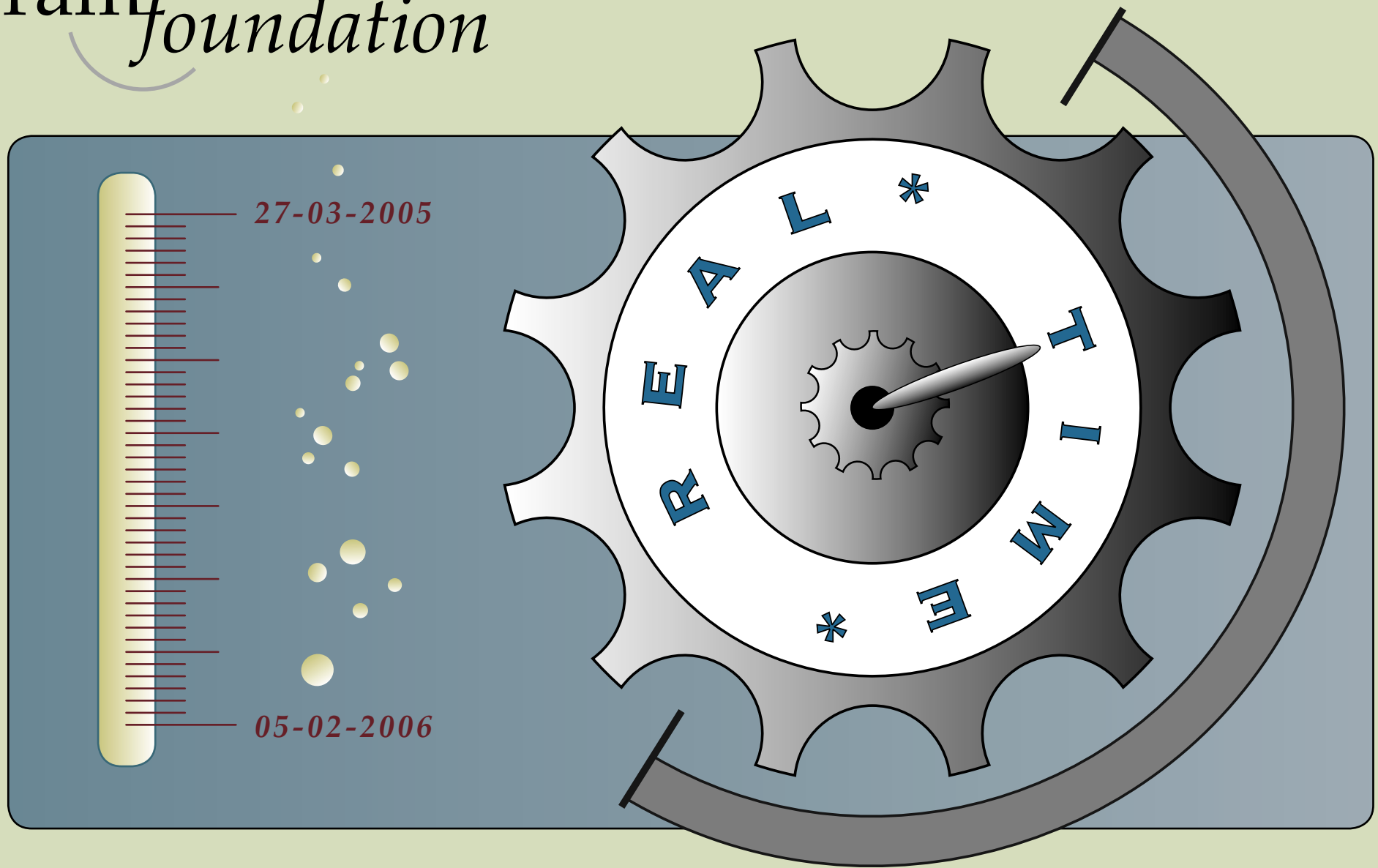


ram
foundation





Gepresenteerd in de ramfoudation ruimtes
Presented in the ramfoundation spaces

Dit project is mede mogelijk gemaakt door:
This project was made possible with support of:

de Mondriaan Stichting
de Rotterdamse Kunststichting
het Prins Bernard Cultuurfonds

Concept en coördinatie:
Concept and co-ordination:
Assistant
Assistant

ramfoundation
Berry Koedam
Maria Russo

In samenwerking met:
In collaboration with:

Marjan van Mourik

Vormgeving en fotografie, CD-Rom en video:
Design and photography, CD-Rom and video:

Fred Kies - Serving Media

ram
foundation

Blekerstraat 10
3011 CH Rotterdam
tel / fax: 31 10 476 76 44
www.ramfoundation.nl

Introduction

The goal of the 'Real Time' project was to present current developments in the field of new media; experimental nature and interaction with the public were essential. The artists were selected for their ability to translate the virtual into different forms and images. With these artists we could focus on the impact new media has in today's world.

The majority of people interested in the arts are not yet well versed in the possibilities that new media offers. However, students and today's youth have a keen interest in these developments; this is the group that was invited to participate in 'Real Time'.

They were drawn to the experimental nature of the project, they gave feedback and through their own volition influenced the works that they came to see. This resulted in some surprises and unpredictable confrontations.

Inleiding

Uitgangspunt van het project 'Real Time' was de verschillende ontwikkelingen op het gebied van de nieuwe media te presenteren, waarbij de interactie met het publiek en het experimentele karakter een belangrijk gegeven was.

De invalshoek bij de selectie was de plastische vertaling van de kunstenaar van het virtuele medium naar de diverse vormen van een beeld, waarbij tevens verschillende aspecten belicht werden van wat nieuwe media op dit moment voor mogelijkheden en impact hebben.

Het brede, op kunst georiënteerde publiek is nog niet zo vertrouwd met de mogelijkheden van nieuwe media kunst. Jongeren en studenten echter wel. Allen werden uitgenodigd deel te nemen aan 'Real Time'.

Omdat zij ingingen op de vragen van de kunstenaars en soms ook invloed hadden op het maken van een werk, ontstonden er onvoorspelbare confrontaties en verrassingselementen.



Frank Plant & Thomas Charveriat "F2T"	4
Honoré d'O "Tant Pis"	6
Charles Kriel "The Real"	8
Shirley Shor "Terra Infirma"	10
Marieke van Oijen "Fairytopia"	12
Simon Heijdens "Lightweeds"	14



Frank Plant (USA) & Thomas Charveriat (F)

F2T is an interactive musical installation about argot/slang and its different contemporary applications. F2T, a creation by artists Frank Plant and Thomas Charveriat combines sculpture, robotics, hip hop, and SMS messaging to explore the ways technology shapes the development of language, particularly new forms of slang.

Viewers interact directly with the artwork by sending it a short text message from their mobile. Once received, the SMS is scanned for frequently used words and, when a match is found, the four elements are activated.

The main piece, "Rapper" begins to twist and wave his hand while mouthing a rap based on the message sent, the new lyrics culled from more than 130 different hip hop phrases written by Amsterdam-based lyricist and composer Jim Barnard.

The rest of the piece is simultaneously set into motion: "Boom Box" starts flashing and blasting out the song while "Joy Ride" a bouncing low-rider, and "Shake Ass" begins to move, triggered by ambient sound sensors. When the song is finished, a thermal printer spits out a souvenir with the original SMS and the words of the "Rapper."

"Boom Box"

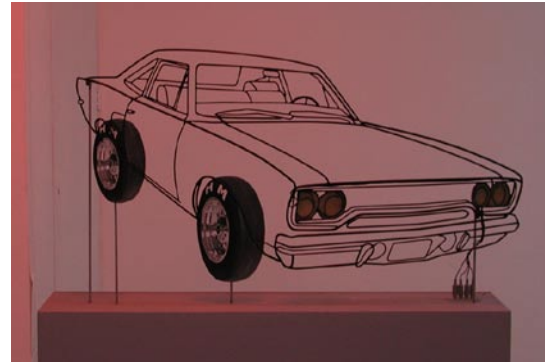


"Rapper"



'F2T'

27 - 03 / 01 - 05 - 2005



"Joy Ride"



F2T is een interactieve muziekinstallatie die gaat over 'argot/slang' en zijn verschillende eigentijdse toepassingen. F2T, een creatie van kunstenaars Frank Plant en Thomas Charveriat, combineert beelden, beweging, hip hop en het sturen van SMS berichten om te onderzoeken op welke manier technologie de ontwikkeling van taal vorm geeft en nieuwe vormen van 'slang' in het bijzonder.

De bezoeker gaat een directe interactie aan met het kunstwerk, door het een kort tekstberichtje te sturen met zijn mobiele telefoon. Eenmaal ontvangen, wordt het SMS bericht gescand op veel voorkomende woorden en wanneer een trefwoord wordt gevonden, worden de vier elementen geactiveerd.

Het belangrijkste beeld, "Rapper" begint te dansen en te wuiven, terwijl hij een rap uitvoert, die gebaseerd is op het SMS

bericht, met een nieuwe tekst die gehaald is uit meer dan 130 verschillende hip hop zinnen geschreven door de in Amsterdam levende tektschrijver en componist Jim Barnard.

De rest van het kunstwerk wordt tegelijkertijd in beweging gebracht "Boom Box" begint te knippen en speelt de muziek terwijl "Joy Ride" en "Shake Ass" beginnen te bewegen, op impulsen van geluids-sensoren in de ruimte. Als het liedje afgelopen is drukt een thermale printer een souvenir af met het oorspronkelijke SMS bericht en de woorden van "Rapper."



"Shake Ass"



Honéré d'O (B)

An installation from Honéré d'O, consisting of a special edition catalogue, sculptures and a two-screen DVD projection was exhibited.

This installation had a strong relationship to the work Honéré exhibited during the 2005 Venice Biennale, where he represented Belgium.

The images projected on the wall were

shown in a fast tempo, while on the tv monitor viewers could regulate it themselves, slowing it down to view the works separately at their own pace.

Shown in the Museum of Modern Art in Villeneuve d'Ascq in 1998, this installation "tant (de) pistâches de titre", took on still another form of interaction where the images from the DVD were floating in the

air and could be caught on 'tracing paper' by the visitors.



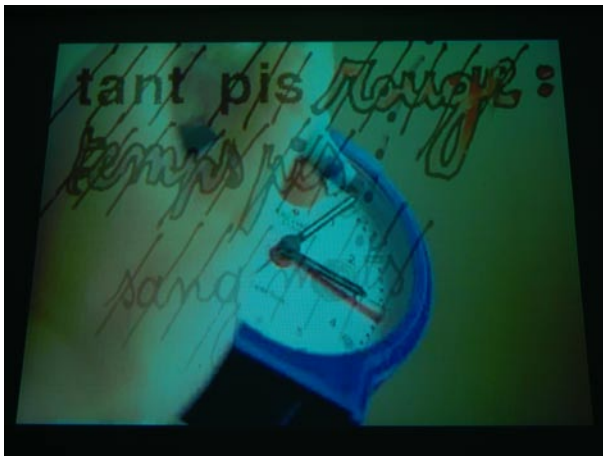
'Tant Pis'

09 - 09 / 02 - 10 - 2005



De installatie van Honoré d' O bestond uit een bijzonder catalogus, sculpturen en op twee manieren geprojecteerde DVD's. Deze presentatie was sterk gerelateerd aan de Biënnale in Venetië in 2005, waar Honoré België vertegenwoordigde. De beelden op de muur waren in een snel tempo geprojecteerd, terwijl op de monitor bezoekers konden ingrijpen en

hun eigen tempo bepalen. Deze vorm van interactie en de beelden in de installatie komen weer voort uit een eerder interactief werk - tant (de) pis de tâches de titre-, waar projecties van 960 dia's in de lucht, door bezoekers konden worden opgevangen op een stuk kalkpapier. Getoond in het museum moderne kunst in Villeneuve d' Ascq in 1998.





Charles Kriel (USA)

Charles Kriel is a well-known VJ and has traveled world-wide. He has integrated video and new media into his performances as well as in fine arts.

“The Real” is a video diptych projected with a sound piece that was composed for it.

“The Real” is based on the application of Freudian and Lacanian principles concerning the interpretation of digital media. He presented this in his Ph.D. thesis.

“...I am very curious about the idea that in different cultures around the world at least half of the people in one of the specific cultures, is walking around, trying to understand, whether they exist within that culture or not. The other half of the people within that culture are walking around knowing that they exist, but

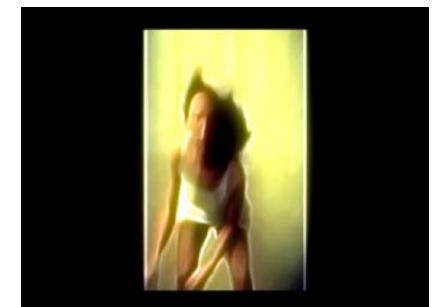
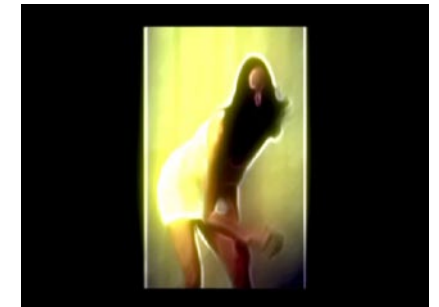
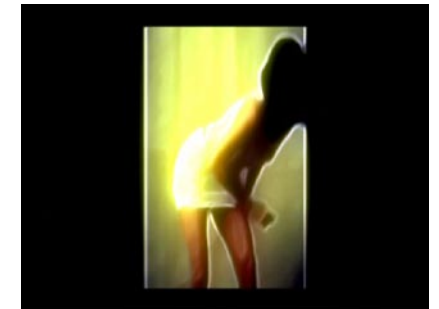
wanting to exist as a person, rather than existing as an object..” *

“The Real” deals with the conflict between dissolving into society and being seen as a part of society or being an out-cast.

Charles Kriel investigates the subjectiveness of the ‘self’ in contemporary culture. It is about one of the most important problems in globalism of today: keeping your own identity.

For the installation Charles Kriel co-operated with dancer Sarah Warsop.

* from an interview - Fred Kies September 2005



'the Real'

09 - 09 / 02 - 10 - 2005



Charles Kriel is een beroemde VJ en reist de hele wereld af om op te treden. Hij maakt tevens installaties in kunstruimtes. Hij integreert video en nieuwe media in zijn performances en installaties.

"The Real" is een videotweeluik, geprojecteerd met een bijhorend muziekstuk. "The Real" is gebaseerd op de "Toepassing van Freudiaanse en Lacaniaanse analyse ten behoeve van de interpretatie van digitale media" waarop Charles Kriel is afgestudeerd.

"...I am very curious about the idea that in different cultures around the world at least half of the people in one of the specific cultures, is walking around, trying to understand, whether they exist within that culture or not. The other half of the people within that cultures are walking

around knowing that they exist, but wanting to exist as a person, rather than existing as an object.."*

"The Real" heeft als uitgangspunt het conflict tussen: het opgaan in en gezien worden als onderdeel van de maatschappij (als subject), of als randfiguur naast de maatschappij, schier onzichtbaar (als object). Charles onderzoekt de problematiek van de zelfsubjectiviteit in de hedendaagse cultuur. "The real" richt zich tot voor hem één van de meest belangrijke problemen in onze globale beschaving is het behouden van je eigen identiteit. De installatie is opgebouwd uit gedeelten die eerder zijn gemaakt, in samenwerking met de danseres Sarah Warsop, maar verder uitgebouwd met nieuwe beeldelementen en nieuwe muziek.

* uit een interview - Fred Kies September 2005



Shirley Shor (IL/USA)

Shirley Shor is a new media artist that works and lives in San Francisco. Her work is based on real-time computer generated environments. She creates organic-like architectural structures that challenge our perception of space, time and boundaries.

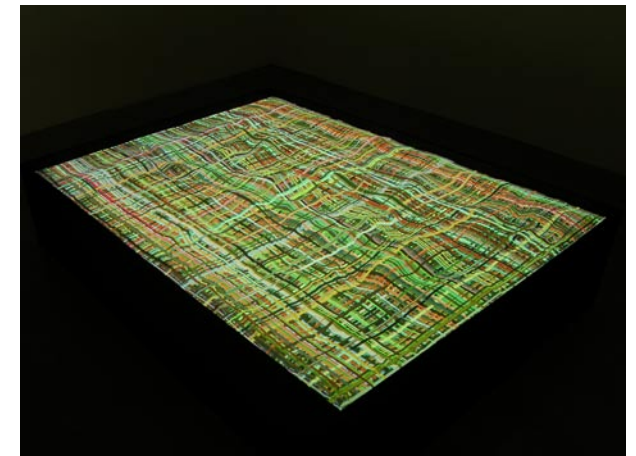
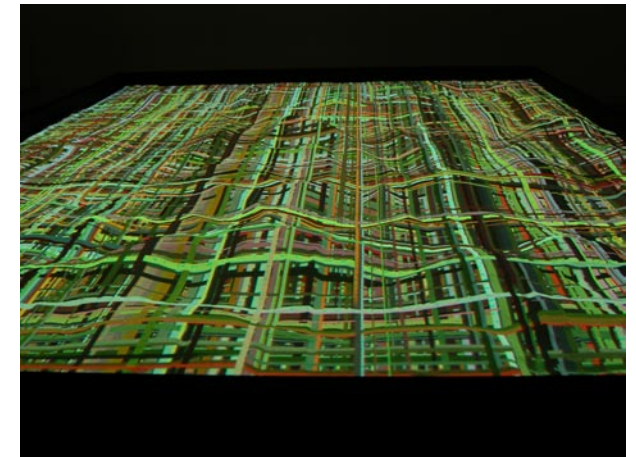
Shirley has a BA in Art History and Philosophy from Tel-Aviv University, and an MFA in Conceptual Information Art from San Francisco State University.

Shirley Shor is described as part of an emerging generation of new-media artists who are redefining how computers can be utilized as vehicles for artistic production. Her work involves code-generated computer images projected onto architectural surfaces.

She sees her work as recreating space by

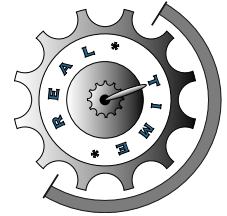
constantly changing it, by injecting real time virtual elements into physical space and objects.

This real time medium is a perfect vehicle to present her concepts of present time, process and space.



'Terra Infirma'

06 - 10 / 20 - 11 - 2005

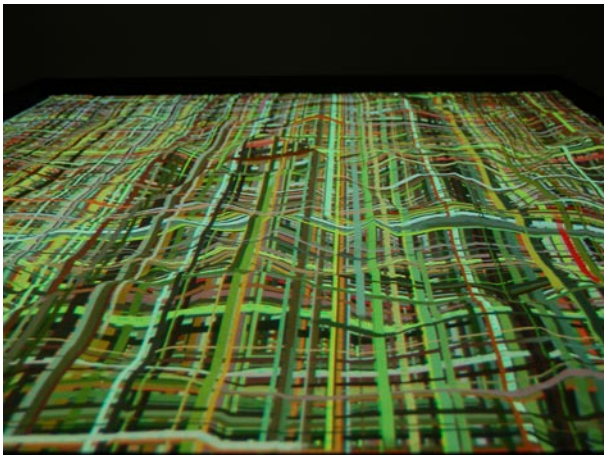


Shirley Shor is een nieuwe media kunstenaar uit San Francisco. Haar werk bestaat uit 'real-time' door de computer gegenereerde omgevingen. Zij creëert een soort organische architectuur die onze waarneming van ruimte, tijd en grenzen uitdaagt.

Shirley studeerde kunstgeschiedenis en filosofie aan de universiteit van Tel-Aviv en 'Conceptual Information Art' aan de universiteit van San Francisco State.

Shirley Shor wordt omschreven als een onderdeel van een opkomende generatie nieuwe media kunstenaars die herdefiniëren hoe computers gebruikt kunnen worden als gereedschap voor kunstproductie. Door computercode gegenereerde beelden worden op architectonische oppervlaktes geprojecteerd.

Zij ziet haar werk als het herscheppen van een ruimte door deze constant te veranderen, door onophoudelijk virtuele elementen aan fysieke ruimte en objecten toe te voegen. Dit 'real time' medium is een ideaal middel om haar concepten van heden, processen en ruimte te presenteren.





Marieke van Oijen (NL)

Internet is a world on it's own. A world that exists within our world, upon the earth, but has gained the status of a 'parallel universe'. To step into that world you turn on the computer and open your browser, tresspass the 'wormhole', and you travel to "Planet Internet" by this computer-rocket.

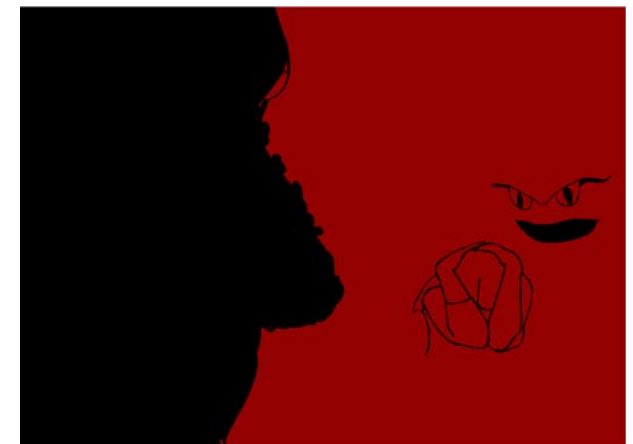
Because I see it as a different world, everything you read and see seems to be real, although it is pure fiction in our world. You can create your own truths, by giving yourself a new identity for instance.

In my work I want to drag people into a world, starting from reality, but transforming this reality.
I want to capture people's attention and manipulate them; to drag them into this

world and lead them, but leave them again, with emotions like doubt.

I want to manipulate their emotional world, tease it and maybe their creativity as well. I create a new reality that lies beyond the existing reality, using aspects of that existing reality as land marks, but also transforming these landmarks.

The story line is very important in my work. Real life is a collection of stories, with may different layers, related to other stories.



'Fairytopia'

27 - 12 - 2005 / 15 - 01 - 2006

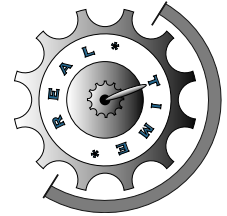
Internet is een wereld op zich. Een wereld die zich bevindt in onze wereld, op onze aardbol, maar toch de status heeft van een soort 'parallel universum'. Als je naar die wereld toe wilt zet je een computer aan, open je een browser, ga je het 'wormhole' binnen en reis je via je computer -het ruimteschip- naar "Planeet Internet".

Doordat ik het als een andere wereld zie, lijkt alles wat je daar leest en ziet een realiteit te zijn, ook al is het pure fictie in onze wereld. Je kunt je eigen waarheden bestaansrecht geven, door bijvoorbeeld jezelf een nieuwe identiteit te geven.

In mijn werk wil ik toeschouwers meeslepen in een wereld, waarbij ik zowel vanuit de realiteit vertrek als deze werkelijkheid transformeer. Ik wil hun belevingswereld beïnvloeden,

prikkelen en daarmee misschien ook wel hun creativiteit en ze daarna achterlaten met een bepaald gevoel, zoals twijfel. Ik schep een nieuwe realiteit die buiten de realiteit ligt van onze bestaande werkelijkheid waarin ik wel aspecten van die bestaande werkelijkheid gebruik als herkenningspunten. Of ik transformeer deze herkenningspunten.

Een ander aspect van mijn werk is het verhalende element. Het echte leven is eigenlijk ook een verzameling verhalen met allerlei lagen die weer in verband staan met andere verhalen.





Simon Heijdens (NL)

Nature is a rarity in our overly constructed environment. While a sand path used to tell us about the climate that it existed in, who inhabits its surroundings and what time of year it is, the paved road remains silent. Where the natural environment is changing character, color and shape throughout the year, our artificial spaces are static and non-evolving, as we spend most of our days in rooms with conditioned climates, and never ending fluorescent lights: the time line in our day is lost.

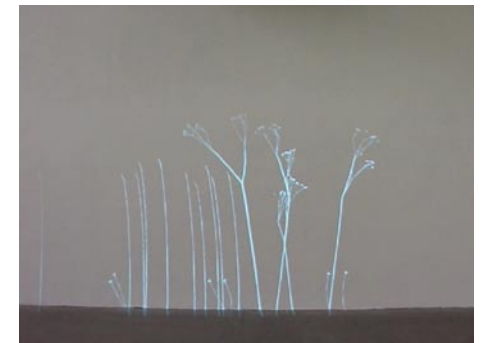
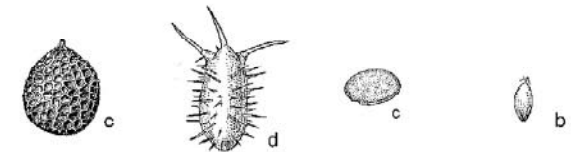
Lightweeds are a re-introduction of nature to the artificial surrounding. A living skin to the walls and floors of a space, that reacts to the actual nature of its location and reveals the character of a space. Fake plants that reveal real nature.

A projection as living organism.

White silhouettes of plants projected on

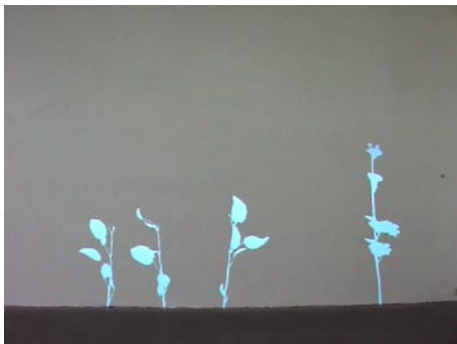
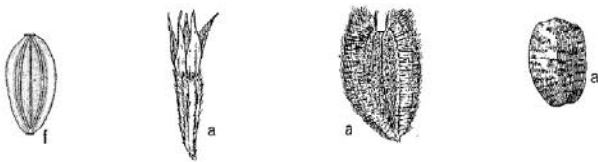
the walls of a space. They are alive; grow on rainfall and sunshine that is measured outside, move on the actual wind, and turn along with the sun. Like real plants, they multiply themselves by making their seeds travel along with human traffic. On busy days there are many, on quiet days few. In windy autumn their character is intense and when the sun breaks through the clouds in spring their heads look up.

A living flower pattern that constantly takes a different appearance. Throughout the day it grows into a space, the intensity and size depending on the factors of that location. A pattern that listens to its surrounding.



'Lightweeds'

26-01 - / 05 - 02 - 2006



Natuur is zeldzaam in onze bebouwde omgeving. Waar een zandpad ons vertelde over het klimaat waarin het zich bevond en welke bewoners er in de omgeving waren en wat voor seizoen het is, blijft het geplaveide pad stil. Terwijl de natuurlijke omgeving steeds van karakter verandert, in vorm en kleur door het jaar heen, zijn onze kunstmatige ruimtes statisch en onveranderlijk, terwijl we de meeste tijd van de dag verblijven in kamers met aircondition en nooit ondergaande fluorescerende lampen: de tijdlijn van alledag is verloren gegaan.

Lightweeds herintroduceren de natuur in de kunstmatige ruimte. Een levende huid aan de muren en op de vloer van een ruimte, die reageert op de echte natuur in zijn omgeving en die het karakter van die ruimte laat zien. Virtuele planten die de echte natuur onthullen.

Een projectie als levend organisme. Witte silhouetten van planten geprojecteerd op de muur van een ruimte. Ze leven; groeien door regen en zonneschijn, die buiten gemeten wordt, die meebewegen op de wind en met de zon meedraaien.

Net als echte planten vermenigvuldigen zij zichzelf door zaden te maken die verspreid worden door menselijk verkeer. Op drukke dagen zijn er veel, op rustige dagen weinig. Op een winderige herfst-dag hebben ze een intens karakter en als de zon door de wolken komt kijken ze op. Een levend bloemenpatroon, dat er altijd anders uitziet. Overdag groeit het in de ruimte, altijd anders, omdat hoeveelheid en grootte afhangen van factoren op die lokatie. Een patroon dat luistert naar zijn omgeving.