

**Nederlands Instituut
voor Mediakunst**

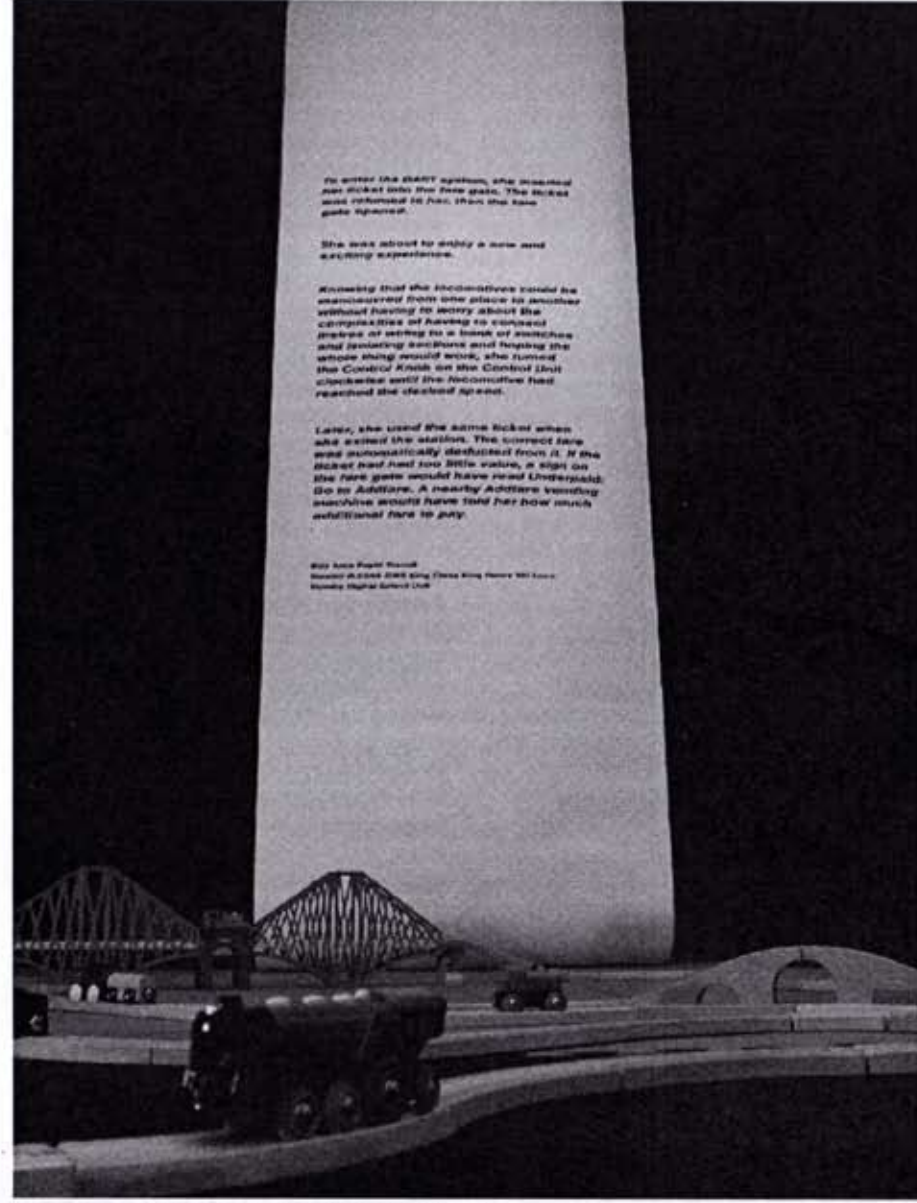
TNT Post
Port betaald
Port Payé
Pays-Bas

SPEAKING OUT LOUD

Tentoonstelling: 15 november 2008 – 24 januari 2009
Opening: 14 november, 1700 uur

**Tijdens de opening: performances door
Omer Krieger en Bas Böttcher**

**Met werk van: Tim Etchells en Vlatka Horvat, Mukul
Patel en Manu Luksch, Charles Sandison, Christoph
Keller, Jaromil en Jodi, Linda Hilfling, KH Jeron,
Tudor Bratu, Michael Höpfel, Trikoton, Evan Roth**



Manu Luksch and Mukul Patel, A NEW AND EXCITING EXPERIENCE, 2008

To enter the START system, she inserted
her ticket into the fare gate. The ticket
was returned to her, then the fare
gate opened.

She was about to enjoy a new and
exciting experience.

Knowing that the locomotive could be
manoeuvred from one place to another
without having to worry about the
complexities of having to connect
pieces of wiring to a bank of switches
and jangling switches and hoping the
whole thing would work, she turned
the Control Knob on the Control Unit
clockwise until the locomotive had
reached the desired speed.

Later, she used the same ticket when
she exited the station. The correct fare
was automatically deducted from it. If the
ticket had had too little value, a sign on
the fare gate would have read *Underpaid*.
Go to Addfare. A nearby Addfare vending
machine would have told her how much
additional fare to pay.

©2008 Arts Project Council
Presented by the Arts Council of Great Britain
London, England, United Kingdom

Federal Communications Commission als 'explicit' werd aangemerkt.

Op tienjarige leeftijd kocht Roth de Straight Outta Compton-plaat, vanwege zijn passie voor vloeken en vieze woorden. Op zevenentwintigjarige leeftijd schiep Roth deze gereduceerde mash-up als een eerbetoon aan een brok populaire cultuur dat zijn carrière diepgaand beïnvloed heeft.

Ondanks dat hij van de Recording Industry Association of America het bevel heeft gekregen zijn activiteiten te staken, kan het album nog steeds gratis van evan-roth.com gedownload worden. Het rumoer rond intellectueel eigendom dat rond het project is opgelaaid, werpt een scherp licht op de overeenkomsten tussen de inhoudelijke censuur op rapmuziek tijdens de jaren tachtig en censuur als een hedendaags neveneffect van het buitensporig gebruik van copyrightwettgevingen.

Evan Roth (aka fi5e) is an artist with interests in technology, tools of empowerment, open source, and popular culture. Roth's work with graffiti, open source technology and public space led to him forming the Graffiti Research Lab with James Powderly in 2006. He frequently releases work under the name 'fi5e' and enjoys spending his free time violating laws related to copyright and vandalism.

Explicit Content Only is a data visualization of the curse word content of N.W.A.'s ground breaking 1988 gangsta rap album, *Straight Outta Compton*. All radio safe content has been removed from the original 60 minute and 27 second album, leaving a condensed 2 minute and 55 second string of content deemed 'explicit' by the United States Federal Communications Commission.

At the age of 10, Roth bought the *Straight Outta Compton* album because of his infatuation with curse words. At the age of 27, Roth created this reductive mash-up

as a tribute to a piece of popular culture that has had a profound influence on his career path.

Despite receiving a RIAA (Recording Industry Association of America) cease and desist notice, the album can still be download for free from evan-roth.com. The intellectual property concerns associated with the project highlight comparisons between the content censorship issues surrounding rap music in the 1980's and censorship as a side effect of excessive use of copyright law today.

—
CHARLES SANDISON

UK, 1969, lives and works in Tampere
www.torrisdalebay.com

—
GOOD AND EVIL

2002, media installation
—



Charles Sandison staat bekend om zijn ruimtelijke installaties van op taal gebaseerde projecties. Het onderwerp van veel van zijn kunst is het onvermogen van kunst om te communiceren. Hij schept eenvoudig vervaardigde, verleidelijke ruimtes die onafhankelijk van de toeschouwer zijn, in de zin dat de toeschouwer en het kunstwerk op basis van gelijkheid naast elkaar voortbewegen. Sandison gebruikt tekst als een opzettelijke ontkenning van wat normaal-

gesproken van bewegende gegenereerde beelden verwacht wordt. Dit eenvoudige gebruik van tekst miskent de pure verwerkingskracht van de moderne computer. Zijn techniek bestaat uit het schilderen met licht, tijd en elementaire karakters.

De gepresenteerde installatie toont twee typen woorden: 'EVIL' en 'GOOD'. De 'slechte' woorden zijn bloedrood gekleurd, de 'goede' maagdelijk wit. De beide woorden beschikken over dezelfde eigenschappen en hebben precies hetzelfde doel. Hun aandrang om alle beschikbare ruimte te bezetten, wordt voortgedreven door hun verlangen de tegenstander uit te schakelen. Tegelijkertijd vereist het verlangen de tegenstander te elimineren dat alle beschikbare ruimte gekoloniseerd wordt. Terwijl de woorden zich in tegenovergestelde richtingen voortbewegen, organiseren ze zich in aanvalskolonnen en verdedigingslijnes. De woorden komen tot leven met behulp van genetische codes die hetzelfde zijn als degenen die in micro-organismes als bacteriën of kankercellen worden aangetroffen. De woorden vloeien traag, bijna als een vloeistof of verf. Terwijl ze bewegen, hebben ze veel weg van brede penseelstreken die zich in de duisternis van de kamer verspreiden. *GOOD AND EVIL* is een kunstwerk dat zowel alomvattend als naar binnen gericht is, maar zeker ook politiek.

Charles Sandison is well known for his spatial installations of language-based projections. The inability of art to communicate is often the subject of his art. He creates simply crafted, seductive spaces which are 'of themselves', independent from the viewer, in that the viewer and the artwork move alongside each other on equal terms. Sandison uses text as a deliberate negation of what normally is expected from moving generated graphics. This simple use of text undervalues

the raw processing power of the modern computer. His technique is to paint with light, time and elemental characters.

The installation presented features two kinds of words, 'EVIL' and 'GOOD'. The 'evil' words are blood red, and the 'good' words are pure white. Both words possess the same attributes and have exactly the same goal. Their drive to occupy all the given space is motivated by the desire to eliminate their opposite. Equally, the desire to eliminate the other requires them to colonise all available space. Thus the will to exist is defined by struggle and a conflict of opposites. As the words move in opposition to each other they organise themselves into columns of attack and lines of defense. The words are animated using genetic codes similar to those found in microorganisms such as bacteria or cancerous cells.

The words flow slowly, almost like liquid or paint. As they move they are like broad brush strokes, spreading out into the darkness of the room. *GOOD AND EVIL* is an artwork that is both global and internal, but certainly also political.

—
TRIKOTON – MAGDALENA KOHLER

AT, 1982, and lives and work in Berlin
www.trikoton.com

—
TRIKOTON – HANNA WIESENER

DE, 1981, and lives and work in Berlin
www.trikoton.com

—
THE VOICE KNITTING COLLECTION

2007, mixed media installation
—

Trikoton is zowel een designlabel als een project dat zich op de menselijke stem richt, en op de technieken om deze op te nemen en te reproduceren. Terwijl Magdalena Kohler een opleiding tot modeontwerper volgt, studeert Hanna

Wiesener productontwerp en interactieve systemen aan de Universität der Künste Berlin. Samen zijn ze op zoek naar nieuwe mogelijkheden voor generatieve modeontwerpen en naar een herinterpretatie van de relatie tussen mens en machine.



Hoe voelt het wanneer je trui een werktuig van je eigen stem wordt? Breien en communiceren zijn altijd hand in hand gegaan. Toen mensen in breigroepen samenkwamen, was dat een moment om verhalen te vertellen. Het idee voor het werk heeft zijn wortels in deze geschiedenis en in deze verhalen. *Trikoton/ The Voice Knitting Collection* zet stemsignalen over op kleding om zo tot een nieuwe esthetiek van de spraakopname te komen. De schema's van patroonkaarten voor oude, mechanische breimachines vormden de inspiratiebron voor het auditieve dataprogramma. Het frequentiebereik van een gesproken boodschap is omgezet in een binaire code voor breipatronen.

Voor het Ars Electronica festival uit 2007 creëerden Kohler en Wiesener *Gelsomina, the Voice Knitting Machine*. Voor de installatie werd een mechanische breimachine uit de jaren zeventig 'gehackt' om interactief te worden gemaakt. Ze gebruikten een microcontroller en vierentwintig kleine motoren om een patroonkaart te imiteren, die middels een computer direct met stemsignalen bestuurd kon worden. Onlangs werd een *Trikoton*collectie gelanceerd die gebaseerd is op een parametrisch breiprogramma dat samen ontwikkeld werd met een Duits breibedrijf en de Design Reaktor Berlin – een samenwerkingsverband van de Universität der Künste en een kleine producent. Een webgebaseerde toepassing maakte het de gebruiker inmiddels mogelijk om zelf zijn of haar ingesproken boodschap in mode om te zetten – even persoonlijk en uniek als de menselijke stem.

Trikoton is both a design label and a project which focuses on the human voice and techniques to record and reproduce it. While Magdalena Kohler is studying fashion design, Hanna Wiesener is studying product design and interactive systems at the University of the Arts in Berlin. Together they try to find new possibilities for generative fashion design and man-machine relations. How does it feel when your sweater becomes a medium of your own voice? Knitting and communication were always related: When people came together in knitting circles, it was storytelling time. The idea of the work is rooted in this history and in these stories. *Trikoton/ The Voice Knitting Collection* transfers voice signals to clothes, thus creating a new aesthetic of speech-recording. The scheme of pattern cards for old, mechanical knitting machines inspired the audio data programme. The frequency band of a spoken message is converted into a binary code for knitting patterns.

For the Ars Electronica festival in 2007, Kohler and Wiesener created *Gelsomina, the Voice Knitting Machine*. For the installation, a mechanical machine from the 1970s was hacked to become interactive. A microcontroller and 24 small engines were used to imitate a pattern card that could be directly controlled by voice signals via a computer. Recently a *Trikoton* collection based on a parametrical knitting program was produced together with a German knitting company and Design Reaktor Berlin – a cooperation of the University of the Arts and small manufacturer. Now a web-based application enables the user to transfer his or her own spoken message into a fashion piece – as personal and unique as the human voice.