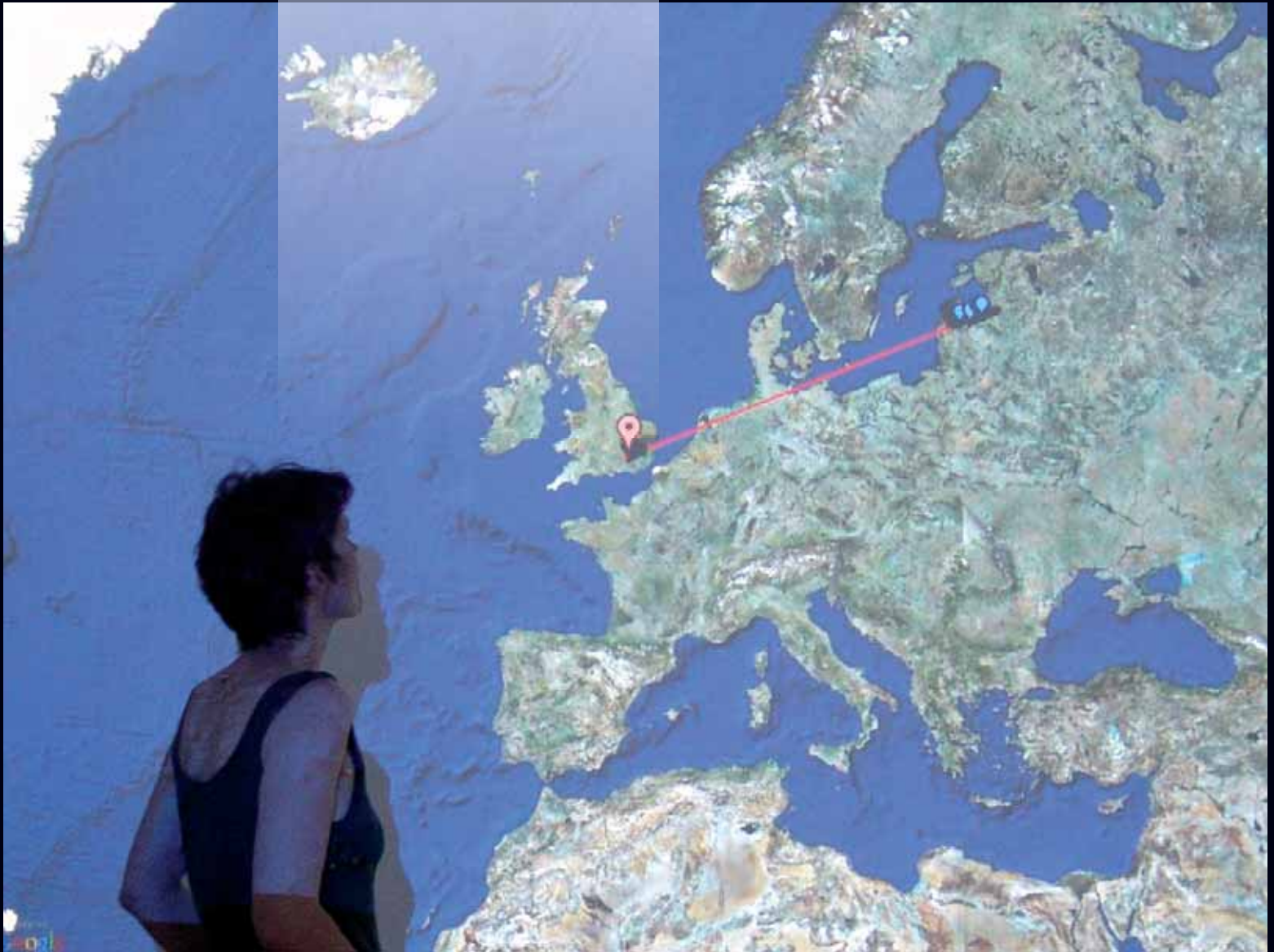


31 Klára Nejezchlebová
Czech Republic | Meeting
| video



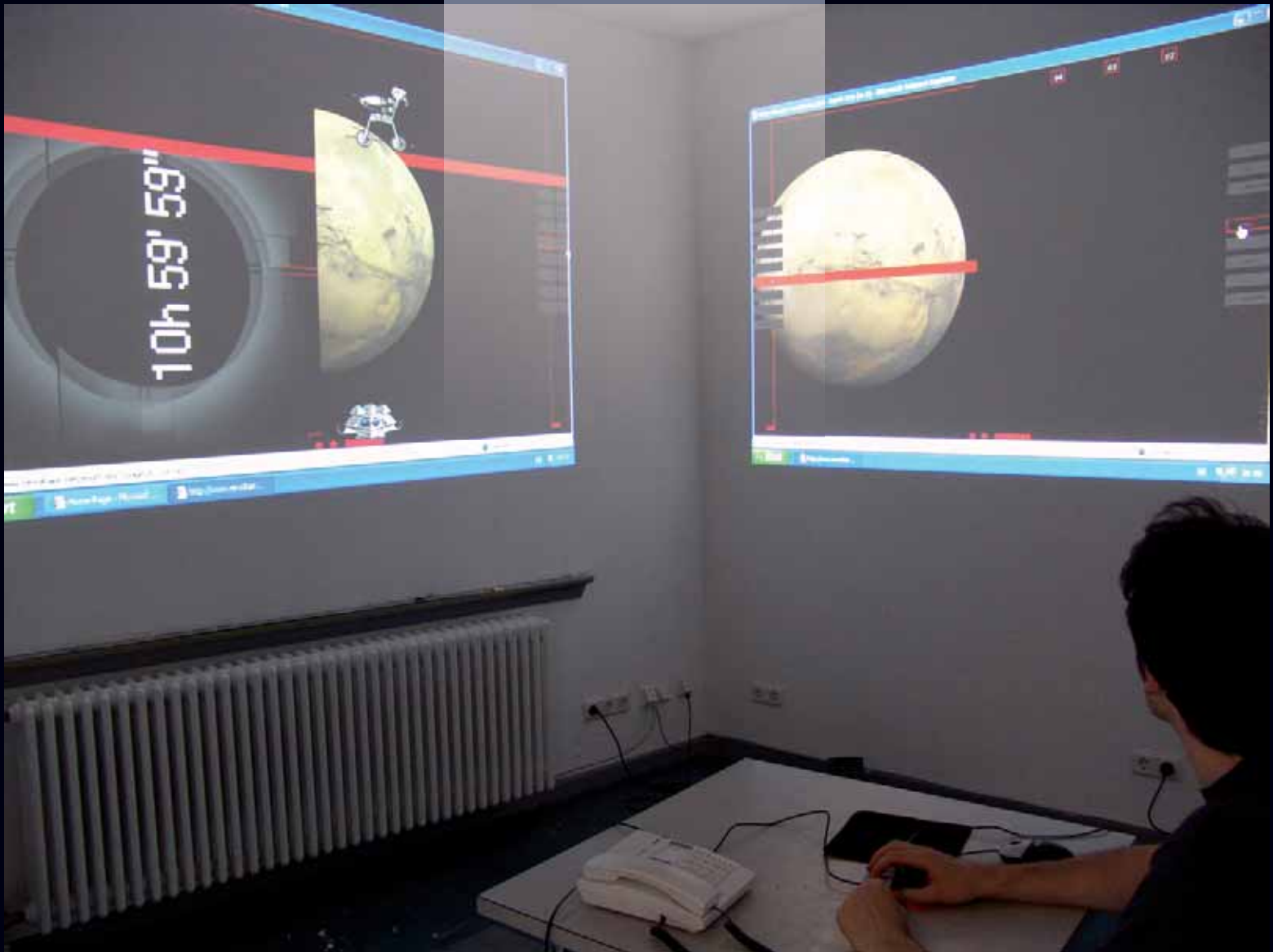
35 Martin John Callanan

United Kingdom | Location
of I (a proposal) | web based
projection



37 **Calin Man**

Romania | Esoth Eric [v.7] |
web based projection



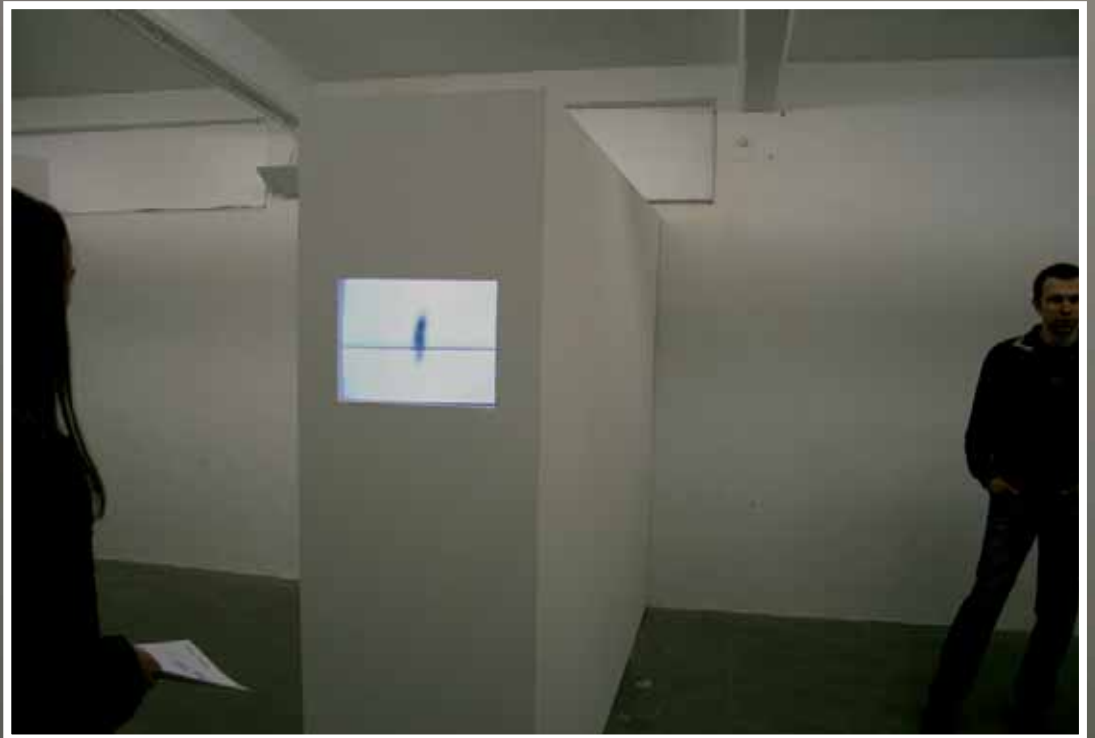


D/Völklingen: World Cultural Heritage Site

28 John Bucklow

New Zealand | Parallel |
video installation







23 Efrat Zehavi

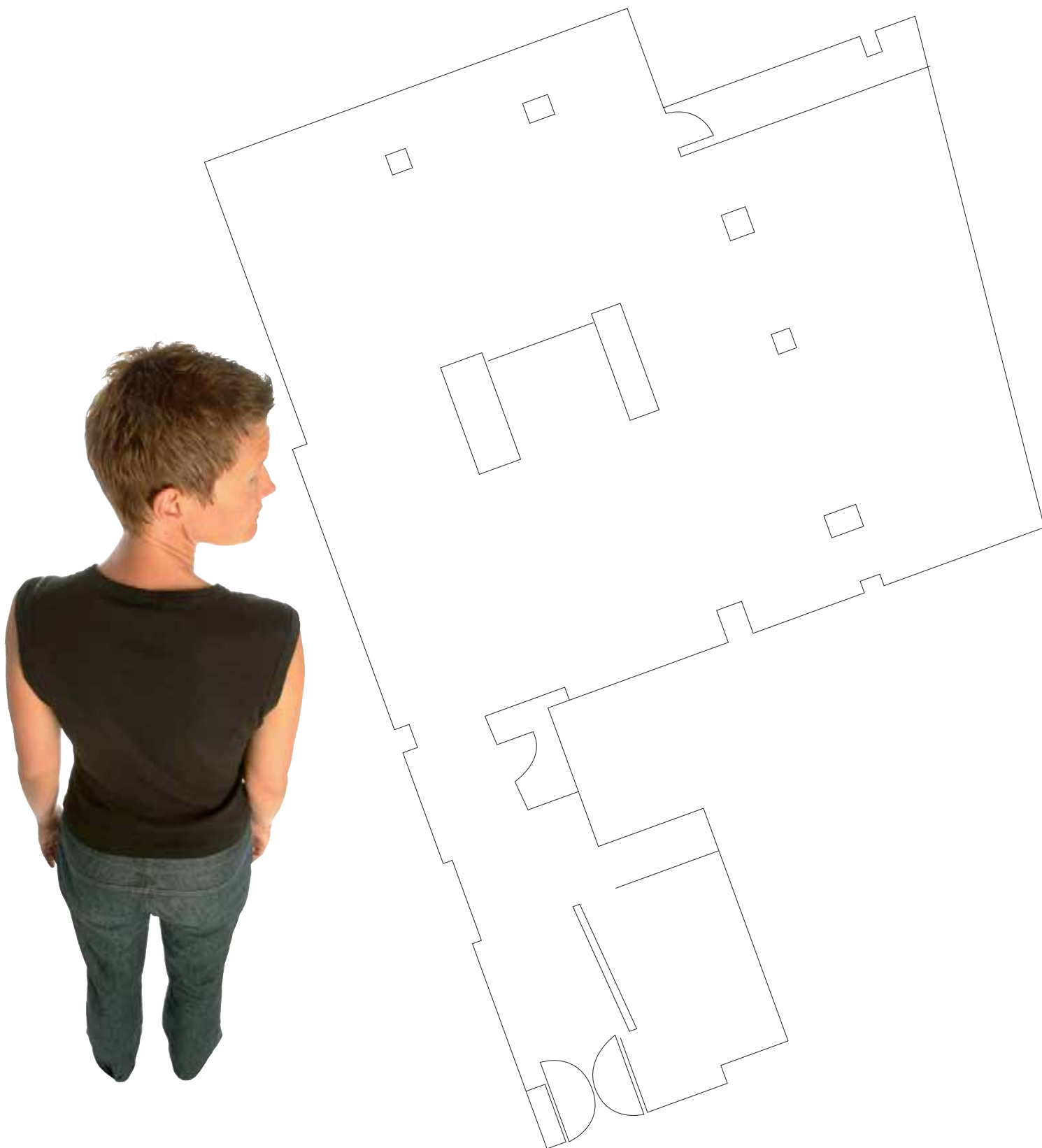
Israel | Migrate Studio –
the pass-portraits project |
performance and installation











Die heutzutage so häufig benutzten Begriffe „Multimedia“ und „virtuell“ reflektieren – letzterer in noch höherem Maße – die Zeichen einer augenscheinlichen Modernität; doch besteht nicht die zwangsläufige Notwendigkeit, dass sich mit ihnen auch ein möglicher Gehalt verbinden muss. In einem System, bei dem das kommunizierende Moment vor dem künstlerischen kommt (ja bisweilen ganz dessen Stelle einnimmt), ersetzt die Beschwörung gewissermaßen die Denkbemühung. Jenseits aller Effekte zeitgenössischer Rhetorik lassen die mit „neu“ etikettierten technologischen Bezüge unweigerlich – so man sich erst einmal eine weniger siegesgewisse, mehr pessimistische Haltung zu eigen macht – den Augenblick erahnen, in denen sie obsolet werden. Doch was ist mit der künstlerischen Dimension, die sie vielleicht enthalten? Verliert diese ihre Daseinsberechtigung im selben Moment, in dem auch jene Systeme disqualifiziert werden, in die sie eingebettet ist? Die Kunst darf sich auf keinen Fall von jener obligatorischen, unablässig von der Werbemaschinerie geförderten Faszination für technologische Neuheiten einlullen lassen, sofern sie sich nicht in den Dienst des drängenden Diskurses der Industrie stellen will. Damit soll freilich nicht die Technik verworfen werden, sondern die Notwendigkeit einer Distanznahme aufgezeigt werden, die Denken ermöglicht, die bestehenden Verhältnisse problematisiert und letztlich die Voraussetzungen dafür schafft, die Kunst vom Marketing trennen zu können.

In seinem Aufsatz „Der Autor als Produzent“ richtet Walter Benjamin¹ eine grundlegende Forderung an die Adresse der Schriftsteller (die aber auch auf die Künstler im Allgemeinen

In today's contemporary vernacular, the terms "multimedia" and "virtual" – the latter to an even greater extent – reflect the signs of a seemingly modern phenomena, without it being strictly necessary to outline the content. The appeal to a certain extent replaces reflection in a system where the communicative momentum precedes the artistic momentum and sometimes even replaces it. Likewise, beyond the contemporary rhetoric, one is given a glimpse of the very moment the technological reference, which has been labeled as "new", will itself become obsolete, provided one is less assured of victory and adopts a rather pessimistic attitude. But what about the artistic dimension it might have? Does it lose its right to exist at the same moment in which the very systems it is embedded in become disqualified? By no means should art let itself be lulled into the obligatory fascination of new technological developments, which is continuously being supported by the advertising machinery, unless it wants to put its service into the pressing discourse of the industry. One should not see this as a complete rejection of technology but rather see the necessity for distance which allows reflection, critical examination of the status quo and thus creating the conditions permitting the separation of art and marketing.

In his essay, "The Author as Producer", Walter Benjamin makes the following fundamental demands to the authors (this could also be extended to artists in general), which he derived from Brecht's principle of changing the function: The production network should not just be constantly "fed", it has to be changed at the same time. According to Benjamin, the concept

Dans le vocabulaire contemporain les mots de « multimédia » et plus encore de « virtuel » renvoient les signes d'une évidente modernité, sans qu'il soit nécessairement indispensable qu'un éventuel contenu doive s'esquisser. L'invocation se substitue en quelque sorte à l'effort de pensée dans un système où le fait communiquant précède le fait artistique (et parfois prend sa place). De même les références technologiques désignées « nouvelles », au-delà des effets d'une contemporanéité de la rhétorique, laissent inmanquablement entrevoir, si l'on adopte une position moins triomphante ou plus pessimiste, le moment de leur obsolescence. Qu'en est-il alors de la dimension artistique que peut-être elles recèlent ? Celle-ci voit-elle chuter sa pertinence en même temps que sont disqualifiés les systèmes qui l'encadrent ? Il apparaît indispensable que les enjeux artistiques ne participent pas d'une fascination obligatoire pour la nouveauté technologique, que les dispositifs publicitaires sans arrêt promotionnent, à moins de se vouloir au service du discours pressant de l'industrie. Dans une telle perspective il ne faut voir aucun rejet de la technique, mais la nécessité d'une distance, celle qui autorise la pensée, qui problématiser les situations, et va ainsi créer les conditions permettant de séparer l'art du marketing.

Dans L'Auteur comme producteur, Walter Benjamin énonce une exigence fondamentale à destination de l'écrivain (mais que l'on peut étendre à l'artiste), qu'il extrait du concept brechtien d'« Umfunktionierung » (le changement de fonction), consistant à ne pas alimenter l'appareil de production sans en opérer dans le même temps la transformation. Le concept de

ausgeweitet werden kann), die er aus dem Brechtschen Konzept der Umfunktionierung ableitet und die besagt: Der Produktionsapparat darf nicht ständig nur beliefert, er muss zugleich auch verändert werden. Das Konzept des epischen Theaters zeigt sich nach Benjamin seiner Zeit dadurch gewachsen, dass es sich nicht dazu hinreißen lässt, Theater mit dem Ziel machen zu wollen, in Konkurrenz mit den damals neu entstandenen Technologien, dem Kino und dem Radio zu treten; statt diese als Rivalen zu betrachten und vor dem modischen Zeitgeist in die Knie zu gehen, lässt es sich auf einen Vergleich ein, bildet sich dabei weiter und findet schließlich zurück zu den eigenen Wurzeln. Kein Autor soll sich also von seinem eigenen Produktionsapparat beherrschen lassen, auch wenn es ihm bei seinem Streben, mitreißende Effekte zu erzielen, so scheinen könnte, als hätte er sehr wohl noch die Kontrolle über diesen Apparat. Der Vorstellung von einer totalen Kunst, deren lockender Einfluss noch aus zahlreichen Diskursen über die Technologien des Virtuellen durchsickert, setzt Benjamin die Vorstellung eines „Laboratoriums“ entgegen, wo jeglicher Tendenz zum Absoluten oder zur Transzendenz eine Absage erteilt wird und der Künstler sich stattdessen der Suche, dem Dialog verschreibt, den Mut zur Unvollendung, zur Unbestimmtheit aufzubringen.

Das Konzept des Laboratoriums liegt auch dem von „Virtual Residency“ initiierten Experiment zugrunde: Die Macher dieses Projekts streben keine Vollendung an, die beteiligten Organisationen sehen sich in eine Wartesituation versetzt, in der das endgültige Treffen einer „Auswahl“, das doch eigentlich ihre gängigste Praxis darstellt, beständig hinausgeschoben wird. Das Experi-

ment steht unter einem Unbestimmtheitsprinzip, das den Gepflogenheiten der Vorwegnahme und der Auswahl entgegenwirkt, denen der übliche Kunstbetrieb eine so große Bedeutung beimisst. So entsteht (gemäß der hier verwendeten Begrifflichkeit) ein virtuelles Haus, in dem ästhetische Angebote zusammenlaufen, die mit einem delokalisierten Erfassensmodus kompatibel sind; das „Haus“ ist kein physisch erfassbarer Ort mehr, sondern eine Adresse, unter der jedem die Möglichkeit gegeben wird, ein bestimmtes Kunstwerk auszustellen, nachdem er die Einschreibebedingungen auf einer virtuellen Site akzeptiert hat. Dabei gilt es, sich klar zu machen, dass das Kunstwerk in diesem Kontext existieren muss und nicht einfach nur zu Dokumentationszwecken reproduziert werden darf. In ihrem Aufruf zu Beginn des Projekts führen die Mitglieder der Gründungsgruppe, die Multimediakünstler Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert und Gertrud Riethmüller, den Begriff der „virtuellen Völkerwanderung“ ein und fordern die Projektteilnehmer dazu auf, in ihren Beiträgen das Prinzip der Orientierungslosigkeit aufzugreifen, das jedweden „Migrationsstrom“ begleitet. Die „virtuelle Residenz“ wird also zu einem Transaktionsraum, der auf dem Teilen von Erfahrung(en) basiert, dessen Endzweck gewissermaßen die Schaffung einer neuen Geografie ist, die sich auf die Konstituierung von „Musterhäusern“, auf über ganz Europa verteilten Kunstzentren, gründet, wo „die Ideen in Installationen überführt werden“ sollen. Außerhalb einer konventionalisierten Kunstterminologie klingt der Begriff Installation merkwürdig, denn es geht hierbei darum, Mauern um das herum zu ziehen, was im Netz allen zugänglich und zugleich auf gewisse Weise informell ist, das vor allem einem Sagenwollen unterworfen ist, dem alle anderen

künstlerischen Dimensionen nachgeordnet werden. Das der „Virtual Residency“ eigentümliche Moment liegt gerade in dem Ausbruch aus dem Virtuellen, das heißt in der Relokalisierung der Kunstwerke in städtischen Räumen. Muss man hier auf eine Unzufriedenheit schließen, die untrennbar mit der bloßen Leinwandexistenz von Kunstwerken verbunden ist? In dem Fall könnte man das Projekt als eine Art Aufruf zur Wiederherstellung der (künstlerischen) Ordnung betrachten. In der Tat handelt es sich um die Rückkehr ins Reale, den Ausbruch aus der magischen Oberfläche des Computerbildschirms; hier wird die Konfrontation zwischen den Menschen, die Realität der Orte, die schwierige Aufteilung der Räume, das empfindliche Gleichgewicht zwischen Ton und Bild von Neuem manifest. Das Projekt stellt eine grundlegende Dimension der künstlerischen Erfahrung wieder her, indem es Körper und Wahrnehmung in ein System von vielerlei Bezügen setzt, wo man doch eigentlich geneigt sein könnte, mit weniger davon auskommen zu wollen. So ist das „Musterhaus“ auch keine „Projektionsfläche“, kein „Gefäß“, wie es die Absichtserklärungen der Initiatoren zu verstehen geben, sondern ein Einschreiberaum, wo die Spielregeln zwangsläufig von Grund auf neu durchdacht werden. Die Rückkehr ins Reale verläuft nicht unbedingt glatt, und zu den positiven Überraschungen können sich weniger positive gesellen: nicht vorhandene oder unfertige Werke, Künstler, die selbst nur virtuell sind, nicht imstande, ihre Produktion zu verantworten (wodurch Anlass gegeben wäre, den Ausbruch aus dem Virtuellen als Moment der Verantwortungsübernahme zu definieren). Nichtsdestoweniger gibt es im Verlaufe dieses Prozesses Begegnungen, die man in diesem Kontext nicht erwartet hätte. Die Menschen im Publikum sind nicht mehr nur bloß

Zuschauer: Sie kommen zusammen, um eine Erfahrung im Hier und Jetzt zu machen, an einem Ort, wo sich die Intensionskraft des Einzelnen beweisen muss. Außerhalb jeglichen verkaufsfördernden Diskurses zeichnen sich zwischen Realem und Virtuellem vielleicht andere Erfassensformen des Ausstellungsprinzips ab, das hier von zwei a priori antagonistischen Formen beherrscht wird, von deren Verbindung sich die Autoren nutzbringende Ergebnisse erhoffen.

¹ Walter Benjamin, L'auteur comme producteur, in: Essais sur Brecht, La Fabrique, Paris: 2003 für die neueste Übersetzung in das Französische. A.d.Ü.: Nur für den französischen Text

of the epic theatre stood up to the challenges of its time by not allowing itself to make theatre with the aim of competing with the newly developed technologies of that time, namely the cinema and the radio. Instead of regarding these as rivals and to giving in to the fashionable zeitgeist, it developed further by comparing itself to them and finally found its way back to its roots. No author should let himself be dominated by his own production network, even though it might appear that he has control over it in his quest to achieve thrilling effects. Benjamin opposes the idea of “Total Art” with its still alluring influence, which originates from numerous discussions about the technology of the “Virtual”. He favors the idea of a “laboratory”, where there is no tendency to the absolute or transcendence of any kind and where the artist dedicates him / herself to the search and the dialogue, and should muster the courage to face indecision and the unachieved.

It is this concept of the laboratory which forms the basis of the experiment proposed by the “Virtual Residency”. The initiators of this project do not strive for perfection. The participating organizations find themselves in a situation, where they have to wait and where the process of making a definitive “choice”, something which is common practice for them, is constantly being postponed. The experiment is based on the principle of indecision, which counteracts the practice of anticipation and selection, so important to the normal art industry. A virtual house (according to the terminology used here) emerges. It is here where different esthetic offers, which are compatible to a delocalized modus of apprehension, come together. The “house” can no longer be perceived physically. It is only an

address, where anyone is given the opportunity to exhibit a particular piece of art, after having agreed to a virtual site's registration terms. Here, one must realize that the artwork must exist within this context and should not be reproduced for documentation purposes only. With their initial call for participation, the founding members of the group, the multimedia artists Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert and Gertrud Riethmüller, introduce the term “virtual migration” and ask the participants of the project to embrace the principal of disorientation, which accompanies any “stream of migration”, in their work. The “virtual residence” changes into a room of transaction which is based on the sharing of experience. Its ultimate purpose in a way is the creation of a new geography, which is based on the formation of “model houses” in art centers all over Europe and where “the ideas are to be transformed into installations”. Outside a conventionalized art terminology, the term “installation” sounds strange because it is all about building walls around something which is freely accessible to anyone in the internet and at the same time informal. It is something which above all is subject to the desire of expression and to which all other artistic dimensions are secondary. It is especially characteristic for the “Virtual Residency” to go beyond the virtual, i.e. the art works are placed in an urban environment. Does this imply a dissatisfaction which is inseparably linked to art works which only exist on canvas? In this case, one could regard the project as a kind of appeal to restore (artistic) order. In fact, this is about the return to what is tangible and the escape from the magical surface of the computer screen. Here, the confrontation between people, the reality of the locations, the difficult partitioning of the spaces, the

delicate balance between sound and image, emerge anew. The project restores a fundamental dimension of the artistic experience by connecting body and perception through a system of many different references, when one could actually be inclined to do with less. The “model-house” is not a “projection screen” or a “vessel”, as the initiators of the project insinuate, but a space to register where the rules of the game inevitably have to be rethought. The return to reality is not necessarily a smooth one and there are not only positive surprises, but also less positive ones: non existing or unfinished works, artists, who are only virtual and not capable of taking responsibility for their production (which could give reason to define the escape from the virtual as the moment of assuming responsibility). Nonetheless, in the course of this process, encounters take place, which one would not have expected within this context. The people in the audience are not just spectators anymore: They come together to experience something here and now, at a place where everybody has to show their will. Beyond any sales promoting discourse, in-between the reality and the virtual, perhaps other ways of comprehending the exhibition principle, which here are dominated by two a priori antagonistic forms and whose connection, so the hope of the authors, will be productive, emerge.

théâtre épique de Brecht s'élève, selon Benjamin, à la hauteur de son époque en se soustrayant à la volonté de faire spectacle dans le but d'entrer en compétition avec les technologies alors récentes que sont le cinéma ou la radio ; au lieu de chercher la rivalité et de succomber à un effet de mode, celui-ci fait sa cause d'une confrontation et s'en instruit pour retrouver la matrice du théâtre. Il appartient ainsi à l'auteur, quel qu'il soit, de ne pas se laisser posséder par son propre appareil de production, là où, dans une tension vers l'effet qui saisit, il pourrait lui sembler en avoir le contrôle. A l'idée d'art total, dont la tentation transpire encore de nombreux discours sur les technologies du virtuel, Benjamin oppose celle de « laboratoire », qui engage recherche, dialogue, inachèvement, indécision, en lieu et place de toute tendance à l'absolu ou à la transcendance.

Ce concept de laboratoire traverse l'expérience proposée par « Virtual Residency » ; aucun achèvement n'est en effet envisagé par les promoteurs de l'opération, ce qui place les organisations associées dans une situation d'attente où l'appréhension décisive du « choix », qui fonde leur pratique la plus courante, se trouve constamment repoussée. L'expérience pose un principe d'indétermination contrariant les usages d'anticipation et de sélection que valorise l'espace professionnel dans l'art. Il y aurait ainsi une maison virtuelle (suivant les termes choisis ici) ou se croiseraient des offres esthétiques compatibles avec un mode d'appréhension délocalisé ; la "maison" n'est plus alors un lieu physiquement constitué, mais une adresse, où chacun est en mesure de faire connaître une oeuvre particulière en acceptant les

conditions de son inscription sur un site virtuel. Il faut comprendre que l'oeuvre doit pouvoir exister dans ce contexte et pas simplement s'y trouver reproduite à titre documentaire. L'appel initial de l'équipe fondatrice, les artistes multimédia Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert et Gertrud Riethmüller, fait état d'une « migration virtuelle des peuples » et engage les participants à imaginer des propositions prenant en compte le principe de désorientation qui accompagne les « courants migratoires » quels qu'ils soient. La « résidence virtuelle » devient alors un espace de transaction sur la base d'un partage d'expérience(s), dont la finalité est en quelque sorte l'établissement d'une nouvelle géographie, fondée sur la participation de « maisons-modèles », centres d'art situés en Europe, qui prennent ici en charge la fonction de « transformer les idées en installations ». Le terme d'installation résonne de façon singulière, au-delà d'une terminologie artistique convenue, puisqu'il s'agit de mettre des murs autour de ce qui, sur le réseau, est à la fois accessible par tous et, d'une certaine façon, informel, soumis avant tout à un vouloir-dire mettant en réserve toutes les autres dimensions d'une oeuvre. L'événement propre à « Virtual Residency » se trouve précisément dans la sortie du virtuel, c'est-à-dire une re-localisation des oeuvres dans des sites urbains. Faut-il alors émettre l'hypothèse d'une insatisfaction consubstantielle à une seule existence sur la toile ? On pourrait dans ce cas considérer l'opération comme une sorte de rappel à l'ordre (artistique). C'est en fait d'un retour au réel dont il s'agit, la sortie de la surface magique que compose l'écran de l'ordinateur ; se dessinent à nouveau la confrontation des êtres, la réalité des lieux, le difficile partage des espaces, l'équilibre

délicat entre le son et l'image. Le projet restaure une dimension fondamentale de l'expérience artistique, engageant le corps et la perception, dans un système de références où on pourrait vouloir en faire l'économie. La « maison-modèle », n'est pas ainsi une « surface de projection » ou un « réceptacle » comme les déclarations d'intention le laissent entendre, mais un espace d'inscription, dans lequel la règle du jeu, par la force des choses, se trouve remise à plat. Le retour au réel n'est pas nécessairement fluide et aux bonnes surprises peuvent s'opposer les moins bonnes : oeuvres absentes ou inachevées, artistes parfois eux-mêmes virtuels et incapables d'assumer leur production (ce qui tendrait aussi à situer la sortie du virtuel considéré comme le moment de la responsabilité). Il n'en reste pas moins que, au cours du processus, des rencontres existent, inespérées en dehors de ce contexte. Le public n'est plus une audience, mais se trouve à nouveau assemblé pour une expérience ici et maintenant où s'éprouve la force des intentions des uns et des autres. Entre réel et virtuel, en-dehors de tout discours promotionnel, se dessinent peut-être d'autres formes d'appréhension du principe d'exposition, travaillé ici par deux formes antagoniques a priori, dont l'association est souhaitée productive par les auteurs.

¹ Walter Benjamin, L'auteur comme producteur, dans *Essais sur Brecht*, La Fabrique éditions, Paris, 2003 pour la dernière traduction française.

Bello Benischauer | Australia | Identical City | video projection | Ruth Bianco | Malta | Sealand | video installation | Carla Della Beffa | Italy | Expatriate | video projection | Yannick Franck | Belgium | relocated soundscapes | sound installation | Doron Furman | Israel | "She doesn't have a name" | installation with video | Elvira Hufschmid | Germany | Highway Poem | video installation | Maria Kowalski | Germany | "Z" | video projection | David Titley | United Kingdom | Sorry I am Lost! | video, sounds, fax, phone|

You will find a plan of the exhibition in the Centre d'Art Contemporain Faux Movement Metz on the inside cover of the catalogue.







F/Metz: Centre d'Art Faux Mouvement

41

Yannik Frank | Belgium | relocated soundscapes | sound installation

F/Metz: Centre d'Art Faux Mouvement **18** Bello Benischauer | Australia | Identical City | video projection



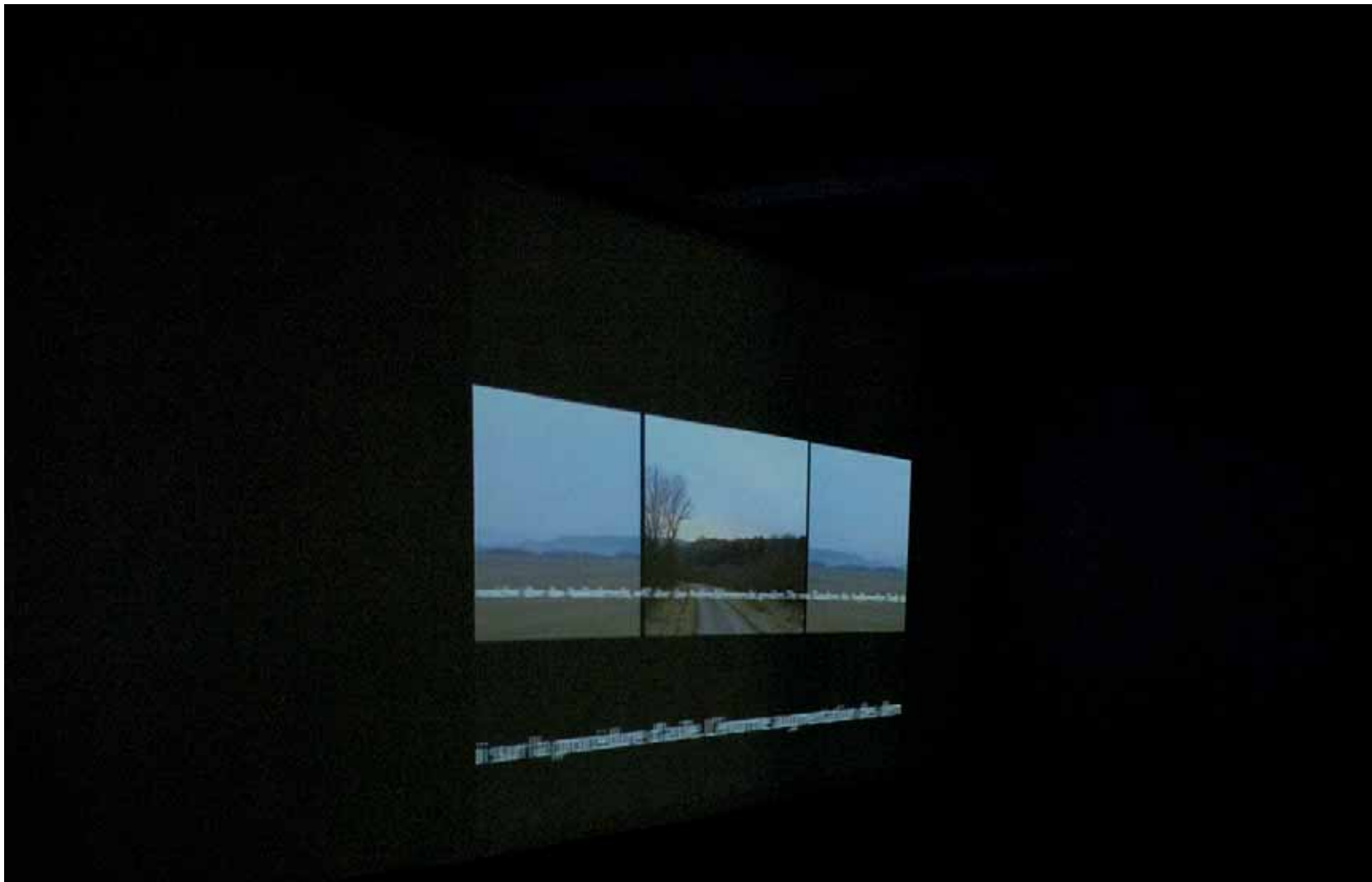


F/Metz: Centre d'Art Faux Mouvement **39** Ruth Bianco | Malta | Sealand | video installation

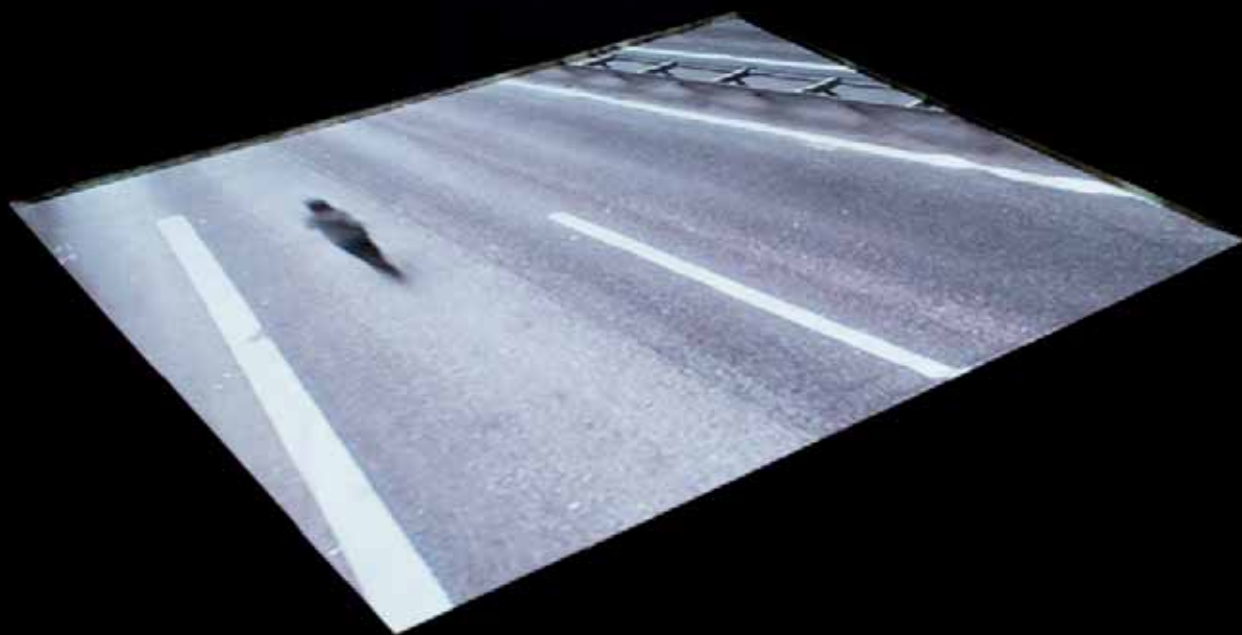


F/Metz: Centre d'Art Faux Mouvement 5 Doron Furman | Israel | "She doesn't have a name" | installation with video





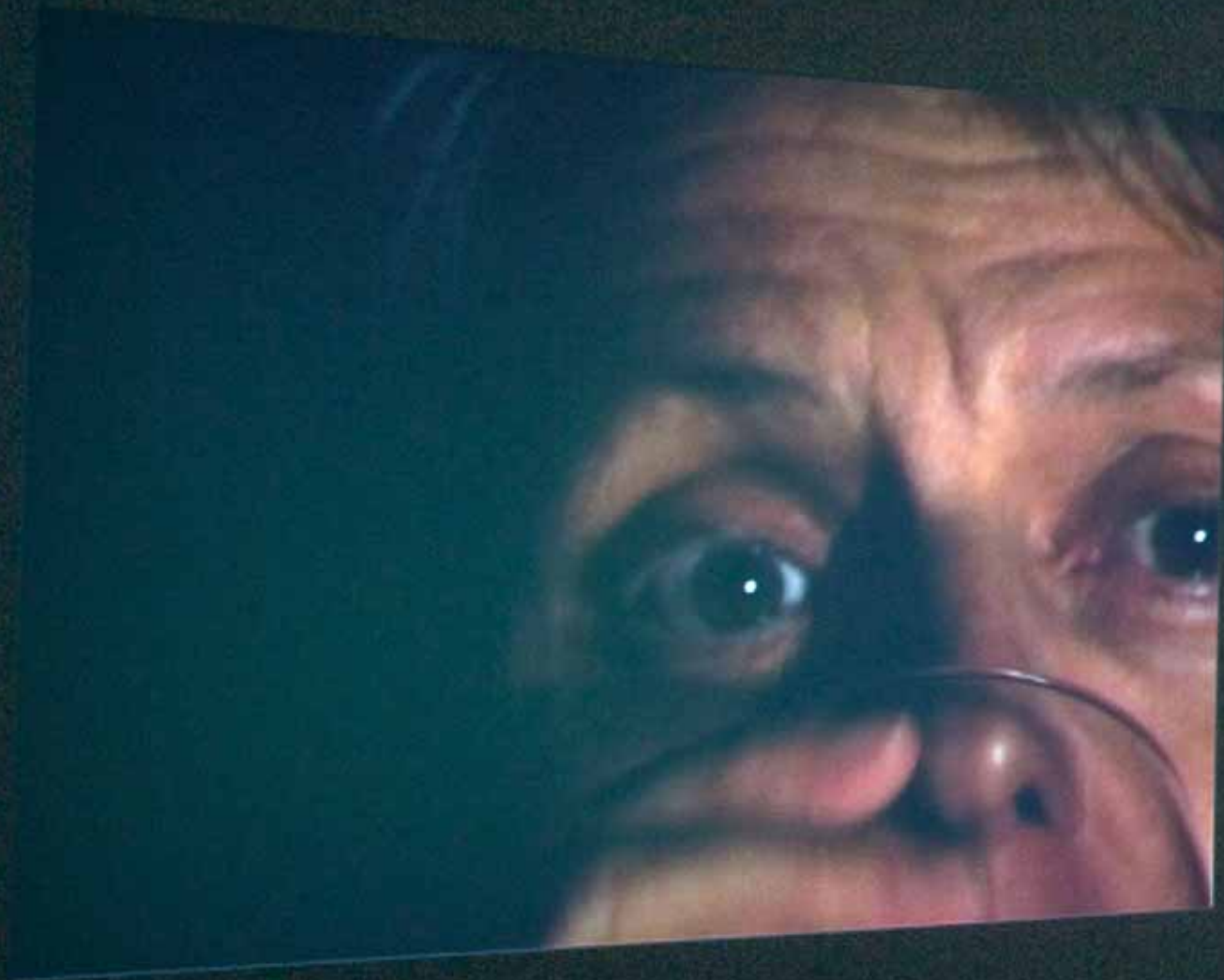
F/Metz: Centre d'Art Faux Mouvement 6 **Elvira Hufschmid** | Germany | Highway Poem | video installation



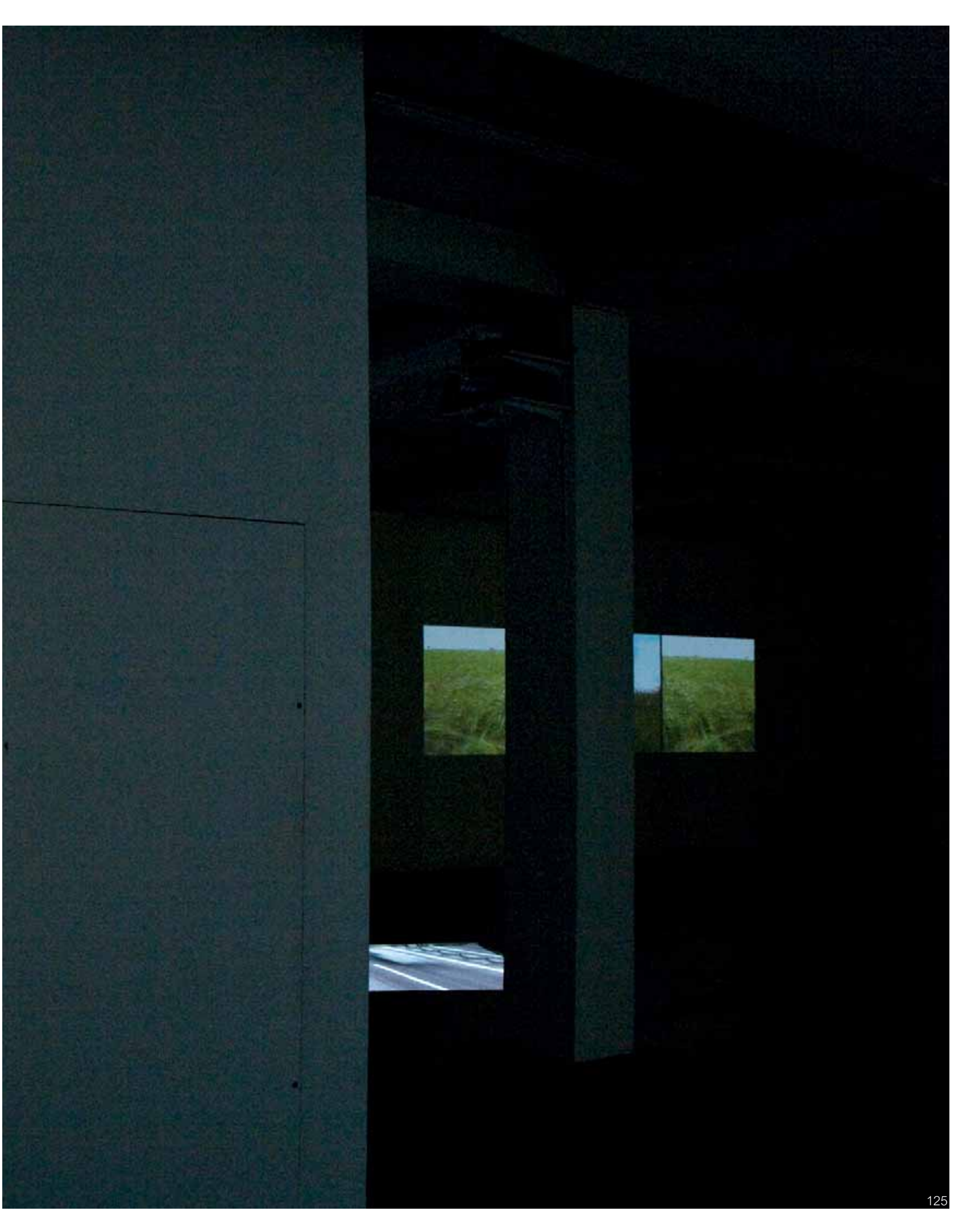


F/Metz: Centre d'Art Faux Mouvement

10 Maria Kowalski | Germany | Z | video projection |



F/Metz: Centre d'Art Faux Mouvement  **Carla Della Beffa** | Italy | Expatriate | video projection





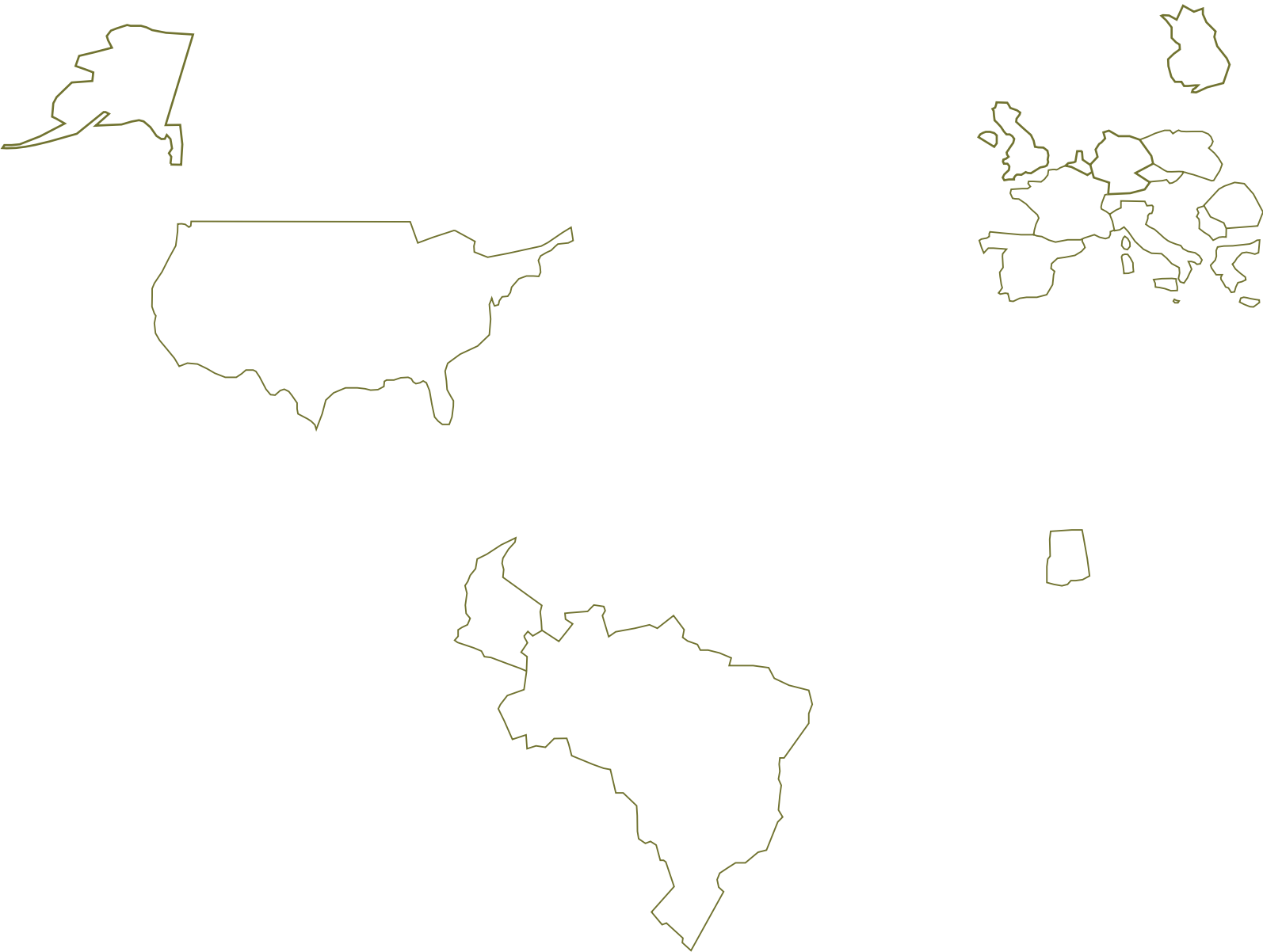
F/Metz: Centre d'Art Faux Mouvement **33 David Tittley** | United Kingdom | Sorry, I am lost! | video, sounds, fax, phone



Artists chosen for the exhibitions:

Rasheed Olaniyi Akindiya,
Alvaro Ardevol, Norbert Francis
Attard, Carla Della Beffa, Bello
Benischauer, Rita Fatric
Bewong, Ruth Bianco, John

Bucklow, Brit Bunkley, Martin
John Callanan, Francisco
Camacho, Yannick Franck,
Michael Cousin, Tirtza Even,
Doron Furman, Gosia Hejnat,



Daniel Hopkins , Elvira
Hufschmid, Kirara Kawachi,
Raquel Kogan, Maria Kowalski,
Antti Kulonen, Calin Man, Kevin
McCourt, Kristefan Mitchell and

Theresa Schuber, Ricardo
Nascimento, Nenad Nedeljkov,
Klára Nejezchlebová, Matthew
Ostrowski, Stefanos Pavlakis,
Bogdan Perzynski, Société

Réaliste, Artur Rychlicki, Inder
Salim, Myriam Schahabian,
Takahiro Suzuki, David Titley,
Tanya Ury, Marek Wasilewski,
Arne Witt, Efrat Zehavi



My work consists of tying, nailing, gluing, sawing, welding of waste materials either on wood, canvas, metals: where they find themselves will be their permanent home.



My aim is to use my works to communicate with people, educate them, interact with them, find solutions to our economical, political and environmental issues and problems, add social values to our heritage and traditions and to pass them on. Apart from many group-exhibitions all around the world and eight solo-exhibitions I have been involved in voluntary work with HIV/AIDS and organized workshops to support talented teenagers in Ghana and Egypt. My latest project took part in the Mental Hospital in Accra/Ghana. Together with two other artists, we offered a mixture of occupational and art therapy for the patients, which is the only therapy in this hospital that provides over 1000 patients.



Das Kunstwerk „ARE WE SAFE“ beschäftigt sich mit dem Thema der Migration.

Ein nigerianisches Sprichwort lautet: „Zwei Könige regieren ihre Königreiche auf unterschiedliche Art und Weise. Einer verwandelt seine Städte in ländliche Gebiete und der andere verwandelt seine ländlichen Gebiete in Städte. Beide werden von der Geschichte beurteilt werden.“

Wenn Grenzen, Flughäfen und Häfen sicher und geschützt wären und offen für Menschen jeglicher Hautfarbe, ohne Tribalismus und Rassismus, wenn die Behörden eines jeden Landes ihre Bodenschätze so verwalten würden, dass ihr Volk ihnen vertrauen könnte, wenn Gottesfurcht in unseren Herzen wäre, wenn wir unsere Nachbarn als unser Ebenbild betrachten würden, wenn Gesetze, Vorschriften, Gerechtigkeit und Freiheit von jedem respektiert würden, wenn all das verwirklicht werden könnte, dann würden Migranten mit Leidenschaft und Freude reisen und die Gründe für ihre Reisen wären nicht Arbeitslosigkeit, schlechtes Wirtschaftsmanagement, unausgewogene Bildungssysteme, eine unzureichende medizinische Versorgung oder die Suche nach Überleben und einem besseren Leben.

Meiner Ansicht nach sollte es ein Verantwortungsgefühl geben, das nicht nur Sie oder mich oder die Regierung betrifft. Alle Menschen, im Osten, Westen, Norden und Süden sollten versuchen ihr Bestes zu geben, um die Lebensverhältnisse in unseren Heimen, Gemeinden, Gesellschaften, Ländern und Kontinenten zu verbessern – nicht zuletzt auch mit Rücksicht auf kommende Generationen.

L'œuvre d'art intitulée « ARE WE SAFE » traite du problème de la migration.

Un proverbe nigérian dit : « Deux rois gouvernent leurs royaumes. L'un transforme sa ville en zone rurale et l'autre sa zone rurale en ville. Tous deux seront jugés par l'histoire. » Si seulement les frontières, les aéroports et les ports pouvaient être des lieux sûrs, protégés et accessibles aux personnes de couleurs différentes, sans tribalisme et sans racisme.

Si seulement les gouvernements pouvaient gérer les ressources naturelles de leurs pays de manière à ce que leurs peuples respectifs leur accordent leur confiance. Si seulement nos cœurs étaient emplis de la crainte de Dieu. Si seulement nous pouvions considérer notre prochain comme le reflet de nous-mêmes. Si seulement la loi, la justice et la liberté étaient appliquées et respectées par tous. Si tout ceci pouvait être mis en œuvre, les populations migratoires se déplaceraient avec plaisir et passion, et les mouvements migratoires ne seraient pas dus au chômage, aux erreurs de gestion économique, au déséquilibre des systèmes d'éducation, aux mauvaises conditions sanitaires et au fait que les gens sont à la recherche d'une vie meilleure ou qu'ils essaient tout simplement de survivre.

De mon point de vue, chacun d'entre nous devrait assumer une part de responsabilité.

Celle-ci n'incombe ni à moi, ni à vous, ni au gouvernement seuls. Qu'ils soient de l'Est, de l'Ouest, du Nord ou du Sud, les peuples devraient faire tout leur possible pour améliorer le niveau de vie de leurs foyers, leurs communautés, leurs sociétés, leurs pays et de leurs continents ; pas uniquement pour eux, mais aussi pour les générations à venir !

The artwork “ARE WE SAFE” deals with the issue of migration.

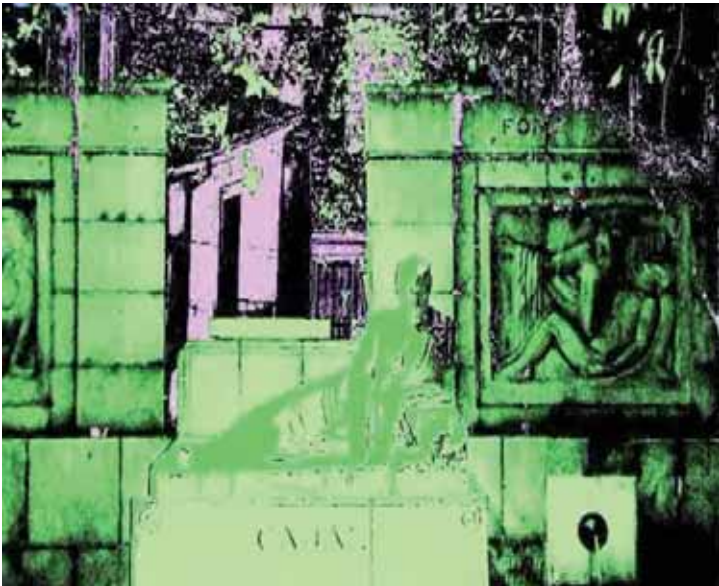
A proverb in Nigeria says: “There are two kings that rule their kingdoms. One turns his city into a rural area and the other one turns his rural area into a city. Both will be judged by history.”

If the borders, airports and harbors could be safe, secure and open for different color people without tribalism and racism, if the authorities could manage each country's natural resources so that their people put trust in them, if the fear of God were in our hearts, if we would see our neighbors as a mirror image of ourselves, if the laws, regulations, justice and freedom were respected by everybody. If all this could be put in place, the immigrants would travel with passion and enjoyment and the reasons would not be because of unemployment, poor economic management, an unbalanced education system, bad health conditions, people looking for survival and searching for a better life.

From my point of view, the burden of responsibility is something that everyone has to share, not just you, the government, or me alone. People in the East, West, North and South should try and do their best to make our homes, communities, societies, countries and continents a better place to live – not only for themselves, but for the coming generations!

Alvaro Ardevol | Spain | Uno vive entre gentes pomposas – Clarinete ibérico

Life is movement. Movement is the relationship between space and time. The form is in the space as the sound is in the time.
The relationship of form and sound is my work. My work is movement.



„Uno vive entre gentes pomposas“ ist eine Strophe aus „El Arquitrabe“, einem Gedicht Gil de Biedmas, welches das kulturelle Umfeld, in dem er lebte, reflektiert.

Die Klarinette ist ein Musikinstrument, das nicht unbemerkt bleibt.

Das Leben ist Bewegung, nur der Tod verharrt in der Ruhe. So gehen wir... oder rennen, je nachdem. In diesem Fall gehe ich an einen Ort, zu dem sich viele Menschen begeben wollen.

Wissen sie wirklich was das ist?

« Uno vive entre gentes pomposas » : ce vers extrait du poème de Gil de Biedma intitulé « El Arquitrabe » est le reflet de l'univers culturel dans lequel l'auteur a évolué.

La clarinette est un instrument de musique qui ne passe pas inaperçu.

La Vie n'est que mouvement, la Mort reste quant à elle statique. Ainsi, nous marchons... ou nous courons. Cela dépend. Par conséquent, je me dirige vers un endroit où nombreuses sont les personnes à vouloir se rendre.

Ces personnes savent-elles vraiment de quoi il s'agit?

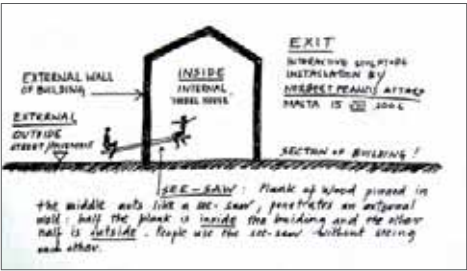
“Uno vive entre gentes pomposas” is a verse from “El Arquitrabe”, a poem by Gil de Biedma, which reflects the cultural world he lived in.

The clarinet is a musical instrument that does not go unnoticed.

Life is movement. Only Death remains quiet. So, we walk... or run. It depends. In this case, I walk to a place where many people want to go to.

Do they really know what this is?

Alvaro Ardevol was born in Barcelona, where he studied Architecture and Fine Arts. As a painter, he had a few exhibitions in the eighties and also has won some awards. He has worked as a theatrical designer and took part in some short films as an actor and writer. Since 1993 he has been working in Education and devotes his time to the experimental study and the new multimedia languages.



Norbert Francis Attard: was born in Malta in 1951. Attard was trained as an architect. 1998 he turned to installation art and has since worked in several disciplines. He is a founding member of Artists in Nature International Network (1998) based in France; stART (2002) – a group of Maltese contemporary artists; a committee member of the Malta Council for Culture and the Arts (2002-2005) and director of GOZO contemporary (2001) International exhibitions: in Scotland, England, Cuba, Austria, Italy, Spain, Germany, Liechtenstein, Lithuania, Turkey, Israel, Greece, South Korea, Australia, U.S.A., Japan and Taiwan. His work has been exhibited at the Liverpool Biennale, the Havana Biennale, the Edinburgh International Festival, and in the Echigo Tsumari Triennale in Japan, amongst others. He represented Malta at the 48th Venice Biennale in 1999.



Die Installation reflektiert über das Thema der Phänomenologie von Migrationen, Verbannung und der Verschmelzung von Menschen und ihrer Kultur während des Prozesses der Vertreibung.

EXIT ist eine interaktive Skulptur: Eine Wippe durchdringt eine Außenmauer des „Musterhauses“. Eine Hälfte der Wippe befindet sich im Innenraum des Musterhauses und die andere Hälfte befindet sich draußen. Die Mauer symbolisiert eine Teilung, eine Demarkation, eine Grenze, die teilt. Die Personen, die auf jeder Seite der Mauer stehen, sind durch sie getrennt und können nicht miteinander kommunizieren. Auf einen größeren Maßstab übertragen wird dies umso bedeutungsvoller, wenn man an Nationen denkt, die voneinander getrennt sind.

Das ganz kleine Loch in der Mauer, der Angelpunkt der Wippe, stellt das einzige Fenster dar, durch das nur ein Mindestmaß an Kommunikation möglich ist. Es liegt in der Natur der Sache, dass diese Vorrichtung es erfordert, sich gegenseitig in der Waage zu halten und mit seinem Gegenüber zusammenzuarbeiten.

Die Idee besteht also darin, hinter die Mauer, die uns den Blick verwehrt, zu schauen. Hier wird das Element der Toleranz mit einbezogen, die denjenigen gegenüber nötig ist, die in einer anderen Kultur leben.

Warum würde man, trotzdem die „andere Seite“ durch eine Mauer abgeschirmt ist, nach „Gleichgewicht“ streben? Warum würde man es vorziehen zu „wippen“, anstatt dem logischen Weg zu folgen und durch die Tür zu gehen um „dem Anderen“ auf einer Ebene der Annäherung zu begegnen. Droht die interaktive Natur dieses Stückes die Teilnehmer in sich in diesem Spiel gegenseitig verpflichtete Partner zu verwandeln?

L'installation est une réflexion sur le phénomène des migrations, des exils, sur le mouvement et la fusion des peuples et de leurs cultures dans un contexte de déplacement.

EXIT est une sculpture interactive : un jeu de bascule pénètre à travers le mur externe de la « Maison modèle ». La moitié du jeu de bascule se trouve ainsi à l'intérieur de la « Maison modèle » et l'autre moitié à l'extérieur. Sur un plan symbolique, le mur représente une division, une démarcation, une frontière. Les personnes situées de part et d'autre du mur sont physiquement séparées et ne peuvent communiquer entre elles. Transposée sur une plus grande échelle, cette installation prend une importance encore plus significative : on peut en effet s'imaginer une nation séparée d'une autre.

Le tout petit orifice à travers lequel le jeu de bascule passe est la seule fenêtre qui permet de communiquer avec l'autre côté. La nature même de ce dispositif nécessite qu'une personne en contrebalance une autre, qu'une personne coopère avec son vis-à-vis.

Par conséquent, l'idée est de voir au-delà du mur qui fait obstacle à notre vision. Un élément de tolérance est nécessaire pour permettre aux autres de vivre dans une culture différente.

Pourquoi chercher à « rétablir l'équilibre » à l'aide d'un jeu à bascule bloqué par un mur qui cache « l'autre côté » ? Pourquoi choisit-on de communiquer via le jeu à bascule plutôt que d'emprunter le chemin logique, à savoir passer à travers la porte pour rencontrer « l'autre » sur le plateau de convergence ? La nature interactive de l'œuvre menace-t-elle de transformer les participants en partenaires obligeants ?

The installation reflects on the theme of the phenomenology of migrations, exiles, the movement and fusion of peoples and their cultures in the process of displacement.

EXIT is an interactive sculpture: a see-saw penetrates through an external wall of the "Model House". One half of the see-saw is inside the internal space of the "Model House" and the other half is on the external side (outside). The wall is symbolically significant in representing division, a demarcation, separating borders. The people standing behind each side of the wall are physically divided and unable to communicate. On a larger scale, this becomes even more significant with one nation separated from another.

The very small opening of a hole in the external / internal wall through which the see-saw passes is the only window which allows some communication to either side. The very nature of this device requires one to balance the other and co-operate with its counter-part.

The idea is therefore to look beyond the wall that blocks our vision. There is an element of tolerance involved that is necessary to accept people who live in a culture, which is foreign to them. Why would "balance" be sought by means of a see-saw that is actually blocked by a wall, screening "the other side"? Why would one choose to "see-saw" rather than take the logical route, pass through the door and meet "the other" on the plateau of convergence? Does the interactive nature of the piece threaten to turn participants into obliging partners?

"I work on increasing awareness. Starting with mine."



Carla Della Beffa lives, works and commutes between Milan and Paris. She speaks very good French but sometimes the voices around her sound just like mysterious noises, and she understands one word out of a thousand. Talking with other expatriates she discovered they all feel the same, from time to time.



Carla Della Beffa ist Pendlerin. Sie lebt in Mailand und arbeitet in Paris. Sie spricht sehr gut Französisch, aber manchmal klingen die Stimmen um sie herum nur wie geheimnisvolle Geräusche und sie versteht von tausend Worten nur eines. Als sie mit anderen im Ausland Arbeitenden gesprochen hat, fand sie heraus, dass es wohl allen manchmal so ergeht.

Migration verändert die Wahrnehmung von allem, an dem neuen Ort, wo man jetzt lebt und arbeitet, genauso wie an dem alten Ort, wenn man nach Hause zurückkehrt. Und wo überhaupt ist jetzt „zu Hause“?

Wenn sich schon Fachleute innerhalb Europas „entwurzelt“ fühlen, stelle man sich die Schwierigkeiten vor, die ein Arbeiter hat, dessen Wurzeln in einer anderen Kultur, einem anderen Alphabet und in anderen Gebräuchen liegen. Und die schwierigsten Momente erlebt man nicht während der Arbeit oder in persönlichen Beziehungen, sondern in geselligen Situationen.

Stellen Sie sich vor, Sie essen in einer Kantine zu Mittag, fremdes Essen mit anderem Besteck und anderen Gepflogenheiten, unter fremden Menschen, mit dem Wissen, von jetzt an jeden Tag so essen zu müssen. Das kann nicht einfach sein. Diese Videoinstallation erlaubt es Ihnen, an der Einsamkeit der Ausgewanderten teilzuhaben: Sie essen zu Abend, in Ihrem neuen Land Ihre neuen Freunde um sich habend. Aber diese sprechen in einer Sprache, die Sie nicht mehr zu verstehen scheinen. Ihre Freunde lachen, aber Sie wissen nicht warum, und während Sie schon ein paranoides Gefühl beschleicht, kommen Sie nicht umhin, sich zu fragen, ob über Sie gelacht wird. Sie versuchen am Gespräch teilzunehmen, aber Ihre Freunde beziehen sich auf Erfahrungen, die Sie nie hatten, tauschen Anspielungen aus, die sie nicht verstehen können, und scheinen in Zungen zu sprechen. Sie könnten genauso gut ein Alien sein, der gerade aus dem Himmel gefallen ist. Nach einer gewissen Zeit hören Sie nicht mehr hin. Sie haben sich noch nie so alleine gefühlt.

Carla Della Beffa vit, travaille et fait des allers-retours entre Milan et Paris. Elle parle très bien français mais parfois les voix autour d'elles lui semblent mystérieuses et elle comprend un mot parmi mille. En parlant avec d'autres expatriés, elle a découvert qu'ils ressentent, de temps en temps, tous la même chose.

La migration change la perception de tout, du nouveau lieu où l'expatriée vit maintenant et travaille et de l'ancien lieu quand elle rentre à la maison. Où se trouve en réalité sa « maison » maintenant ? Si les travailleurs européens peuvent se sentir déracinés en Europe, imaginez les difficultés pour un travailleur venant d'une autre culture, d'un autre alphabet, de coutumes différentes. Et les moments les plus difficiles ne sont pas une fois à la maison ni dans les relations un à un mais dans les situations de convivialité.

Imaginez-vous à la cantine, manger de la nourriture différente, bizarre avec de nouveaux couverts et de nouvelles habitudes, parmi des personnes étrangères en sachant que maintenant vous devrez manger comme cela tous les jours. Ce n'est pas facile.

Cette installation vidéo vous permet de partager la solitude des personnes expatriées : vous êtes en train de dîner, dans votre nouveau pays avec vos nouveaux amis autour de vous. Mais ils parlent dans une langue que vous ne semblez plus comprendre. Ils rient mais vous ne savez pas pourquoi, vous vous sentez alors paranoïaque, vous ne pouvez vous empêcher de vous demander s'ils ne se moquent pas de vous. Vous essayez de vous impliquer dans la conversation mais ils évoquent des expériences que vous n'avez jamais eues, s'expriment avec des sous-entendus que vous ne pouvez comprendre, semblent parler en paraboles. Vous pourriez être un étranger ayant atterri ici tout droit de l'espace. Après un moment, vous arrêtez d'écouter. Vous ne vous êtes jamais senti aussi seul.

Carla Della Beffa lives, works and commutes between Milan and Paris. She speaks very good French but sometimes the voices around her sound just like mysterious noises, and she understands one word out of a thousand. Talking with other expatriates she discovered they all feel the same, from time to time. Migration changes the perception of everything, in the new place where the expatriate now lives and works and in the old one, when she goes back home. In fact, where's "home" now?

If European professionals can feel uprooted in Europe, imagine the difficulties for a worker coming from another culture, another alphabet, different customs. And the most difficult moments are not at work or in one-to-one relationships, but in convivial situations.

Picture yourself having lunch at the canteen eating different, strange food with new cutlery and habits, among foreign people, knowing that now you'll have to eat that way every day. It can't be easy.

This video installation allows you to share in the loneliness of expatriates: you're at dinner, in your new country, with your new friends all around you. But they are talking in a language you don't seem to understand any more. They laugh but you don't know why, and while feeling paranoid you can't help wondering if they're laughing at you. You try to be involved in the conversation but they refer to experiences you didn't have, share innuendoes you can't understand, seem to be speaking in tongues. You could be an alien just dropped there from outer space. After a while, you stop listening. You've never felt so alone.

Digital media makes it possible for me to create art and to increase the awareness of multiculturalism, globalization and mass consumption, of the great gap between Third World Countries and Western Society.



Cross-form artist; born in Austria; living in Australia since 1997; double-citizenship of Austria and Australia

Before 2000: Master in the Trades of Locksmith, Blacksmith and Master of Welding Engineering, Cultural Work, after 1990 journeys through the countries South- and Central America, Pakistan, Iran, Nepal, South- and East Africa, Indonesia, New Zealand, India and Australia, where he studied Fine Arts and Design in Perth. From 1999 he started to go public with his art. Various self-published art books and publication of texts in Magazines; production of a great number of experimental videos; designing and directing social art projects; participation in diverse Video- and New Media Festivals; exhibitions (with paintings, objects, installations) and performances of experimental videos nationally and internationally in Australia (Sydney, Canberra National Museum, Adelaide, Perth, Fremantle), the US (New York, Detroit, Austin, San Francisco...) and Europe.



Eine digitale Komposition von Bello Benischauer

...zu sehen in Zusammenhang mit einem unbekannten Renaissancegemälde mit dem Titel „Die perfekte Stadt“ aus dem Umfeld Piero della Francescas (ungefähr 1475), das die Zentralperspektive von Stadtgebäuden anspricht, ohne dabei irgendwelche Einwohner zu zeigen. Die Installation zeigt das Gegenteil: Menschen, die sich in den starren Gebäuden einer Stadt bewegen (in einem Einkaufszentrum) und welche keine Verbindung mit den Einwohnern zu haben scheinen oder mit ihnen interagieren. Identical City versucht die Grenzen, Verschmelzungen, Fusionen und Kreuzungen von Menschen und Kulturen weltweit aufzuzeigen, insbesondere den hybriden Aspekt dieser Kulturen und ihres Lebensraums (soziologisch gesprochen) in „städtischen Räumen“.

Was bedeutet Identität in den Zeiten der Globalisierung (auf die westliche Welt bezogen), was bedeutet Kultur in einer Stadt und nicht zuletzt: Besitzt ein einzelner Einwohner etwas wie ein tieferes Verständnis, ein kulturelles Bewusstsein in einer anonymen städtischen Umgebung? Dieses Projekt beruht auf kulturellen Kreuzungen in urbanen Räumen und städtischen Umgebungen. Es zeichnet ein dynamisches Bewegungsbild und zeigt die pulsierenden Qualitäten einer Stadt, aber auch den Verlust persönlichen Freiraums und persönlicher Identität. Das Phänomen der Massen führt zu einer bewegungslosen Gesellschaftsmaske, die durch die Umgebung der Stadt erzeugt wird; es könnte überall sein, in jeder Stadt...

Une composition numérique de Bello Benischauer

...à voir en lien avec un tableau de la Renaissance inconnu portant le titre de « La ville parfaite » de l'entourage de Piero della Francesca (vers 1475), qui évoque la perspective centrale de bâtiments d'une ville sans montrer aucun habitant. L'installation montre l'inverse : des hommes qui se déplacent dans les bâtiments rigides d'une ville (dans un centre commercial) et qui ne semblent pas avoir de liens avec les habitants ou interagir avec eux. Identical City essaie de montrer les limites, les fusions, les mélanges, les croisements des hommes et des cultures dans le monde, en particulier l'aspect hybride de ces cultures et de leurs espaces de vie (du point de vue sociologique) dans des « espaces urbains ».

Que signifie l'identité à l'heure de la globalisation (sur la base du monde occidental), que signifie la culture dans une ville et notamment : un habitant seul possède-t-il une compréhension plus profonde, une conscience culturelle dans un environnement urbain anonyme ? Ce projet repose sur des croisements culturels dans des espaces urbains et des environnements citadins. Il dessine une image dynamique et montre les qualités vitales d'une ville mais aussi la perte de l'espace personnel et de l'identité personnelle. Le phénomène de masse conduit à un masque sociétal dénué d'aucun mouvement, généré par l'environnement de la ville, il peut apparaître partout, dans chaque ville ...

A digital composition by Bello Benischauer

...to be seen in connection with the little known Renaissance Painting titled “The Perfect City” painted probably by Piero della Francesca (approx. 1475), which addresses the Central Perspective of City Buildings without showing any inhabitants. The installation shows the opposite: people moving around rigid City buildings (in a shopping center) which don't seem to have any connection to their inhabitants. Identical City tries to show the boundaries, mergers, fusion and crossover of people and cultures worldwide, especially the hybrid aspect of these cultures and their habitats in “City Spaces” (sociologically).

What does identity in times of globalization mean (to Western Countries)? Of what importance is culture in a city? Is there such a thing as deep understanding and cultural consciousness in anonymous city spaces? This project is based on cultural crossover in urban spaces and city environments. It creates a dynamic picture of movements and shows the vibrant qualities of a city on the one hand but also the loss of personal space and identity. The phenomenon of the masses leads to a motionless mask that is created by the city's environment; it could be anywhere and any City...



My name is Rita Fatric Bewong a Ghanaian and I live in the western part of the country, Tarkwa. I graduated in June 2006 from Kwame Nkrumah University Of Science and Technology, Kumasi with a degree in BFA Painting.



Weinend und wild durcheinander rennend, nach Frieden schreiend, nach Lebensmittelhilfe und einer guten Unterkunft fragend: KRIEG!

Dies lässt an einige gute Gründe denken, warum es einen Menschen oder eine Gruppe von Menschen zur Migration treibt.

Warum verlässt jemand sein oder ihr Land, ist eine Frage, die ich hier stellen möchte.

Ich bin an dem Thema Krieg insoweit interessiert, dass ich wissen möchte, welches die Gründe sind, die Bürger eines Landes dazu veranlassen, in eine andere Umgebung zu reisen, in der Hoffnung, dort ein friedlicheres Umfeld vorzufinden.

Bau einer Kiste aus Sperrholz mit den ungefähren Ausmaßen 2,5 m x 12,00 m. An der gesamten Innenfläche der Kiste werden Gemälde abstrahierter Fahnen verschiedener Länder befestigt oder angeklebt.

Die gesamte Oberfläche der Kiste wird mit Namen von kriegserfahrenen Ländern oder Ländern, in denen zur Zeit Krieg herrscht bedruckt oder Ausdrücke davon werden mit gebrauchten Kugeln oder Nägeln daran befestigt. Außerhalb der Kiste werden vier bis sechs, sich überkreuzende Schnüre gespannt, an denen in verschiedenen Sprachen die Aufschrift „sichere Reise“ angebracht ist.

Es wird eine Videoperformance der Künstlerin stattfinden, die, als Flüchtling bekleidet, aus der Kiste heraustritt. Als sich laufend wiederholendes Hintergrundgeräusch werden Schüsse zu hören sein.

Partout, les gens pleurent, courent, appellent à la paix et cherchent désespérément de quoi manger et un abri : GUERRE !

Tout ceci m'a aidé à comprendre les raisons pour lesquelles une personne ou un groupe d'individus pouvait être amené à vouloir émigrer.

« Pourquoi un individu serait-il désireux de quitter son pays ? » est une des questions que je me pose.

Je m'intéresse au problème de la guerre et au degré avec lequel elle contraint les citoyens d'un pays à se rendre dans d'autres régions, espérant y trouver une vie meilleure et paisible.

Construction d'une boîte en contreplaqué d'une hauteur d'environ 8 pieds (2,5m) et d'une largeur d'environ 40 pieds (environ 12,2m). La surface entière de l'intérieur de la boîte sera recouverte de peintures abstraites qui auront été fixées ou collées et qui représentent les drapeaux de divers pays.

Les noms des pays qui ont été et qui sont en guerre seront soit imprimés sur la surface extérieure de la boîte, soit fixés sur la surface à l'aide de balles et de clous utilisés. A l'extérieur de la boîte, 4 à 6 fils tendus, sur lesquels on peut lire l'inscription « Safe Journey » traduite dans plusieurs langues, se croiseront.

Cette installation sera accompagnée d'une représentation vidéo mettant en scène l'artiste habillé d'un costume de réfugié qui sort de la boîte. En fond, le spectateur pourra entendre le bruit constant de tirs répétés de balles.

Crying and running all over shouting for peace, asking for food aid and good shelter. WAR!

This brought to mind some reasons why a person or a group of people would want to migrate.

Why would one leave his or her country is a question I ask.

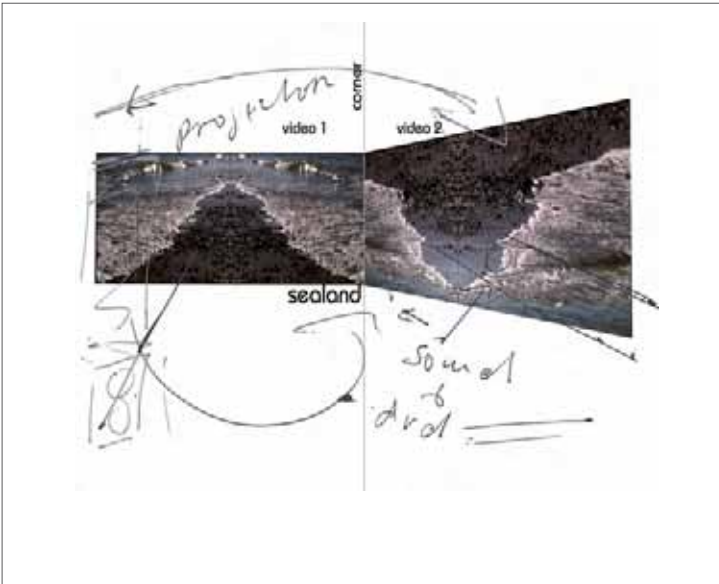
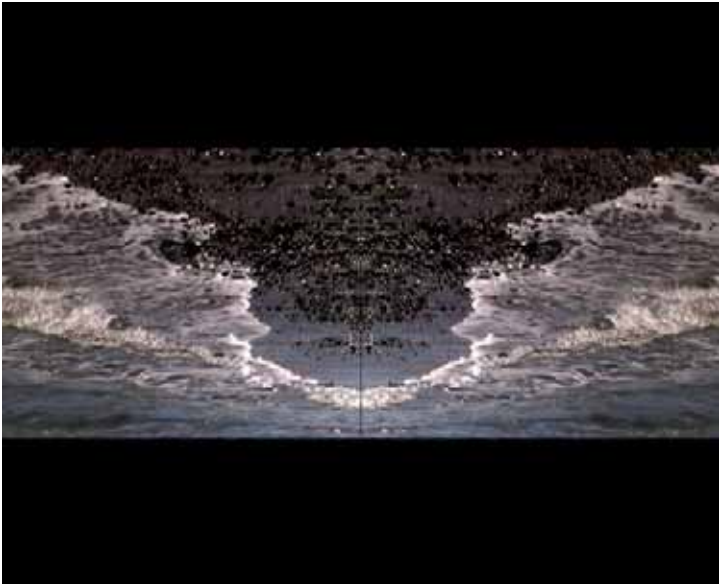
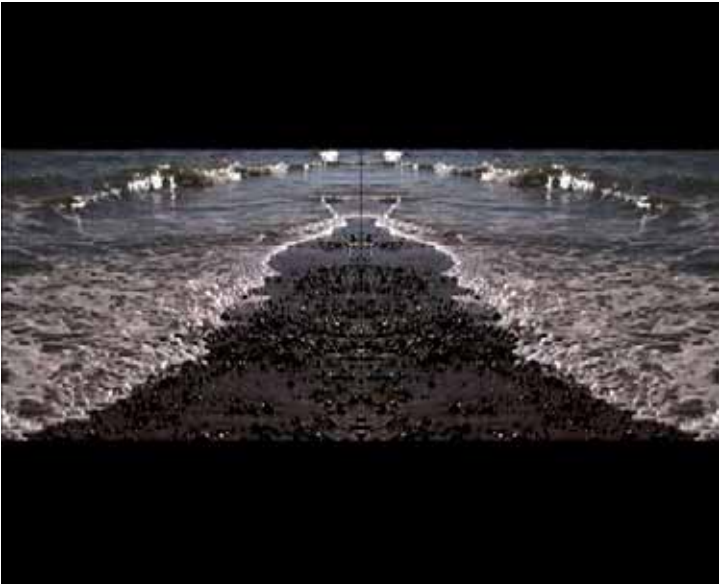
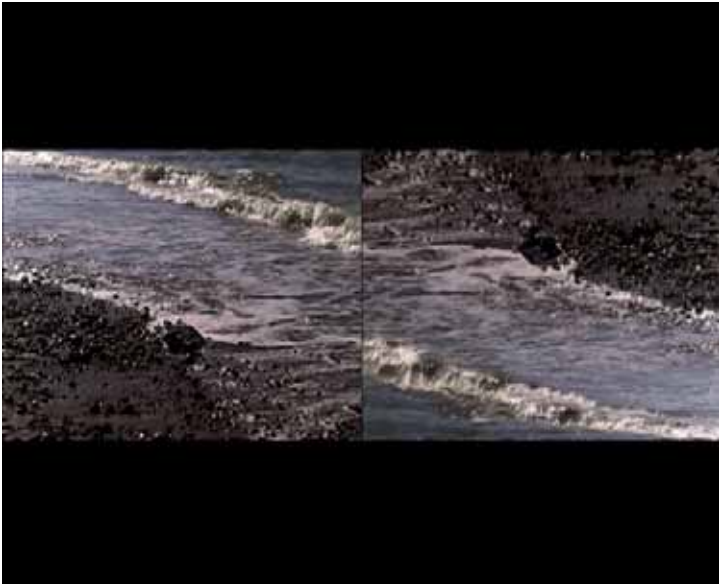
I am interested in the issue of war the extent to which it causes citizens to travel to other environments hoping to find a better and peaceful environment.

Construction of a box with plywood with measurements of approximately 8ft high and the outer square 40ft wide. Inside the box will be paintings of abstracted flags of various countries fixed or pasted on the entire surface.

Printed out names of countries who have been at war and who are at war will either be printed on the outer surface of the box or will be fixed on the surface with used bullets or nails. Outside the box will be 4 to 6 stretched strings crossing each other from one point to the other with an inscription of "Safe Journey" written in different languages hanging on them.

There will be a video performance by the artist who will dress in the costume of a refugee walking out of the box. Shooting as a constantly repeated background sound will be heard.

I look upon my material as "processes"... my work has its source in an urge to "unfix", seeking threads of connection in the boundaries between information and transformation... resistant never to uncertainty...



Ruth Bianco creates work addressing issues of territory and transboundedness exploring various media in an interdisciplinary approach. Received an MA and PhD Fine Art at: University College for the Creative Arts, UK. Recent shows: The Philosophical Brothel, St James Creativity Centre, Valletta; Questioning Spaces, Valletta, Malta; Crossings, Amiens, France; Rencontres Internationales Paris/Madrid/Berlin; Femme d'Europe, S.Tropez, France; Citric Gallery, Brescia, Italy. Past shows: Ground Erasure, Herbert Read Gallery, UK & Waikato University, New Zealand; Touching Land, Canterbury Cathedral, UK; Breakthrough, Grote Kerk den Haag, The Hague. Forthcoming: Bezruc Festival, House of Arts, Opava, Czech Republic.



SEALAND ist eine Metapher für die Politik und Geografie der „Linie“ zwischen Land und Ozean, für einen Raum, der den „Eigentumsgedanke“ in Frage stellt. Dieser den Gezeiten unterworfen Dialog lässt an eine begriffliche Parallele für Nomadismus denken – an eine fließende „Fluchtlinie“, der Fixiertheit entfliehend, für immer auf der Wanderschaft.

Die Politisierung der Küste steht für den Unterschied zwischen terra firma und terra infirma (Stabilität versus Instabilität). Dies erscheint umso signifikanter im Hinblick auf den Zustrom von Flüchtlingen, die jeden Tag heimlich mit Schiffen ankommen und an der Küste des Mittelmeers Asyl suchen. Die „Linie“, die dort verläuft, wo das Wasser auf Land trifft, eine Linie, die in jedem Moment wieder neu gezogen wird, wird hier als eigene Semiotik der Natur konzeptualisiert, als Sprache zur Auslöschung ihrer eigenen Rahmenbedingungen, niemals stabile Eigentumsverhältnisse anzeigend.

SEALAND besteht aus zwei Videos, die auf zwei geteilten Bildschirmen vorgeführt werden, welche über Eck angebracht, sind um die wellenförmige Umschließung des Landes zu verdeutlichen (ähnlich einer Insel). Die Doppelprojektion soll an ein offenes Buch erinnern, dessen sich immer wiederholende Abschnitte in einer Endlosschleife gefangen sind. Diese Übergänge, von einer Wand zur anderen, stellen den Betrachter inmitten dieser zwei sich umschließenden Perspektiven – letzten Endes eine Erinnerung daran, dass der Begriff des Eigentums auch von dem Betrachtungswinkel abhängt. Dieser sea-land „Dialog“ hallt wider von der Geopolitik im Zentrum des andauernden Austauschs zwischen Land, Ozean, Bewegung und Mensch, aus dem unsere Geschichte besteht. Es lässt uns auch an das ambivalente Wechselspiel von „Linie und Flucht“ (strata und erasure) denken, das sich in der instabilen Küste verbirgt, ein Anzeichen dafür, was ein Land von dem anderen trennt und doch auch verbindet und dass dieses letztendlich auch auf den Menschen zutrifft.

SEALAND est une métaphore de la politique et de la géographie, de la « ligne » séparant la terre de l'océan, d'un espace qui remet en question la « pensée de la propriété ». Ce dialogue soumis à ce qui est montré fait penser à un parallèle conceptuel avec le nomadisme - à une « ligne de fuite » mouvante, fuyant la fixité, toujours en déplacement.

La politisation du désert représente la différence entre terra firma et terra infirma (la stabilité contre l'instabilité). Ceci apparaît de manière encore plus significative au regard de l'afflux de réfugiés qui arrivent chaque jour en bateau clandestinement et cherchent asile sur le bord de la Mer méditerranée. La « ligne » qui se situe là où l'eau rencontre la terre, une ligne qui est retracée à chaque moment, est conceptualisée ici comme une sémiotique propre de la nature, comme une langue d'élimination de ses propres conditions cadre, ne montrant jamais des rapports de propriété stables.

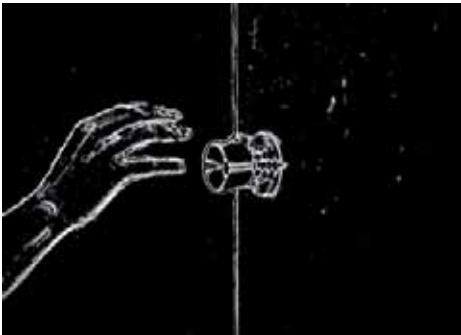
SEALAND comprend deux vidéos qui sont présentées sur deux écrans séparés, positionnés en diagonale pour symboliser le confinement ondulé de la terre (comme une île). La double projection doit rappeler un livre ouvert, dont les chapitres qui se répètent en permanence, sont pris dans une boucle infinie. Ces passages, d'un mur à un autre, représentent le spectateur au centre de ces deux perspectives qui s'entourent – enfin un souvenir que le concept de propriété dépend également du point de vue. Ce « dialogue » sea-land reflète l'écho de la géopolitique au centre d'un échange permanent entre terre, océan, mouvement et homme qui font notre histoire. Il nous fait penser au cycle ambivalent entre « ligne et fuite » (strata et erasure) qui se cache dans un désert instable, un signe de ce qui sépare une terre d'une autre mais aussi les réunit et que cela s'applique enfin également aux hommes.

SEALAND is a metaphor for the politics and geography of the “line” between the land and the sea as a space, which questions the notion of “ownership”. This “tidal dialogue” brings to mind a conceptual parallel, the nomadism – a fluid ‘line of flight’ escaping fixture, forever migratory.

The politicization of the shoreline signifies the very difference between terra firma and terra in-firma (stability vs. instability). This is particularly poignant in view of the influx of refugees who are seeking asylum on the Mediterranean shores, arriving in secret by sea every day. The “line” where the water hits the land, a line remodeled at every moment, is here conceptualized as nature's own semiology as a language for the erasure of its own framework, showing that ownership is never stable.

SEALAND consists of two split-screen videos aligned in a corner, which create the feeling of undulating enclosures of land (like islands). The double projection resembles an open book whose over and over repeated episodes are caught in an eternal loop. These transitions, from one wall to the other, place the viewer between two embracing perspectives – a reminder, after all, that ownership depends on which perspective one is looking at it. This sea-land “dialogue” resonates from the geopolitics of the ongoing interchange between land, sea, movement and people. It resonates also with the ambivalent interplay of “line and flight” (strata and erasure) encapsulated in the unstable shoreline, an indication to what separates and yet joins one country to another, and ultimately one human being to another.

Parallel is a new direction in my work; derived from significant life change, it also represents my debut in new media (multimedia) in an international and supranational context.



John Bucklow was born in England in 1947. He was educated at the Manchester High School of Art and Camberwell School of Art, now part of the London Institute, where he studied Painting, Sculpture, and Printmaking. In 1969 he graduated with an honors degree in Art and Design. As well as engaging in art, he has worked in Product Design, Marketing, International Trade, and Publishing. He has a particular interest in issues relating to identity and value systems and is currently working on a multimedia project dealing with 'Permissions'. In 2000 he applied for and was granted New Zealand permanent residency and now lives in Wellington where he works as a photographer, writer and artist.



Ich habe den Einwanderungsprozess im Jahre 2000 selbst erlebt und nachdem ich in meiner Wahlheimat 2005 eine Qualifikation im Multimediabereich erlangt hatte, begann ich Ideen für eine Serie sehr kurzer Videoarbeiten zu entwerfen, die sich mit Aspekten dieser Erfahrung beschäftigten. Die einzelnen Videos sind nicht unbedingt als Teile einer größeren und vollständigen Erzählung anzusehen, obwohl sie selbst durchaus erzählerische Elemente und wiederkehrende Themen enthalten können. Auch befassen sie sich nicht nur mit der Annahme oder Ablehnung eines Beschlusses, sondern eher mit dessen voraussichtlichen Folgen. Man sollte sie vielleicht eher wie Homunkuli in Laborgläsern betrachten, als Probe, als Teileinblicke in den Organismus und seine Prozesse, die sich endlos wiederholen. Die Präsentation der ungefähr zehn Arbeiten soll auf mehreren Einzelbildschirmen erfolgen, auf die der Betrachter stößt, während er seinen Weg durch einen irrgartenartigen Raum sucht. Die Gestaltung des Raums sollte, wenn möglich, in geringem Ausmaße Desorientierung und Verunsicherung fördern und somit einen gewissen Einblick in den tatsächlichen Prozess geben. Das Element einer besorgten Vorahnung stellt dabei nur einen parallelen Aspekt dar, andere Aspekte beinhalten das Verfolgen der transaktionalen Bestandteile des Prozesses und das Aufspüren der Ironie, die in unserer erzwungenen Migration in ein Territorium liegt, zu dem es keine Einreisebestimmungen gibt und in dem ein Wohnsitz garantiert wird. Ohne Zweifel werden die Ausstellungsbesucher ihre eigenen Schlussfolgerungen ziehen oder sich vielleicht in einer Beobachtung Rilkes wiederfinden – „dass wir nicht sehr verlässlich zu Haus sind in der gedeuteten Welt.“

J'ai fait l'expérience de l'immigration en 2000 et après avoir obtenu une qualification en multimédia dans mon pays d'adoption en 2005, j'ai commencé à ébaucher des idées pour une série de vidéos de très courtes durées traitant de mon expérience. Bien que contenant des éléments narratifs et des thèmes récurrents, chacune de ces vidéos n'a pas nécessairement été conçue pour être vue comme une partie d'un tout narratif. Elles ne s'intéressent pas uniquement au oui ou non des jugements, mais également aux conséquences anticipées. Bien plus, ces vidéos se répétant sans fin ont été réalisées pour être vues comme des homoncules dans les éprouvettes d'un laboratoire, comme des spécimens ou comme des aperçus partiels de l'organisme et de ses processus. Les œuvres, dix au total, seront diffusées sur plusieurs écrans individuels que le visiteur découvrira successivement tout au long d'un parcours à travers un espace similaire à un labyrinthe. Là, où c'est possible, l'espace doit être conçu de manière à susciter un sentiment de désorientation et d'appréhension qui rappelle les éléments constituant le processus actuel. L'anticipation angoissante ne constitue qu'un seul aspect de cette œuvre. D'autres aspects parallèles explorent les composantes transactionnelles du processus tandis qu'un autre souligne l'ironie avec laquelle nous sommes forcés de nous rendre sur un territoire où il n'y a aucune condition d'entrée et où la résidence est garantie. Les visiteurs de l'exposition trouveront sans doute leurs propres arguments et interprétations. Peut-être se rappelleront-ils l'observation suivante de Rilke : « ...nous ne sommes pas à l'aise dans ce monde défini ».

I experienced the immigration process in 2000 and after having gained a qualification in multimedia in my adopted country in 2005, I began to sketch out ideas for a series of very short video works dealing with aspects of the experience. The individual videos are not necessarily intended to be seen as parts of a larger and complete narrative although they may themselves contain narrative elements and recurring themes. Nor are they concerned with just the yea or nay of adjudication, but with the anticipated consequences. They are intended more to be viewed as if they were perhaps homunculi in laboratory jars, as specimens, partial glimpses into the organism and its processes, endlessly repeating themselves. The delivery of the works, about ten in all, is planned for multiple individual screens encountered by the viewer as they find their way through a maze-like space. The design of the space, where possible, should encourage some slight degree of disorientation and apprehension giving some hint of that of the actual process. The element of anxious anticipation is only one parallel aspect, others track the transactional components of the process, yet another tracks the irony of our forced migration to a territory where there are no entry requirements whatsoever and where residency is guaranteed. Visitors to the exhibit will, no doubt, find their own arguments and interpretations; maybe perhaps in an echo of Rilke's observation that – "...we're not very securely at home in the interpreted world."

I create physical digitally fabricated sculptures – 3D prints using rapid prototyping techniques, as well as animating digital scenes into short ignettes that merge real filmic scenes with virtual 3D animation that explore sinister and whimsical social-political dilemmas.



Bunkley's work has appeared in many solo and group shows and is in public and private collections in New Zealand and the USA. In addition, he has completed numerous public commissions while also receiving several grants and fellowships including the National Endowment of the Arts Fellowship grant, New York State artist fellowship, and the Rome Prize Fellowship. Brit Bunkley is the head of the sculpture department and a lecturer in digital media at Wanganui UCOL in Wanganui, New Zealand. Forthcoming solo shows in 2007 include exhibitions at Mary Newton Gallery and the NZ Film Archive -Pelorus Trust Mediagallery both in Wellington New Zealand.



Die Installation „Rural Vignettes“ („Ländliche Vignetten“) besteht aus einer Serie kurzer, inhaltlich zusammenhängender, Videos apokalyptischer Traumlandschaften, welche die Natur und Kultur widerspiegeln. Die Skizzen beziehen sich auf psychologische, umwelt- und gesellschaftspolitische Verrückungen vor dem Hintergrund einer paranoiden und dennoch skurril ländlichen Kulisse.

Die Videos wurden durch die Verbindung foto-realistischer 3D Animationen mit digital veränderten Aufnahmen des ländlichen Neuseelands hergestellt. Auch habe ich einige subtile palindromische Effekte als Spielart der Natur hinzugefügt (in den meisten in der Natur vorkommenden Genomen oder genetischen Bauplänen sind palindromische Motive zu finden). Die daraus resultierenden Effekte bewirken eine Doppeldeutigkeit in Bezug auf Maßstab, Material, Reflektion und Perspektive und erzeugen ein glaubhaftes, aber verzerrtes Bild, das sowohl überzeugend wie auch beunruhigend wirkt.

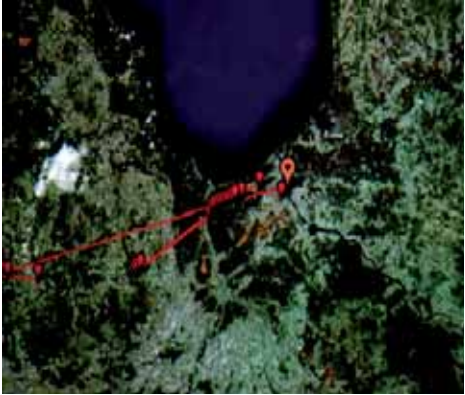
L'installation « Rural Vignettes » (« Vignettes Rurales ») consiste à projeter une série de petites vidéos mettant en scène des paysages imaginaires apocalyptiques symbolisant la nature et la culture. Les vignettes renvoient indirectement à des bouleversements psychologiques, environnementaux et socio-politiques qui se produisent dans des cadres ruraux paranoïdes, voire fantaisistes.

Les vidéos ont été réalisées à partir d'animations en 3D photoréalistiques, elles-mêmes réalisées à partir de séquences numériquement modifiées mettant en scène la Nouvelle-Zélande rurale. J'ai également ajouté quelques effets palindromiques subtiles servant de trope de la nature (car dans la nature « la plupart des génomes ou des unités d'informations génétiques se présentent sous la forme de motifs palindromiques »). Les effets obtenus créent une ambiguïté au niveau de l'échelle, des matériaux, de l'image et de la perspective, ce qui donne naissance à une scène vraisemblable mais également distordue, à la fois convaincante et inquiétante.

The installation “Rural Vignettes” projection is a series of short, related videos of apocalyptic dreamscapes reflecting nature and culture. The vignettes obliquely refer to psychological, environmental, and social-political dislocations set within paranoid, yet whimsical rural settings.

The videos were created by compositing photorealistic 3D animations with digitally altered footage of rural New Zealand. I have also added a few subtle palindromic effects as a trope of nature (where in nature “most genomes or sets of genetic instructions, palindromic motives are found”). The resulting effects create an ambiguity of scale, material, reflection, and perspective producing a believable but skewed setting that is both convincing and unsettling.

"At the seashore, between the land of atoms and the sea of bits, we are now facing the challenge of reconciling our dual citizenship in the physical and digital worlds." Hiroshi Ishii, MIT Media Lab



"Martin John Callanan is a resident and active citizen of the European Union. By birth, Callanan is a subject of the United Kingdom of Great Britain."



Wir leben online – arbeiten und kommunizieren;
bewohnen online Räume – in einem Zustand fort-
laufender Verbundenheit.

Ein Mobiltelefon kann abgeschaltet oder zuhause
gelassen (vergessen) werden. Ein Computer kann
abgeschaltet werden, man kann ihn vom Netz trennen
und sich von ihm entfernen. Dennoch wird diese
aufstrebende, allumfassende und allgegenwärtige
Technologie eine Möglichkeit finden, sich in alle
Winkel und Nischen unseres Alltags einzuschleichen.
Es wird eine Umgebung entstehen, welche die
heutige Technologie niemals erzeugen könnte.

Ich bin kontaktierbar und ich bin zu finden in der
digitalen Welt. Es ist einfach mich zu finden, mir zu
schreiben, mit mir zu arbeiten und mit mir zu
sprechen. Dennoch hat man Schwierigkeiten mein
physisches Ich in der materiellen Welt zu treffen. Ich
bin so auffindbar und so kontaktierbar geworden: Ich
verstecke mich. Vielleicht nicht mit Absicht, eher auf
Grund der Erkenntnis, dass ich nicht körperlich anwe-
send sein muss, weil ich mich schon anwesend fühle.

Ich werde ein Smartphone mit GPS aus der aufkom-
menden telematischen Generation verwenden, mit
einem Standardvertrag und bei einem ganz normalen
Anbieter. In Verbindung mit einer Geomapping-
Applikation werde ich ständig, live, meinen exakten
geographischen Bestimmungsort, auf drei Meter
genau, bekanntgeben. Die Offenlegung der genaues-
ten Einzelheiten in Bezug auf meine Bewegungen
bedeutet für mich mehr Bequemlichkeit. Dass ich in
der materiellen Welt für jeden und überall auffindbar
bin, heißt für mich auch an allem teilhaben und jeden
erreichen zu können: Ich werde zum absoluten Bürger
beider Welten, in einer Koexistenz der materiellen und
der digitalen Welt (die selbe Vorrichtung, die es
ermöglicht mich zu sehen und zu finden, gestattet
auch ständige und sofortige Verbindung – Kommuni-
kation – durch digitale Mittel); ich kann mich nicht
verstecken (und werde dadurch verwundbar).

*Nous vivons, travaillons et communiquons en ligne ;
nous occupons des espaces en ligne et nous nous
trouvons dans un état de connectivité permanent.*

*Un téléphone portable peut être éteint ou peut être
laissé [oublié] à la maison. Un ordinateur peut être
éteint, débranché et ignoré. Néanmoins, cette
technologie ambiante et omniprésente sera en mesure
de se frayer un chemin à travers toutes les ouvertures
de la vie quotidienne. Un nouvel environnement que la
technologie actuelle serait incapable de créer, verra le
jour.*

*Dans le monde numérique, je suis joignable, je suis
localisable. Il est facile de me trouver, de m'écrire, de
collaborer avec moi et de me parler. Cependant, dans
le monde physique, les gens éprouvent des difficultés
à me rencontrer. Je suis devenu si facilement localisa-
ble et joignable que je me cache. Peut-être pas de
manière intentionnelle, mais bien plus parce que j'ai le
sentiment de ne pas avoir besoin d'être présent
physiquement, car je pense déjà être présent.*

*Dans le cadre de mon projet, j'utiliserai un téléphone
intelligent issu de la toute dernière génération télémati-
que permettant une localisation par GPS telle qu'elle
est incluse dans les services standards d'un simple
opérateur. A l'aide de l'application de géo-mapping de
mon téléphone, je serai en mesure de publier constam-
ment, en temps réel, ma position physique avec une
marge d'erreur de plus ou moins trois mètres ; distance
qui suffirait à m'adresser directement la parole. Je me
présente comme une personne qui est prête à
échanger l'accès aux détails les plus intimes de ses
mouvements contre un plus grand confort. En devenant
localisable – pour tout le monde, partout – dans le
monde physique, je suis en mesure de participer
entièrement et d'interagir avec tout le monde : je
deviens le citoyen absolu – le citoyen du monde
physique et celui du monde numérique à la fois ; deux
citoyens qui ne font qu'un (le même dispositif qui me
rend visible et localisable permet une connexion
(communication) instantanée permanente, par le biais
d'outils numériques quelconques) ; je ne peux pas me
cacher (et je deviens vulnérable).*

We are living online – working and communicating;
inhabiting online spaces – in a state of continuous
connectivity.

A mobile phone can be switched off or left [forgotten]
at home. A computer can be shut down, unplugged,
and walked away from. Yet, this coming ambient,
ubiquitous technology will be capable of insinuating
itself into all the apertures everyday life affords it. An
environment will be formed in a way that current
technology cannot possibly ever create.

I am contactable, and I am findable, in the digital
world. It is easy to find me, write to me, work with me,
and speak to me. However, people have trouble
meeting the physical me, in the physical world. I have
become so findable and so contactable: I hide.
Perhaps not purposely, more through the perception I
do not need to be physically present, because I feel
present already.

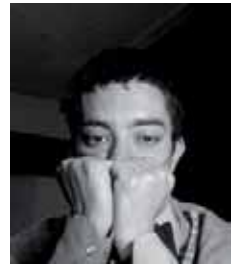
I will use a smartphone from the emerging telematic
generation allowing GPS location recognition, on a
standard service plan with a normal service provider.
Combined with a geo-mapping application, I will
publish constantly, live, my exact physical geographi-
cal location to a distance of within three meters talking
distance. I am presenting myself with the option of
trading away access to the most intimate details of my
movements in return for increased convenience. By
becoming findable – to anyone, anywhere – in the
physical world, I can participate fully and with anyone:
I become the absolute citizen - of both the physical
and digital worlds, coexisting as one (the same
device that makes me visible and findable, allows
continuous instant connection – communication – via
any digital means); I cannot hide (and I become
vulnerable).

Art allows me to find all of those things which are not easy to forget: things that make an artist take risks. The art of creating something means breaking away from familiar repetitive things. My work does not insist on formal or technical references but rather is founded on the procedural characteristics of events.

Indeed, the art of sleep is that art which we have been able to develop to the fullest.



Born 1979 in Bogota, exhibitions: 2007 UNA NOCHE EN EL MUSEO, Video Screening, Museo Nacional Reina Sofia, Madrid 2005 REALITY, Fundacion Valenzuela y Klenner para el Arte Contemporaneo, Bogota, III BIENAL DE QUEBEC, Canada 2004 DIBUJOS, Galeria Valenzuela y Klenner, Bogota CUERPO POETICO - CUERPO POLITICO, Museo de Arte Universidad Nacional, Bogota, LA CHUTE, Dare-Dare, Curadores: We are not speedy Gonzales, Montreal 2002 V FESTIVAL DE PERFORMANCE, Museo de Arte Moderno, Cali 2001 ARTE Y HOBBY, Alianza Colombo Francesa, Bogota, 1999 PINTURAS, Biblioteca Centenario, Cali II FESTIVAL DE PERFORMANCE, Coliseo Santa Librada

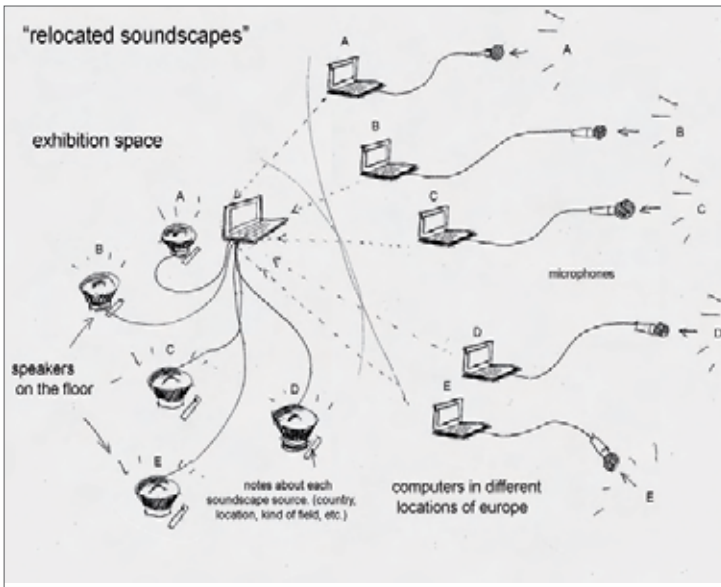


In meinem Land besteht außerhalb der großen Städte ein sehr großes Problem mit militärischen Auseinandersetzungen. Die Menschen, die auf den Farmen leben und arbeiten, werden dazu gezwungen ihren „Modus Vivendi“ zu ändern und in die großen Städte zu gehen, wo es keinen Platz oder angemessenen Lebensraum für sie gibt. Um sich ein neues Zuhause zu schaffen müssen sie einen Platz finden, nicht nur rein physisch, sondern auch in ihrem Begreifen. Sie müssen lernen in einer Stadt zu leben und zu überleben. Im Januar 2005 wurde ich von einer Stiftung für zeitgenössische Kunst in Bogota eingeladen ein Projekt vorzustellen. Ich habe also meine Sachen zu der Galerie, die wie ein weißer Würfel aussieht, gebracht und habe mich dort für die Dauer der Ausstellung niedergelassen (mit nur wenigen Hilfsmitteln habe ich mir eine Küche, ein Bad, eine Bibliothek etc. eingerichtet). Ich sprach mit den Besuchern über den Krieg, der die Bauern dazu zwingt ihr verwüstetes Land zu verlassen und in die Städte zu gehen, wo sie sich an eine neue Umgebung und an neue unbekannte Regeln anpassen müssen. Normalerweise stammen Menschen, die sich für zeitgenössische Kunst interessieren, aus der Oberschicht oder zumindest aus einem gebildeten Umfeld. Der außerhalb der Städte wütende Drogenkrieg und die vertriebenen Bauern sind für sie nur eine Art Mythos. Ich habe gefragt: „Was unternimmt ihr gegen diese Probleme?“ Die Besucher haben mir geholfen mich in der Galerie besser zu akklimatisieren und ich habe dies als ein Beispiel dafür genommen, wie sich Menschen verhalten können. Als ich dieses Projekt entwickelt habe, wurde ich sehr stark von dem Leben des Diogenes beeinflusst, dem zynischen Philosophen, der sich auf seine Art und Weise genauso gegen das System gestellt hat und die Menschen dazu ermunterte zu denken und sich ethisch zu verhalten: Je mehr Menschen nach ihrer Philosophie leben und handeln desto mehr werden die Zivilisation verlassen und wie Hunde leben.

Les conflits militaires ayant lieu hors des grandes villes font partie des problèmes principaux auxquels mon pays doit faire face. Les personnes qui vivent et travaillent dans les zones rurales doivent changer leur mode de vie et rejoindre la grande ville où l'espace manque et où il est difficile de trouver un logement convenable. Là, ils doivent créer leurs propres espaces physiques et conceptuels afin de trouver un niveau lieu de vie. Ils doivent apprendre à vivre en ville et à trouver les moyens matériels qui leur permettront de survivre. En janvier 2005, une fondation d'art contemporain de Bogota m'a invité à venir présenter un de mes projets. J'ai pris mes affaires et me suis rendu à la galerie dont l'apparence rappelle celle d'un cube blanc. Là, j'ai construit une simple cuisine, une salle de bain, une bibliothèque etc. où j'ai vécu durant toute la durée de l'exposition. Avec les visiteurs, j'ai abordé le thème de la guerre qui incite les paysans à quitter leurs terres dévastées et à venir s'installer dans la grande ville où ils doivent s'adapter à de nouveaux espaces, à un nouvel environnement et à de nouvelles règles. Les personnes qui s'intéressent à l'art contemporain sont généralement issues des couches supérieures ou instruites de la société. Pour ces personnes, la guerre des drogues qui se déroule en dehors des grandes villes et l'exil forcé des paysans sont des sujets qui relèvent presque de la mythologie. Je leur ai demandé : « Quelles contributions apportez-vous à la résolution de ces problèmes ? » Les visiteurs m'ont en quelque sorte aidé à m'habituer à mon nouveau mode de vie dans la galerie ; un mode de vie que j'ai choisi comme exemple pour montrer aux gens comment ils pourraient se comporter. Lorsque j'ai développé ce projet, j'ai énormément été influencé par le mode de vie de Diogène, le Cynique qui, lui aussi, s'est opposé à sa manière au système et a encouragé les gens à penser et à agir de manière éthique : plus ils vivent selon les règles de la philosophie, plus il est probable qu'ils quittent la civilisation et qu'ils vivent comme des chiens.

Military conflict outside the big cities is a big problem in my country. The people who live and work on the farms are forced to change their “Modus Vivendi” and have to go to the big city where there is no room or proper housing. They have to create spaces physically and conceptually to have a new home, they must learn how to live in a city and how to find the material means to survive. In January 2005 I was invited to present a project at a foundation for contemporary art in Bogota. I took my belongings from home to the gallery, which looks like a white cube, built a simple kitchen, bathroom, library etc. and lived there for the duration of the exhibition. I talked to the visitors about the war that brings peasants from their devastated land to the big city where they have to adjust to new spaces and to adjust to a new environment and new rules to live by. People who are interested in contemporary art normally belong to the high society or the educated class of society. The drug war outside the big city and the displaced peasants are a kind of mythology for them. I asked: What is your contributing towards solving these problems? The visitors somehow helped me to get used to living at the gallery, which I took as an example of how people could react to a certain situation. When I developed this project, I was much influenced by the life of Diogenes, the cynical philosopher, who in his way worked against the system as well and encouraged the people to think and act in an ethical manner: the more they live the philosophy, the more likely they are to leave civilization and live like dogs.

Everyday life is a fascinating exploration ground...



I studied painting at the Academy of Fine Arts in Liège and did additional coursework in installation art, drawing and art history. At the same time, I conducted my own independent research into sound, which has led to performances, recordings and collaborations with several artists. All of my work – whether acoustic or visual – is based on my interest on snippets of banal reality, which I am constantly aware of, such as an insect's movement, traces of graffiti under a patch of paint, a boy's voice, the shape of the bend in a river or a road. Sometimes it is a reality I've invented – such as the sound of my own voice. What I perceive, I try to transcribe into its essential data as much as possible. My hope is not to treat this data as a composer would but instead, to construct a parallel reality based on the real. In other words, I translate pieces of my daily reality into another language – such as the language of sound, video, drawing, painting, etc. - a language that is parallel, but naturally, intimately linked to the original data. Thus, I attempt to put it into a perspective in order to help people be more conscious of their acoustic and visual surroundings.



„Relocated soundscapes“ ist eine elektroakustische Installation unter Zuhilfenahme von Feldaufnahmen. Seit 2004 nehme ich überall wo ich hinkomme Umgebungsklänge auf. Die Aufnahmen, die ich für diese Arbeit ausgewählt habe, sind unter verschiedenen Umständen entstanden. Von dem Fenster meiner Wohnung, durch das Haus meines Vaters gehend, auf einer Parkbank in Granada (Spanien) sitzend oder mittels eines Mikrofons, das an einem Baum in einem rumänischen Dorf angebracht war. Jeder Lautsprecher gibt einige dieser Feldaufnahmen in unbearbeiteter Form wieder.

Aus den auf dem Boden angebrachten Lautsprechern erklingen die verschiedenen Aufnahmen gleichzeitig in Loops unterschiedlicher Dauer, so dass einerseits immer wieder neue akustische Resultate erzielt werden und andererseits auch eine Interaktion mit den Umgebungsklängen der Galerie stattfindet.

Diese von einem Kontext zum nächsten immer wieder wechselnde Gegenüberstellung der Umgebungsklänge, kann man als virtuelle Reise ansehen, eine Reise innerhalb einiger Realitätsfragmente. Ein instantaner virtueller Ausflug.

Die neue Kontextualisation dieser Klanglandschaften an einem ausgewählten Ort kreiert eine Art virtuellen Raum, der Teil der physikalischen Realität wird.

Im Grunde besteht die Idee aus einer Reflektion über Veränderungen in unserer Wahrnehmung von Entfernungen, Beschränkungen und Grenzen im heutigen Leben.

« Relocated soundscapes » est une installation électroacoustique composée de nombreuses prises de terrain. Depuis 2004, j'enregistre partout où je vais les sons de l'environnement. Les prises que j'ai choisies pour ce travail sont nées dans des conditions différentes. De la fenêtre de mon appartement me dirigeant vers la maison de mon père, assis sur un banc dans un parc à Grenade (Espagne) ou à l'aide d'un microphone installé sur un arbre dans un village roumain. Chaque haut-parleur reproduit quelques-unes des prises de champ dans une forme non travaillée.

A partir de haut-parleurs posés sur le sol, les différentes prises sonnent en même temps dans des boucles de durée différente, de sorte que d'un côté des résultats acoustiques toujours nouveaux sont obtenus et de l'autre une interaction avec les sons de l'environnement de la galerie se produit.

Cette juxtaposition des sons de l'environnement, toujours changeante d'un contexte à l'autre peut être considérée comme un voyage virtuel, un voyage au sein de quelques fragments de réalité. Une excursion virtuelle instantanée.

La nouvelle contextualisation de ces paysages sonores sur un lieu choisi crée un type d'espace virtuel qui devient une partie de la réalité physique.

En gros, l'idée procède d'une réflexion sur les modifications de notre perception des distances, des limitations et des frontières dans la vie actuelle.

“Relocated soundscapes” is an electroacoustic installation with field recordings. Since 2004, I have been recording ambient sounds everywhere I went. The tracks I have chosen for this work had been recorded under various circumstances; through the window of my flat, walking around my father's house, sitting on a park bench in Granada (Spain), or with the microphone fixed on a tree in a Romanian village. Each speaker plays back some unprocessed field recordings from one of these places. The different tracks are played simultaneously as loops with different duration and can be heard through the speakers, which are installed on the ground. The interaction between the different tracks and the sounds of the gallery creates a completely new sound.

The assertion and confrontation of these ambient soundscapes from one context to another can be perceived as virtual travel, a journey within a few fragments of reality, as an instant virtual trip.

The new contextualization of these soundscapes in a chosen spot creates a new context, a kind of virtual space, which becomes part of the physical reality.

Basically, the idea is about the changes in our conception of distances, limitations and frontiers in everyday life.

I spend hours of my life trying to manufacture events that seem spontaneous and extraordinary.



2007 Major Creative Wales Award Winner, Funded by The Arts Council of Wales, Creative Wales Awards of £20,000. The Awards enable artists to escape from work and financial commitments to experiment, innovate, and take forward their work in the art form. Solo Shows: The Cleaner & the Sign, Biblioteca Tintal, Bogota, Colombia. Selected Group Exhibitions: 2006 VidÃ©oÃsme 1, Mains D'œuvres, Paris. Objects in Waiting, End Gallery, Sheffield. Light, Gallery Aferro, Newark, NJ, USA. Darklight Festival, Irish Film Institute, Dublin, Eire. Infinite Longing, ABC Gallery, Moscow, Russia – www.artnews.info/michaelcousin – www.mermaidandmonster.com – www.celfcymru.org.uk/creativewales/ – www.outcasting.org



Es ist das zufällige Zusammentreffen von Gedanken und Gedankenlosigkeit, von Tätigkeit und Untätigkeit, es ist die Möglichkeit einer weiteren Fehldeutung, eines weiteren Missverstehens durch den Künstler, was zur weiteren Verschleierung der Wahrheit beiträgt, das meine Arbeit entstehen lässt. Nichts ist wie es scheint und alles erscheint als nichts.

Ein fest schlafender Straßenkehrer auf einer Mauer in Montreal und in der selben Strasse eine Plakatwand auf der Gott gedankt wird.

Diese beiden Ereignisse haben, außer das sie in der selben Strasse zur selben Zeit stattgefunden haben, keine erkennbare Verbindung zueinander. Ich suchte die Möglichkeit einer Verbindung dieser beiden Ereignisse; bei dem Versuch mit dem Rest der Welt zu kommunizieren, ist es dem schlafenden Straßenkehrer möglich die Realität zu manipulieren. Die Plakatwand spiegelt die Lyrik seiner Gedanken wieder, die uns von seinem Gefangensein und seiner Einsamkeit erzählt, bis die Welt ihn grob unterbricht und der Wind seine Kopfbedeckung wegbläst.

Die Wesen haben sich in diesen Momenten in einem Raum zwischen dem Realen und dem Vorgestellten aufgehalten; sie haben ihren örtlichen Raum überwunden um zu etwas Anderem als sie selbst zu werden. Diese von uns bewohnten weltlichen Räume werden zu Behältnissen der Schöpfer von Größe und Schönheit. Sie stellen eine notwendige Voraussetzung für das Hervortreten von Einzigartigkeit, Beispiellosigkeit und Bedeutsamkeit dar, so dass die Verbindungen zwischen den verschiedenen Räumen und Zeiten auf eine unbegrenzte Anzahl von Arten hergestellt werden kann. Es ist ein Raum des virtuellen Zusammentreffens, begriffen als reiner Ort des Möglich-Unmöglichen.

Was wir glauben zu sehen und zu wissen, die Darstellung und die Entstellung von Realitäten sind ein endemisches Versagen unserer Wahrnehmung und somit in Bezug auf den Wahrheitsgehalt eine reine Frage der Auffassung.

La convergence aléatoire de la réflexion ou de l'irréflexion ainsi que de l'action ou de l'inaction donne naissance à mon œuvre. Elle est une chance que l'artiste continue de mal interpréter et comprendre afin de pervertir encore plus leur vraie nature. Rien n'est ce qu'il paraît et tout paraît être rien.

Un balayeur qui dort profondément sur un mur à Montréal ; dans la même rue un panneau affichant des messages de remerciement adressés à Dieu. Excepté le fait qu'ils se produisent tous les deux dans la même rue et au même moment, ces deux événements n'ont aucun lien visible. Je souhaitais créer un lien possible entre ces deux événements ; le balayeur endormi peut manipuler la réalité en essayant de communiquer avec le reste du monde. Les messages figurant sur le panneau d'affichage sont le reflet de sa pensée et nous révèlent son emprisonnement et sa solitude jusqu'à ce que la réalité intervienne abruptement et son chapeau s'envole.

Ces moments précis, les êtres se trouvent dans un espace situé entre la réalité et l'imaginaire ; ils ont transcendé leur espace localisé pour devenir autre chose qu'eux-mêmes. Ces espaces banals que l'on peuple deviennent les entrepôts des créateurs de la splendeur et de la beauté. Ces espaces quelconques perdus sont une des conditions indispensables pour la naissance de l'unicité, des singularités et de l'importance qui, quant à eux, permettent de réaliser les liens entre les différents espaces et temps de manières quasiment infinies. Il s'agit d'un espace de conjonction virtuelle qui est compris comme le pur lieu de l'impossible possible.

Ce que nous pensons voir et savoir ainsi que les représentations correcte et erronée de la réalité constituent une erreur endémique à notre mode de perception. La vérité n'est qu'une question d'opinion.

It's the chance convergence of thought or thoughtlessness and action or inaction that create my work, chances that are further misconstrued and misunderstood by the artist, to warp the truth of them even further. Nothing is what it seems and everything seems as nothing.

A street cleaner fast asleep on a wall in Montreal, on the same street a billboard thanking God. These two events had no discernable link other than being on the same street at the same time. I wanted the possibility of a link between these two things; the sleeping cleaner is able to manipulate reality in an attempt to communicate with the rest of the world. The sign reflects the lyrics in his head that tell us of his entrapment and loneliness until the world rudely interrupts and blows his hat off.

The beings within these moments lay in a space in-between the real and the imagined; they have transcended their localized space to become other than themselves. These mundane spaces we inhabit become the repositories of the creators of greatness and beauty. These any-space-whatever are a necessary condition for the emergence of uniqueness, singularities and significance, so that the linkages between different spaces and times can be made in an infinite number of ways. It is a space of virtual conjunction, grasped as a pure locus of the possible impossible.

What we think we see and know, the representation and misrepresentation of reality are an endemic failure of our perception, and it's only a matter of opinion as to what is the truth.

Tirtza Even | United States | Once a wall or ripple remains

My goal in all of my video projects, whether interactive or not, is to suggest a new type of documentary, whereby the reality of the locale viewed is questioned by its (digital or otherwise) visual navigation/display, at the same time that the very intervention implied by the visual rendering of the site becomes an integral aspect of its perceived character. The aim of the work is not to convey a coherent physical space or a linear narrative, but to make use of space as an interface (or metaphor) for the representation of other types of sequences (e.g. temporal, thematic). The unfolding of this space functions principally as a means to uncover a comment about – or a reaction to – a social, political, personal or cultural world.



A practicing video artist and documentary maker for over ten years, Even has produced both linear and interactive video work representing the less overt manifestations of complex and sometimes extreme social / political dynamics in specific locations (e.g. Palestine, Turkey, Spain, the U.S. and Germany, among others). Her work has appeared at the Modern Art Museum, NY, at the Whitney Biennial, the Johannesburg Biennial, as well as in many other festivals, galleries and museums in the United States, Israel and Europe, and has been purchased for the permanent collection of the Modern Art Museum (NY), the Jewish Museum (NY), the Israel Museum (Jerusalem), among others

„Once a Wall“ oder „Ripple Remains“ ist der bisher letzte Teil einer Dokumentationsserie, die über einen Zeitraum von sieben Jahren, und unter Einbeziehung einer breiten Palette von Medien, erstellt wurde. Berichte werden reflektiert und hinterfragt, Auslassungen, Widersprüche und Vorurteile in der Wahrnehmung und Vermittlung der ursprünglichen Erfahrungen oder Begegnungen, die alles in Bewegung setzten, werden aufgespürt.

Zusammen bilden sie eine sich wandelnde Geschichte, die sich nicht nur aus den Erfahrungen selbst, sondern auch aus jedem Moment des Betrachtens und dessen Artikulation zusammensetzt: ein vielfältiges Dokument, das die Stabilität einer jeden Wahrnehmung, Aufzeichnung oder die Wiedergabe solcher Begegnungen in Frage stellt.

Die Begegnungen um die es sich hier handelt fanden in den heute als besetzte Gebiete Palästinas (1998-99) bekannten Gebieten statt, wo Bosmat Alon und ich ein Videoprojekt (Kayam Al Hurbano) begannen, das beabsichtigte eine Reihe von „Traum“-Texten, die Alon früher verfasst hatte, auf politische und soziale Art und Weise visuell zu interpretieren.

Zwei Jahre nach der Fertigstellung Kayam Al Hurbanos und seiner beiden Wiederholungen, kehrte ich zu den vorgestellten („geträumt“ oder erinnert), den geschauten, den aufgenommen und den digital manipulierten Bildern zurück. Dieses Mal mit Maree Makom, einem Text, der die vier Stadien-Projektion, Wahrnehmung, Aufnahme und Manipulation zu einer Reihe verbaler Schnappschüsse verwebt. „Once A Wall“, oder „Ripple Remains“, ein sich noch in Arbeit befindendes Projekt, ist der Versuch, sich einmal mehr der uns heimsuchenden visuellen Präsenz der dokumentierten Bilder Palästinas zuzuwenden. Eine Rückkehr, welche die Reise dieser Bilder durch die Medien und die Geschichte mit einbezieht, alleine dadurch ihre Wahrnehmung und Darstellung beeinflussend.

« Once A Wall » ou « Ripple Remains » est la dernière partie d'un projet actuel de documentaire englobant plus de sept ans de travail jusqu'à aujourd'hui et comprenant une large gamme de médias. Il reflète et ébranle les rapports de chacun, les écarts de considération, les contradictions et les préjugés dans la perception et dans la médiation des expériences et des rencontres primaires qui constituent la trame des enregistrements en mouvement. Ensemble, ils forment une histoire mouvante pas seulement pour les expériences en elles-mêmes mais par la perspective de chaque moment et son articulation : un document multiple qui interroge la stabilité de chaque perception, enregistrement ou le rendu de telles rencontres.

Les rencontres sont racontées comme ayant eu lieu dans les Territoires occupés de Palestine (1998-99), où Bosmat Alon et moi, nous nous sommes embarqués dans un projet vidéo (Kayam Al Hurbano) qui avait pour objectif de fournir une interprétation politique d'une série de textes imaginaires qu'Alon avait écrite préalablement.

Deux ans après l'achèvement de Kayam Al Hurbano et ses deux itérations subséquentes, je suis revenu aux images imaginées (« rêvées » ou rappelées), les images vues, les images prises et les images manipulées numériquement, cette fois avec Maree Makom, un texte écrit qui a fait de ces quatre éléments, projections, perceptions, encadrements et manipulations une série d'instantanés verbaux. « Once A Wall » ou « Ripple Remains », un travail en progression est une tentative pour revenir à la présence visuelle obsédante des images documentées de la Palestine ; un retour qui incorporerait ce passage des images à travers les médias et à travers l'histoire qui affecte leur perception et leur représentation effective.

“Once A Wall”, or “Ripple Remains” is the last fold in an on-going documentary project spanning more than seven years to date as well as a wide range of media. It reflects and undermines each other's reports, detecting gaps, contradiction and bias in the perception and mediation of the primary experiences or encounters that set the trail of records in motion. Together they form a shifting history not only of the experiences themselves, but of each moment's viewing and of its articulation: a manifold document that questions the stability of any perception, record, or rendering of such encounters.

The encounters referred to occurred in the area known as the Occupied Territories in Palestine (1998-99), where Bosmat Alon and I embarked on a video project (Kayam Al Hurbano) that was intended to provide a political and social visual interpretation to a series of dream texts Alon had previously written.

Two years after the completion of Kayam Al Hurbano and of its two subsequent iterations, I returned to the images imagined (“dreamt” or remembered), the images seen, the images shot and the images digitally manipulated, this time with Maree Makom, a written text that wove these four states-projection, perception, framing, manipulation into a series of verbal snap shots. “Once A Wall”, or “Ripple Remains”, a work-in-progress, is an attempt to return yet again to the haunting visual presence of the documented images of Palestine; a return that would incorporate these images' passage through media, and through the history impacting their perception, in their very display.

Doron Furman | Israel | “She doesn't have a name”

My work deals with identity and trauma, aggression and social borders.



Education: 82-86 BFA in Fine Art, Accademia di Belle Arti, Florence. 87-88 Philosophy studies, Tel-Aviv University.94-95 MFA in Fine Art, Goldsmiths College, London. 95-96 MSC in multimedia-Video, Westminster University, London. Professional Experience 90-93 Hamidrasha, Ramat Hasharon 97-99 Musrara, Jerusalem 00-02 Calisher (Technology College) 02-03 Sapir Academy 03-07 Avni institute 05 Bar Ilan University 06 Hasifa, Open University Selected Exhibitions 94 Tone Deaf, Herzliya Museum 94 Bugrashov Gallery, Curator Ariella Azulay 95 Zanders Calendar Exhibition 50 years to the United Nations 95 Goldsmiths Gallery London, Curator Nick de'Ville 95 Anthony Reynolds Gallery London, Curator Gerard Hemswart 95 Vandy St Alternative Space London, Monica Oursler 98 PODEVIL Berlin, Curator Vered Maimon 99 The New York Independent Film and Video Festival 00 New York Experimental Film and Animation 00 The Office Gallery (video library) Rachel Sukman 00 2nd International Film/ Video Festival, Belgium 00 Swip 2000 Media Festival, West Dorset, England 00 'Dropserence' Profit Television Cable Show 01 MediaTerra Video Art Festival, Athens, Greece 01 Calisher Gallery Tel-Aviv. 01 Haperamida Gallery, Haifa, Curator Belo Samion Fainero 13th Ankara International Film and Video Festival 01 02 International Film/ Video Festival, Belgium 02 International Artist Museum New York, Curator L. Kadishevski 03 M.O.N.A Museum of New Art Rochester Detroit U.S.A, Curator Jeff Berow, the second International Video Festival 03 "Boildfried" Reg Vardy Gallery, University of Sunderland, UK 04 "Homemade" Israeli video Art 4 Cultures International Festival in Lodz, Poland, at the Contemporary art center, Utadzowski Castel Warsaw Curator Liliana Kadishevski 05 Wachodnia Gallery from the City of Lodz (Poland) in five Cities including Warsaw and Krakow. 05 Forum Museums Israeli Video Art, Curator Galit Semel 06 'On' Gallery, "Common History" Poznan, Poland 06 The New Gallery Teddy Jerusalem, Turkish and Israeli artists 06 Artist house Tel Aviv, Frame Time, 2 video projections 07 Virtual residency Faux Mouvement Centre d'art contemporain, Metz France 07 Mona' Museum of new art Rochester, 2 Video art festival Detroit International Film and Video Festival - Detroit, Michigan - Museum of New Art 07 The New Gallery Teddy Jerusalem, Polish and Israeli artists 07 Pyramida Haifa Drawing exhibitions, curator Yaakov Heffetz 07 ArtNouland gallery, Berlin, Yael Katz Ben Shalom 07 Poznan Festival of contemporary art 07 About pornography, curator Yuval Keidar



„Names“

Doron Furmans Videoarbeit Names bezieht sich auf seine eigene Abstammung. Durch seine Suche versucht er etwas Tieferes und Bedeutsameres in dieser Vergangenheit zu finden.

Die Arbeit zeigt ihn am Ende des langen Korridors der On Galerie hinter einem Schultisch aus den zwanziger Jahren sitzend. Auf dem Tisch befinden sich ein Inhalator, ein Mikrofon, eine Flasche mit schwarzer Tinte darin und einige Bögen Papier mit daraufgeschriebenen Namen.

Das Video wird auf die Wand, den Tisch und den Stuhl projiziert.

„In dieser Arbeit porträtiere ich meinen Großvater durch das Vorlesen von Namen durch einen Inhalator, den Namen seiner Mutter suchend, die 1914 nach den Pogromen in der Ukraine verschwand. Mein Großvater war Asthmatiker und starb, bevor er seinen Inhalator erreichen konnte.“

« Names »

Le travail vidéo de Doron Furman intitulé « Names » se réfère à sa propre origine. Par sa recherche, il essaie de trouver quelque chose de plus profond et de plus important dans ce passé.

Le travaille le montre à la fin d'un long corridor de la « On Galerie » derrière une table d'écolier issu des années vingt. Sur la table se trouvent un inhalateur, un microphone, une bouteille remplie d'encre noire et quelques feuilles de papier avec un nom écrit dessus.

La vidéo est projetée sur le mur, la table et la chaise.

« Dans ce travail, je fais un portrait de mon grand-père en prononçant son nom via un inhalateur, cherchant le nom de sa mère, qui disparut en 1914 suite à des pogromes en Ukraine. Mon grand père était asthmatique et mourut avant de pouvoir atteindre son inhalateur. »

“Names“

Doron Furman's video work, Names, relates to his own ancestry. Through his search, he attempts to discover something deeper and meaningful within this past.

The video work shows him sitting at the end of On Gallery's long corridor, behind a school desk from the twenties. On the desk are an inhalation machine, a microphone, a bottle of black ink, and some papers with names written on them.

The video is projected on the wall, the table and the chair.

“In this work I portray my grandfather. By reading names through an inhalation machine I'm looking for the name of his mother who went missing in 1914, following the Ukrainian pogroms. My grandfather was asthmatic and died before he could reach the inhalation machine”

„Z domu do domu, von Haus zu Haus, from door to door.“



Born 1972 in Posen/Polen, Gosia Hejnat lives and works in Bremen.

Education: 1998-2004 Academy of Fine Arts Bremen/Germany

Numerous exhibitions in Germany, Poland, The Netherlands, Belarus

Contact: www.bubble-art.com



„Wenn ich an meine Kindheit in Polen denke, kann ich mich an niemanden erinnern, der nicht aus meiner heimischen Umgebung stammte. Trotzdem ich in einer großen Stadt lebte, bin ich nur mit polnischen Kindern aufgewachsen. Genauso wie meine gleichaltrigen Kameraden, wusste ich nur wenig über Kultur, Sprachen und Traditionen anderer Länder.

Im Gegensatz zu dieser Vergangenheit, ist es mir heute, durch politische und wirtschaftliche Entwicklungen, möglich geworden mich anderen Nationalitäten und Kulturen zu nähern. Die Kunst eröffnet mir die Möglichkeit Menschen aus den unterschiedlichsten Teilen der Erde zu treffen. Was vorher schwierig zu erfassen war erscheint jetzt offensichtlich und vertraut.

Wie war die Welt, in der wir als Kinder aufgewachsen sind? "

Um diese Frage beantworten zu können verwendet Gosia Hejnat Fotodokumentationen ihrer Künstlerkollegen. In diesem Material geht es um die Kindheit von Künstlern unterschiedlichster Nationalitäten und kultureller Hintergründe, die in andere Teile der Welt ausgewandert sind und dort jetzt als „Fremde“ leben. Die Arbeiten Gosia Hejnats sind unter dem Einfluss dieser Dokumentationen entstanden.

« Lorsque je me rappelle mon enfance en Pologne, je ne me souviens d'aucune personne de mon entourage à être originaire d'un milieu autre que le mien. Bien qu'ayant vécu dans une grande ville, j'ai uniquement grandi aux côtés d'enfants polonais. Tout comme mes pairs, j'étais peu informé des cultures, des langues et des traditions autres que les miennes.

Contrairement à mon enfance, la situation économique et politique actuelle m'a permis d'entrer en contact avec d'autres nationalités et cultures. L'art m'offre la possibilité de rencontrer des gens originaires du monde entier. Ce qui autrefois était difficile à toucher m'est aujourd'hui évident et familier.

Dans quel milieu environnemental avons-nous grandi ? »

Pour répondre à cette question, Gosia Hejnat a demandé à des artistes de nationalités et de cultures différentes de lui envoyer des clichés et d'autres preuves matérielles de leur enfance. Tous ces artistes ont quitté leurs pays d'origine pour venir s'installer dans d'autres où ils vivent en tant qu'« étrangers ». Voici entre autres la matière dont s'inspire Gosia Hejnat dans son travail.

“If I think of my childhood in Poland, I can't remember anyone who was not native to my local environment. I grew up with Polish children despite living in a big city. Like my peers, I knew little of different cultures, languages and traditions outside of my homeland.

Due to the political and economical situation today and in stark contrast to my childhood, I came much closer to other nationalities and cultures. Art opens the way for me to meet with people from different parts of the world. What was difficult to embrace is now obvious and familiar.”

In what kind of environment did we grow up?”

To answer this question, Gosia Hejnat asked artists of different nationalities and cultures to send her photographs and other material from their childhood. All of these artists have migrated to other places where they live as “strangers”. It is this material, in addition to others, that Gosia Hejnat uses in her work.

I make art because that's how I communicate the ideas I have.



Hopkins' work is obsessed with time, and how to use it. His work is about painting, without him actually using paint. Hopkins' works on landscapes within his films, music and installations. His current practice has to do with a displacement from home and a study of the landscapes he grew up in.

Dan Hopkins ist in den Ebenen Somersets und deren Umgebung aufgewachsen, umgeben von einer sanften und ruhigen Landschaft. Als Kind hat er die meiste Zeit damit verbracht die Felder, die ihn umgaben, zu erforschen.

Hopkins sagt... Die Landschaft, die man in „Fields that speak“ („Felder die sprechen“) sehen kann, hat sich in all den Jahren, in denen ich sie kenne, nicht verändert.

„Fields that speak“ ist ein kurzer Film über die Landschaft eines kleinen Gebietes Somersets in Süd West England. Der Film versucht das Gefühl eines bestimmten Ortes zu vermitteln. Er versucht dem Betrachter zu vermitteln wie es sich anfühlt die Landschaft anhand dieser filmischen Einstellung zu erfahren und zu beobachten. Der Film besteht aus einer Reihe feststehender Einstellungen in denen die verhaltenen Bewegungen der Natur zu sehen sind: Der Wind weht durch die Bäume und die Wolken ziehen am Himmel vorbei. „Fields that speak“ ermutigt Sie aktiv zu werden und herauszufinden was in dieser Einstellung passiert.

Der Soundtrack besteht aus einem sich verändernden strukturierten Ambient Musikstück, ähnlich der Musik, die Hopkins unter seinem Pseudonym HL kreiert.

In dem Film verbindet Hopkins die beiden grundlegenden Elemente seiner Arbeit: die Musik, die er unter dem Pseudonym HL herausgibt und seine Arbeit als Regisseur.

Eine kurze Erklärung Daniel Hopkins über das Wesen seiner Kunst: Hopkins Arbeit zeichnet sich durch seine Besessenheit von der Zeit und davon wie man sie nutzt, aus. Ein Werk zu erschaffen bei dem es um das Malen geht ohne jedoch tatsächlich zu malen. Hopkins beschäftigt sich in seinen Filmen, seiner Musik und seinen Installationen hauptsächlich mit Landschaften. Seine gegenwärtige Arbeit wird von der Beschäftigung mit Heimatverlust und einer Studie über die Landschaften, in denen er aufgewachsen ist, bestimmt.

Dan Hopkins a grandi en plein cœur de la plaine des Somerset Levels, entouré des paysages calmes et paisibles caractérisant la région. Durant son enfance, il a passé la plupart du temps à explorer les champs qui l'entouraient.

Hopkins dit.....Le paysage que l'on peut voir dans « Fields that speak » (« Champs qui parlent ») est resté le même durant toutes ces années où je l'ai connu.

Ce film est mon premier documentaire sur mon lieu d'enfance.

« Fields that speak » est un court métrage mettant en scène le paysage d'une petite partie du comté de Somerset, dans le Sud-Ouest de l'Angleterre. Le film tente de créer une impression d'espace et de développer chez le spectateur une idée de ce que c'est de percevoir et d'observer le paysage mis en scène sur l'écran. Créés à partir d'une série d'images statiques, les mouvements visibles sur l'écran sont de nature subtile : le vent faisant trembloter les arbres et les nuages défilant dans le ciel. « Fields that speak » vous invite à faire un mouvement pour observer ce qui se passe dans l'écran.

La bande son de la vidéo est un morceau d'Ambient à la texture changeante présentant les mêmes caractéristiques que la musique que crée Hopkins sous le pseudonyme HL.

Dans ce film, Hopkins combine les deux éléments constitutifs de son travail : la musique qu'il produit sous le pseudonyme HL et le travail qu'il réalise en tant que réalisateur.

Breve déclaration de Daniel Hopkins au sujet de son art. L'œuvre de Hopkins se caractérise par son obsession pour le temps et la manière de l'utiliser. Son objectif est de créer une œuvre qui traite de la peinture sans pour autant être de la peinture. Les paysages sont le thème principal de ses films, ses compositions musicales ainsi que de ses installations. La technique qu'il adopte actuellement consiste à s'éloigner de chez lui et à étudier les paysages de son enfance.

Dan Hopkins grew up in and around the Somerset Levels, surrounded by the gentle and quiet landscapes of the area. As a child he spent most of his time exploring the fields that surrounded him.

Hopkins says.....The landscape that makes up the “fields that speak” haven’t changed in all the years I have known them.

This film is the first document I have made about the place I grew up in.

“Fields That Speak” is a short film about the landscape of a small area of Somerset in the South West of England. The film tries to create a sense of place, a sense of what it is like to experience and observe the landscape within the frame. Formed from a series of static shots, the movements within the frame are of a subtle nature, the wind blowing the trees, the clouds moving above. Fields That Speak encourages you to do the movement to observe what's within the frame.

The soundtrack is a shifting textured piece of ambient music created in a similar vein to Hopkins music as HL.

This film represents collaboration with the two elements of Hopkins' work, his music as HL and his work as a filmmaker.

Daniel Hopkins' Brief Artist Statement.

Hopkins' work is obsessed with time, and how to use it. His work is about painting, without him actually using paint. Hopkins' works on landscapes within his films, music and installations. His current practice has to do with a displacement from home and a study of the landscapes he grew up in.

Elvira Hufschmid | Germany | Highway Poem

"Art is a form of political activism not so much by bringing about an actual social change but by preparing the ground for change in raising awareness of it."



Elvira Hufschmid, sculptor and media artist, Diploma/Meisterschuelerin Sculpture Hochschule der Bildenden Künste Saar Saar/Germany and Master of Fine Arts, New Genres, San Francisco Art Institute/USA 2002; Lecturer at the Kunsthochschule (Academy of Fine Arts) Weissensee Berlin/ Germany 2005/06 and assistant professor at the University of the Arts Berlin in 2007 ; Fellowship 2002-05, Hans-Boeckler-Foundation Düsseldorf; Prize for Fine Arts Saarbrücken 2004 Capital of the Federal State of Saarland; Karl-Hofer-Preis 2006, University of Fine Arts Berlin (interdisciplinary group project „Stille Post“).



Die Videoinstallation „Highway Poem“ bezieht sich auf einen bestimmten Ort in einer Stadtlandschaft. Die Autobahn als ein Ort des Durchgangs ist das Resultat der 170 jährigen Geschichte der Industrialisierung und Entwicklung des Hochgeschwindigkeitstransports.

Dieser Ort besitzt eine spezielle räumliche Qualität, die für die zeitgenössische Kultur bezeichnend ist: Er ist tatsächlich nur zugänglich, indem man den Körper der Geschwindigkeit von Maschinen aussetzt.

Größere Mobilität resultiert in einer konstanten Umwandlung des Raums. Sie erzeugt Streifen fremdartiger Landschaften wie die Autobahn, eine für organisches Leben zutiefst feindliche Umgebung. Ein Strom migrierender Fahrzeuge hat Teile des Landes in für den menschlichen Körper unzugängliche Landschaften verwandelt.

Durch die Globalisierung findet dieser Umwandlungsprozess in anderen Teilen der Welt immer noch statt. Die Mobilitätsmuster durchdringen beständig sogenannte „unterentwickelte“ Gebiete der nicht-westlichen Kulturen und vereinen damit die Welt in einem Lebensstil – der industriellen Kontinuität.

Les installations vidéo « Highway Poem » sont liées à un endroit spécifique logé dans un paysage urbain. L'autoroute comme endroit de passage est le résultat de 170 ans d'histoire d'industrialisation et de développement des moyens de transport haute vitesse.

Cet endroit est doté d'une qualité spatiale particulière, propre à la culture contemporaine : il n'est en réalité accessible qu'en exposant le corps à la vitesse des machines.

La mobilité accrue cause une constante transformation de l'espace. Elle crée des bandes de paysages étrangers comme l'autoroute qui sont profondément hostiles à la vie organique. Un flux de véhicules migrants a transformé des parties du pays en des sites inaccessibles pour le corps humain.

L'internationalisation continue à transformer l'espace dans d'autres parties du monde. Les modèles de mobilité compénètrent en permanence les zones « non développées » des cultures non occidentales, unifiant le monde en un style de vie – la continuité industrielle.

The video installation “Highway Poem” relates to a specific site in an urban landscape. The freeway as a place of passage is a result of a 170-year history of industrialization and development of high-speed transportation.

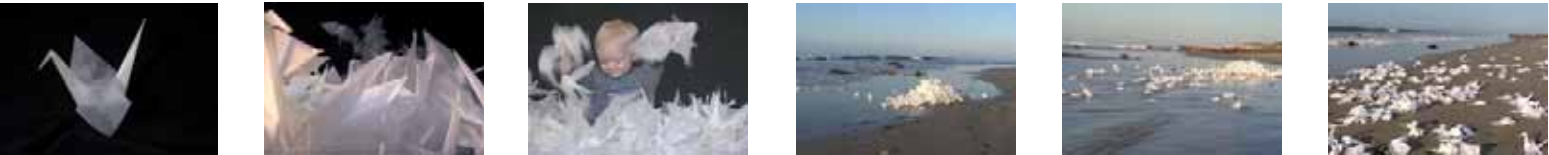
This place has a special spatial quality, which is typical of contemporary culture: it is actually only accessible by subjecting the body to the speed of machines.

Increased mobility causes a constant transformation of space. It creates strips of alien landscapes like the highway, which are profoundly hostile to organic life. A stream of migrating vehicles has turned parts of the land into inaccessible sites for the human body.

Globalization continues to transform space in other parts of the world. The patterns of mobility constantly pervade so called “undeveloped” areas of non-western cultures, unifying the world in one life style – the industrial continuity.

Kirara Kawachi | Japan | Crane Project

Kirara Kawachi was born in Japan. She received her BFA at the Maryland Institute, College of Art in Baltimore, USA. She mostly uses video and drawing in her work. She is fascinated by biology, history, the time within us and any creatures on earth. Her award-winning video “Crane Project” is about 911 and the war between Japan and the USA. Her most recent video work “Far East footsteps” is about the human history in Asia. She continuously collaborates with experts in different fields, her best-known collaboration being “310 Words of 100,000”, which was about the bombing of Tokyo. Here she worked together with the dancer Ikko Suzuki to remind the public of Tokyo’s forgotten past. In her new project, which is about the social behavior of insects she will collaborate with different scientists.



Crane Project (2001-2003)

Das Crane Project wurde während des Artist-in-Residence-Programms im Grand Central Art Center, Kalifornien, ins Leben gerufen. Es begann als eine Gemeinschaftsarbeit mit der in New York ansässigen amerikanischen Bildhauerin Elizabeth Turk, in der Absicht Gefühle bezüglich des 11. Septembers zu teilen.

Während der ersten Phase des Programms waren wir voller Wut und unsere Arbeiten waren ziemlich depressiv. Nachdem wir jedoch verschiedene Stadien durchschritten hatten, waren wir mit einem Mal in der Lage den Hass, die Wut und das Bedürfnis nach Vergeltung loszulassen. Elizabeth fing an getrocknete Blätter zu zeichnen und ich begann ORIGAMI Kraniche zu falten. In Japan symbolisieren eintausend Kraniche ein Friedensgebet. Am Ende des Programms hatte ich einige tausend Kraniche aus Wachspapier gefaltet. Dieser einfache und kontinuierliche Arbeitsprozess besaß die Kraft Schmerzen zu lindern. Er wurde darüber hinaus zu einem Werkzeug, das den Geist der Menschen für den Frieden öffnete.

Das Crane Project weitete sich dann auch auf Hiroshima aus, wo 1945 eine Atombombe abgeworfen wurde. Ich lud andere Menschen dazu ein mit mir Kraniche zu falten, um es ihnen zu ermöglichen diesen emotionalen Prozess mit mir zu teilen. Diese kleine Aufgabe brachte ältere Menschen dazu über die Vergangenheit zu sprechen. Das Crane Project ist ein Hilfsmittel zur Kommunikation und ermöglicht es Menschen ihre Gefühle in jeder Sprache zu teilen.

Far East Footsteps (Life, life, life) (andauerndes Projekt seit 2004)

Diese Videoarbeit besteht aus einer Collage von Bildern aus Japan und anderen asiatischen Ländern. Ich versuche die Wurzeln menschlichen Ursprungs in Asien zu erforschen, indem ich verschiedene japanische Zeremonien, Tänze und Fabeltiere miteinander vergleiche. Ich habe viele Bilder gesammelt, die zeigen wie ähnlich wir doch alle sind. Außerdem war es sehr interessant eine Arbeit in der Art einer archäologischen Studie durchzuführen. Ihre Fertigstellung wird wohl noch einige Jahre in Anspruch nehmen, da ich noch mehr Bildmaterial aus Südasien zusammentragen möchte, aber dafür wird sie auch unsere sehr beschränkten Vorstellungen in Bezug auf Grenzen erweitern.

Crane Project (2001-2003)

Le Crane project fut tout d'abord élaboré en Californie au cours du programme « Artist-in-Residence » dans le « Grand Central Art Center ». Il débuta sous la forme d'une collaboration avec Elizabeth Turk, la sculpteur américaine vivant à New York dans le but d'échanger des sensations sur le 11 septembre. Au cours de la première étape du programme, nous étions emplies de colère et nos œuvres étaient vraiment négatives. Après être passés par différentes phases, nous avons pu subitement nous libérer de la haine, de la colère et du besoin de vengeance. En premier, Elizabeth se mit à dessiner des feuilles séchées et moi à faire des ORIGAMI en forme de crâne. Au Japon, mille crânes symbolisent une prière en faveur de la paix. Vers la fin de la session de ce programme, j'avais créé quelques milliers de crânes en papier paraffiné. Ce procédé de travail simple et sans interruption recelait le pouvoir d'apaiser les souffrances. Il devint aussi l'occasion d'ouvrir l'esprit des gens et de les sensibiliser à la paix. Le Projet Crâne s'étendit jusqu'à Hiroshima, une ville sur laquelle était tombée une bombe atomique en 1945. J'ai suggéré aux gens de plier des crânes avec moi de manière à ce que nous puissions, ensemble, partager cette expérience émotionnelle. Cette modeste tâche a encouragé les gens d'un certain âge à parler du passé. « Le projet des crânes en papier » est un outil de communication et permet aux gens de partager leurs émotions quelle que soit leur langue.

Far East Footsteps (Life, life, life) (un projet en cours démarré en 2004)

Cette vidéo est un travail de collage d'images en provenance du Japon et d'autres pays d'Asie. J'essaye de remonter aux racines de la race humaine en Asie grâce à la comparaison de différentes cérémonies, danses et créatures du Japon. J'ai rassemblé un grand nombre d'images qui montrent le degré de ressemblance de l'ensemble de la race humaine et il s'est avéré très intéressant de faire une partie du montage comme s'il s'agissait d'une découverte archéologique. Cela va me demander quelques années supplémentaires pour compléter ce travail, dans la mesure où je tiens à rassembler davantage d'images sur le sud de l'Asie ; mais cela va élargir un horizon en matière de frontières que nous limitons singulièrement.

Crane Project (2001-2003)

The Crane project was first created during the Artist-in-Residence Program in Grand Central Art Center, California. It started as a collaboration with the New York based American sculptor, Elizabeth Turk, to share feelings on 9/11.

During the first stage of the program, we were full of anger and our works were quite depressing. After going through different stages we could suddenly let go the hate, anger, and the need for revenge. Elizabeth started to draw some dried leaves, and I started to fold ORIGAMI cranes. In Japan one thousand cranes symbolize a prayer for peace. By the end of the program I had folded a few thousand cranes made of wax paper. This simple and continuous work process had the power to ease the pain. It also became a tool to open up people's minds towards peace.

The Crane project spread to Hiroshima where an atomic bomb was dropped in 1945. I invited people to fold cranes with me so that they could share this emotional process with me. This small task caused elderly people to talk about the past. The Crane project is a tool to communication and enables people to share their feelings in any language.

Far East Footsteps (Life, life, life) (on-going project started in 2004)

This video work is a collage of images from Japan and other Asian countries. I try to investigate the roots of human origin in Asia by comparing various ceremonies, dances, and creatures in Japan. I have been collecting many images showing how we are all similar, and it has been very interesting to make a piece as an archeological study. It will take another few years to complete, since I want to collect more images from southern Asia, but it expands our very limited ideas on boundaries.

Raquel Kogan | Brazil |mov_ing

My latest projects have evoked strong physical and emotional experience through the interaction of the audience. Situations of surprise, of disorientation, tension between the real and the image, transform the visitor into his own observer.



Graduated in Architecture. Wins the Rumos Transmedia Itau Cultural in 2002, and Cybernetic Rumos In 2007. Produces the Reflection installations, shown in Ciber@rt in Bilbao, at the art@outsiders in Paris, File Rio, Itaú Cultural, and Interconnect@between attention and immersion in ZKM Center for Art and Media Karlsruhe. The video BMG 8970 is selected to 15° Video Brasil,[[[prog:ME]]] at Telemar, Rencontre Internacionales Paris / Berlin and at the 7° Manifestation Internationale Vidéo et Art Électronique in Montreal, and in Mostravideo also shows Not to be reproduced. The object rever exhibited at Cultural Center of Spain in Montevideo, mov_ing at Sesc Pompéia.



Moving ist eine interaktive Videoinstallation. Bei dem projizierten Bild handelt es sich um einen alten Lastwagen, der seine Ladung durch eine große Stadt transportiert. Inmitten eines Ofens, einer Matratze und anderer Möbelstücke ist ein Spiegel zu sehen, der das reflektiert was schon vergangen ist, das was zurückgelassen wurde – in diesem Fall das Elendsviertel einer Großstadt. Dieses Bild, welches nicht die geringste Bedeutung hatte und kaum zu bemerken war, ist jetzt eingerahmt, ein anderes Licht und einen anderen Winkel reflektierend. Es gewinnt eine weitere Dimension, eine die aus dem Rest des Bildes hervorsticht. Vor diesen Reflektionsbereich der Projektion wurde eine Glasscheibe auf den Boden gelegt um ein drittes Bild widerspiegeln zu können: das des Besuchers. Der interagierende Besucher, an einem bestimmten Punkt vor dem reflektierenden Bereich im Raum ankommend, wird von einem Sensor erfasst, woraufhin er von Licht überflutet wird. Der Interagierende tritt in eine andere Realität ein, seine Reflektion wird zu dem Spiegel in dem fahrenden Lastwagen und damit in das Elendsviertel transportiert, die Stadt mittels dieser virtuellen Exkursion durchquerend.

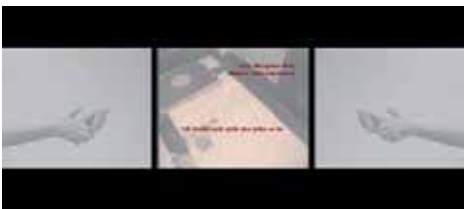
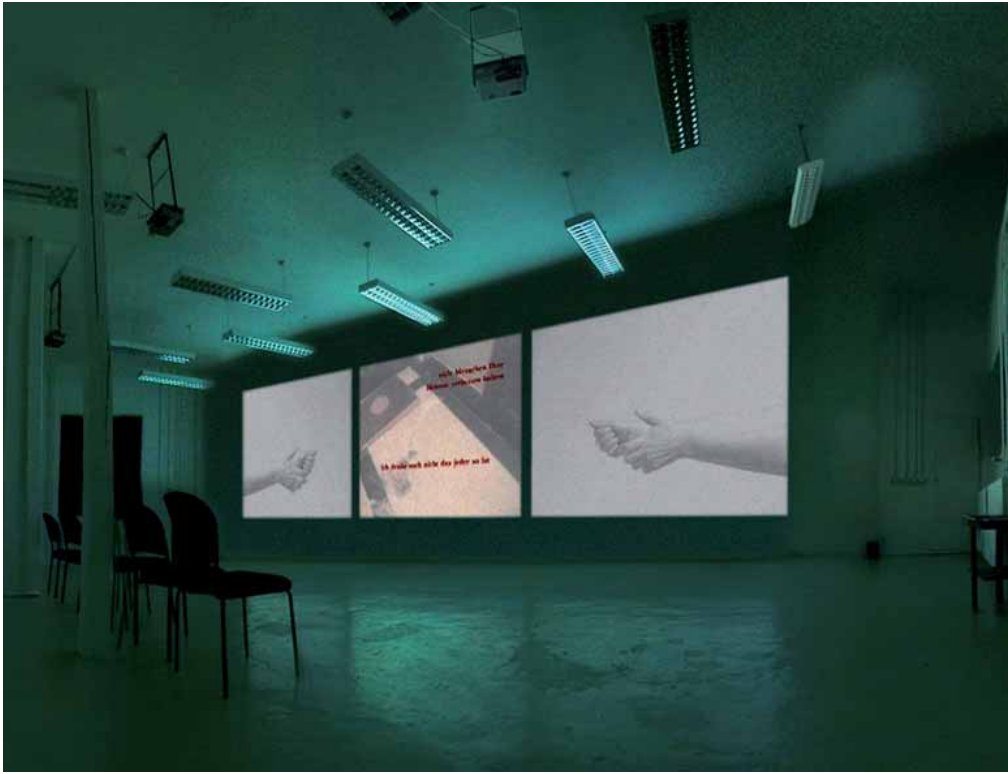
Moving est une installation vidéo interactive. L'image projetée désigne un vieux camion qui transporte son chargement à travers une grande ville. Au milieu d'un four, d'un matelas et d'autres meubles, un miroir est installé qui reflète ce qui s'est déjà passé, ce qui a été laissé derrière – dans ce cas, le quartier pauvre d'une grande ville. Cette image qui n'a pas la moindre signification et n'était même pas visible, est maintenant entourée, reflétant une autre lumière et un autre angle. Elle gagne une autre dimension, qui sort du reste de l'image. Devant de ce domaine de réflexion de la projection, une vitre a été posée sur le sol pour refléter une troisième image. Le visiteur qui interagit, arrivant sur un point déterminé devant le domaine de réflexion de la pièce est saisi par un capteur, suite à quoi il est inondé de lumière. La personne qui interagit entre dans une autre réalité, sa réflexion devient un miroir dans un camion roulant et est ainsi transportée dans un quartier pauvre, traversant la ville par le biais de cette excursion virtuelle.

Moving is an interactive video installation. The image projected is that of an old transport truck moving with its load through a big city. Amongst furniture, a stove and some mattresses, a mirror, which reflects what has come to pass and what has been left behind, in this case a city slum, can be seen. This image, which is not important in the least, which is not even noticeable, has been put in a frame. This image reflects another light, another angle, gains another dimension, which stands out. On the floor in front of this area of reflection a glass panel has been positioned to reflect a third image: that of the visitor. The interacting visitor, arriving at a certain point in the room, in front of the reflective area, activates a sensor and is flooded with light. He thereby enters another reality: his reflection is being transported to the mirror in the moving truck, into the city slum and traverses the city by means of this virtual journey.

My work involves exploration of the emotional self and especially the search for identity in one's own family history.

The media artist Maria Kowalski (born 18.02.1979 in Münster, Westfalen) lives and works in Saarbrücken. From 1999 to 2005 she studied at the HdBK Saar (class of Ulrike Rosenbach). 2005 Diploma and Master Student. 2006/2007 Postgraduate Fellowship of Saarland

Group exhibitions (selection): 1998 | 98 hour performance with the artist group "der längste Tag" (the longest day), perception project "Zeit und Raum" (Time and Space) | Deutsches Seminar Basel CH // 2000 | Performance, Insights XII- Dance Festival, Unternehmen Mitte Basel (CH) // International | Video Festival Oberstdorf // Kurz und Schön (Short and Beautiful) Video Festival Cologne // 2001| group exhibition "Gegen den Strich" (Against the Grain), Frauenmuseum Bonn // Performance | "Möglichkeiten der Kommunikation" (Possibilities of Communication), Saarland Museum Saarbrücken // "Body in System" Solarfestival Schloss Dillingen // 2002 | Performance "Jetztzeit Anatomie" (Present Time Anatomy) Homburg/Saar // 2003 | "Vorbilder statt Vorurteile" (Examples instead of Prejudices), Universität Bonn // 2004 | "Zoom 2004", T-Systems, Saarbrücken // 2005 | Diploma exhibition Völklingen // 2006 "Imodestiale" Festival Ludwigsburg // "Terz" Künstlerhaus Saarbrücken // "Von hier aus" (From here) Frauenkultur Monat Saarbrücken // 2007 | Media Art at the HdBK Saar Moltkereiwerkstatt Cologne // Virtual Residency, Galerie faux mouvement Metz (FR) (Catalogue) // DigiFestival, Florence (IT) // BBK Annual exhibition Künstlerhaus // "das inszenierte Fenster bei Nacht" (the staged window by night).



Maria Kowalski setzt sich schon seit dem Jahre 2004 mit dem Thema „Roma und Sinti“ künstlerisch auseinander. Ihr Interesse an diesem Thema entstammt der Erforschung ihres eigenen Familienhintergrundes. Ihr Vater, der 1995 starb, gehörte dem Volk der „Zigeuner“ an. Der Titel ihrer ersten Videoinstallation (2005) war das Zeichen „Z“, welches eine kritische Anspielung auf die Tätowierungspraxis im „Dritten Reich“ darstellt (vergleiche Robert Ritters „Zigeunerforschung“).

Im Zentrum der Videoinstallation „Z“ findet man eine große Projektion, die aus drei parallelen Videoprojektionen besteht. In den Ecken des Raumes befinden sich Lautsprecher. Interviewfragmente, rauschender Wind und Musik liefern die allgegenwärtigen Klangeffekte.

Die drei Videoprojektionen sind durch ein horizontal durchlaufendes Textband miteinander verbunden. Bildsequenzen aus der Natur und Interviews, die sowohl in Textformat als auch in Audioformat präsentiert werden, erzeugen eine Spur aus Bildern. Im Laufe der Vorstellung wird der Zuschauer authentischem Textmaterial ausgesetzt. Hinter all diesem Text laufen Bildsequenzen, welche beinahe eine idyllische „Gegenwelt“ aufbauen, in der sich die Phantasie der Zuschauer frei entfalten kann. Durch die Überfrachtung mit Text, Bild und Ton wird ein Moment der Verwirrung erzeugt. Die Nervosität und die Spannung steigern sich, weil es unmöglich ist mit der Gleichzeitigkeit der Informationsüberfülle zurechtzukommen. Maria Kowalski beendet ihre Vorstellung mit einem hochgradig metaphorischen Gedicht, welches den Zuschauer zum Träumen und Nachdenken anregt. In ihrer Videoinstallation „Z“ gelingt es Maria Kowalski sich mit dem kontroversen Thema der Zigeuner auf zwei Arten auseinanderzusetzen: einerseits auf eine spirituelle und andererseits auf eine eher distanzierte, objektive Art und Weise.

Dr. Gerhard Glüher

Maria Kowalski a travaillé artistiquement sur le thème des « Roma et Sinti », les gitans, depuis 2004. Son intérêt pour ce sujet est né de la recherche qu'elle a effectuée sur sa propre origine familiale depuis 2004. Son père qui mourut en 1995, appartient au peuple des « gitans ». Le titre de sa première installation vidéo (2005) était l'unité lexicale « Z », une allusion critique au tatouage du « Troisième Reich » (comparé à la « Zigeunerforschung » de Robert Ritter [recherche sur les gitans]). Au centre de l'installation vidéo « Z », on trouve une grande projection consistant en trois images vidéos parallèles. Dans les coins de la pièce sont installés des haut-parleurs. Des fragments d'entretiens, du vent frémissant et de la musique créent des effets sonores omniprésents.

Les trois images vidéo sont reliées par un texte fonctionnant horizontalement. Des séquences d'images de nature, d'entretiens, présentés les deux sous forme de format texte et audio, le tout crée une succession d'images. Au cours de la représentation, les spectateurs seront exposés à des informations de texte authentiques. Derrière tous ces textes, se cachent des séquences images déroulantes qui forment presque une « contrepartie » idyllique où l'imagination du spectateur peut se déployer librement... Un moment de confusion est créé par la surcharge de textes, d'images et de son. La nervosité et la tension s'accroissent car il est impossible de faire face à la simultanéité des informations qui inondent les sens des spectateurs. Maria Kowalski finit sa représentation par un poème hautement métaphorique qui fait rêver et méditer les spectateurs. Dans son installation video « Z », Maria Kowalski réussit à traiter le thème controversé des gitans de deux manières : d'une part spirituelle et d'autre part, d'une manière plus distanciée et objective.

Dr. Gerhard Glüher

Maria Kowalski has been working artistically on the subject "Roma and Sinti", the gypsies, since 2004. Her interest in this subject arose from the research she did on her own family background. Her father, who died in 1995, belonged to the folk of the "gypsies". The title of her first video installation (2005) was the token "Z" which is a critical allusion to the tattooing in the "Third Reich" (compare to Robert Ritter's "Zigeunerforschung" [Research on Gypsies]).

In the center of the video installation "Z" is a big projection consisting of three parallel video images. In the corners of the room are loudspeakers. Interview fragments, rustling wind and music provide omnipresent sound effects.

The three video images are linked up by a horizontally running text. Sequences of nature images, interviews, presented both as text and in audio format, all create a trail of images. In the course of the performance the spectators will be exposed to authentic text information. Behind all of this text there are image sequences running, which almost build up an idyllic "counterpart" in which the spectators' imagination can freely unfold... A moment of confusion is created by overloading text, image and sound. The nervousness and tension become stronger and stronger because it is impossible to cope with the simultaneity of the information that floods the spectators' senses. Maria Kowalski finishes her performance with a highly metaphorical poem, which makes the spectators dream and ponder. In her video installation "Z", Maria Kowalski manages to deal with the controversial subject of the gypsies in two ways: on the one hand in a spiritual way and on the other hand in a more distanced, objective way.

Dr. Gerhard Glüher

"I begin with idleness and silence."



Antti Kulonen lives and works in Helsinki. He has been involved in photography since 1995 and had his first exhibition in 2000. His work has been shown in several solo and some group exhibitions in Finland. This is his first exhibition abroad. He graduated with a degree in photography in 2005. His collection "Novellikokoelma" was on show in Helsinki in 2005 at the Cable Factory and the Cultural Center, at the annual exhibition of the Union of Finnish Art Associations and in the summer 2006 in the Museum Patzlerhaus, Meißen, Germany.



„Novellikokoelma“ ist eine Zusammenstellung von 14 Fotografien im Format 50x70cm, die mit Acrylfarbe bearbeitet wurden. Alle Fotografien wurden in Prag zwischen dem 14. Januar und 12. Februar 2005 aufgenommen und im darauffolgenden Frühling in Finnland mit Farbe weiter bearbeitet.

Kulonens Gebrauch von Silhouetten in der Fotografie lenkt die Aufmerksamkeit auf eine moderne Welt, in der die Anonymität und Austauschbarkeit eines jeden von uns, sei es als Mensch oder als Individuum, gegeben ist. Die Silhouetten zeigen den Verlust persönlicher Beziehungen in der heutigen Welt: Der Mensch als Individuum ist nicht länger erforderlich, da wir mittels Telefon oder Computer kommunizieren – wir sind alle austauschbar. In einem derartigen Umfeld ist es einfach jemanden zu kopieren und an der Stelle irgend eines anderen wieder einzufügen. Dennoch geht es in der Arbeit auch um unsere eigene Vergänglichkeit: Wir sind nur für kurze Zeit auf Erden, die Silhouetten sind wie Schatten oder wie ein Flackern in der Zeit, fast wie die Erinnerung an etwas, das einmal geschehen ist; die Momentaufnahme einer Erinnerung bei der die Einzelheiten verblasst sind und von der Teile doch immer erhalten bleiben werden.

Ein Aspekt zeigt Silhouetten aus dem alltäglichen Leben, welche die Vergänglichkeit des Menschen aufzeigen, ein anderer wie Geschichte zur Gegenwart und Zukunft wird. Die beiden Aspekte treffen sich und berühren auf subtile Art und Weise die Gegenwart des Menschen, die Umwelt und die Zeit – dabei zwei völlig unterschiedliche Perspektiven auf die moderne Kunst eröffnend, die sich gegenseitig ergänzen, faszinieren und zum Nachdenken anregen.

Für mich bedeutet das Hinzufügen von Personen zu den alten und überlieferten Szenarien, das Hinzufügen zu einem Leben, das einst gelebt wurde und jetzt vorüber ist und bringt damit ein faszinierendes Element in die Fotografie ein.

« Novellikokoelma » est une série de 14 photographies de format 50x70cm dont les finitions ont été réalisées à la peinture acrylique. Tous les clichés ont été pris à Prague du 14 janvier au 12 février 2005 et peints en Finlande au printemps 2005.

L'utilisation que Kulonen fait des silhouettes en photographie met l'accent sur un monde moderne qui touche l'anonymat et l'interchangeabilité de chacun d'entre nous en tant que personne et individu. Les silhouettes sont le reflet de la perte des relations individuelles dans le monde d'aujourd'hui : du fait qu'il communique par téléphone ou via un PC, l'individu n'est plus indispensable – chacun de nous est devenu interchangeable. Dans un tel environnement, il est facile de copier et de coller un individu quelconque à la place d'un autre. Cependant, l'oeuvre traite également de notre caractère éphémère : notre passage sur terre est court, les silhouettes sont comparables à des ombres ou à des scintillements dans le temps et évoquent presque des souvenirs de choses survenues par le passé, tel le cliché d'un souvenir dont les détails, même s'ils disparaissent, restent ancrés dans notre mémoire.

Dans un premier aspect, cette oeuvre met en évidence le caractère éphémère des individus au travers de silhouettes extraites de la vie quotidienne et dans un autre aspect, elle montre comment l'histoire devient présent et futur. Ces deux aspects mêlent et abordent de manière subtile les thèmes de la présence de l'homme, de l'environnement et du temps et présentent deux perspectives très distinctes sur l'art moderne qui sont complémentaires, intrigantes et incitent toutes deux à la pensée.

« Selon moi, ajouter des personnages aux scènes anciennes et traditionnelles donne du sens à la vie déjà vécue et terminée et confère ainsi aux photographies un élément fascinant ».

“Novellikokoelma” is a 14-piece collection of 50x70cm photographs, which have been processed with acrylic paint. All of the photographs were taken in Prague between 14 January and 12 February 2005 and painted in Finland in the spring of 2005.

Kulonen's use of silhouettes in photography highlights a modern world that touches the anonymity and interchangeability of each of us as people or individuals. Silhouettes show the loss of personal relationships in today's world: the individual is no longer necessary as we communicate by phone or a PC – we are all interchangeable. It is easy to cut and paste anyone into the positions of the people in these environments. Yet the work is also about our own transience: we're only here for a short time, and the silhouettes are like shadows or like a flicker in time, almost like the memory of something that once happened; a snapshot of a memory where the detail has disappeared, yet parts of it always remain.

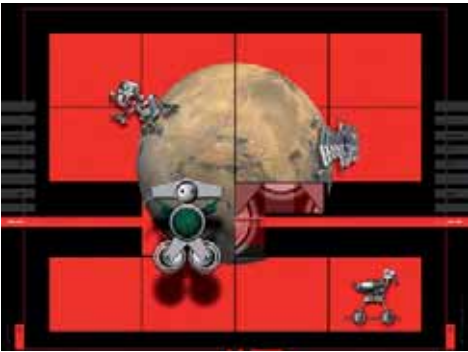
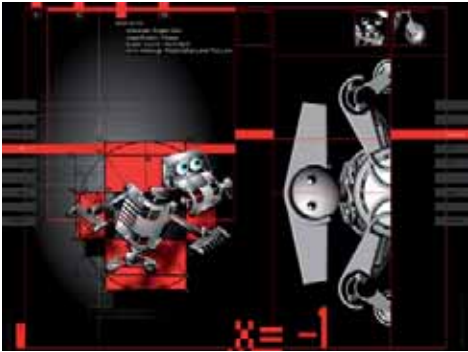
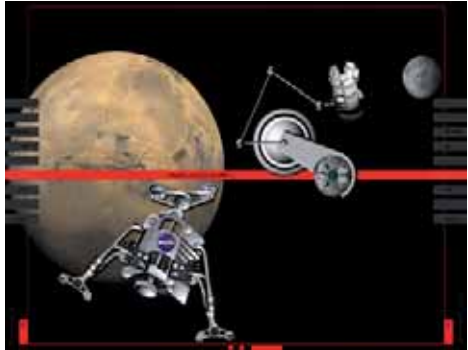
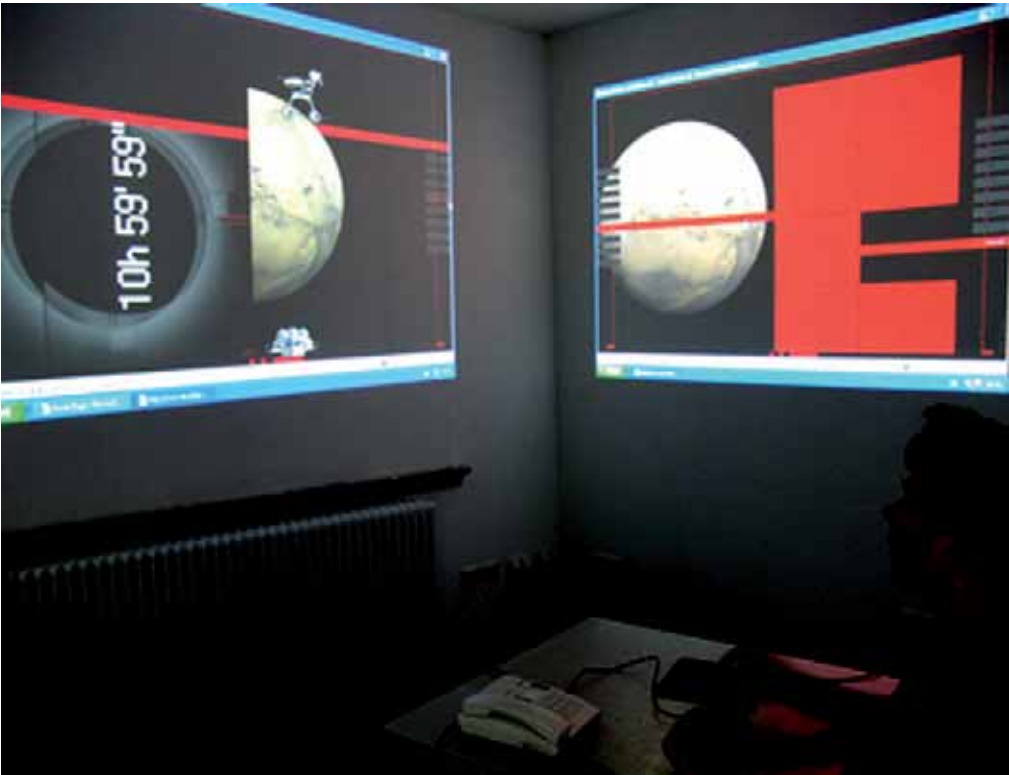
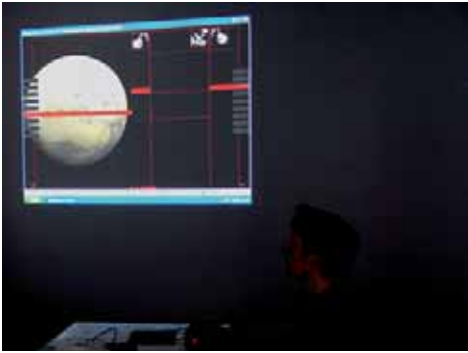
One aspect shows the transience of people through silhouettes from every day life, another how history turns into the present and the future. The two aspects merge and touch the presence of man, environment and time in subtle ways – while presenting two very different perspectives on modern art that are complementary, intriguing and thought-provoking.

“To me, to add characters to the old and traditional sceneries means to add to the life once lived and now gone and therefore brings a fascinating element to the photographs”.

An exhibition visitor

Un visiteur

Esoth Eric [v.7] is part of reVoltaire.net project: a pataphisycal archive of web site stories.



Chief-editor and designer of the intermedia magazine; member of the kinema ikon group. Works on CD-ROM, net.art, hypermedia installation. Participated in many international digital art exhibitions and festivals: The 50th Venice Biennale, Romanian pavilion- artist and curator; 2003 presentation Centre Pompidou Paris; 49th Venice Biennale, Romanian pavilion: context; ISEA 2000 revelation Paris; OSTranenie Bauhaus; retrospect kinema ikon Centre Pompidou; XXII Sao Paulo Biennial. Awards: Honorable mention: project netarts.org 2005 by MCMGA Tokyo; Best Net Art Project Award: Prog:ME, Rio de Janeiro; 2002 The JavaArtist of the Year Award. 2001 First place: FILE Sao Paulo; Recognition: CYNETart Dresden



Auf der Urknalltheorie basierend, begreift sich dieses Projekt als eine virtuelle Reise durch das Universum in neun Episoden.

1. net.version: online _URL: <http://revoltaire.net/esoth-eric7>

2. Hypermedia Installation _ 2 Computer, 2 Monitore, 2 Multimediaprojektoren, 2 Leinwände: Esoth Eric und antiEsoth Eric entwerfen die Hypermedia-Anwendung Esoth Eric, entwickelt auf der Grundlage einer Gleichung, die 1, 0 oder -1 zum Ergebnis hat. Auf die beiden Projekte kann unabhängig voneinander von zwei Computern aus zugegriffen werden. Die projizierten Bilder überlappen sich auf der Leinwand, welche die Rolle eines Schmelztiegels übernimmt aus dem die verschiedenen Ergebnisse der Gleichung hervorgehen.

> Esoth Eric _ die Elemente der Gleichung entsprechen den Biographemen des Charakters und können den Vorlieben des Benutzers entsprechend kombiniert werden. Alternativ kann auch chronologisch darauf zugegriffen werden. Das aus dem Schmelztiegel hervorgehende Resultat wird immer ein anderes sein.

> antiEsoth Eric _ so wie der minimale Unterschied zwischen Materie und Antimaterie die Existenz der Welt, wie wir sie sehen, ermöglicht, so hat auch jedes Pixel sein Antipixel. Deshalb darf antiEsoth Eric's Existenz nicht übersehen werden.

Q.E.D.: Wenn $x = 0$ ist, verliert jede Bejahung ihren Sinn. In Wirklichkeit ist die Null die goldene Zahl der Hypermedia-Arbeiten. Wenn $x = -1$ ist, werden Singularitäten und Grenzen aufgehoben und man könnte von einer imaginären Zeit sprechen, in der alles möglich ist. Wenn $x = 1$ ist, wird ein numerisches Objekt gezeigt, welches die Auswirkung des Anordnens, Abstimmens oder des absichtlichen Abdeckens eines klanglichen oder graphischen Raums ist. Dieses Objekt, welches keine besondere Bedeutung hat, wurde „krestanatz“ genannt.

Basé sur la théorie du Big Bang, le projet est censé être conçu comme un voyage virtuel en 9 épisodes à travers l'univers.

1. net.version: online _URL: <http://revoltaire.net/esoth-eric7>

2. installation hypermedia _ 2 ordinateurs, 2 moniteurs, 2 projecteurs multimédia, 2 écrans : Esoth Eric et antiEsoth Eric composent l'application hypermédia Esoth Eric, développée sur la base de la même équation dont le résultat est 1, 0 ou -1. Les deux projets sont indépendamment accessibles à partir de deux ordinateurs. Les images projetées se superposent sur l'écran qui joue alors le rôle d'un creuset dont ressortent les différents résultats de l'équation.

> Esoth Eric _ les éléments de l'équation correspondent aux biographèmes du personnage et l'utilisateur peut les combiner selon ses préférences ou peut y accéder de manière chronologique. Le résultat fourni par le creuset ne sera jamais le même.

> antiEsoth Eric _ Tout comme la différence minimale qui existe entre la matière et l'antimatière rend possible l'existence du monde que l'on pense connaître, chaque pixel a son antipixel. Il est par conséquent impossible de nier l'existence de antiEsoth Eric.

Q.E.D.: si $x = 0$, toute affirmation perd de son sens. En réalité, zéro constitue le chiffre clé des œuvres hypermédia. Si $x = -1$, les singularités ainsi que les limites sont abandonnées et on peut parler du temps imaginaire où tout devient possible. Si $x = 1$, un objet numérique s'affiche. Cet affichage est le résultat de l'organisation, la modification ou la superposition intentionnelle d'un espace sonore ou graphique. Cet objet dénué de sens précis est appelé « krestanatz ».

Based on the big bang theory, the project is meant to be conceived as a virtual travel through the universe in 9 episodes.

1. net.version: online _URL: <http://revoltaire.net/esoth-eric7>

2. hypermedia installation _ 2 computers, 2 monitors, 2 multimedia projectors, 2 screens: Esoth Eric and antiEsoth Eric compose the hypermedia application Esoth Eric, developed on the same given equation that has 1, 0 or -1 as a result. the two projects can be accessed independently from two computers. the projected images are overlapping on the screen, which plays the role of a melting pot from where the alternative results of the equation emerge.

> Esoth Eric _ the elements of the equation correspond to the biographemes of the character and can be combined according to the preferences of the user or can be accessed chronologically. The result revealed by the melting pot will always be different.

> antiEsoth Eric _ such as the minimal difference between matter & anti-matter makes possible the existence of the world we think to know, any pixel has its anti-pixel. Therefore, antiEsoth Eric's existence cannot be overlooked.

Q.E.D.: if $x = 0$ any affirmation loses its meaning. In reality zero is the golden number of hypermedia works. If $x = -1$ singularities and limits are abandoned and one can speak of the imaginary time where everything is possible. If $x = 1$ a numeric object is shown, as an effect of organizing, tuning or intentionally covering a sonorous or graphic space. This object, with no precise meaning, is named krestanatz.

My work takes as its starting point our growing awareness of the participative nature of the universe as it draws on scientific, philosophical and artistic knowledge in an attempt to understand consciousness as an outcome of social experience and dialogue within a consensual domain.



Lyubov Bondareva



Ahmed Bakkali Tahiri



Gino Rairez



Violeta_Nikolava_Danova



Yoel Quesada



Mitko Dimitrov Miter

Since graduating from Glasgow School of Art in 1995 with a Master of Fine Arts, Kevin McCourt has exhibited, given conferences and taught in many countries including Mexico, Spain, the UK and Japan. His early works explored the blurred relations between culture and nature in our hybrid world. In 2000, he began to explore language and non-literal communication within and across cultures. *Padres Maridos Hijos* Fathers Husbands Sons, 2002, and *City Virus*, 2003-2005 addressed specific social themes. In 2000, he set up XYZ010, an Art/Science research project. This has led to his current interest in addressing the theme of consciousness from an intersubjective and transdisciplinary perspective.



Kevin McCourt verwendet bei seiner Arbeit, die untersucht wie der Dialog als unmittelbar gelebte Erfahrung ausschlaggebend bei der Bewusstseinsbildung, sei es des Einzelnen oder der Gemeinschaft, sein kann, eine intersubjektive und gemeinschaftliche Herangehensweise. Dieses spezielle Projekt, „Barrio Mestizo Barrio Castizo“, konzentriert sich auf das neuerlich aufgetretene Phänomen der Massenimmigration nach Madrid. Es basiert auf einer Reihe von Interviews mit Immigranten. Obwohl sich das Projekt auf diese Stadt konzentriert haben die Antworten doch eine internationale Relevanz und Resonanz.

Immigration findet innerhalb eines dynamischen und aufstrebenden sozialen Kontextes statt. Dieses Projekt spricht über die vielen unterschiedlichen sozialen Perspektiven (begrifflich, kollektiv oder individuell) und die vielen Sprachen unterschiedlichster Herkunft, die an einem Ort zu einem gegebenen Zeitpunkt existieren. Es gibt viele Präzedenzfälle in der Geschichte, die klar aufzeigen, dass das Zusammenreffen von Kulturen, und der damit verbundenen sozialen Wechselwirkungen, die eine solche Bewegung von Menschen und Wissen beinhaltet, zu kulturellen Vorteilen führen kann. Es geht hier eher um das Eröffnen neuer und das Erweitern alter Horizonte als um den Verlust von Lebensraum. Natürlich ist auch das Potential für eine Katastrophe vorhanden.

„Barrio Mestizo Barrio Castizo“ kann als eine direkte und fragende Arbeit angesehen werden, die versucht den Betrachter einzubeziehen und ihm die Zeit zur Reflektion darüber zu geben, wie individuelle und geteilte Erfahrungen sich miteinander verbinden.

In seinem derzeitigen Werk beschäftigt er sich in ähnlicher Weise mit „Noesis“. Er ist dabei Strukturen für Experimente zu entwickeln, die nicht nur übertragbar sind sondern auch unter der Beteiligung der Öffentlichkeit durchgeführt werden sollen. Diese Experimente, obwohl im sozialen Kontext der realen Welt verwurzelt, werden sich dem kommunikativen, telematischen und partizipativen Potential der Technik annehmen.

En étudiant comment le dialogue en tant qu'expérience directe vécue peut jouer le rôle d'un processus de définition durant la formation de la conscience collective et individuelle, l'œuvre de Kevin McCourt adopte une approche intersubjective et collaborative à la fois.

Le projet intitulé « Barrio Mestizo Barrio Castizo » traite du phénomène récent de l'immigration de masse vers Madrid. Il se base sur une série d'interviews réalisées avec des immigrés. Bien que le projet se concentre sur cette ville, les réponses qu'il apporte ont une importance et une résonance internationales.

Le phénomène d'immigration apparaît dans un contexte social dynamique et émergent. Ce projet traite de la multitude de perspectives sociales (perspectives conceptuelles, collectives et individuelles) et de langues d'origines diverses qui existent à un même endroit, à un moment donné.

De nombreux événements historiques ont clairement montré que la rencontre des cultures et les interactions sociales que de tels mouvements de population et des connaissances impliquent, peuvent s'avérer bénéfiques d'un point de vue culturel et entraîner une ouverture et un élargissement des horizons plutôt qu'une perte de l'espace. Bien sûr, le risque de catastrophe n'est pas exclu.

« Barrio Mestizo Barrio Castizo » peut être considéré comme une œuvre qui questionne et qui tente de fournir un espace qui inclut le spectateur et lui laisse le temps de réfléchir sur la manière dont les expériences individuelles et collectives interagissent.

Son œuvre actuelle présente des similarités avec Noesis. Il développe des structures permettant de réaliser des expériences transférables et participatives dans le domaine public. Bien qu'elles aient pour point de départ des contextes sociaux du monde réel, ces expériences incluront le potentiel communicatif, télématique et participatif de la technologie.

Kevin McCourt's work adopts an intersubjective and collaborative approach as it explores how dialogue as a direct lived experience can act as the defining process in the formation of consciousness, both individual and collective.

This particular project, “Barrio Mestizo Barrio Castizo”, focuses on the recent phenomenon of mass immigration to Madrid. It is based on a series of interviews with immigrants. Although the project centers on this city, the responses have an international relevance and resonance.

Immigration occurs within a dynamic and emergent social context. This project speaks about the multiple different social perspectives (conceptual, collective or individual) and the many languages of diverse origins, which exist in one place in a moment in time.

There are many historical precedents, which clearly demonstrate that, the meeting of cultures, and the social interactions such movements of people and knowledge imply, can produce cultural benefits; an opening up and broadening of horizons, rather than a deprivation of space. Of course, the potential for catastrophe also exists.

This can be seen as a direct and interrogative work, which attempts to provide an involving space and extended time for reflection on how individual and shared experience interconnect.

His current work is similarly concerned with Noesis. He is developing structures for participative and transferable experiments in the public realm. These experiments, while rooted in real-world social contexts, will embrace the communicative, telematic and participative potential of technology.

Kristefan Mitchell and Theresa Schuber | Australia / Germany | Grandmother Minski

"My objective was to highlight the importance of researching about ones family history. In the words of Jonas Mekas, it is about 'celebrating things that are small in a time of bigness'. My story unfolds in real-time as I explore my grandmother's story, absorb culture and meet relatives for the first time. Maria's story, like all life stories, is an integral part of culture because it reminds us of who we are and how we got here."



Kristefan Mitchell studied communications at the University of Newcastle, Australia majoring in audio-visual media production. His works achieved a number of awards including final selections in The Australian National Student Film Competition, Sydney Reellife Festival, Melbourne Underground Film Festival and the Newcastle Film Festival. He also founded VITAEI Focus, a non-for profit filmmaker's network that has produced several videos including the acclaimed open source documentary 'Dancing to Architecture'. Currently he works in IT-media for a national television network and is establishing his own business. Theresa Schubert studied media art and design at the Bauhaus-University Weimar, Germany majoring in video and radio art. Her topics include the investigation and documentation of contemporary social phenomena, public structures, cultural streams and the critical reflection of medial attributes. Currently she works on exploring new forms of perception in media installations.



„Grandmother Minski“... dokumentiert die Reise eines Filmemachers auf der Suche nach seiner Familiengeschichte, basierend auf dem Leben seiner Großmutter. Nach den Spuren seiner in Weißrussland geborenen Großmutter suchend führt ihn seine Reise von den Vorstädten Australiens über verschiedene andere Länder und Kulturen bis in das Herz Weißrusslands.

Während des zweiten Weltkriegs gerieten seine Großmutter und ihre Familie in Gefangenschaft der deutschen Wehrmacht. Bei Kriegsende kamen sie in das ehemalige Arbeitslager – dann das „Displaced Person-Camp“, Salzgitter, wo sie noch weitere vier Jahre verbringen mussten. Für ihren Ehemann russischer Herkunft war die Rückkehr in die Heimat nicht möglich, da ehemalige Zwangsarbeiter dort als Verräter angesehen wurden und in den russischen Lagern um ihr Leben fürchten mussten. Die Emigration schien einen Ausweg zu bieten und so begab sich die Familie zusammen mit Tausenden anderen auf ein Schiff nach Australien.

Mit tastendem, sensiblen Blick erzeugt der Filmemacher eine Atmosphäre, die zwischen Erinnerung und Suche anzusiedeln ist. Inspiriert von Filmemachern wie Jonas Mekas, Dziga Vertov und Ross McElwee bietet „Grandmother Minski“ eine audiovisuelle Erfahrung zwischen investigativem Journalismus und poetischem Videotagebuch.

Der Film reflektiert nicht nur über ein privates Familienschicksal, sondern ist auch als Symbol für den australischen multikulturellen Ethos anzusehen. Er weist auf die sozialen und politischen Unterschiede hin, die noch heute das Leben der Verwandten in Osteuropa von dem der Familie in Australien unterscheiden. Im Fokus des Filmes stehen die gesellschaftlichen Grundwerte des Lebens und in vieler Hinsicht auch die Humanität an sich.

« GRANDMOTHER MINSKI – Journey to Babushka »
(« GRAND-MERE MINSKI – voyage chez Babushka ») est un documentaire sur la vie d'un réalisateur qui tente de reconstruire l'histoire de sa famille en retraçant la biographie de sa grand-mère de manière rétrospective. Son voyage le conduit de la banlieue australienne au cœur de la Biélorussie, pays natal de sa grand-mère qu'il rejoint après avoir traversé plusieurs pays et différentes cultures.

Durant la Seconde Guerre Mondiale, elle et sa famille furent faits prisonniers par l'armée allemande. A la fin de la guerre, ils rejoignirent l'ancien camp de travail forcé de Salzgitter (Allemagne) alors devenu un camp pour réfugiés, où ils vécurent pendant quatre ans. Pour son mari d'origine russe, le retour au pays natal ne fut pas possible. En effet, les anciens travailleurs forcés étaient dorénavant considérés comme des traîtres et devaient craindre pour leurs vies dans les camps russes. Emigrer semblait alors être la seule solution. C'est la raison pour laquelle la famille, comme des milliers d'autres personnes, embarqua à bord d'un bateau pour l'Australie.

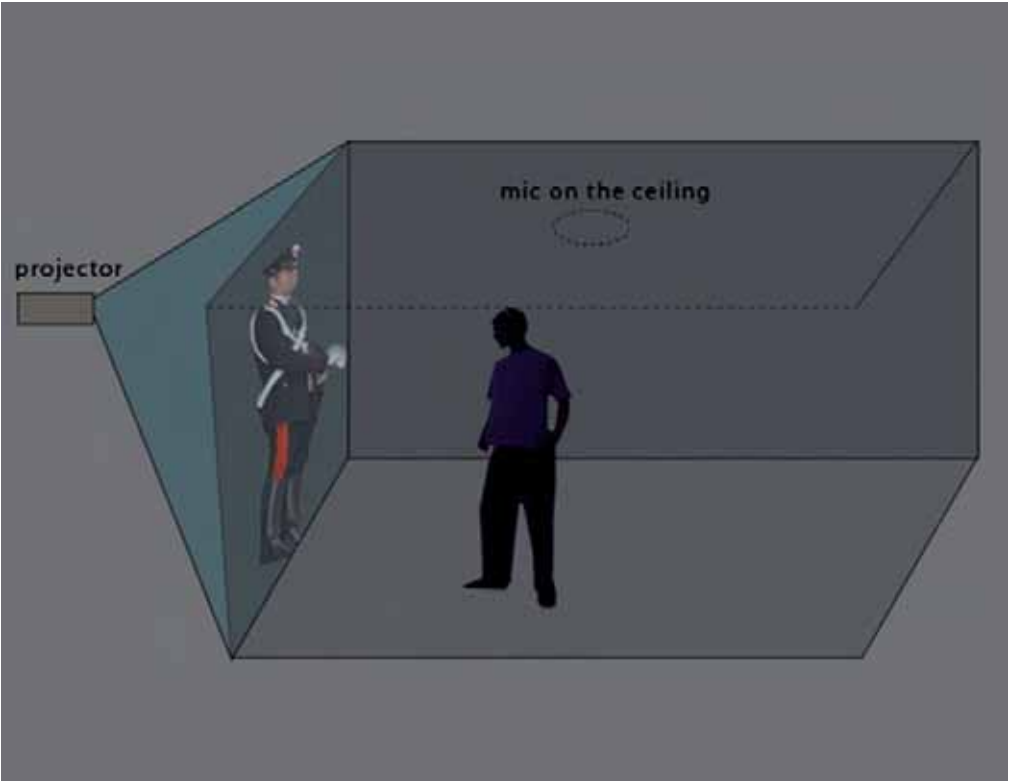
Grâce à une approche mesurée et sensible, le réalisateur parvient à créer une atmosphère située entre mémoire et rappel. Inspiré par l'œuvre de réalisateurs tels que Jonas Mekas, Dziga Vertov et Ross McElwee, « Grandmother Minski » fait appel à un mode de réalisation réfléchi afin de créer une expérience audiovisuelle unique située entre la recherche investigatrice et le langage poétique d'un journal intime vidéo. Ce film n'est pas seulement le reflet du destin d'une famille ; il symbolise également l'éthos multiculturel australien. Il met également l'accent sur les différences sociales et politiques qui continuent d'opposer les vies des membres de la famille vivant en Europe de l'Est et de ceux résidant en Australie. Il se concentre sur les valeurs clés de la société et est, à maints égards, un film sur l'humanité.

“GRANDMOTHER MINSKI – Journey to Babushka” documents a filmmaker's life as he explores his family history on the basis of the life story of his grandmother told in retrospect. The journey takes him from suburban Australia to the heart of White Russia and through several cultures and countries in between, where he is looking for the past life of his Belarusian born Grandmother.

During World War II, she and her family were taken prisoner by the German army. At the end of the war they came to the former labor camp, now Displaced Person-Camp Salzgitter, Germany, where they lived for four years. It was not possible for her husband, who was of Russian decent, to return to his homeland, the former forced laborers now being looked at as traitors had to fear for their lives in the Russian camps. Emigration seemed to provide a way out and so the family together with thousands of others boarded a ship to Australia.

With a tentative and sensitive view the filmmaker creates an atmosphere between remembrance and retrieval. Inspired by the work of filmmakers such as Jonas Mekas, Dziga Vertov and Ross McElwee, 'Grandmother Minski' uses a retrospect mode of filmmaking in order to provide a unique audiovisual experience between investigative research and poetic video diary. It not only reflects on the fate of a family, but is symbolic of the Australian multicultural ethos as well. It also points out the social and political differences, which still separate the lives of the relatives in Eastern Europe and the family in Australia. It focuses on the core values of society and in many ways is a film about humanity

Art must be connected with our time, our problems and wishes. Thus, I always try to create a work that deals with social issues like "Authority". If we can not change the situation at least we can make art with it.



Born 1977, lives and works in Linz, Austria. He works as a multimedia designer, developer and producer. Graduated in International Relations, Social Sciences and Multimedia Design, is currently studying Interface Culture at Kunst Universität Linz. Awards and exhibitions: Rumos Arte Cibernética Itaú Cultural Institute, Brazil, 2006 production of a biennial edition in art and technology of Itaú Cultural Institute – Emoção Artificial 3.0, "cave canem", Museu da Imagem e do Som at São Paulo, "Cochicho da Mata" (awarded by Prize Public Opinion and Prize ECO of American), Trade Bureau of São Paulo and "LixoÚtil" (awarded by Prize Public Opinion). www.popkalab.com



Michel Foucault zufolge besteht zwischen uns eine Verbindung der Macht. Die Seite der Macht ändert sich ständig, was von uns auch in jedem Augenblick wahrgenommen werden kann. Foucault dezentralisiert die Macht und behauptet, dass sie nicht von der gesellschaftlichen Schicht abhängt, sondern über Mechanismen und Strategien ausgeübt wird. Foucault behauptet, dass Macht eher unter dem Gesichtspunkt der Ausübung von Techniken und Werkzeugen als unter dem Blickwinkel dessen was sie ist, betrachtet werden sollte. Macht muss als etwas analysiert werden, das zirkuliert oder als etwas das nur in der Form einer Kette funktioniert.

Das Autoritätsprojekt wurde von einer Erfahrung, die ich Anfang 2006 machte, angeregt. Ich war damals bei der Einwanderungsbehörde eines europäischen Landes und versuchte herauszubekommen wie ich eine bestimmte Bescheinigung bekommen könnte. Mein erster Gedanke war mich an den Polizisten, der vor der Tür stand, zu wenden. Vielleicht stand er wegen der vielen Leute, die ihn viele unterschiedliche Fragen in vielen verschiedenen Sprachen fragten, so unter Stress, dass er anfang in seiner Muttersprache loszubreüllen. Ich war verblüfft, da es mir nicht möglich war ihn etwas zu fragen. Ich fing an ihn in Portugiesisch (meiner Muttersprache) anzubreüllen. Er wurde ruhig und wir konnten normal miteinander sprechen. Autorität ist eine interaktive Videoinstallation bei der man, in einem dunklen Raum, einem Polizisten, der genauso groß ist wie man selbst, gegenübersteht – auf der selben Machtstufe. Er fängt an, unter Benutzung seiner Pseudomacht, mit Ihnen zu sprechen. Wenn Sie nichts sagen, wird der Polizist immer größer. Dies geht so lange weiter bis Sie etwas sagen. Entsprechend der Lautstärke Ihrer Stimme verringert sich dann die Größe des Polizisten. Auf diese Weise wird die Machtbeziehung durch Dezibel ausgeglichen.

Selon Michel Foucault, des liens de pouvoir nous unissent les uns aux autres. L'équilibre de pouvoir subit sans cesse des changements, chose dont nous sommes conscients à chaque instant. Foucault décentralise le pouvoir et défend la thèse selon laquelle l'exercice de ce dernier ne dépend pas de l'appartenance à une classe sociale, mais de mécanismes et de stratégies. Pour comprendre le pouvoir, Foucault affirme qu'il est indispensable d'en analyser les formes d'exercice, les techniques et les outils plutôt que de l'appréhender en tant que tel. Il est nécessaire de comprendre le pouvoir comme une entité qui circule ou plutôt comme quelque chose qui fonctionne uniquement comme une chaîne.

Mon projet « Authority » est né d'une expérience que j'ai faite au début de l'année 2006. Je m'étais alors rendu auprès de l'office pour l'immigration d'un des pays de l'Union Européenne afin de connaître les démarches à suivre pour obtenir un document précis. Ma première idée fut de m'adresser au policier posté devant la porte. Entouré par une multitude de personnes, chacune d'elles lui posant des questions dans sa langue maternelle, il était tellement agacé qu'il commença à me crier dessus dans sa langue maternelle lorsque je me tournais vers lui. J'étais étonné parce que j'étais incapable de lui demander quoi que ce soit. C'est après lui avoir également crié dessus dans ma langue maternelle (le portugais) qu'il se calma et que nous avons pu discuter normalement. « Authority » est une installation vidéo interactive qui se compose d'une pièce sombre dans laquelle le visiteur fait face à la projection grandeur nature d'un policier : le pouvoir est ainsi réparti de manière égale. Le policier commence alors à parler au visiteur en faisant usage de son pseudo pouvoir. Si, face au policier, le visiteur reste silencieux, la taille du policier ne cesse de s'agrandir. Ce processus se poursuit jusqu'à ce que le visiteur commence à parler. La taille du policier diminue en fonction du volume de la voix du visiteur. Ainsi, les décibels permettent de rétablir l'équilibre du pouvoir.

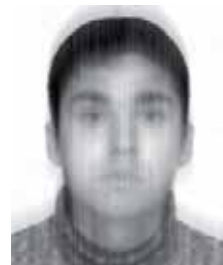
According to Michel Foucault there is a wire of power among us. The power side changes constantly and with every moment we can notice it. Foucault decentralizes power and argues that it does not operate through class but through mechanisms and strategies. Foucault argues that power should be understood in terms of its operations, techniques, tools rather than in terms of simply what it is. Power must be analyzed as something that circulates or rather as something which only functions in the form of a chain.

The authority project comes from an experience that I had at the beginning of 2006. I was at an immigration department of a European country trying to figure out what I should do to get a special document. My first thought was to ask a policeman in front of the door. But he was so stressed with people asking him many different questions in many different languages that when I turned to him he started yelling at me in his mother tongue. I was astonished, because I was not able to ask him anything. I started yelling at him in Portuguese (my mother tongue) and he calmed down and we could talk normally. Authority is an interactive video installation where, inside a dark space, you face a policeman in the same proportion as you – a same level of power. He starts to speak with you using its pseudo power. If you do not say anything the policeman becomes bigger and bigger. This continues until you start to say something. Depending on the volume of your voice the policeman's size starts to diminish. In this way, the power relation is equalized by the decibels.

"instability-variability-duality"



Born in 1971 in Zrenjanin /Vojvodina, Serbia & Montenegro. Graduated at The Academy of Arts in Novi Sad in 1998, Art course, department: painting. Awards: University of Novi Sad, Artist in Residence in Cite des Arts, Paris, France 2002. He is currently preparing for his MA on postgraduate interdisciplinary studies at the department of digital art at the University of Art in Belgrade. Member of Vojvodina and the Serbia Association of Artists. Various group and solo exhibitions in Serbia, Slovenia, Hungary, Colombia etc.



Der Hauptgedanke der Arbeit besteht aus der Präsentation des Menschen in permanenter Bewegung und der Beziehung zwischen Figuren. Zustände wie Laufen, Gehen, Begegnungen und Reaktionen zwischen Menschen usw.

Bis 2004 habe ich an einem Zyklus gearbeitet, den ich „Studie der Instabilität“ genannt habe. Der Zweck dieser Studie bestand darin, die Beziehung zwischen statischer und dynamischer Darstellung des menschlichen Körpers zu untersuchen.

Schon gleich zu Beginn meiner künstlerischen Tätigkeit habe ich ein Interesse an der menschlichen Gestalt entwickelt. Bis jetzt erschien die menschliche Gestalt in meinen Gemälden und Zeichnungen immer in ihrer psychologischen Dimension und auf Grund des Mediums war das Ergebnis immer ein statisches. Durch die Einführung der Bewegung und der Illusion der dritten Dimension in meine Beschäftigung mit der menschlichen Gestalt mit Hilfe digitaler Animation, versuche ich die dynamische Beziehung zwischen verschiedenen Medien und deren Auswirkung auf den Betrachter zu erforschen.

Die Form der menschlichen Gestalt, durchdrungen von der Auswirkung verschiedener Medien, wäre einem fortwährenden Wandel unterlegen – von erkennbar / wiedererkennbar bei den statischen Medien bis zu abstrakt bei den dynamischen Medien und umgekehrt.

Das Leitmotiv der menschlichen Gestalt und der Hauptgedanke sind bei allen Medien gleich, die Unterschiede werden erst bei der Reaktion der Betrachter sichtbar. Statische Medien (Zeichnung und Fotografie) sind geeignet für detaillierte Studien und Analysen, wegen ihrer Dauerhaftigkeit. Auf der anderen Seite sind Bewegung und Wandel von grundlegender Wichtigkeit für die digitale Animation.

L'idée principale de l'œuvre consiste à présenter l'homme en mouvement permanent et à montrer la relation entre les formes et les conditions telles que courir, marcher, rencontrer et réagir etc. qui peuvent survenir lors des relations humaines.

Jusqu'en 2004, j'ai travaillé à l'élaboration d'un projet intitulé « Etude de l'instabilité ». L'objectif de ce projet est d'explorer la relation qui existe entre la représentation statique et dynamique de la forme humaine.

Dès le début de mon activité artistique, j'ai développé un intérêt pour la forme humaine. Les peintures et dessins que j'ai réalisés jusqu'à ce jour font tous apparaître la forme humaine dans sa dimension psychologique. Le résultat obtenu a, du fait de la nature du média, toujours été statique. En introduisant, à l'aide d'animation ou de composite numérique, le mouvement et l'illusion de la troisième dimension dans mon activité, je souhaite explorer la relation dynamique qui existe entre les différents médias et leur impact sur le spectateur.

Sous l'influence des différents médias, la forme de l'espèce humaine subirait des modifications constantes et passerait d'un état reconnaissable / reconnaissable dans les médias statiques à un état abstrait dans les médias dynamiques et vice-versa.

Le leitmotiv de la forme humaine et l'idée principale sont les mêmes dans tous les médias, mais les différences sont visibles au niveau des réactions des spectateurs. Les médias statiques (dessins et photographies) conviennent pour réaliser des études et des analyses du fait de leur caractère permanent. A l'inverse, le mouvement et le changement sont fondamentaux pour l'animation ou la composite numérique.

The main idea of the work is the presentation of humans in permanent motion and the relationship between figures/conditions like running, walking, encounters and reactions between humans etc.

Until 2004, I was working on a cycle called "Study of instability". The purpose of this project is to explore the relationship between static and dynamic depiction of the human figure.

From the very beginning of my artistic activity, I developed an interest in the human figure. Until now, in my paintings and drawings, the human figure has appeared in its psychological dimension, and the result has been, by the nature of the medium, always static. By introducing the movement and the illusion of the third dimension into my occupation with the human figure through digital animation/composite, I would like to explore the dynamic relationship between different media and their impact on the viewer.

Under the influence of the different media, the shape of the human figure would be in constant change – from cognizable/recognizable in static media to abstract in dynamic media and vice versa.

The leitmotif of the human figure and the main idea are the same in all the media, but the differences are visible in the reaction of the viewers. Static media (drawings and photography) are suitable for detailed studies and analysis because of their permanence. On the other hand, movement and change are fundamental for the digital animation/composite.

I just try to orientate myself in our world and to keep the ability to feel and think about it.



*1980, Brno, Czech Republic

Secondary Arts and Crafts school Brno, Masaryk University-Pedagogic faculty Brno, Academy of Arts, Architecture and Design Prague, 2004 – nowadays 3rd year (Intermedia confrontation, head of Studio: Jiri David).

Exhibitions: 1999 Brno, Letohrádek Mitrovských, students of Pedagogic Faculty Masaryk University, 2000 Brno, Internet Café Lidická "One day", 2005 Prague, Obecní Galerie Beseda, students of conceptual studio AAAD Prague "There are no animals beyond this point", 2005 Prague, gallery Doubner – Kon text, 2005 Brno, Dum Pánu z Kunštátu "Under one sun – 15 years there are refugees at ours", 2006 Prague, Altán Klamovka „Journey to the Arctic circle“



Es handelt sich hier um eine Art dokumentarischen Kurzfilm über einen Kreativ-Workshop in einem Flüchtlingsheim.

Dieses Video stammt aus einem Flüchtlingsheim. Hier werden das ganze Jahr über Kreativ-Workshops abgehalten. Ich bin dort mehrere Male gewesen (als Praktikantin während meines Studiums) und war dort auch schon für kurze Zeit als Tutorin des Workshops tätig.

In dem Video ist ein junges Mädchen zu sehen, das malt. Sie malt einen Sonnenuntergang – ein sehr kitschiges Motiv, aber es wurde hier zu einem Symbol. All diese Leute (wir alle) wollen einen Platz zum leben. Während des Malprozesses sieht man verschiedene Leute vor dem Bild vorübergehen, was viele verschiedene visuelle Situationen erzeugt.

Der Eindruck, den das Video vermittelt, ist einerseits naiv und optimistisch und andererseits, wenn im Raum Popmusik zu hören ist, der eines Musikvideoclips. Wenn die Musik dann wieder aufhört, tritt wiederum die ursprüngliche Atmosphäre des Workshops in den Vordergrund. Die meiste Zeit konzentriert sich die Kamera auf das Bild selbst, wodurch das übrige Geschehen im Raum zu einem Teil des Entstehungsprozesses des Gemäldes wird. Im dritten Teil des Videos zoomt die Kamera wieder weg, um den ganzen Raum zu zeigen.

Dieses Video bezieht sich auch auf die Probleme in unserer Welt, nähert sich diesen aber nicht auf schockierende oder politische Art und Weise, sondern auf eine sehr zarte und feinfühlig.

Sorte de petit film documentaire sur l'atelier de création d'un asile pour réfugiés.

Ce film a été tourné dans un asile pour réfugiés qui dispose d'un atelier de création permanent. Je connais bien cet atelier pour m'y être rendue à plusieurs reprises dans le cadre d'un stage durant mes études mais également pour y avoir travaillé en tant que tutrice pendant une courte durée.

Cette vidéo montre la réalisation d'une peinture par une petite fille. La petite fille peint un coucher de soleil, un thème très kitsch généralement choisi par les enfants. Ce thème devient cependant un symbole, avec toute sa naïveté et sa banalité. Tout comme nous tous, toutes les personnes vivant dans cet asile veulent un endroit où vivre.

Pendant que la petite fille peint, on peut voir passer des gens devant la peinture ; ce qui donne naissance à différentes situations visuelles.

D'une part, la vidéo peut être perçue comme très naïve et optimiste. D'autre part, la musique pop que l'on entend en fond donne l'impression d'un clip vidéo. La plupart du temps, la caméra cadre la peinture en cours de réalisation et tout ce qui se passe devant elle devient en quelque sorte partie intégrante du processus de création. Mais dans la troisième partie de la vidéo, la caméra fait un zoom arrière et montre le reste de l'atelier.

Cette vidéo n'a pas pour objectif d'aborder les problèmes actuels de ce monde en choquant ou en les politisant. Bien plus, elle vise à les aborder en toute modestie, par le biais d'histoires humaines.

This video was filmed at an asylum center for refugees, where they have an all year round creative workshop running. I was there a few times as an intern during my studies and I also worked there as a tutor of that workshop for a short time.

This video shows the creation of a painting by a young girl. It is a sunset – a typical childish-and also very kitschy theme. But here it has become a symbol – with all of its naivety. All of those people (all of us) want some place to live.

During the painting process one can see people passing in front of the painting which creates lots of different visual situations.

On the one hand the video comes over as very naive and optimistic and on the other hand, with pop music playing in the background, gives the impression of a music video clip. Most of the time the camera focuses on the painting itself and anything happening in front of it becomes somehow part of the painting process. But in the third part of the video, the camera zooms out to show the rest of the workshop.

This video wants to relate to today's problems in the world not through shock or politics, but rather in an unpretentious way by telling stories about people.

As one who has lived on two continents for most of my life, and as the child of a Polish refugee, I feel the memories of the places one has lived in, been displaced from, voluntarily abandoned, are a constant source of discordant emotions – desire, relief, regret, hope – an impossible complex of contradictions. The places with which one has made a connection never disappear – they continue to live on in memory, which stimulates these contradictory emotions.



Born in New York City working in improvised music, music theater, and audio installations, with a continuing interest in density of microevents, rapid change, and using technology to stretch the bounds of perception and experience. Concerts, performances and workshops in Wien Modern Festival, the Kraków Audio Art Festival, Sonic Acts in Amsterdam, PS 1 and The Kitchen in New York, the Melbourne Festival, and Unyazi, the first festival of electronic music on the African continent, the Balkans, the Czech Republic and South Africa. Member of Fair Use, a trio whose work orbits around spontaneous soundtracks to highly sped-up film classics



Wir neigen dazu, Orte vorwiegend als visuelle Phänomene zu betrachten. Jemand, der weit gereist ist, könnte an irgendeiner Ecke in Wien, Amsterdam oder New York abgesetzt werden und auf einen Blick wissen, wo er sich befindet. Aber Orte besitzen auch einen Klangabdruck, und bei genauem Hinhören kann man den Akkord eines Ortes erkennen, die Tonlage, die ihm zu Grunde liegt. Spectral City ist ein Projekt, das diese Akkorde extrahiert und sie an einem anderen Ort wieder herstellt. Auch den Raum betrachten wir als außerhalb unserer Zeit existierend oder sehen ihn nur im Zusammenhang mit einer längstmöglichen Zeitdauer. Klang hingegen wird durch Schwingungen erzeugt, genau der Materie, aus der die Zeit selbst besteht. Dieses Stück gibt einen Raum (den anscheinend zeitlosen) durch die Manipulation der Zeit (und den Klängen, die darin erzeugt werden) wieder. Ein Klang in einem Raum wird für unsere Ohren relativ schnell schwächer. Dieses Stück verwendet die Techniken der Spektralextraktion- und -akkumulation, um vorübergehend die am hervortendsten Tonlagen, die in einem Raum vorhanden sind, zu unterdrücken, sie zu verlängern, bevor sie uns verloren gehen, sie zu akkumulieren und sie schließlich wesentlich langsamer, als dies normalerweise der Fall wäre, abklingen zu lassen. Im wesentlichen verwendet Spectral City Techniken zur Verlangsamung der Zeit, um den materiellen Raum zu erkunden.

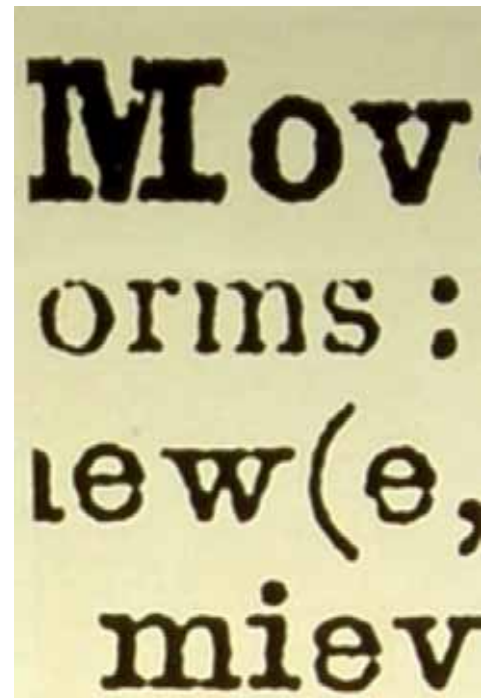
Bei dieser Umsetzung werden die Straßengeräusche einer Straße gegenüber eines Parks in Greenpoint, Brooklyn in Echtzeit von einem Computer analysiert. Die stärksten Tonlagen des Umgebungsklangs werden dann ermittelt und deren Daten zu einem Computer in Völklingen übermittelt, wo sie dann resynthetisiert werden. Die Liveklänge, die spektrale Form einer Stadt, werden zu einer anderen gesandt, wo sie dann, wie eine Erinnerung, im Raum schweben.

Nous avons tendance à concevoir les lieux comme des phénomènes à prédominance visuelle. Une personne qui a beaucoup voyagé peut se retrouver dans n'importe quel coin de Vienne, Amsterdam ou New York, il lui suffira d'un coup d'œil pour savoir immédiatement où elle se trouve. Mais les lieux présentent également des caractéristiques sonores et il suffit de tendre l'oreille pour entendre l'accord d'un lieu précis, l'ensemble des hauteurs sur lequel il se base. « Spectral City » (« Ville Spectrale ») est un projet qui extrait ces accords pour les recréer à un autre endroit. Nous concevons également l'espace comme une entité distincte du temps ou qui lui est soumise uniquement quand on considère les plus longues durées. Quant au son, il est créé par des vibrations, des oscillations qui constituent le matériel même du temps. Ce morceau exprime un espace (qui semble être intemporel) en manipulant le temps (les sons qui englobent le lieu). Pour nos oreilles, un son retentissant dans l'espace disparaît relativement vite. Ce morceau fait appel aux techniques de l'extraction et de l'accumulation spectrales afin de suspendre temporairement les hauteurs les plus dominantes d'un espace. Celles-ci sont accumulées et désintégrées à un rythme beaucoup plus lent qu'en réalité afin de les prolonger avant que nous ne les percevions plus. « Spectral City » utilise essentiellement des techniques destinées à ralentir le temps de manière à pouvoir explorer l'espace physique.

Dans ce cas précis, les sons en temps réel d'une rue située en face d'un parc à Greenpoint (Brooklyn) sont analysés par un ordinateur. Les hauteurs les plus dominantes du son ambiant sont déterminées et les enregistrements sont envoyés vers un autre ordinateur à Völklingen où ces informations sont resynthétisées. Les sons, la forme spectrale d'une ville sont envoyés en direct vers une autre ville où ils flottent dans l'air comme des souvenirs.

We tend to think of place as a predominantly visual phenomenon – A well-traveled person can be dropped on any corner in Vienna, Amsterdam, or New York, and instantly know where they are at a glance. But place has its sound imprint as well, and with careful listening, one can hear the chord of a place, the pitch complex that underlies it. Spectral City is a project, which extracts these chords, and recreates them in another location. We also think of space as existing outside of time or subject to it only in the longest duration. Sound, on the other hand, is created by vibrations, oscillations, the very material of time itself. This piece expresses a space (the apparently timeless) by manipulating time (the sounds that take place in it). A sound in a space dies out to our ears relatively quickly. This piece uses the techniques of spectral extraction and accumulation to temporally suspend the most prominent pitches present in a space, prolong them before they are lost to us, accumulating and decaying them at a rate much slower than they would in real time. In essence, Spectral City uses techniques of slowing down time to explore physical space.

In this realization, the real-time sounds from a street facing a Park in Greenpoint, Brooklyn, are analyzed by a computer. The strongest pitches of the ambient sound are determined, and the pitch data is sent to a computer in Völklingen, where that information is resynthesized. The live sounds, the spectral shape, of one city is sent to another, where they hang in the air like memory.



In „Dictionary of Departures“ („Wörterbuch der Abreisen“) wurde sich ein Archiv zueigen gemacht und in den Raum gezeichnet. Die Arbeit befasst sich mit der Beziehung zwischen Wort und Bedeutung und untersucht letztere auf ihren geographischen Aspekt hin. Pavlakis hat sich aus dem Oxford Dictionary sämtliche Verben, die mit „Abreise“ oder „Assimilation“ in Zusammenhang stehen, ausgewählt und behandelt sie als Geister, die sich im Raum materialisieren. Die Arbeit führt uns zu Grenzen, Passagen, Häfen, Bahnhöfen, Flugpisten und Wartehallen und gewinnt ihre Bedeutung aus der widersprüchlichen Beziehung zwischen Wort und Klang.

Le projet « Dictionary of Departures » (« Dictionnaire des départs ») consiste à adapter un archive de manière à pouvoir le visualiser dans l'espace. Ce projet traite principalement de la relation entre le mot et sa signification ; cette dernière est traduite de manière géographique. Pavlakis a extrait du Oxford Dictionary l'ensemble des verbes ayant un rapport avec les notions de « départ » ou d'« assimilation » et les traite comme des spectres se matérialisant dans l'espace. L'œuvre renvoie à des notions telles que les frontières, les points de passage, les ports, les gares, les pistes d'atterrissage et les salles d'attente. C'est la relation conflictuelle entre le mot et le son qui confère à cette œuvre ses multiples significations.

In “Dictionary of Departures” an archive has been appropriated and drawn into space. The work is concerned with the relation of word to meaning, examining the latter as geography. Pavlakis has borrowed all verbs indicating “departure” or “assimilation” from the Oxford Dictionary and treats them as specters materializing in space. The work visits borders, passages, ports, stations, airstrips and waiting lounges, drawing its meanings from the conflicting relationship of word to sound.

2005- 2004, MFA, Duncan of Jordanstone, University of Dundee

2003- 2000, BA, Film & Photography, Napier University, Edinburgh

SELECTED EXHIBITIONS:

2007 Art Rotterdam, Netherlands, 5 Rooms, Kappatos Gallery, Athens

2006, Soundlab, Contemporary Art Museum Naples, Rotterdam [Inter]national, Kunstambassade Discparc 003, Cooper Gallery, Dundee,

2005 Institutional Signs for the Body, Total Kunst, Edinburgh

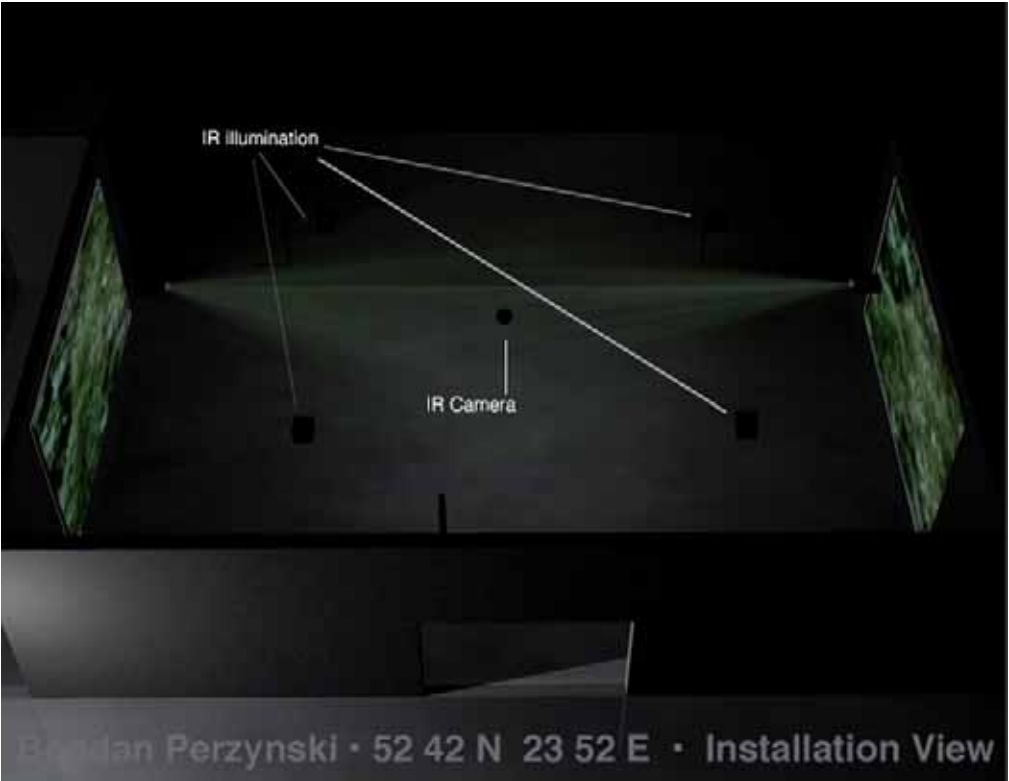
RESIDENCIES,

2006 Stichting Duende Aktiviteiten, Rotterdam, Scottish Sculptural Workshop, Lumsden, 2004, Corte dei Miracoli, Siena,

2003, Intercultural Center, Vienna



"There is only one physically possible future, yet a man tries to put to test the value of deterministic propositions."



Perzynski's work focuses on the question of art's interdisciplinary character, including the philosophies of communicative action, social pragmatism and individual invention. He has worked with installations since 1978, and in 1990, expanded towards sound, video, sensors and body-based interactivity. His works have been exhibited in Germany, the Netherlands, Poland, Thailand, Brazil, Greece, Israel and the United States. In his art he has used computer technology, video, sound, and architectural settings. He had been an artist in residence in the Mattress Factory, Pittsburgh, U.S.A. in 1991 and the Phra Phrombhichitr, Silpakorn University, Bangkok, Thailand in 2003.



Im Laufe des Sommers 2006 habe ich beträchtliche Mengen an Videomaterial erstellt, um die Bedeutsamkeit der reinen ökologischen Form aufzuzeigen. Ich beabsichtige, verschiedene einflussreiche ästhetische, philosophische und kulturelle Trends neu zu bewerten. Darunter besonders diejenigen, welche die Überzeugungen Edmund Burkes, Johan Gottlieb Fichtes oder Arthur Schopenhauers, deren Theorien über Landschaften, das Erhabene und den menschlichen Willen großen Einfluss erlangt haben, widerspiegeln. In diesem Projekt befasste ich mich mit dem Bild der Natur ohne den Menschen darin.

Das Bialowiezer Waldgebiet ist das letzte Zeugnis eines urzeitlichen Waldes, der auf beiden Seiten der Grenze Polens zu Weißrussland zu finden ist. Uralte Bäume wie Eichen, Ahorn, Eschen und Linden, die bis zu 40 m in die Höhe ragen, sind hier zu finden. Das Waldgebiet ist grenzübergreifend gelegen. Die Grenze findet sich bei den Koordinaten 52 42 N 23 52 E. Dieses Tiefland ist voller Farne, Sümpfe und riesiger Pilze. Es beherbergt zahllose Pflanzen- und Tierarten. 200.000 Hektar Waldgebiet lassen erahnen, wie die Region ohne Eingriffe des Menschen aussehen würde: Waldgebiete wie diese würden ganz Europa bedecken und wären bis hin zum Ural zu finden.

Manche Arten der Schönheit sind selten. Das Projekt ist eine Hommage an diese seltenen Arten der Schönheit, ist aber gleichzeitig auch eine Parodie auf den Menschen, die Zivilisation und die Überbevölkerung. Meine Absicht besteht, darin das Betrachten des Videos, das den unberührten Wald zeigt, der Überwachungstechnologie, der statistischen Analyse und einer auf Sensoren beruhenden Interaktivität (Galerie) gegenüberzustellen. Das Projekt wird als eine interaktive Zweikanal-Videoprojektion präsentiert.

Durant l'été 2006, j'ai réalisé de larges séquences vidéo afin de montrer l'importance d'une forme écologique pure que j'ai découverte dans une partie strictement protégée de la forêt de Bialowieza en Pologne. Mon intention était de réexaminer plusieurs des tendances qui ont exercé une influence en termes d'esthétique, de philosophie et de culture, en particulier celles à avoir un lien étroit avec les croyances d'Edmund Burke, de Johann Gottlieb Fichte ou d'Arthur Schopenhauer qui ont élaboré de manière influente des théories sur les paysages, le sublime et la volonté humaine. Dans ce projet, je traite de l'image de la nature sans les êtres humains.

La forêt de Bialowieza constitue un dernier fragment de la forêt vierge qui s'étend de part et d'autre de la frontière séparant la Pologne de la Biélorussie et abrite chênes, érables, frênes et tilleuls pouvant atteindre des hauteurs supérieures à 140 pieds (environ 40 mètres). La forêt est située entre les latitudes 52° N et 42° N et les longitudes 23° E et 52° E, exactement sur la frontière polono-biélorusse. Sur cette plaine, on trouve de nombreuses fougères, de nombreux marécages et champignons de grande taille ainsi qu'une multitude d'autres espèces de la faune et de la flore. Sur un demi-million d'acres de la superficie entière de la forêt, il est possible de se faire une idée de ce à quoi la région aurait pu ressembler si l'homme n'était pas intervenu : sans intervention humaine, les forêts telles que celle-ci recouvriraient l'Europe et s'étendraient jusqu'à l'oural.

Certaines formes de beauté sont rares. Ce projet est un moyen de rendre hommage à ces formes de beauté mais il est également une parodie faite au détriment de l'homme, de la civilisation et de la surpopulation. J'ai pour intention de confronter les séquences vidéo d'origine (forêt) à des techniques de surveillance, à des analyses statistiques et des techniques d'interaction à base de capteurs (galerie). Ce projet sera présenté sous forme de projection vidéo interactive deux canaux.

During the summer of 2006 I produced extensive video footage to show the significance of the pure ecological form that I found in a protected part of the Bialowieza Forest in Poland. I intended to reassess several influential esthetical, philosophical and cultural trends, especially those that reflect the beliefs of Edmund Burke, Johan Gottlieb Fichte or Arthur Schopenhauer, whose theories influenced thinking on landscape, the sublime, and the human will. In this project, I am concerned with the image of nature without humans.

The Bialowieza Forest is the last remnant of the primeval wood that exists on both sides of the border of Poland and Belarus. It is home to the ancient oak, maple, ash and linden trees that grow as high as 140 feet. The forests located at 52 42 N 23 52 E, right on the boarder to Belarus, is a lowland full of ferns, swamps, huge fungi, and countless other species of flora and fauna. Half a million acres of the forest provide an insight into how the region might have developed if humans had not intervened: without man, forests like this would still cover Europe, extending all the way to the Ural.

Some forms of beauty are rare. The project is an homage to this kind of beauty, as well as a parody made at the expense of humans, civilization and over-population. I intend to juxtapose the pristine video footage (forest) with the surveillance technology, statistical analysis and sensor-based interactivity (gallery). This project will be presented as a two-channel interactive video projection.

"We all have dreams, but are we really living up to them?"

Société Réaliste is an artistic cooperative created by Ferenc Gróf and Jean-Baptiste Naudy in June 2004. Since its creation, Société Réaliste has developed several art projects that aim to examine the question of how to generate criticism of the powers that be. Ferenc Gróf was born in 1972 in Pécs, Hungary. J.B. Naudy was born in 1982 in Paris, France. They both work and live in Paris. Exhibitions (selection): Transitioners, TRAFO Gallery, Budapest, Hungary, How to do things?, Kunstraum Bethanien, Berlin, Kunstforum/UMA, Ulaan Baatar, Mongolia, CIAC, Bucharest, Romania, Center for Contemporary Art, Kiev, Ukraine, NFO XPO, Version 06, Chicago, USA, Dérapages 6, Center for Design, UQAM, Montreal, Canada, IGM #3 : APPENDIX, Espace En Cours, Paris, France



BETREFF: DIE EUROPÄISCHE GREEN CARD
LOTTERIE IST IN VÖLKLINGEN ANGEKOMMEN!

Haben Sie schon immer gewusst, dass Mobilität Ihre Zukunft in dieser Welt bedeutet? Selbst wenn Sie sich in Ihrem Kulturerbe sicher fühlen, hat es Sie nicht schon immer nach einer Wertsteigerung Ihrer Identität durch die Entwicklung ihres Leistungsvermögens in einem anspruchsvollen Zusammenhang verlangt? Sie ziehen in Betracht, dass ein Weltbürger zu sein bedeutet, ein Pionier nach globalem wie auch lokalem Maßstab zu sein? Einen zusammenhängenden und vereinten Planeten mit gegenseitigen Abhängigkeiten zu erschaffen, stellt nicht nur eine Herausforderung für das 21. Jahrhundert dar, sondern auch für Sie, hier und jetzt. Wir alle haben Träume, aber verwirklichen wir sie auch? Auch Sie können Ihr Leben ändern und für Ihre Zukunft und die Zukunft Ihrer Familie verantwortlich sein. Lassen Sie uns doch mal die Sachlage betrachten. Auf der einen Seite verbessert das Saarland jedes Jahr seine Wettbewerbsfähigkeit und seinen Index der menschlichen Entwicklung. Auf der anderen Seite beherbergt das Saarland illegale, nicht aus der EU stammende Arbeitskräfte, die voller Ungeduld darauf warten, sich der Herausforderung eines Spielplatzes kontinentaler Größe zu stellen, der bereit ist, multikompetente, polyzentrische und speziell geschulte Konkurrenten aufzunehmen. Die Saarländer nicht europäischer Herkunft haben ihren eigenen Schlüssel zum europäischen Erfolg. EUGCL übernimmt die Rolle des Vermittlers zwischen Angebot und Nachfrage, und zwar durch die Eröffnung eines neuen Büros in Völklingen. Schließen Sie sich dem EUGCL Lösungsteam an! Schon heute gibt es Menschen, die ihren europäischen Traum nur deshalb leben, weil sie sich fünf Minuten Zeit genommen haben, um sich für die offizielle EU Green Card Lotterie auf der EUGCL Webseite oder in einem EUGCL Büro anzumelden. Bewerben Sie sich jetzt!

Mit freundlichen Grüßen

EU GREEN CARD LOTTERIE

Der Welt führender EU Green Card Lotterie Dienstleister.

<http://www.green-card-lottery-eu.org>

SUJET : LA LOTERIE POUR LA CARTE VERTE
EUROPEENNE (EUGCL) ARRIVE A VÖLKLINGEN !

Vous avez toujours eu le sentiment que la mobilité constitue un élément clé de votre avenir dans ce monde ? Même si vous faites confiance à votre héritage culturel, vous avez toujours voulu enrichir votre identité en améliorant vos aptitudes dans un environnement exigeant ? Selon vous, être citoyen du monde, c'est s'afficher en tant que pionnier aussi bien à l'échelle mondiale que locale ? La création d'un monde interdépendant, cohérent et uni n'est pas seulement le défi du 21ème siècle ; c'est également une mission qui vous incombe. Nous avons tous des rêves, mais vivons-nous vraiment en accord avec eux ? Vous pouvez changer le cours de votre vie et assumer votre avenir et celui de votre famille.

Considérons la situation de plus près. D'une part, la Sarre améliore chaque année sa compétitivité et ses indicateurs de développement humain. D'autre part, le Saar accueille de nombreux travailleurs illégaux non-européens désireux d'intégrer un terrain de jeu de taille continentale qui est prêt à accueillir des compétiteurs polyvalents aux compétences multiples et variées. Les citoyens non-européens résidant en Sarre ont leurs propres clés en main pour réussir sur le continent européen...

EUGCL joue le rôle d'intermédiaire entre l'offre et la demande en ouvrant un tout nouveau bureau d'enregistrement à Völklingen. Joignez-vous à l'équipe EUGCL ! Aujourd'hui, certaines personnes sont parvenues à réaliser leur rêve européen en prenant 5 minutes de leur temps pour s'inscrire à la loterie officielle pour la carte verte européenne via le site Internet de EUGCL ou auprès d'un des bureaux d'enregistrement EUGCL. Postulez sans plus attendre !

Cordialement,

LOTERIE POUR LA CARTE VERTE EUROPEENNE

Le premier prestataire de service au monde en matière de candidature à la loterie pour la carte verte européenne.

<http://www.green-card-lottery-eu.org>

SUBJECT: THE EUROPEAN GREEN CARD LOTTERY
ARRIVES IN VÖLKLINGEN!

You have always felt that mobility was your future in this world? Even if you are confident in your cultural heritage, you have always wanted to add value to your identity by developing your capacities in an exigent context? You consider that being a citizen of the world means being a pioneer on both a global and a local scale? Building an interdependent, coherent and united planet is not only a challenge for the 21st century, but also for you, here and now. We all have dreams, but are we really living up to them? You can change your life and be responsible for your future and your family's future.

Let's have a look at the situation. On the one hand, each year, Saarland improves all its competitiveness and human development indexes. On the other, Saarland hosts illegal workers from outside the EU, who are anxious to take on the challenge of a continent-size playground, which is ready to accommodate multi-competent, polycentric and extra skilled competitors. Saarländer residents from outside the EU have their own keys for a European success...

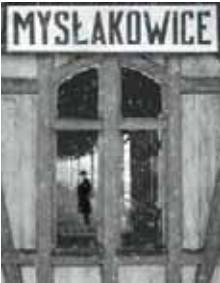
EUGCL acts as the intermediary between supply and demand, precisely by opening a brand new registration office in Völklingen. Join the EUGCL solution team! People today are living their European dream only because they took 5 minutes of their time to register for the official EU Green Card Lottery on the EUGCL web site or in an EUGCL Registration Office. Apply now!

Kind regards,

EU GREEN CARD LOTTERY

The world leading EU Green Card Lottery application submission service provider.

<http://www.green-card-lottery-eu.org>



Artur Rychlicki is an artist-photographer, he lives in Krakow, Poland, studied Philosophy and had numerous exhibitions in Poland (Krakow, Katowice, Bielsko-Biala, Gliwice, Opole) and abroad (London, Bornholm).



Ich habe die Idee der „Travellers“ („Reisenden“) als Versuch der Beschreibung des Lebens von Menschen im Exil, von Opfern geschichtlicher Ereignisse und von Flüchtlingen entwickelt. Als „geistigen“ Schauplatz habe ich die Landschaft von Dolny Slask gewählt, die zu verschiedenen Zeitpunkten der Geschichte für zahlreiche Menschen unterschiedlichster Herkunft als Heimat diente.

Die Arbeit wurde von Kantors Figur des „ewigen Wanderers“ und Nietzsches Betrachtungen über die ewige Heimkehr beeinflusst und beruht auf meinen eigenen existenziellen Gedanken zur Welt der menschlichen Vorstellungskraft: Eine endlose Reise, ein beständiges Suchen nach einem Ort, an dem man sich niederlassen kann, eine ewige Heimreise, wie ein geheimnisvoller Zyklus von Aufbruch und Rückkehr. Dabei versuche ich folgende Themen und ihre Definitionen anzureißen: der Begriff „Heimat“, „verlassen“, eine andere Person „treffen“, „suchen“.

Die Arbeit nimmt die Form einer Geschichte an, welche von zwei Menschen handelt, die eine Reise nach Hause antreten, ihrem eigenen mythischen, idealen Zuhause. Wir, als Betrachter, bezeugen die wesentlichen Etappen dieser Reise. Angefangen vom wichtigsten Moment, dem Treffen der Entscheidung, über die ersten Schritte, sich von den wichtigsten Lieblingsplätzen verabschiedend, daran denkend, dass es Zeit ist zu gehen, da man hier nicht mehr hingehört, bis hin zu dem vorläufigen Ende ihrer Reise, einem Bahnhof, wo ihre Suche nach einem besseren Zuhause beginnen soll. Ihre Konzentration auf die Zukunft lässt sie die Gegenwart vergessen, ihre Reise ist unmöglich geworden – der Bahnhof ist nicht länger in Betrieb.

Trotzdem sie sich mit ähnlichen Hindernissen und Problemen konfrontiert sehen, reisen die beiden Menschen nicht zusammen. Sie sehen sich gegenseitig nicht, sie reagieren nicht aufeinander. Obwohl sie die einzigen Menschen im Bahnhof sind, treffen sie sich nie...

J'ai développé l'idée de « Travelers » (« Voyageurs ») pour tenter de décrire les vies de ces personnes qui se sont vues forcées de quitter leurs pays, de ces victimes d'événements historiques, et de ces réfugiés. J'ai « mentalement » situé la scène du film au cœur du paysage de Dolny Slask, qui, à différentes époques de l'histoire, a accueilli de nombreuses personnes aux origines diverses.

L'oeuvre est inspirée du « pèlerin éternel » de Kantor, du mythe de l'« Eternel Retour » de Nietzsche et se base sur mes propres réflexions existentielles sur l'univers imaginaire de l'être humain : un voyage sans fin, la recherche constante d'un endroit où s'installer, l'éternel voyage reconduisant « à la maison », tel un cycle mystérieux fait d'un départ et d'un retour. J'essaie de traiter et de définir des sujets tels que la « maison », le « départ », la « rencontre » d'une autre personne et la « recherche ».

L'œuvre se présente sous la forme d'une histoire ; celle de deux personnes qui décident d'entreprendre un voyage vers leur origine, vers leur propre source mythique et idéale. En tant que spectateurs, nous les suivons à chacune des étapes fondamentales de leur voyage, à savoir du moment le plus important, c'est à dire leur prise de décision, en passant par les premières démarches qu'ils effectuent jusqu'au moment où ils disent adieux aux lieux les plus chers et les plus basiques de leurs vies qu'ils désirent quitter, pensant ne plus être à leur place... Leur voyage se termine dans une gare, point de départ de leur voyage censé les reconduire vers une « origine » meilleure. A s'être concentrés sur l'avenir, ils en ont oublié le présent. Leur voyage est impossible ; la gare n'est plus en service.

Malgré les obstacles et les problèmes similaires auxquels ils feront face, les deux protagonistes font voyage séparément. Ils ne se voient pas et n'interagissent pas. Bien qu'ils soient les deux seules personnes à se retrouver dans la gare, ils ne se rencontrent pas...

I have developed the idea of the “Travelers” as an attempt to describe the lives of people who had to leave their homes, victims of historical events, refugees. I have “mentally” set it in the landscape of Dolny Slask, which in different periods of history served as a home to numerous people of various origins.

The work is influenced by the figure of Kantor's “eternal wanderer”, Nietzsche's reflections on the eternal homecoming and based on my own existential thoughts on the human world of imagination: a never-ending journey, a constant search for a place to settle down, the eternal journey “home”, like a mysterious cycle of departure and return. I try to touch on subjects as: definitions of “home”, “leaving”, “meeting” another person and “search”.

The work adopts the form of a story about two people who undertake a journey home, their own, mythical, ideal home. We - as viewers – bear witness to the fundamental stages of this journey. From the most important moment – taking the decision, through the first steps, then saying farewell to the dearest, basic places in their lives, thinking it's time to go as they don't belong there any more... Their journey ends at the railway station where they are about to start their search for a better home. Their focus on the future made them forget about the present, their journey is impossible – the train station is no longer in use.

In spite of similar obstacles and problems, the two people travel separately. They don't see each other, they don't react to each other. Despite the fact that they are the only two people at the station, they never meet...

Inder Salim | India | Possible HALLE-WALLEY (a Ghazal Numa)

this indersalim stuff from Kashmir... with love...performance artist living in Delhi (India)



The artist with homeless people.

CALLING U FROM A ROOF TOP IN HALLE (GERMANY) (Photograph by Julia Neunhausen)



Ich rufe dich von einem Dach in Halle (Deutschland).
Komm, lebe in dieser immer kleiner werdenden Stadt,
wenn du heimatlos bist.

Möglicherweise HALLE-WALLEY:

In dem Moment, als ich Halle (die schrumpfende
Stadt) sah, musste ich an obdachlose Menschen
denken. Auf unserem Planeten leben Millionen von
ihnen.

„Was hältst du von der Idee, Obdachlose von überall
in der Welt, in diese Stadt, deren Bevölkerungszahl so
stark im Rückgang begriffen ist, zu bringen“, fragte
ich im Scherz Julia Neunhausen, mit der ich die Stadt
besuchte. Obwohl ich dort nur drei Nächte ver-
brachte, war dies doch genug, ein Gefühl von dieser
beängstigenden Leere dieser Stadt zu bekommen, so
ganz im Kontrast zu anderen Städten, die voller
Menschen sind.

Die leere Stadt ist immer noch dort, und die obdach-
losen Menschen sind immer noch hier und überall.
Auch das hat Geschichte, und unglücklicherweise
tragen die momentan stattfindenden Kriege und
Konflikte zu diesem Phänomen der Obdachlosigkeit
und des Schmerzes bei. Tatsächlich ist es wohl reine
Utopie, Menschen auf diese Art anzusiedeln, aber es
könnte dennoch eines Tages zur Realität werden,
genauso wie viele Phantasien der Vergangenheit mit
der Zeit in die Realität umgesetzt wurden. Wenn
unsere Herangehensweise in Bezug auf dieses
Gegenüber von leerem Raum und Heimatlosigkeit nur
spontan genug ist, glaube ich, dass es eines Tages
Wirklichkeit werden wird.

Ich weiß nicht wo, und auf welche Art und Weise. Da
wir hochgradig ahnungslos in Bezug auf die tatsächli-
che Weltwirtschaft und andere praktische Dinge des
Lebens sind, können wir immer singen: „Lasst uns Ja
zu UTOPIA sagen.“ Hier habe ich von Cris Durcan
(Kunstkritiker / Kurator aus Berlin) zitiert.

So Halle-Walley, um es auf mainstream Indisch-
Pakistanisch auszudrücken, sind diejenigen, die in
Zukunft in Halle leben werden.

*Vous appelant du haut d'un toit de la ville Halle
(Allemgne).*

*Venez, vous sdf, vivre dans cette ville dont la
superficie se réduit inmanquablement.*

Possible HALLE-WALLEY :

*Le jour où j'ai vu Halle (la ville dont la superficie se
réduit) pour la première fois, j'ai pensé aux sans
domicile fixe. Notre planète en compte des millions.*

*« Que dirais-tu si l'on faisait venir des SDF originai-
res des quatre coins de la planète dans cette ville
dont la superficie se réduit ? » demandai-je en
plaisantant à Julia Neunhausen avec qui je visitais la
ville. Les trois nuits passées dans cette ville m'ont
suffi à ressentir le vide effroyable qui la caractérise
et l'oppose fortement à ces villes surpeuplées.*

*La ville fantôme existe toujours, tout comme les SDF
qui continuent de parsemer le monde. Ce phéno-
mène a également son histoire et malheureusement,
les guerres et conflits actuels ne font qu'aggraver le
nombre de SDF et la misère. En effet, dire qu'il
faudrait reloger les gens de cette manière relève
presque de l'utopie. Mais, au même titre que les
nombreuses fantaisies du passé qui sont devenues
réalité, il est possible que cela se réalise un jour. Si
nous développons tous, de manière spontanée, un
sens pour cet espace vide vis-à-vis des SDF, je
pense alors que cela se réalisera un jour.*

*Je ne sais pas où et comment. Nous ignorons
profondément la réalité du commerce mondial et les
autres pratiques et pouvons ainsi continuer de
chanter : « disons oui à l'UTOPIE » (citation de Cris
Durcan, critique d'art et curateur à Berlin).*

*Ainsi, le terme issu du principal courant de la langue
indo-pakistanaise « Halle-Walley » renverrait aux
SDF qui vivront un jour à Halle.*

CALLING U FROM A ROOF TOP IN HALLE
(GERMANY)

COME, LIVE IN THIS REAL SHRINKING CITY, IF
HOMELESS.

Possible HALLE-WALLEY:

The moment I saw Halle (the shrinking city), I thought
of homeless people. Millions of them are living on our
planet.

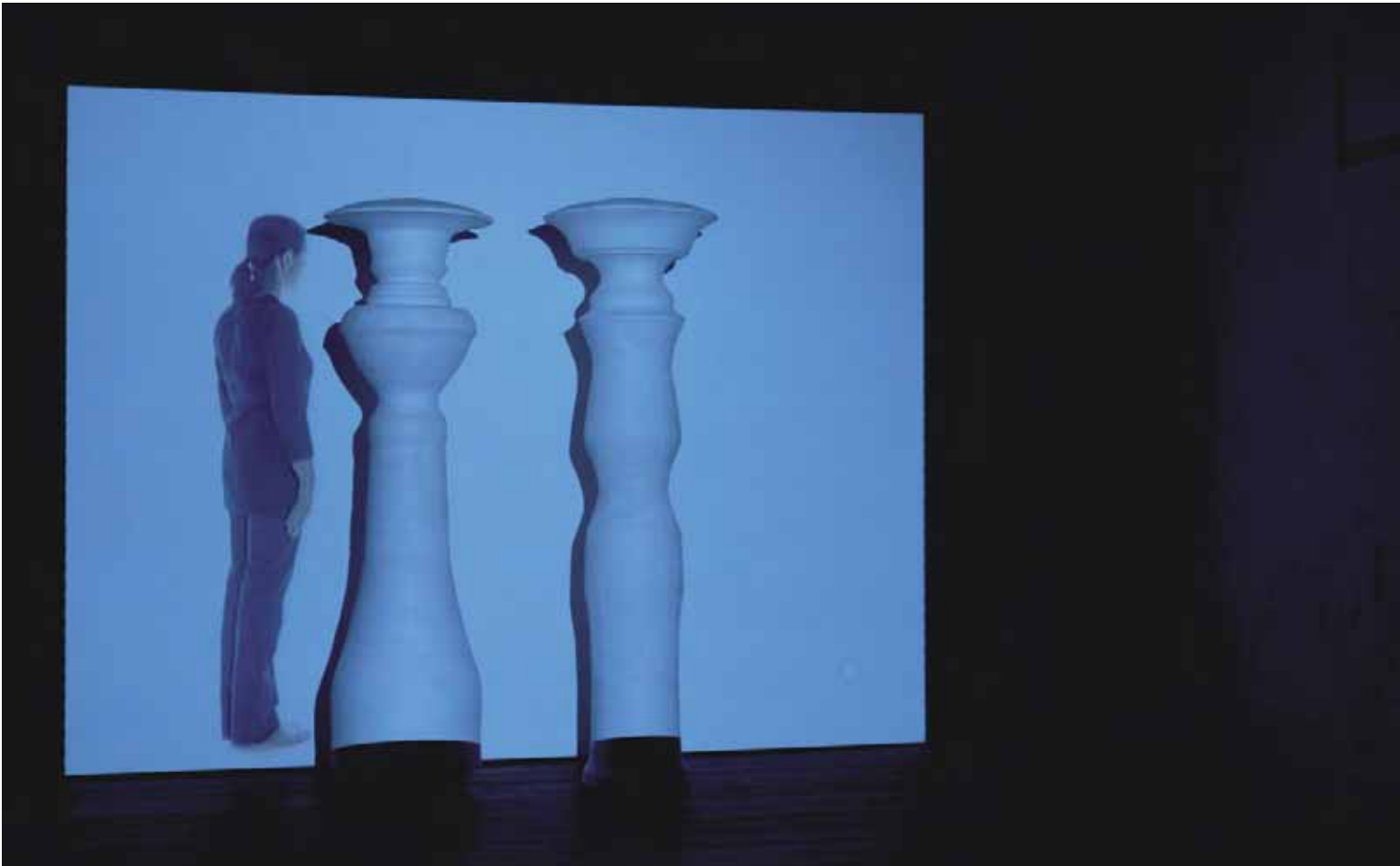
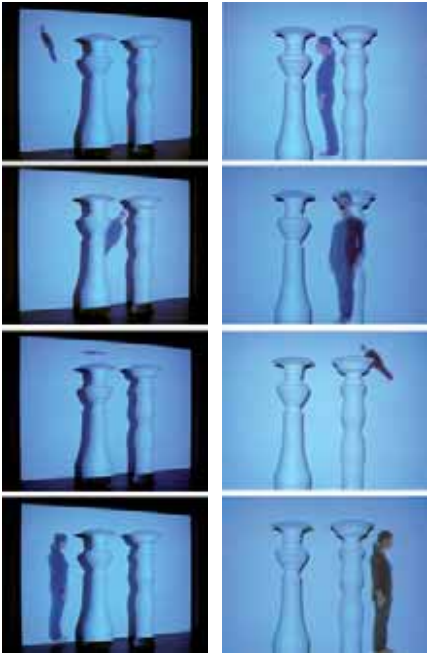
“What do you think of transporting homeless people
from all over the world to this Shrinking City“, I said in
a jest to Julia Neunhausen, with whom I was visiting
the city. I spent only three nights there, but it was
enough for me to get the feel of this frightening
emptiness of the city.

The empty city is still there, and the homeless people
are still here and everywhere. This too has history,
and, most unfortunately, the ongoing wars and
conflicts only contribute to this phenomenon of “this
homelessness” and pain. Indeed, it is sheer utopian,
to think it possible that people could be settled this
way, but it could become reality one day, like many
fantasies of the past been realized in time. If we all
are open minded about this idea, then I believe it will
happen one day.

I don't know where and how. We are profoundly
ignorant about the world's real commerce and other
practicalities, so we can always sing, “let us say yes
to UTOPIA”. I quoted from Cris Durcan (Art critic/
Curator Berlin)

So Halle-Walley could refer in main stream Indian-
Pakistani language to the previous homeless people
who will live in Halle one day (in the future).

No matter which culture I live in; I will always agree with and feel comfortable with a minority.



Born 1965 in Karlsruhe/Germany, raised in Tehran/Iran

1985-88 Sculpture at the Accademia Di Belle Arti Bologna and Florence 1988-93 Sculpture at the Academy of Fine Arts in Stuttgart

since 1995 several working stays in Tehran Selection of Honors, exhibitions and festivals SAME DIFFERENT, civic gallery Orgelfabrik, Karlsruhe

"scharf", Museum of Art and Crafts, Hamburg Museum Ettlinger Schloss, Ettlingen, jury's award Short Film Festival Oberhausen

DAI (German-American Institute), Heidelberg, solo Gallery Kunstraum, Hagen, solo Biennial for plastic art, Tehran Foreign exchange scholarship,

Academy of Fine Arts Stuttgart Academy award, Stuttgart Gallery Kunsttitut, solo



Das räumliche Element dieser Arbeit besteht aus zwei Gipsssäulen unterschiedlicher Form, welche die Größe eines Menschen besitzen. Die Komposition besteht aus der Silhouette eines weiblichen Körpers im Profil. Die statischen Bilder, einerseits realer andererseits imaginärer Natur, werden mit einer weiteren Dimension, nämlich der filmischen, konfrontiert, der Projektion einer bewegungslosen auf den Säulen stehenden weiblichen Figur. Trotz der stocksteifen weiblichen Figur gerät das Bild in Bewegung und löst sich Stück für Stück von den Objekten ab; es verbindet sich mit der Silhouette, beschneidet sie, lässt sie hinter sich zurück, bewegt sich durch einen imaginären Raum, kehrt zurück und fährt in einer Endlosschleife fort.

Das Materielle und das Immaterielle werden abwechselnd und im Austausch einem beabsichtigten und einem zufälligen Faktor ausgesetzt. Ich verwende die Interaktion verschiedener Medien bewusst für mein Selbstportrait, wodurch ich mich mir selbst und dem Betrachter ständig entziehe. Die andauernde Umgestaltung und Neuinterpretation meines Ego ist voller kultureller und persönlicher Assoziationen. Sie beschreibt nicht nur die fortwährenden Mechanismen meiner emotional wahrgenommenen Identität oder verbleibt in der verschwommenen Deutung der Realität. Vielmehr ist sie auch Ausdruck einer diffusen Bewusstheit des Lebens, welche dazu beiträgt, die verschiedenen Spielarten meiner kulturellen Wahrnehmung zu erkennen.

Mein Blickwinkel auf das Sein wird durch die Materialisation und Entmaterialisation des Körpers kommuniziert, der die Reflektion und den Katalysator der Abfolgen von Aktionen und Gedanken, die sich zyklisch auflösen und wieder verdichten, darstellt.

L'élément sculptural de cette œuvre se compose de deux colonnes de plâtre moulées de formes différentes et de la taille d'un être humain. La composition représente la silhouette du profil d'une femme. Ces images statiques, réelles d'une part et fictives de l'autre, sont ensuite confrontées avec une dimension supplémentaire, la dimension cinématique : la projection d'une femme se tenant complètement immobile sur les colonnes. Par la suite, la figure commence à se détacher petit à petit des objets ; elle se fond dans la silhouette et s'en détache à nouveau, passe à travers un espace notionnel, revient à sa position initiale et répète ce mouvement de manière infinie.

L'alternance et l'échange de la matérialité et de l'immatérialité sont exposés à des facteurs aléatoires et intentionnels à la fois. J'utilise délibérément l'interaction de différents médias pour mon autoportrait qui s'éloigne doucement de l'observateur et de moi. Le refaçonnage et la réinterprétation permanents de mon ego regorgent de nombreuses associations culturelles et personnelles. Ces processus ne décrivent pas seulement les mécanismes de mon identité que je perçois de manière émotionnelle ou qui demeure dans l'interprétation floue de la réalité. Ils montrent également que ma perception culturelle s'exprime à travers une conscience diffuse de la vie.

Ma conception de l'être est communiquée par la matérialisation et la dématérialisation du corps qui est le reflet et le catalyseur des séquences d'action et des pensées qui convergent et divergent de manière cyclique.

The sculptural element of this work consists of two molded plaster pillars, which are of different shape and which are the size of a human being. This composition creates the silhouette of a woman's profile. These static images which are on the one hand, real and on the other, purely fictitious, are then confronted with a further dimension, the cinematic one:

the projection of a woman standing completely still on the pillars. Then the figure starts to slowly detach itself bit by bit from the objects; it blends into the silhouette, and leaves it again, passes through a notional space, returns and goes on in an infinite loop.

Materiality and immateriality in alternation and in exchange are exposed to both random and intended factors. I deliberately use the interaction of different media for my self-portrayal, which is constantly slipping away from the observer and me. The permanent reshaping and reinterpretation of my ego is full of cultural and personal associations. It not only describes the constant mechanisms of my emotionally perceived identity or remains in the blurred interpretation of reality. It also shows how my cultural perception expresses itself through a diffuse awareness of life.

My view of the being is communicated through the materialization and dematerialization of the body, which is the reflection and the catalyser of the action sequences and thoughts that cyclically diverge and condense.

I don't have any reason to write "IKIRO". "IKIRO" is no more and no less than "IKIRO". And I think... may be I like "IKIRO".



2001 "après-charbon" Artétude, Genk (B



1999 IKIRO Factory at Nisijin - Kyoto, Japan



1996 Washington Sq. Park, N.Y., (USA) performance



1997 IKIRO, Mt. Kailash , Tibet



1998 "IKIRO" Tanzania performance



1998 temple in Lumbini, Nepal



2007 Weltkulturerbe Völklinger Hütte

2007 "IKIRO Be-alive at Bethanien" Künstlerhaus Bethanien, Berlin (D), "IKIRO Be-alive" CAI, Hamburg, (D), 2006 "Stranger" 1a space, Hong Kong "IKIRO Be-alive" CPS32 Gallery, N.Y. (USA), 2005 "Taro Show" Okamoto Taro Museum, 2002 "Art from Japan" Kunstraum, Innsbruck (A), 2001 "après-charbon" Artétude, Genk (B), "LocusFocus" Sonsbeek, Arnhem (NL) "IKIRO Be-alive" Kröller-Müller Museum (NL), 2000 "Undabude Post 2000" Postfuhramt, Berlin (D), "The J-Way" Lydmar Hotel, Stockholm (S) 1999 "IKIRO Factory" Nishijin Kitaza, Kyoto (JP), 1998 "IKIRO" India, Nepal, Tanzania, Mari, etc., performance, 1997 "IKIRO" Tibet, China, performance, 1996 "IKIRO" Washington Sq. Park, N.Y., (USA) performance, Artist in Residency: 2006-07 Künstlerhaus Bethanien, Berlin (D), 2005-06 ISCP N.Y.(USA)



Ich schreibe das Wort „IKIRO“, das ins Deutsche übersetzt soviel wie „Am Leben sein“ bedeutet. Seit 1997 habe ich es jeden Tag geschrieben oder gemalt, als ein Projekt an vielen Orten der Welt, sowohl in Museen als auch auf der Straße. Anfänglich wollte ich mich lediglich in der Öffentlichkeit durch eine Installation unter Einbeziehung meines Körpers ausdrücken. Aber nach meiner ersten IKIRO Performance ist mir klar geworden, dass das Wort „IKIRO“ zu schreiben auf irgendeine Art zu meiner Ausdrucksform geworden war. Deshalb entschied ich mich es als ein fortlaufendes Projekt weiter zu schreiben. Mit der Zeit hat sich das Projekt allmählich verändert, obwohl ich niemals aufhörte, dasselbe Wort zu schreiben. Unter anderem habe ich in einer Ausstellung Kästen aufgestellt, um Geld zu sammeln, von dem ich die eine Hälfte für das Projekt verwendete und die andere Hälfte an Flüchtlinge spendete. Ich versuche immer das Projekt nicht „nur“ als zeitgenössische Kunst zu betreiben, sondern auch als etwas spirituelles. Manchmal scheint es keinen Sinn zu ergeben, das Wort „IKIRO“ zu schreiben, aber ich glaube, dass es dafür steht, „was Kunst ist und (sogar) dafür, warum wir hier sind“. Ich glaube auch, dass ich das für zukünftige Generationen tue.

„IKIRO“ zu schreiben, ist zu meinem Lebensstil und meiner Philosophie geworden. In naher Zukunft beabsichtige ich dieses Projekt unter Einbeziehung meines Körpers zu einem permanenten Kunstwerk zu erweitern – wohlwissend, natürlich, dass es nicht permanent sein kann, weil ich eines Tages sterben werde. www.ikiro.net

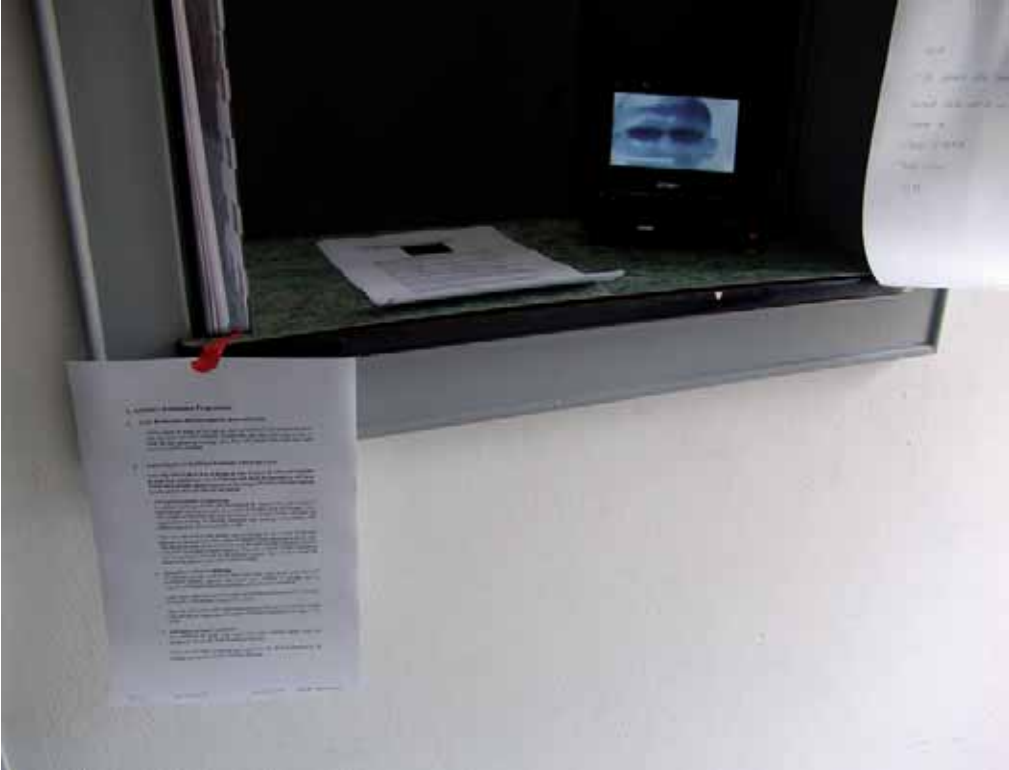
J'écris le mot « IKIRO » que l'on peut traduire en français par « être vivant ». Ce mot, je l'écris et le peins tous les jours depuis 1997 dans le cadre d'un projet qui a été exposé dans le monde entier, que ce soit dans les musées ou dans la rue. Au début, je voulais tout simplement m'exprimer en public en plaçant une installation d'art dont mon corps ferait partie intégrante. Après m'être servi pour la première fois du terme « IKIRO », j'ai réalisé que l'écriture de ce mot était en quelque sorte devenue mon outil d'expression. C'est la raison pour laquelle j'ai décidé de continuer à l'écrire et d'inscrire ma démarche dans le cadre d'un projet continu. Lorsque j'ai développé ce projet, celui-ci a graduellement subi des modifications, même si je n'ai pas cessé d'écrire le même mot. J'ai entre autres entreposé des boîtes lors d'une exposition pour collecter des fonds. La moitié des fonds m'a permis de financer mon projet, l'autre moitié a été reversée pour les réfugiés du monde entier. J'essaie toujours de faire en sorte que mes projets ne soient pas « uniquement » des œuvres d'art contemporaines, mais j'essaie également de leur attribuer une dimension spirituelle. Parfois, écrire « IKIRO » semble être un acte concrètement dénué de sens mais je suis d'avis que mon acte est « l'essence même de l'art et qu'il apporte (même) des réponses à notre présence sur Terre ». Je crois également remplir une mission pour les générations à venir.

Ecrire « IKIRO » est devenu mon mode de vie et ma philosophie. Prochainement, je souhaite faire de ce projet une œuvre d'art permanente intégrant mon corps – tout en sachant, évidemment, que ce dernier ne sera pas une partie intégrante éternelle, puisque je mourrai un jour. www.ikiro.net

I write the word "IKIRO", which can be translated into "Be alive" in English. I have been writing or painting it everyday since 1997, as a project shown in many places around the world, both in museums and on the street. Initially I merely wanted to express myself in public space by staging an installation art piece using my body. After my first IKIRO performance I realized that writing the word "IKIRO" had somehow become my means of expression, so I decided to continue writing it as an ongoing project. As I developed this project, it gradually changed, though I never ceased to write the same word. In addition, I put up boxes in an exhibition in order to collect money, half of which was used for the project, the rest being donated to refugees in the world. I always try not to make a project "just" a contemporary artwork, but something spiritual as well. Sometimes writing "IKIRO" seems to make no sense in a practical way, but I believe my action stands for "what art is and (even) why we live here". I also believe that I'm doing this for future generations.

Writing "IKIRO" has become my lifestyle and philosophy. In the near future I intend to make this project a permanent artwork including my body – knowing, of course, that it can not be permanent because I will die some day. www.ikiro.net

"There is a certain fluidity in my work that can be influenced by any given audience, so creating something organic which can change its direction at anytime according to the external influence."





Im Jahre 2004 wurde ich vertrieben. Ich ging über das Internet verloren. Alle meine E-Mailkontakte wurden über mein Verschwinden mittels einer Reihe von E-Mails, die ständig aktualisiert wurden und alle auf den letzten Stand der sich entwickelnden Situation brachten, informiert. Bilder, von Sichtungen aus der ganzen Welt berichtend, wurden freundlicherweise eingeschickt und versandt. Seitdem behauptet mein Partner William, dass er meine gesamte künstlerische Tätigkeit bis auf weiteres übernommen hätte und auch weiterhin den Beruf eines Künstlers (William Tittley) in Großbritannien ausüben wird. Bisweilen habe ich Arbeiten über das Thema des Verschollenseins und meine Gründe dafür, dieses Leben hinter mir zu lassen, angefertigt.

Während man versucht, die in meiner Arbeit versteckten Hinweise, welche auch Geständnisse in animierter Form und telefonische Nachrichten beinhalten, zusammenzufügen, sind natürlich auch Gerüchte darüber, dass ich von William gestürzt oder sogar ermordet worden sein könnte, aufgekommen.

Jetzt suche ich nach einer virtuellen Zuchtfuchtsstätte, in der Hoffnung, dass mir diese Residenz einen Ort bieten wird, an dem ich mich für eine Zeit lang niederlassen und von den vielen Reisen und der Instabilität erholen kann. Irgendwo, wo ich meine eigene virtuelle Vertreibung weiter erforschen kann. Ein Ort, der als stabilisierendes Element auf meine vertriebene Identität einwirken kann.

Das Aufgenommenensein in diese Residenz bedeutet für mich, dass ich einen Platz habe, an dem ich bleiben kann, nicht nur irgendwo, (wie das im Moment der Fall ist), sondern an einem (virtuellen) konkreten Ort, einem Durchgangslager oder einem vorübergehenden Zuhause. Um virtuelle Wurzeln zu schlagen in der Form neuer Arbeiten, die sich um praktisch alles, was mit der Vorstellung von Heimat und Vertreibung etc. zu tun hat, drehen können.

En 2004, j'ai été déplacé. Ma disparition s'est produite via l'Internet ; tous mes contacts e-mail ont été informés de ma disparition via une série de courriers électroniques mis à jour, grâce auxquels ils pouvaient suivre l'évolution des événements. En signe de bienveillance, des photos de manifestations silencieuses organisées à travers le monde entier me sont alors parvenues par e-mail ou par la poste. Depuis lors, mon partenaire William prétend avoir repris, jusqu'à nouvel ordre, l'ensemble de mon activité artistique et continue d'exercer la profession d'artiste (William Tittley) au Royaume Uni. J'ai occasionnellement réalisé des œuvres sur le thème de ma disparition et des raisons que j'invoque pour avoir changé de vie. D'après certaines rumeurs provenant de personnes s'efforçant de réunir différents indices dissimulés dans mon œuvre se présentant sous la forme d'animations confessionnelles et de messages téléphoniques, William m'aurait inévitablement évincé, voire assassiné.

Je suis actuellement à la recherche d'un sanctuaire virtuel et j'espère trouver une nouvelle résidence temporaire m'offrant le calme nécessaire au terme d'une longue période de voyages et d'instabilité ; un endroit qui me permettrait de continuer à explorer mon propre déplacement virtuel et qui pourrait s'avérer avoir un effet stabilisant sur mon identité déplacée.

L'acceptation sur le lieu de résidence passe par le fait d'avoir un véritable domicile, et non seulement une place quelconque (comme en ce moment). Il est donc indispensable de disposer d'un lieu (virtuellement) concret qui peut être une place, un camp de transit ou un domicile temporaire. Il est également nécessaire de s'enraciner de façon virtuelle à l'aide de nouvelles œuvres ayant un lien avec des notions telles que « le foyer » ou le « déplacement » etc.

In 2004, I was displaced. I got lost via the internet, all my email contacts were informed of my disappearance via a series of updated e-mails which continued to inform people of the developing situation. Images were kindly sent in and posted, reporting sightings from around the world. Since then, my partner William claims he has taken over my entire artistic practice until further notice and continues to operate as a professional artist (William Tittley) in the UK. Occasionally, I have produced work on the theme of being lost and my reasons for leaving that life behind. Of course, there are rumors about me being overthrown or even murdered by William as people try to piece together the clues hidden in my work, which include confessional animation and phone messages.

I now seek virtual sanctuary in the hope that this residency will offer me a place to settle for a while, somewhere I can rest after much travel and instability, somewhere to continue exploring my own virtual displacement, a place which can act as a stabilizing element in my displaced identity.

Acceptance at the residency means I have a real place to stay, not just anywhere, (as at present) but somewhere (virtually) concrete, a place, a transit camp or temporary home. To lay down some virtual roots in the form of new work, which could be just about anything connected with notions of home and displacement etc.



Beetzularin
Bezalet ben Uri's story

Beetzularin
Bezalet ben Uri's story

Ury has produced video, performance and lectures for exhibitions, festivals, and universities. She has made photographic and holographic art, created objects, audio texts and installation. She is also active as curator and author. Tanya Ury has shown her work extensively in: England, Ireland, Scotland, Hungary, Germany, the Netherlands, Poland, Switzerland, Austria, Slovenia, Canada, Taiwan, Israel and the USA.

1951* London (GB) 1988 BA HONS in Fine Art, first class, Exeter (GB) 1990 Masters in Fine Art, distinction, Reading University (GB)

1991-2 Colin Walker Fellowship in Fine Art (& guest lecturer), Sheffield Hallam University (GB)



Promised Land (Gelobtes Land), über Urys Familie und die Problematik der israelischen Politik, umfasst Kunstarbeiten und Biographien, welche die Geschichte Israels kommentieren: Zwei Perspektiven zweier Generationen aus verschiedenen Epochen – die zeitgenössische Sichtweise und die biblische (mit „künstlerischer Freiheit“). Beelzebularin Photographie (H 1,20 x B 200 cm) Beelzebularin zwei digitalisierte, handgeschriebene Texte auf Englisch und Deutsch zwei Exemplare je H 60 x B 100 cm Beelzebularin ist ein Photoportrait Tanya Urys, verkleidet als Bezele ben Uri („Bezele, Sohn des Uri“), jenem biblischen Künstler, der die heiligen Gegenstände für Moses' neuen monotheistischen Gott anfertigte. In einer digital bearbeiteten Photographie steht Bezele vor einem Strand mit Blick auf zwei Schwäne, nicht am Roten Meer und nicht am Nil, sondern in Binz, einem touristischen Ort an der Ostsee; in der linken Hand hält er ein goldenes Kalb (Original: Stehender Stier mit gewandtem Kopf, Vorderasien (Syrien?), 1 Jh.v. Chr. H 2,7cm, 8,91g.), in der rechten eine englische Streichholzschachtel (genannt „Swan Vesta“), welche die Bundeslade als eine Art Zunderbüchse der Pandora repräsentiert; das Logo der Streichholzschachtel wurde abgewandelt und zeigt nicht einen, sondern zwei Schwäne, welche die geflügelten Cherubime symbolisieren, die einander auf der Bundeslade anschauen. In den zwei digitalisierten handgeschriebenen Texten der Geschichte Bezalels wird erzählt (Englisch und Deutsch) wie Bezele geflügelte Cherubime, die er geschnitzt hat, auf der Bundeslade anbringt, obwohl gerade erst das Tabu der Götzen-Darstellung eingeführt wurde. Bezele bedeutet: „Im Schatten Gottes“ (Vayaqhel 214a). Der Titel Beelzebularin, ein Anagramm aus den Worten „Bezele ben Uri“, suggeriert das Wort „Beelzebub“, einem Gott der Philister (2 Kings 1:2), „Herr der Fliegen“, aus dem Hebräischen „ba'al zebub“. Promised Land: Beelzebularin erhielt eine Auszeichnung im Rahmen der Preisverleihung zum „Internationalen Jüdischen Künstler des Jahres.“ („International Jewish Artists of the Year Awards“), Ben Uri Gallery, Das Jüdische Museum London (The London Jewish Museum of Art) (GB) 10.3.2007

Promised Land (terre promise), sur la famille d'Ury et la problématique de la politique israélienne comprend des travaux artistiques et des biographies qui commentent l'histoire d'Israël : deux perspectives de deux générations à partir de différentes époques : une perspective contemporaine et une perspective biblique (avec « la liberté artistique »). Beelzebularin photographie (H 1,20 x L 200 cm). Beelzebularin deux textes numériques écrits à la main en anglais et en allemand deux exemplaires chacun H 60 x L 100 cm Beelzebularin est un photoportrait de Tanya Ury, habillé comme Bezele ben Uri (« Bezele, le fils d'Uri »), un artiste biblique qui fabriquait des objets sacrés pour le nouveau dieu monothéiste de Moïse. Dans une photographie numérique, Bezele se trouve devant une plage avec vue sur deux cygnes, pas au bord de la Mer rouge, pas au bord du Nil mais à Binz, une ville touristique située au bord de la Mer Baltique ; dans la main gauche, il tient un agneau en or (original : un taureau à tête penchée, Asie antérieure (Syrie ?), 1 an avant J.-C. H 2,7cm, 8,91g.), dans la main droite, une boîte d'allumettes anglaise (nommée « Swan Vesta ») représentant l'arche d'alliance comme une sorte de boîte d'allumage de Pandore ; le logo de la boîte d'allumettes a été transformé et ne montre pas un mais deux cygnes qui symbolisent des chérubins ailés regardant l'arche d'alliance. Les deux textes numériques écrits à la main de l'histoire de Bezele expliquent (en anglais et en allemand) comment Bezele apporte sur l'arche d'alliance, des chérubins ailés qu'il a sculptés, alors que le tabou de la représentation des idoles vient d'être introduit. Bezele signifie : « dans l'ombre de Dieu » (Vayaqhel 214a). Le titre Beelzebularin, une anagramme des mots « Bezele ben Uri », suggère le mot « Beelzebub », un Dieu des philistins (2 Kings 1:2), « le Dieu des mouches », de l'hébreu « ba'al zebub ». Promised Land : Beelzebularin s'est vu décerner une distinction dans le cadre de la remise du prix de l'« artiste international Juif de l'année » (International Jewish Artists of the Year Awards), Ben Uri Gallery, le Musée Juif de Londres (The London Jewish Museum of Art) (GB) 10/3/2007

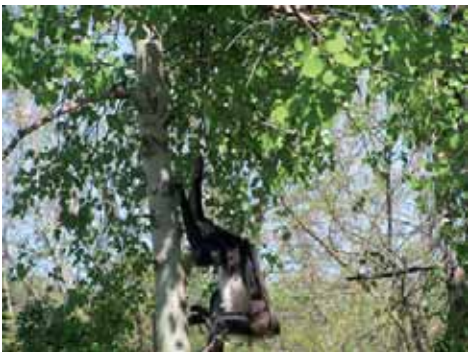
Promised Land 2005, which is about Ury's family and Israeli politics, encompasses art works and biographies that scrutinise Israel's history: two perspectives from different eras, the contemporary view and the biblical one with poetic license. Beelzebularin photograph (H 1.20 x B 200 cm) Beelzebularin two digitalised handwritten texts in English and German, each: H 60 x B 100 cm Beelzebularin is a photo portrait of Tanya Ury dressed as the biblical Bezele ben Uri (Bezele son of Uri), the artist who built the holy objects for Moses' new monotheist God. In a digitally reworked photograph, Bezele stands in front of a beach and is looking at two swans, not at the Red Sea, nor at the Nile, but at Binz, a tourist resort on the Baltic Sea, Germany; in his right hand he holds a golden calf (original: standing bull with head at an angle. Middle East (Syria?) 1000 BC. 2.7cm, 8.91g.), in the other a Swan Vesta matchbox, representing the Ark of the Covenant, a Pandora's tinderbox; the matchbox has been altered so that the logo shows not one swan but two, which represent the two winged Cherubim facing each other on the Ark of the Covenant.

Although the taboo of the graven image had just been introduced, in the two digitalised handwritten texts of Bezele's story in English and German, Bezele carves winged angels on the lid of the Ark of the Covenant.

Bezele means: in the shadow of God (Vayaqhel 214a). The title Beelzebularin, an anagram of the words “Bezele ben Uri” suggests the word “Beelzebub”, a god of the Philistines (2 Kings 1:2), literally: “lord of flies”, from the Hebrew “ba'al zebub”.

Promised Land: Beelzebularin was awarded a commendation in the International Jewish Artists of the Year Awards, Ben Uri Gallery, The London Jewish Museum of Art (GB) 10.3.2007

In my work I am looking for a moment where a simple situation provides a complicated meaning. For me, art means asking questions, rather than giving answers. It is a way of relating to my surroundings.



Graduated from the Poznan Academy of Fine Arts and the Central Saint Martins College of Art & Design in London. He received a scholarship of The British Council, the Fulbright Scholarship and a scholarship of the Kosciuszko Foundation in New York (2003). He is interested in video art and photography, and more and more in all forms of political and critical art. He writes about art and published in the Springerin (A) and the Art Monthly (UK) as well as in many art magazines in Poland such as Obieg and Pictogram. Exhibitions: ON gallery, Poznan, Center for Contemporary Art Ujazdowski Castle, Warsaw, Stuttgarter Kunstverein, IFA, Stuttgart / Bonn, New Gallery, Jerusalem, Zero Gallery, Berlin, Priestor Gallery, Bratislava.



„Polnischer Wald“ besteht aus einem zehnminütigen Videofilm und einer Serie digitaler Fotografien. Es werden Affen aus Südamerika gezeigt, die auf Birken herumspringen, welche in einer typisch polnischen oder mitteleuropäischen Waldlandschaft stehen. Diese Arbeit stellt die natürliche Ordnung des Lebensumfeldes verschiedener Arten in Frage. Sie zeigt das Unnatürliche als das Natürliche. Es ist eine Arbeit über Globalisation, Migration und Adaption. Während die Umsiedlung von Pflanzen aus verschiedenen Regionen unbemerkt einhergehen kann, ist dies bei Tieren anders und wesentlich offensichtlicher. Die Arbeit stellt auch die Sprache der Medien in Frage, die auf Manipulationen und Lügen basiert. Den einfach erscheinenden Bildern wurde durch den Prozess des Editierens, einer Manipulation, eine neue Bedeutung gegeben.

„Polnischer Wald“ ist ein Video, das auf spielerische und ironische Weise das Thema Natur in Frage stellt. Ich versuche zu fragen, was natürlich und was künstlich ist, wann etwas in einer vorgegebenen Umgebung natürlich wird. Es zeigt auch den Prozess der Adaption des „Anderen“ in einer neuen und unterschiedlichen Umgebung. Tiere aus Südamerika, die in einem polnischen Wald leben, erscheinen uns genauso seltsam wie ein vietnamesisches Restaurant in einer Straße in Warschau. Aber nach einer gewissen Zeit werden sie zu einem Teil der Landschaft.

Die Arbeit untersucht auch den Manipulationsprozess des Mediums. Das Bild, das wir sehen, ist nicht „echt“, es wurde durch den Prozess des Editierens hergestellt.

« Polish Forest » (« Forêt Polonaise ») se compose d'un film d'une durée de dix minutes et d'une série de photographies numériques. Le concept montre des singes originaires d'Amérique latine sautant de bouleaux en bouleaux dans un environnement forestier typiquement polonais ou centre-européen. Cette œuvre pose le problème de l'environnement naturel d'espèces différentes et montre ce qui n'est pas naturel sous une forme naturelle. Il s'agit d'une œuvre qui traite de sujets tels que la mondialisation, la migration et l'adaptation. Le transfert de plantes d'une région à une autre se poursuit sans que nous ne le remarquions ; quant au transfert d'espèces animales, il est beaucoup plus perceptible. Cette œuvre interroge également sur le langage des médias qui est basé sur la manipulation et les mensonges. Les images à l'apparence simple sont manipulées via le processus de montage.

« Polish Forest » est une vidéo qui traite de manière ludique et ironique du problème de la nature. Avec cette œuvre, j'essaie de poser la question de savoir ce qui est naturel et ce qui est artificiel ? A partir de quand une chose devient-elle naturelle dans un environnement bien précis ? « Polish Forest » met également en évidence le processus d'adaptation de l'« autre » dans un nouvel environnement. Les animaux originaires d'Amérique du Sud évoluant dans une « forêt polonaise » sont tout aussi étranges que des restaurants vietnamiens situés dans les rues de Varsovie. Au terme d'une certaine durée, ils deviennent un élément naturel de l'environnement.

L'œuvre en question met également en évidence le processus de manipulation qu'a subi le média. L'image que nous voyons n'est pas le reflet de la « réalité », il s'agit d'un montage.

Polish Forest consists of a ten minutes video film and a series of digital photographs. It shows South American monkeys jumping on birch trees in a typical Polish or Central European forest landscape. This work questions the natural environment of different species. It shows the unnatural as the natural. It is a work about globalization, migration and adaptation. The transfer of plants from different regions goes on unnoticed, the transfer of animals on the other hand is much more noticeable. The work also questions the language of the media, which is based on manipulation and lies. The images that are apparently simple are manipulated by the process of editing.

Polish Forest is a video that in a playful and ironic way questions the issue of nature. I am trying to ask what is natural and what is artificial? When does something become natural in a particular environment? It also shows the adaptation process of “the other” in a new and different place. Animals from South America living in a “Polish Forest” are as strange as Vietnamese restaurants on the streets of Warsaw. But after some time they become a natural part of the environment.

The work also examines the manipulation process of the medium. The picture we see is not “true” it was constructed through the process of editing.

For my work I use a combination of different elements. Depending on the theme, I'm working on, I use different media. This principle of sampling is something I apply to the theoretical part of my work tooß and has the capacity to break open old - patterns of thought.



2006 - 2007 Master of Art University Kassel / Academy of Fine Arts Kassel (D) (class of Professor Urs Lüthi) 2001 - 2006 Study of Fine Arts in the class of professor Urs Lüthi and Professor Bjoern Melhus, University Kassel / Academy of Fine Arts Kassel (D) 1998 Dave Poulin Studios New York, USA, bronze-casting 1997 Carving Studio, New York, USA, stone-carving 1996 – 2001 Working as a freelance sculptor Flensburg (D) 1993 – 1996 Sculptor-school Flensburg (D), wood carving



„Brackwasser / Steam-Punk #7“ ist ein experimenteller Videofilm über den Wandel von Freiheit zur Macht. Durch Verknüpfungen geschichtlicher Ereignisse, Personen und Orte soll dem Phänomen nachgespürt werden, warum viele soziale Bestrebungen, wie z.B. die Französische Revolution oder die Ereignisse 1917 in Russland, am Ende doch immer wieder Machtmissbrauch und Tyrannei hervorbrachten.

Die Geschichte beginnt im Jahre 1896 mit der Wiedergeburt von Jean Paul Marat, dem Revolutionär der französischen Revolution von 1789, und zwar als Kind afroamerikanischer Eltern in Harlem, New York City. Marat taucht in dem Film immer wieder als eine Art Reinkarnation seiner historischen Person in verschiedenen Jahrhunderten und unterschiedlichen Ländern auf.

Weitere Protagonisten sind Liberty, die sich von einer jungfräulichen Hoffnungsträgerin zur knallharten Kriegsgöttin verwandelt, und der obligatorische Chor aus der Antike, wobei es sich hier um Russen und Franzosen handelt.

Bekommt Liberty noch die Kurve, zurück zu ihrer Jungfräulichkeit? Wird der reinkarnierte Marat unser Marat der Gegenwart? Fragen über Fragen...

Le film « Brackwasser/Steam-Punk #7 » part à la recherche des racines et des idées de la Révolution Française : liberté, égalité, fraternité. Cette question est-elle toujours d'actualité en France et dans d'autres pays ? Les événements belliqueux survenus en France au cours des années 2005 et 2006 ont montré que ce principe fondateur de la Constitution Française est encore bien loin de correspondre à la réalité. Le film tente de répondre en détails aux questions suivantes : pourquoi les mouvements sociaux entraînent-ils si souvent des abus de pouvoir ? Comment la crise est-elle gérée de nos jours et comment le sera-t-elle demain ?

Le film « Brackwasser/Steam-Punk #7 » fait renaître Jean-Paul Marat dans la peau d'un Afro-Américain. La fiction a donc un lien direct avec les réfugiés en provenance d'Afrique et d'Amérique latine. Marat n'est pas un homme de couleur blanche et ne devient pas européen par la suite. Le film montre les éventuels influences que cela aurait pu avoir sur l'histoire. Marat connaîtra-t-il la même destinée que son prédécesseur et finira-t-il comme lui ? Ou bien suivra-t-il son propre chemin ?

The movie “Brackwasser/Steam-Punk #7” searches for the roots and the agenda of the French Revolution: liberté, égalité, fraternité (freedom, egalitarianism, brotherliness). Is this today still an issue in France and other countries? The war like events in France 2005 and 2006 show that there still is a big discrepancy between this cornerstone of the French Constitution and the reality. The movie explores the question why social movements so often result in the misuse of power. How is crisis management done today and how will it look in the future.

In the movie “Brackwasser/Steam-Punk #7” Jean Paul Marat is reborn as an Afro-American. The fictional story is then connected with refugees from Africa and South-America. Marat is not a white man and not a European in the future. The movie explores the possible changes that could have had on history. Will Marat go down the same path as his predecessor, and will he end like him? Or will he find his own new path in life?

Making art is my daily exorcism.



Efrat Zehavi (Israel, 1974) is a visual artist who has been based in Rotterdam since 2001. She obtained her Master in Fine Arts at the Piet Zwart Institute (NL) and the Plymouth University (UK) 2003, and graduated with Excellency at the Bezalel Academy in 1999. In 2000, she took up a course in Sculpturing for the Stage at the School of Visual Art (IL). Recently, the EKWC (European Ceramic Work Centrum) in Den Bosch (NL) gave her a residency of three months till May 2007. Her work has been exhibited in solo and group exhibitions in galleries and art institutes in Israel, The Netherlands, Iceland, Germany, USA and Austria.



Obwohl ich als Bildhauerin einen festen Standort brauche, besitze ich dennoch ein Migrationsatelier. Mit dem Migrationsatelier kann ich überallhin reisen und in jedem Land arbeiten. Um mein Migrationsatelier mitzunehmen, brauche ich nicht viel zu tragen: ein paar Packungen bunter Knetmasse zum Modellieren, eine Digitalkamera und einen Bogen blaues Papier. An jedem neuen Ort lade ich Passanten dazu ein, mir für kurze Zeit Model zu sitzen, damit ich sie mit Hilfe der weichen Modelliermasse portraituren kann.

Allerdings ist die Modelliermasse ein sehr zerbrechliches Material und kann vor den Widrigkeiten des Reisens nicht geschützt werden. Deshalb fotografiere ich die Portraits, um sie zu konservieren, und zerstöre später die Originale. Den Knet verwende ich dann am nächsten Ort wieder für neue Skulpturen.

Das Einzige, was von den Portraits übrigbleibt, sind „Passfoto“ ähnliche Fotografien. Die Dokumentation eines Gesichtes mit einem besonderen und einzigartigen Ausdruck.

Über die Jahre habe ich so eine ganze Sammlung solcher „Pass-Portraits“ zusammengetragen. Manche Leute kommen mir bekannt vor und andere werde ich nie mehr sehen. Ihre Namen, ihre Herkunft oder die Verhältnisse, aus denen sie stammen, kenne ich nicht.

Ich frage mich: Sind sie noch wiederzuerkennen? Könnten sie anhand dieser „Pass-Portraits“ identifiziert werden, und könnte man auf Grund der Portraits Rückschlüsse auf ihre Persönlichkeit ziehen, ohne direkten Zugang zu ihren offiziellen Dokumenten oder ihrer Lebensgeschichte zu haben?

Nur eines weiß ich mit Sicherheit: Genau wie den zerbrechlichen Knetskulpturen ist uns hier auf der Erde nur ein vorübergehender Aufenthalt gegönnt.

Efrat van Rotterdam 2007

Bien que je sois une sculptrice ayant besoin d'un lieu de travail fixe, je dispose d'un atelier de migration. Ce dernier me permet de me rendre et de travailler là où je le désire. Il se compose uniquement de quelques paquets de plasticine, d'argile à modeler de couleur, d'un appareil photo numérique et d'une feuille de papier bleu. A chaque nouvel endroit où je me trouve, j'invite les passants à venir s'installer un moment à mes côtés de manière à ce que je puisse réaliser leur portrait à l'aide de l'argile malléable dont je dispose.

L'argile à modeler est un matériau fragile qu'il est difficile de protéger des aléas du voyage. C'est pourquoi je photographie les portraits réalisés de manière à les préserver. Par la suite, je détruis les originaux et recycle la plasticine de manière à pouvoir la réutiliser et créer ainsi de nouvelles sculptures lors de ma prochaine escale.

La seule chose qui reste des portraits alors réalisés, ce sont des photos similaires à nos photos d'identité ; des documents représentant des visages aux expressions particulières et uniques.

Au fil des années, j'ai pu créer toute une série de « portraits d'identité ». Certains visages me sont familiers, d'autres sont ceux de personnes que je ne reverrai jamais ; je ne connais ni leur nom, ni leur origine, ni leur histoire.

Voici les questions que je me pose : ces personnes sont-elles toujours reconnaissables ? Ces « portraits d'identité » permettent-ils de les identifier sans que nous n'ayons pour autant accès à leurs documents officiels ou nous ne connaissions leurs histoires respectives ?

Cependant, je suis sûre d'une seule chose : au même titre que ces sculptures fragiles que je réalise à base de plasticine, nous sommes tous temporairement de passage sur Terre.

Although I am a sculptress who needs a permanent place to work in, I have a Migration Studio. With my Migration Studio I can travel anywhere I want to and work in any country. For the Migration Studio I don't need to carry much: a few packages of plasticine – a colorful model-clay, a digital camera and a sheet of blue paper. In every new location, I invite passers-by to sit with me for a short while, so that I can portray them with the soft modeling-clay.

The modeling-clay is a very fragile material; it can't be protected from the tribulations of the travel. Therefore, I photograph the portraits to preserve them, and later, destroy the original ones. Then I recycle the Plasticine so that I can use it for new sculptures in the next location.

What's left from the portraits are only “Passport” like photographs; a documentation of a face with a particular and unique expression.

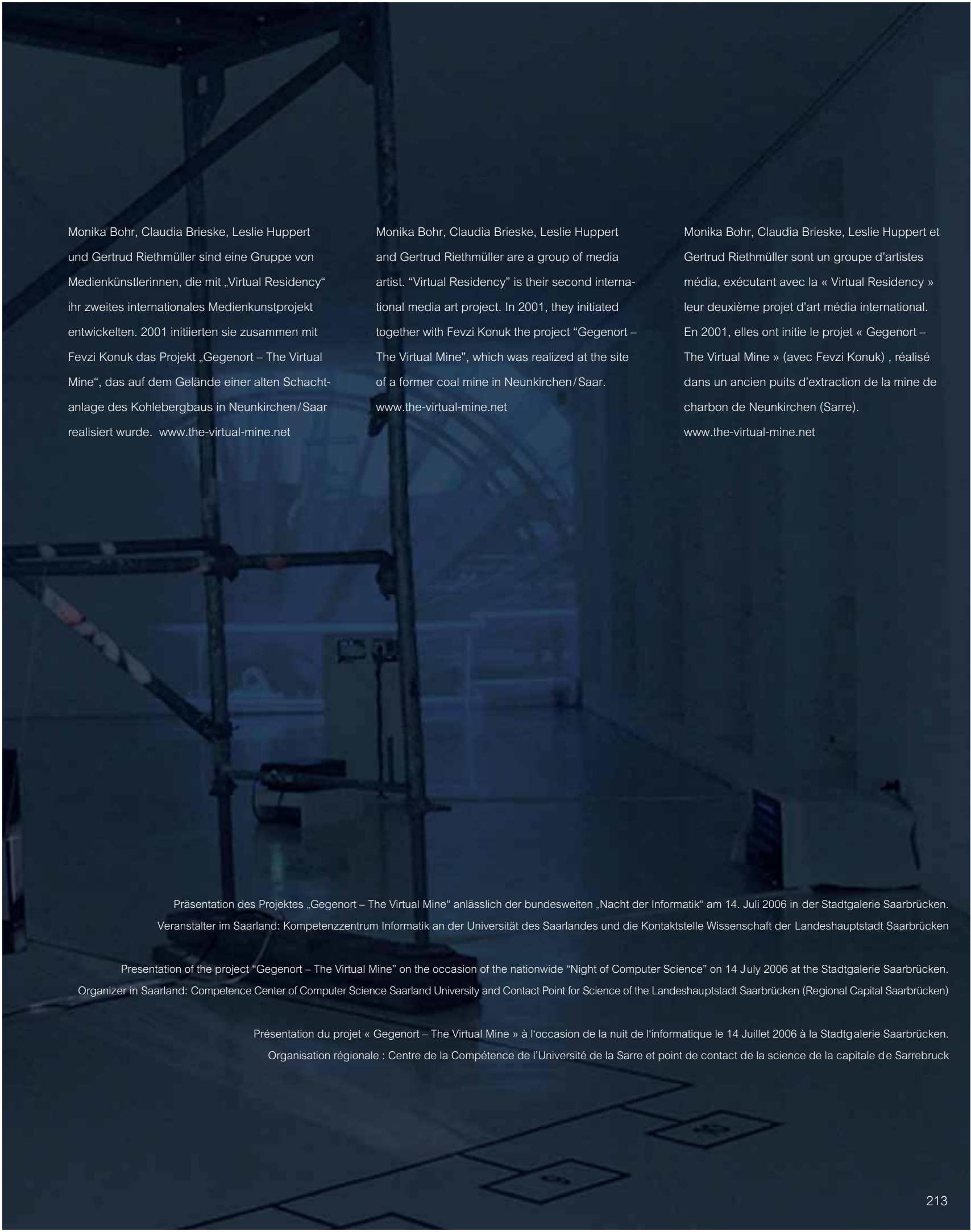
Through the years, I have build up a collection of “Pass-Portraits”. Some people look familiar to me and some I will never see again; I don't know their names, origins or backgrounds.

I ask myself: are they still recognizable? Can they be identified by these “pass-portraits” without direct access to their official documents, or their life stories?

There is only one thing I know for sure; like the fragile plasticine sculptures, we are all only in temporary residency on this earth.

Efrat van Rotterdam 2007





Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert und Gertrud Riethmüller sind eine Gruppe von Medienkünstlerinnen, die mit „Virtual Residency“ ihr zweites internationales Medienkunstprojekt entwickelten. 2001 initiierten sie zusammen mit Fevzi Konuk das Projekt „Gegenort – The Virtual Mine“, das auf dem Gelände einer alten Schachtanlage des Kohlebergbaus in Neunkirchen/Saar realisiert wurde. www.the-virtual-mine.net

Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert and Gertrud Riethmüller are a group of media artist. “Virtual Residency” is their second international media art project. In 2001, they initiated together with Fevzi Konuk the project “Gegenort – The Virtual Mine”, which was realized at the site of a former coal mine in Neunkirchen/Saar. www.the-virtual-mine.net

Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert et Gertrud Riethmüller sont un groupe d’artistes média, exécutant avec la « Virtual Residency » leur deuxième projet d’art média international. En 2001, elles ont initié le projet « Gegenort – The Virtual Mine » (avec Fevzi Konuk) , réalisé dans un ancien puits d’extraction de la mine de charbon de Neunkirchen (Sarre). www.the-virtual-mine.net

Präsentation des Projektes „Gegenort – The Virtual Mine“ anlässlich der bundesweiten „Nacht der Informatik“ am 14. Juli 2006 in der Stadtgalerie Saarbrücken. Veranstalter im Saarland: Kompetenzzentrum Informatik an der Universität des Saarlandes und die Kontaktstelle Wissenschaft der Landeshauptstadt Saarbrücken

Presentation of the project “Gegenort – The Virtual Mine” on the occasion of the nationwide “Night of Computer Science” on 14 July 2006 at the Stadtgalerie Saarbrücken. Organizer in Saarland: Competence Center of Computer Science Saarland University and Contact Point for Science of the Landeshauptstadt Saarbrücken (Regional Capital Saarbrücken)

Présentation du projet « Gegenort – The Virtual Mine » à l'occasion de la nuit de l'informatique le 14 Juillet 2006 à la Stadtgalerie Saarbrücken. Organisation régionale : Centre de la Compétence de l'Université de la Sarre et point de contact de la science de la capitale de Sarrebruck



1991-1997 Studium der Freien Kunst/Neue Künstlerische Medien an der Hochschule der Bildenden Künste Saar bei Ulrike Rosenbach und Jill Scott, 1997 Diplom.

1995 Förderstipendiatin der Landeshauptstadt Saarbrücken, 1997 Förderung im Rahmen des Kunstmanövers durch das Goetheinstitut Göteborg und die UNO, 2006 Preisträgerin des Kunstpreises Trier-Saarburg, Mitinitiatorin der internationalen Medienkunstprojekte Gegenort – The-Virtual-Mine (2001) und Virtual Residency (2007).

Monika Bohr ist Gründungsmitglied der Gruppe Kunstmanöver (von 1996-1998 wurden Orte der Konversion, einstige Kasernen und Industrieanlagen in Rheinland-Pfalz, Brandenburg und Schweden, in Zusammenarbeit mit Künstlern aus Frankreich, Schweden und Weißrussland bespielt). Sie ist ebenfalls Gründungsmitglied der Produzentengalerie O.T. in Saarbrücken (von 1997-2000 wurde ein Ausstellungsprogramm mit dem Schwerpunkt auf Neuen Medien und Performance, Videokunstveranstaltungen, Austauschprojekte mit Frankreich, Italien, Spanien und Marokko realisiert). Sie lebt und arbeitet im Saarland.

1991-1997 Study of Fine Arts / Contemporary Media at the School of Fine Arts Saar (Ulrike Rosenbach and Jill Scott), 1997 Diploma.

1995 Fellowship of the Landeshauptstadt Saarbrücken, 1997 Sponsorship of the Goethe-Institut Göteborg and the UN within the exhibition Kunstmanöver, 2006 First prize, Art Prize Trier-Saarburg, Co-initiator of the international media art project Gegenort – The Virtual Mine (2001) and Virtual Residency (2007).

Monika Bohr is a founding member of the Kunstmanöver group (exhibitions from 1996-1998 at places of conversion – former barracks and industrial sites in Rhineland-Palatinate, Brandenburg and Sweden – in co-operation with artists from France, Sweden and Belarus). She is also a founding member of the Produzentengalerie O.T. in Saarbrücken (exhibitions from 1997-2000 focusing on media art and performance, video art, exchange projects with France, Italy, Spain and Morocco). Monika Bohr lives and works in Saarland, Germany.



From the series ... Great to be home, without title, digital print on Dibond 3 mm, 119 cm x 168 cm, 2004/2005

1991-1997 études de l'art libre / des nouveaux médias artistiques à la Hochschule der Bildenden Künste (L'École des beaux-arts) Saar auprès d'Ulrike Rosenbach et de Jill Scott, 1997 diplôme.

1995 boursière de la capitale du land Sarrebruck, 1997 promotion par le Goethe Institut de Göteborg et l'ONU dans le cadre de Kunstmanöver, 2006 lauréate du « Kunstpreis Trier-Saarburg », co-initiatrice des projets d'art média internationaux Gegenort – The-Virtual-Mine (2001) et Virtual Residency (2007).

Monika Bohr est membre fondateur du groupe Kunstmanöver (de 1996 à 1998, des expositions

ont été organisées dans des endroits reconvertis, d'anciennes casernes et installations industrielles en Rhénanie-Palatinat, dans le Brandebourg et en Suède, en collaboration avec des artistes français, suédois et biélorussiens). Elle est également membre fondateur de la galerie Produzentengalerie O.T. à Sarrebruck (de 1997 à 2000, un programme d'expositions mettant l'accent sur les nouveaux médias et la performance, des manifestations d'art vidéo, et des projets d'échange avec la France, l'Italie, l'Espagne et le Maroc ont été réalisés). Elle vit et travaille en Sarre.



1986-90 Studium der Malerei an der Accademia di Belle Arti di Firenze und 1991-95 Studium der Freien Kunst/Plastik an der Hochschule der Bildenden Künste Saar bei Wolfgang Nestler und Serge Spitzer, 1995 Diplom und Meisterschülerin.

1997-98 Stipendium der Stiftung für deutsch-französische kulturelle Zusammenarbeit und Arbeitsaufenthalte in Paris, Polen und USA, Mitinitiatorin der internationalen Medienkunstprojekte Gegenort - The-Virtual-Mine (2001) und Virtual Residency (2007), 2005 Förderstipendiatin der Landeshauptstadt Saarbrücken, 2006 Preisträgerin des Videokunstpreises octobre rouge, Luxemburg.

Seit 2002 ist Claudia Brieske Dozentin für Interventionsprojekte im öffentlichen Raum an der Hochschule der Bildenden Künste Saar und entwickelt als Künstlerin ortsspezifische Video- und Klanginstallationen. Außerdem absolvierte sie das Programm für europäisches kulturelles Projektmanagement (European Diploma in Cultural Project Management) bei der Fondation Marcel Hicter in Brüssel. Sie ist Mitglied des experimentellen Vokalensembles VOXLabYrinh in Bern (CH). Sie lebt und arbeitet in Saarbrücken, Berlin und Bern.

1986-90 Accademia di Belle Arti di Firenze Painting, 1991-95 School of Fine Arts Saar, Study of Fine Arts / Sculpture (Wolfgang Nestler and Serge Spitzer) 1995 Diploma and Master Student.

1997-98 Scholarship from the Foundation for German-French Cultural Co-operation, stays in Paris, Poland and USA, co-initiator of the international media art projects Gegenort – The-Virtual-Mine (2001) and Virtual Residency (2007), 2005 Fellowship of the Landeshauptstadt Saarbrücken, 2006 First prize, "Video Art Prize" octobre rouge, Luxembourg.

Since 2002, Claudia Brieske has been a lecturer for „Interventionen im öffentlichen Raum (Interventions in Public Spaces) at the School of Fine Arts Saar and has developed site-specific Video and Sound Installations. She holds the European Diploma in Cultural Project Management from the Fondation Marcel Hicter in Brussels. She is a member of the experimental vocal ensemble VOXLabYrinh Bern (CH). She lives and works in Saarbrücken, Berlin and Bern.



Property – a song to property, sound and video installation in co-operation with Monika Lilleike (vocalist) – at a window in the "Palais am Festungsgraben", Berlin 2008

1986-90 études de peinture à l'Accademia di Belle Arti di Firenze et 1991-95 études de l'art libre/des beaux arts à la Hochschule der Bildenden Künste Saar auprès de Wolfgang Nestler et Serge Spitzer, 1995 diplôme et distinction « Meisterschülerin ».

1997-98 bourse de la Fondation pour la coopération culturelle franco-allemand et séjours professionnels à Paris, en Pologne et aux U.S.A., co-initiatrice des projets d'art média internationaux Gegenort – The-Virtual-Mine (2001) et Virtual Residency (2007), 2005 boursière de la capitale du land Sarrebruck, 2006 lauréate du prix d'art vidéo octobre rouge, Luxembourg.

Depuis 2002, Claudia Brieske est maître de conférences de projets d'intervention dans l'espace public à la Hochschule der Bildenden Künste Saar et, en tant qu'artiste, elle développe des installations vidéo et audio spécifiques à l'endroit choisi. Elle a en outre suivi le programme européen de gestion de projets culturels (European Diploma in Cultural Project Management) auprès de la Fondation Marcel Hicter à Bruxelles. Elle est membre de l'ensemble vocal VOXLabYrith à Berne (CH). Elle vit et travaille à Sarrebruck, Berlin et Berne.

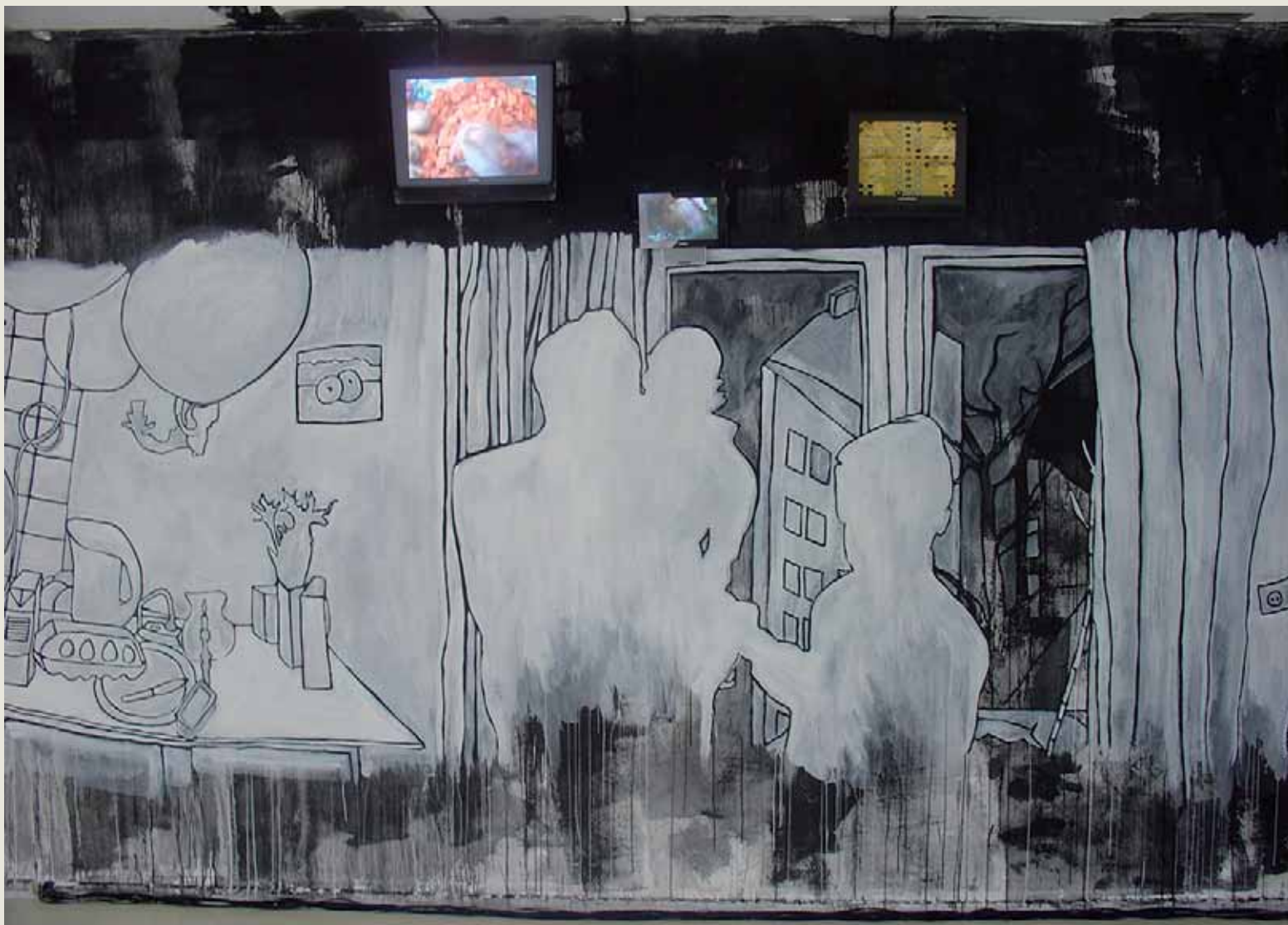


1990-1997 Studium der Freien Kunst / Malerei und Neue Künstlerische Medien an der Hochschule der Bildenden Künste Saar bei Bodo Baumgarten, Ulrike Rosenbach und Jill Scott, 1994 Auslandsstudium am Nova Scotia College for Art and Design (NSCAD) in Halifax, Nova Scotia, Canada, Neue Medien/Performance, 1997 Diplom und Meisterschülerin.

1999-2000 Dozentin an der Hochschule der Bildenden Künste Saar für Internetkunst und Netzprojekte, Mitinitiatorin der internationalen Medienkunstprojekte Gegenort – The-Virtual-Mine (2001) und Virtual Residency (2007), 1997 Preisträgerin von Kunststudenten stellen aus, Bundeskunsthalle Bonn, und Preisträgerin des Saarländischen Multimediapreises, Internetpreis der Stadtwerke Saarbrücken, 1998 Förderpreisträgerin der Stadt Saarbrücken, 2002 fremde heimat, dna- award, digitaler Kunstwettbewerb, Preisträgerin DigitalART Frankfurt für connect, 2003-04 Saarländisches Stipendium der ständigen Vertretung des Saarlandes beim Bund in Berlin. Sie entwickelte und realisierte 1997 die internationale Kommunikations- und Netzwerkskulptur The Robe in der Johanneskirche Saarbrücken und 1999 die multimediale Installation Moving Identity in der Städtischen Galerie Neunkirchen, in denen sie das Internet zu einem Instrument plastischer und räumlicher Gestaltung weiterentwickelte. Leslie Huppert lebt und arbeitet in Saarbrücken und Berlin.

1990-1997 Study of Fine Arts / Painting and Contemporary Media School of Fine Arts Saar (Bodo Baumgarten, Ulrike Rosenbach and Jill Scott), 1994 Contemporary Media / Performance Nova Scotia College for Art and Design (NSCAD) Halifax, Nova Scotia, Canada, 1997 Diploma and Master Student.

1999-2000 Lecturer for Internet Art and Network Projects at the School of Fine Arts Saar, Co-initiator of the international Media Art Projects Gegenort – The-Virtual-Mine (2001) and Virtual Residency (2007), 1997 First prize, Kunststudenten stellen aus, Bundeskunsthalle Bonn and the Multimedia Award of Saarland, Internet Award of the Stadtwerke Saarbrücken (Public Utility Saarbrücken), 1998 Art Scholarship of the city of Saarbrücken, 2002 fremde heimat (Unknown Homeland), dna-Award digital Art Competition, Laureate DigitalART Frankfurt for connect, 2003-2004 Scholarship granted by the Permanent Representation of Saarland to the Federal Government in Berlin. In 1997 she developed and realized the international Communication and Network Sculpture, The Robe, in the Johanneskirche Saarbrücken and in 1999, the Multimedia Installation, Moving Identity, in the Städtische Galerie Neunkirchen. With these projects, she developed the Internet to a tool for three-dimensional design. She lives and works in Saarbrücken and Berlin.



Die meisten Unfälle passieren zu Hause (Home sweet home), video installation, Stadtgalerie Saarbrücken and as concept in the context of the video installation prize 2008 at the Sculpture Museum Glaskasten Marl, pigments, acrylic binder, 11 monitors, 11 DVD's, 13 mx 3 m, year of origination 2008

1990-1997 études de l'art libre / de la peinture et des nouveaux médias artistiques à la Hochschule der Bildenden Künste Saar auprès de Bodo Baumgarten, Ulrike Rosenbach et Jill Scott, 1994 études à l'étranger, à la Nova Scotia College for Art and Design, (NSCAD) à Halifax, Nouvelle-Écosse, Canada, nouveaux médias / performance, 1997 diplôme et distinction « Meisterschülerin ».

1999-2000 maître de conférences d'art Internet et projets Internet à la Hochschule der Bildenden Künste Saar, co-initiatrice des projets d'art média internationaux Gegenort – The-Virtual-Mine (2001) et Virtual Residency (2007), 1997

lauréate de Kunststudenten stellen aus, Bundes-kunsthalle Bonn et lauréate du prix multimédia de la Sarre, prix Internet des services publics de Sarrebruck, 1998 lauréate de la ville de Sarrebruck, 2002 fremde heimat, dna- award, concours d'art numérique, lauréate DigitalART Francfort pour connect, 2003-04 bourse sarroise de la représentation permanente de la Sarre auprès de l'État fédéral, à Berlin. En 1997, elle a développé et réalisé la sculpture de communication et sculpture réseau internationale The Robe dans la Johanneskirche à Sarrebruck et, en 1999, l'installation multimédiatique Moving Identity dans la Städtische Galerie à Neunkirchen, dans lesquelles elle a

continuellement développé Internet comme un instrument de conception plastique et tridimensionnel. Leslie Huppert vit et travaille à Sarrebruck et Berlin.



1991-1998 Studium der Freien Kunst / Neue Künstlerische Medien an der Hochschule der Bildenden Künste Saar bei Ulrike Rosenbach, 1998 Diplom und Meisterschülerin.

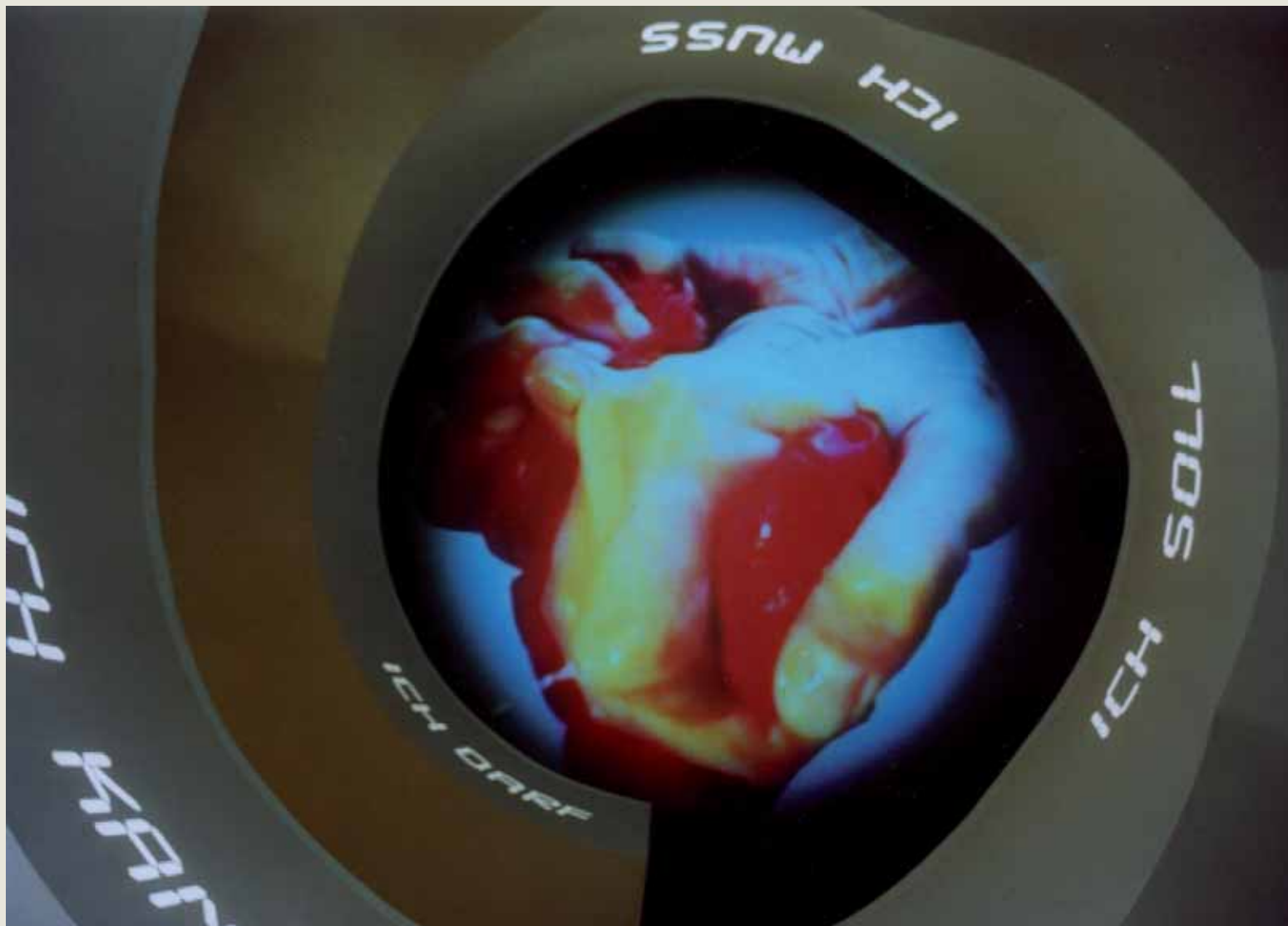
Mitinitiatorin der internationalen Medienkunstprojekte Gegenort – The-Virtual-Mine (2001) und Virtual Residency (2007). 1998 Kunst und Kulturpreis Neunkirchen, 1999 Förderpreisträgerin der Stadt Saarbrücken, Preisträgerin des Plaidter Kunstpreises 2002, Preisträgerin des Tölzer Kunstpreises 2003 und Preisträgerin Frankfurter Löwenhof 2006. Gertrud Riethmüller ist Gründungsmitglied der Produzentengalerie O.T., Saarbrücken (von 1997-2000 wurde ein Ausstellungsprogramm mit dem Schwerpunkt auf Neuen Medien und Performance, Videokunstveranstaltungen, Austauschprojekte mit Frankreich, Italien, Spanien und Marokko realisiert), sie ist mehrfache Teilnehmerin mit Videos und Videoinstallationen am Media Art Festival in Osnabrück. Im Jahr 2000 nahm sie am internationalen Kunstfestival „Stazione di Topolò-Postaja Topolove“, Italien, mit einer Außenrauminstallation teil.

2002 realisierte sie die Installation im öffentlichen Raum Lichtbrücken in Erfurt. Sie lebt und arbeitet im Saarland.

1991-1998 Study of Fine Art / Contemporary Media at the School of Fine Arts Saar (class of Ulrike Rosenbach), 1998 Diploma and Master Student.

Co-initiator of the international Media Art Projects Gegenort – The-Virtual-Mine (2001) and Virtual Residency (2007). 1998 Art and Culture Award Neunkirchen, 1999 Art scholarship of the city of Saarbrücken, 2002 First prize, Plaidt Art Prize, 2003 First prize, Tölz Art Prize and 2006 Laureate, Frankfurter Löwenhof. Gertrud Riethmüller is a founding member of the Produzentengalerie O.T., Saarbrücken (exhibitions from 1997-2000 focusing on media art and performance, video art, exchange projects with France, Italy, Spain and Morocco). She participated several times in the Media Art Festival Osnabrück. In 2002 she realized an exterior installation at the international Art Festival "Stazione di Topolò-Postaja Topolove".

In the same year she realized an installation in public space, Lichtbrücken, in Erfurt. She lives and works in Saarland, Germany.



Tower, installation , Bad Tölzer Kunstverein (art society of Bad Tölz), 2004

1991-1998 études de l'art libre / des nouveaux médias artistiques à la Hochschule der Bildenden Künste Saar auprès d'Ulrike Rosenbach, 1998 diplôme et distinction « Meisterschülerin ».

Co-initiatrice des projets d'art média internationaux Gegenort – The-Virtual-Mine (2001) et Virtual Residency (2007). 1998 Kunst und Kulturpreis (prix de l'art et de la culture) Neunkirchen, 1999 lauréate de la ville de Sarrebruck, lauréate du Plaidter Kunstpreis (prix d'art de la ville de Plaidt) 2002, lauréate du Tölzer Kunstpreis (prix d'art de la ville de Tölz) 2003 et lauréate Frankfurter Löwenhof 2006. Gertrud Riethmüller est membre fondateur de la Produzentengalerie O.T., Sarrebruck (de 1997 à 2000, un

programme d'expositions mettant l'accent sur les nouveaux médias et la performance, des manifestations d'art vidéo, et des projets d'échange avec la France, l'Italie, l'Espagne et le Maroc ont été réalisés) ; elle a participé plusieurs fois au Media Art Festival d'Osnabrück avec des vidéos et des installations vidéo. En 2000, elle a participé au festival international d'art « Stazione di Topolò-Postaja Topolove » en Italie avec une installation dans l'espace extérieur.

En 2002, elle a réalisé une installation dans l'espace public Lichtbrücken à Erfurt. Elle vit et travaille en Sarre.



Credits:

Virtual residency is a project of Luxembourg and Greater Region - European Capital of Culture 2007

Executing organization:

Hochschule der Bildenden Künste Saar - School of Fine Arts, Saar (Germany)

Special support:

Ministry of Education, Culture and Science of the Saarland

Office II - The office of the plenipotentiary of the Federal Republic of Germany for cultural affairs within the framework of the Treaty on Franco-German Co-operation

Sporttoto Saarland GmbH

We wish to thank the ZKM (Center for Art and Media Karlsruhe) for its co-operation and partnership.

We would like to express our special gratitude to the following sponsors of the Virtual Residency:

Union Stiftung

Stiftung ME Saar

internett gmbh



Links and Websites:

Virtual Residency

The website of the project with its ever-growing database of artists from around the world and the documentation of the exhibitions you find at:

<http://www.virtual-residency.net>

Gegenort – The Virtual Mine

The website of the previous project Gegenort – The Virtual Mine (2001), including its database of artists from around the world and the documentation of the exhibitions you find at:

<http://www.the-virtual-mine.net>

Executing institution and European Partners:

Hochschule der Bildenden Künste Saar - School of Fine Arts, Saar (D):

<http://www.hbk-saar.de>

Luxembourg and Greater Region - European capital of culture 2007:

<http://www.luxembourg2007.org>

Galeria Biala, Centrum Kultury, Lublin (PL):

<http://www.free.art.pl/biala>

Faux Mouvement, Centre d'Art Contemporain, Metz (F):

<http://www.faux-mouvement.com>

ZKM - Zentrum für Kunst- und Medientechnologie
Karlsruhe - Center for Art and Media in Karlsruhe (D):
<http://www.zkm.de>

The Website:

Design:

Monika Bohr, Leslie Huppert and Gertrud Riethmüller

Programming of the website (HTML/CSS/JavaScript):

Cornelia Brintzinger & Claus Stecker

Programming of the project database (Java):

Oleksey Sarkovsky

Flash programming:

Ludwig Schmidtpeter

Server technology and webhosting:

Internett GmbH Saarbrücken, Hendrik Becker

The exhibitions:

06. - 27.10.2006: Galeria Biala, Centrum Kultury in Lublin (PL), curators: Anna Nawrot and Jan Gryka
25.05. – 15.06.2007: UNESCO Weltkulturerbe , Handwerker-gasse Völklingen in Völklingen (D), curators: Monika Bohr, Claudia Brieske, Leslie Huppert and Gertrud Riethmüller

22.06. – 22.09.2007: Faux Mouvement, Centre d'Art Contemporain in Metz (F), director: Maryse Jeanguyot

Project Management:

Monika Bohr (Communication Design),
Claudia Brieske (Communication, Texts),
Leslie Huppert (Communication, Video),
Gertrud Riethmüller (Technique, Video)

Translation:

Bridges Language Service (translation English, French, Polish and proofreading), Hélène Cheminal (translation French), Ulla Vasseur (translation English and proofreading), Annette Orlinsky (German – Polish Cultural Institute, interpreting and translation Polish), Véronique Verdet (interpreting and translation French)

Photography public relation campaign:

Philip Tödtmann

Models:

Philip Tödtmann, Hyunju Do, Karin Maria Zimmer

Exhibition Germany

Technical staff:

Adam Balys, Ulrich Behr, Martin Blanke, Erika Brieske, Mane Hellenthal, Thomas Langhammer, Hans Lorson, Georg Steffen, Véronique Verdet, Werner Werle,

Programming and installation of the webcams:

Ulrich Geber & Jens Breuer

Installation of interactive works (MaxMSP programming):

Julian Bergheim

Exhibition Poland

Technical staff:

Anna Nawrot, Jan Gryka, Claudia Brieske, Gertrud Riethmüller and assistants of the Galeria Biala.

Exhibition France

Technical staff:

Maryse Jeanguyot and staff of Centre d'Art Contemporain Faux Mouvement

Photography:

© Faux Mouvement

Credits:

Ville de Metz, Ministère de l'Education Nationale
Rectorat de l'Académie de Nancy-Metz, Ministère de la Culture et de la Communication Direction Régionale des Affaires Culturelles de Lorraine, Conseil Régional de Lorraine Conseil Général de Moselle

