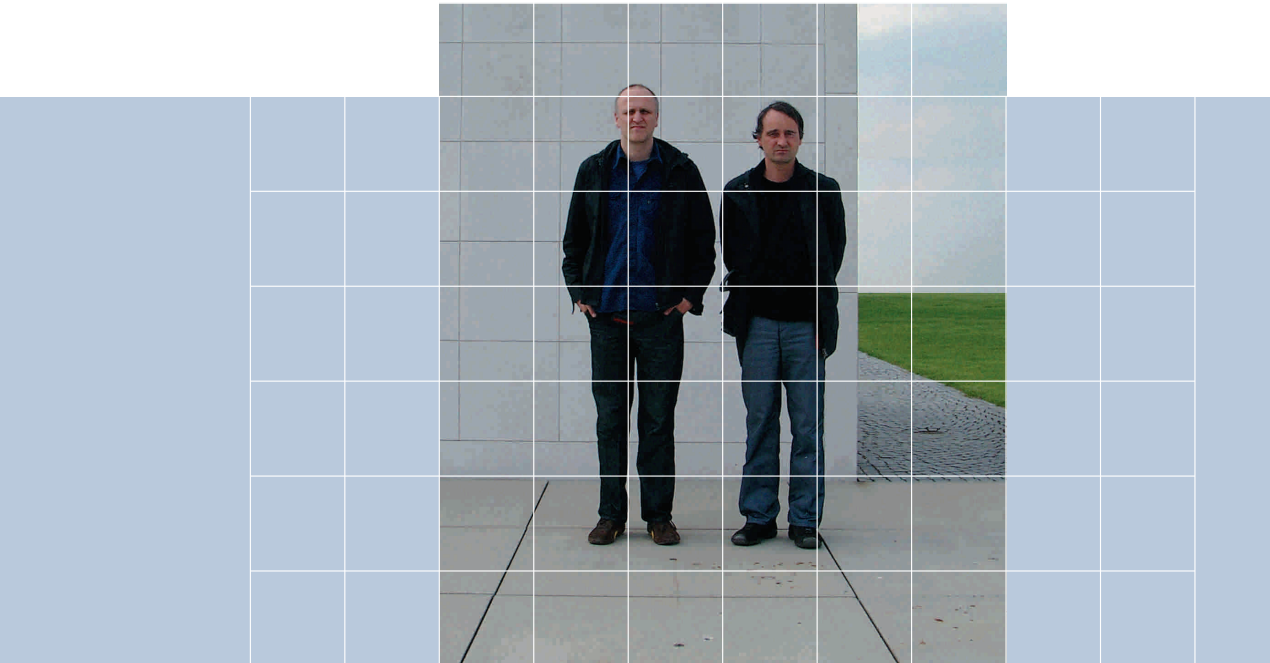


Blank & Jeron

¡Participa en nuestra felicidad!
Take part in our happiness!

A finales de los años 90 comenzamos a trabajar en una serie de instalaciones usando escáneres planos que representaban uno de los aparatos omnipresentes de la sociedad de la información. La primera obra se llamó “Scanner ++” y fue construida en 1998 para una exposición en una galería de Berlín. Durante período estábamos interesados principalmente en el diluvio de información creada por internet y en sus consecuencias en el espacio físico.



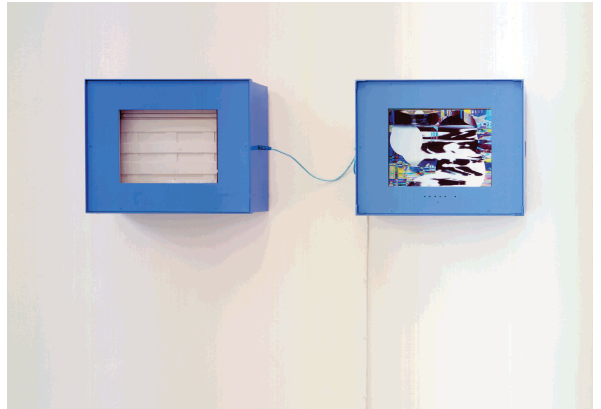
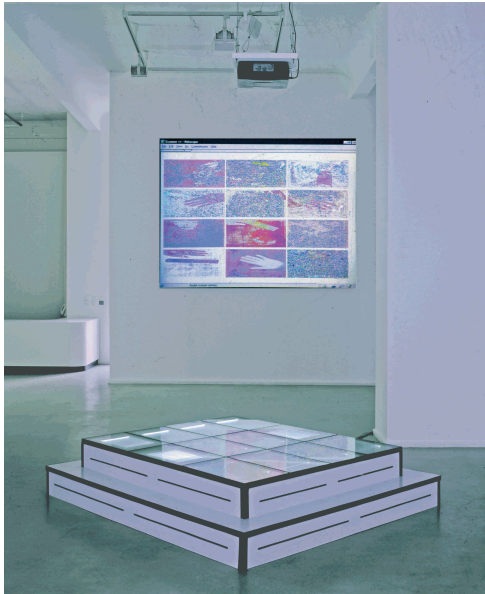
In the late 90s we started to work on a series of installations using flatbed scanners which represented one of the omnipresent apparatuses of the information society. The first work was called 'Scanner ++' and we build it 1998 for an exhibition in a gallery in Berlin. In this period we were mainly interested in the deluge of information that the internet creates and in its consequences on physical space.

“Scanner++” es una escultura de medios, un transmisor y un transformador, todo al mismo tiempo. Doce escáneres planos de uso común conectados para formar un cuadrado sobre el que es posible caminar están montados en un pedestal de metal. Proporcionan un interfaz: los datos generados por los visitantes que interactúan con la escultura se filtran y modifican y son enviados a un servidor web, en el que aparece una representación visual de los datos obtenidos. Este resultado se proyecta, con un breve retraso, en una pared del espacio de la exposición. La interacción construye una imagen, que, al mismo tiempo, se reinstala como un cuadro digital en la exposición. Los visitantes están controlando el contenido de la demostración. A un nivel formal tiene lugar una transformación digital del espacio, el tiempo y el movimiento, reconfigurando los datos en una imagen misteriosamente coreografiada.

Posteriormente, pensamos cómo “embellecer” esta instalación sin abandonar la idea original. A través de varias fases intermitentes decidimos reducir el esfuerzo tecnológico y modificar el software de generación de imágenes. El resultado fue el múltiple “scanner mobile” (2001): una pantalla LCD con un PC integrado y un escáner plano común, todos encajados en dos cajas de metal. Estos objetos pueden exponerse dondequiera se prefiera. Pueden ponerse en el suelo o colgarse de la pared, uno encima del otro o uno al lado del otro. Pueden adaptarse a casi cualquier tipo de condiciones de espacio y luz. Nos seducía la idea de poder dejar la decisión de cómo montarlo. El trabajo se puede exhibir en la posición clásica de un panel o como escultura.

‘Scanner++’ is a media sculpture, a relay and a transformer—all at the same time. Twelve consumer-end flatbed scanners are connected to form a walkable square and mounted on a metal pedestal. They provide an interface: the data that is generated by the visitors of the exhibition who interact with the sculpture is filtered and modified and then sent to a web server, where a visual representation of the scanned data emerges. This result is projected with a short delay on a wall of the exhibition space. Interaction constructs an image, which at the same time is re-instated as a data picture in the exhibition: the visitors are controlling the content of the show. On the formal level, a digital transformation of space, time and movement takes place rearranging the data to a mysteriously choreographed picture.

Subsequently we thought about how to ‘smarten up’ this installation without abandoning the original idea. Through various intermittent phases we decided to reduce the technological effort and modify the image generating software. The result was the multiple ‘scanner mobile’ (2001): a LCD display with an integrated PC and a consumer-end flatbed scanner, all embedded into two metal boxes. These objects can be displayed wherever it is convenient—it can be put on the floor or hung on the wall, either on top or next to each other. This means they can be adapted to almost all room and light conditions. It appealed to us to leave the decision of how to stage the piece undetermined: the work can be displayed in a classical panel situation or as a sculptural object.



Scanner ++



Cada treinta segundos más o menos se inicia un escaneo. Éste no depende de la interacción con los visitantes (si ponen su mano u otros objetos en el explorador). El explorador reacciona al cambiar las condiciones de luz. La imagen generada se almacena en la computadora, después se filtra y se exhibe en el monitor LCD apenas unos segundos después de su creación. El escaneo siguiente, tras 30 segundos, genera una nueva imagen, que no sustituye a la anterior, sino que se fusiona con los escaneos anteriores según algoritmos que hemos definido. Al igual que con “scanner++”, nos fascinaba la posibilidad de producir imágenes sin buscar unos resultados específicos. Las imágenes son siempre un efecto de la interacción entre el aparato, el software, el contexto espacial y la intervención humana (aunque esto último no es necesario para el funcionamiento de la instalación). El ordenador, el escáner y el software son los componentes fijos de la pieza, funcionan siempre de la misma manera. El espacio, la iluminación y la interacción potencial de los visitantes son elementos un tanto casuales que, sin embargo, tienen una influencia constitutiva en la producción de imágenes. No hay una imagen final perfecta, el punto central la obra es explorar lo temporal y transitorio. Eso no significa que nuestro objetivo no sea producir imágenes “bellas” con estos medios. Estamos felices con los escasos momentos en que eso sucede. En nuestra obra, el proceso y los resultados finales tienen la misma importancia. Incluir este aspecto de coincidencia o contingencia en la obra fue algo muy pensado, proporciona una metáfora elemental para una producción de arte contemporáneo.

Tras “Scanner ++” comenzamos una nueva serie de piezas participativas en las que continuamos con este acercamiento a la producción abierta de imagen, la escultura y el ensamblaje de forma reducida, es decir, sin tecnología informática. Incluso así, estos trabajos tratan del dominio tecnológico sobre la sociedad, aunque de una manera indirecta. Sentimos que la economía contemporánea del conocimiento está completamente saturada por las diversas formas de medios que tienden a volverse invisibles. Pensamos y trabajamos diariamente con ordenadores, teléfonos móviles e Internet. Esto marca nuestros modos de percepción y comunicación. Como artistas, estamos específicamente interesados en esas marcas, así que en nuestros trabajos las seguimos y tratamos en diferentes contextos.

About every thirty seconds a scan is initiated. This does not depend on interaction by the visitors—whether they put their hand or other objects on the scanner. The scanner reacts to changing light conditions. The generated image is stored on the computer, then filtered and displayed on the LCD monitor just seconds after its creation. The next scan after 30 seconds generates a new image, which does not replace the previous one but merges with the earlier scans according to algorithms we as the artists defined. As with ‘scanner++’ we were fascinated by the possibility of image production which does not lead to specific results: images are always an effect of the interplay of apparatus, software, spacial context and human interaction (although this last one is not a prerequisite for the functioning of the installation). Computer, scanner and software are the fixed components of the piece—they always work in the same way. The room and the light situation, and the potential interaction by the visitors, are rather coincidental elements which nevertheless have a constitutive influence on the image production. There is no final, perfect image—the central point of the work is exploring the temporary and transitory. That does not mean that we do not aim at producing ‘beautiful’ pictures through these means. We are happy about the scarce moments when this happens. In our work process and end results have the same importance. Including this aspect of coincidence or contingency into the piece was well-considered and provides an elemental metaphor for a contemporary art production.

Following ‘scanner ++’ we began with a new series of participatory pieces, where we continued with this approach between open image production, sculpture and assemblage in a reduced form, that is without computer technology. Even so these works still deal with the technological domination of society, but in a indirect way as we feel that the contemporary knowledge economy is so completely saturated by diverse media forms that they tend to become invisible. We think and work daily with computers, mobile phones and the internet and this leaves marks all over our modes of perception and communication. We as artists are specifically interested in these marks and so in our works we trace and address them through different contexts.

“week 7/24” es un objeto mural interactivo que consiste en siete pequeños tableros o paneles. Cada tablero está compuesto por 24 baldosas magnéticas móviles. A la derecha de cada uno de los tableros aplicamos marcas: los nombres abreviados de los días de la semana. “Mo” para el lunes, “Di” para el martes, “Mi” para el miércoles etcétera (las abreviaturas provienen de los nombres alemanes de los días de la semana). Así, cada tablero representa un día. Al principio todas las baldosas de un tablero tienen el mismo color, mientras que cada día de la semana se asocia a un color diferente. Se permite a los visitantes mezclar este estricto orden recolocando las baldosas y moviéndolas de un tablero al otro.

Esto abre una posibilidad de interferir activamente con la composición (por supuesto solamente dentro de los parámetros establecidos por nosotros). Las placas uniformes de colores homogéneos se mezclan cada vez más gracias a la interacción de los visitantes. Entendemos esta el mezcla como una expresión de la voluntad del ser humano para la composición. “week 7/24” es un mural cuya realización visual solamente se puede experimentar con la acción de los visitantes. Recuerda a una versión material de un calendario electrónico de PDA.

Para un concurso tipo “porcentaje para el arte” convocado por una gran distribuidora de gas berlinesa en 2003, desarrollamos una instalación interactiva mural llamada “Energie” (“energía”). Este trabajo plantea qué colores se asocian al término “energía”. Está basado en un libro de Eva Sëller, “Wie Farben wirken” (“El efecto de los colores”), que documenta una investigación realizada en 1988 en la que se preguntó a diversas personas qué colores asociaban a 200 conceptos diferentes: agresividad, deseo, encanto, vanidad etc. Uno de los términos era energía. Los resultados para “energía” fueron: 44 por ciento rojo, naranja 21 por ciento, 19 por ciento amarillo, 8 por ciento oro y azul 8 por ciento. Tomamos los cinco colores y los colocamos en una instalación de pared de 241 x 91 centímetros aplicando el mismo sistema de baldosas magnéticas de “week 7/24”.

‘week 7/24’ is an interactive mural object which consists of seven small boards or panels. Each board is made up out of 24 movable magnetic tiles. On the right side of each of the boards we applied markings: the abbreviated names for days of the week—‘Mo’ is for Monday, ‘Di’ is for Tuesday, ‘Mi’ is for Wednesday and so on (the abbreviations stand for the German weekday names). So each board represents one day of the week. At the starting point all of the tiles on a board have the same colour while every day of the week is associated with a different colour. The visitors are allowed to mix up this strict order of things by rearranging the tiles and moving them from one board to the other.

This opens up a possibility to interfere actively with the composition—of course only within the parameters we established. The uniform, homogeneous colour plates become more and more mixed up by the interaction of the visitors. We see this mixing as an expression of a human will for composition. ‘week 7/24’ is a mural work whose visual realisation can be experienced only through the action of the visitors. It reminds of a material version of an electronic calendar of a PDA.

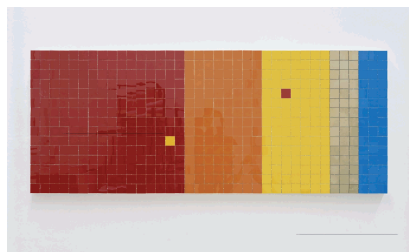
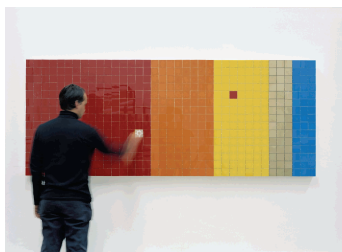
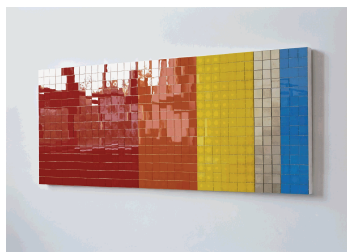
For a ‘percentage for art’-competition of a big gas provider in Berlin we developed 2003 an interactive wall installation called ‘Energie’ (‘Energy’). This work addresses the question which colours are associated with the term ‘energy’. This refers to a book by Eva Heller ‘Wie Farben wirken’ (The effect of colours) where she documents a survey she carried out in 1988 and where she asked people what colours they associate with 200 different terms like aggressiveness, desire, charm, vanity etc. One of the terms was also energy. The results for energy were 44 percent of red, 21 percent orange, 19 percent yellow, 8 percent gold and 8 percent blue. We took this colour table using the five colours and arranged them as a wall installation in a size of 241 x 91 centimetres using the same magnetic tile system as with ‘week 7/24’.

Tanto “Energie” como “week 7/24” son obras basadas en ideas y elementos formales referidos al tema de la sociedad de la información que hemos estado desarrollando en los últimos años. Las dos obras abren una situación comunicativa. Estamos particularmente interesados en las formas en las que una intervención del exterior cambia e influye sobre el carácter y el impacto de nuestras piezas. El material con el que trabajamos es plexiglás (cristal acrílico). Es un material que puede considerarse cool. Por una parte sus reflejos distancian a los espectadores, por otra quedan sus huellas dactilares al cambiar las baldosas. Un punto importante de la obra “Energie” es que permite un acercamiento exploratorio a la opinión del público. Ambos trabajos intentan recordar a los espectadores las promesas incumplidas del “arte interactivo”, utilizando un sistema fijo que muestra cómo puede desarrollarse la interacción. Al mismo tiempo cuestionan irónicamente la importancia de la interacción y la participación del usuario.

Para estas dos últimas obras empleamos un simple procedimiento estadístico, aunque al final fue minado por el componente interactivo. Durante mucho tiempo nos ha interesado tratar con datos estadísticos. Trabajar en el tema de los diversos mecanismos de representación en la sociedad de la información despertó muy pronto nuestro interés por la estadística y su importancia en vida moderna. La creciente marea de información parece alimentar la necesidad de representar datos en tablas concisas y claras. La deconstrucción artística de tablas de información y nuestras obras con procedimientos estadísticos y su representación derivó en una creación artística de tablas de pseudoinformación. Usamos procedimientos de contar simples, como buscar la frecuencia de las palabras en los datos de texto grandes, que fueron después comparados entre sí y dieron lugar a gráficas circulares, de barras y lineales.

‘Energie’ and ‘week 7/24’ are both works based on formal elements and ideas concerned with the topic of information society that we developed during the last few years. As well as ‘week 7/24’, ‘Energie’ opens up a communicative situation. We are particularly interested in the ways how an intervention from outside changes and influences the character and impact of our pieces. The material we worked with was plexiglass (acrylic glass) and is what can be called a ‘cool’ material: on the one hand its reflection is distancing the viewers, on the other they leave fingerprints when rearranging the tiles. One focus of the work ‘Energie’ is that it allows for an explorative approach regarding audience perception. Both works aim for reminding the viewers of the unredeemed promises of ‘interactive art’ by using a fixed set up of how the interaction can take place. At the same time they ironically question the importance of user interaction and participation.

For these last two works we employed a simple statistical procedure even if in the end it was undermined by the interactive component. Dealing with statistical data is something that interested us for a long time. Working on the topic of the different mechanisms of representation in the information society we soon began to be interested in statistics and their importance in modern life. The growing flood of information seems to nurture a need to represent data in concise and clear charts. The artistic deconstruction of information charts and our work with statistical procedures and its representation resulted in an artistic creation of pseudo information charts by using simple counting procedures like searching for the frequency of words in large textual data, which were then compared to each other and resulted in pie charts, bar charts and graphs.



Empezamos con un examen de la lista de correo “nettime” (una lista que se ocupa de la cultura y la crítica en red). Generamos un inventario de palabras de esta comunidad. Lo interesante fue que la palabra más frecuente en “nettime” era “contenido”. Nuestro segundo paso fue movernos desde la cultura de red al contexto más penetrante y relevante de la publicidad y la economía. La invitación a exponer en una galería dependiente de un banco privado alemán en Nuremberg nos inspiró el análisis de foros públicos de la comunidad del corredor de bolsa on line afiliado a la compañía. El banco en línea no fue solamente la fuente de datos para nuestra obra “re:represent” (2000), sino también un objeto ejemplificador de la investigación que mostraba el aumento del solapamiento entre los códigos de comunicación de internet y la terminología específica de un corredor de bolsa de la nueva economía.

“re:represent” conforma a la vez un espacio de información y entretenimiento. Centradas en la noción de “belleza a través de información”, el correspondiente mural utiliza texto y gráficos como elementos de diseño que da lugar a patrones ornamentales.

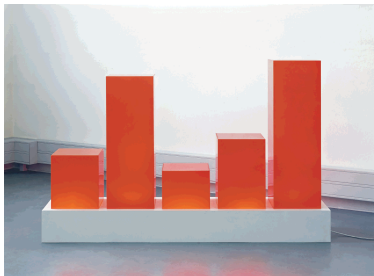
Se reconstruyen diagramas tridimensionales de barras como columnas que exhiben los resultados del análisis estadístico de la comunicación de un foro de internet que documenta transacciones bursátiles. “re:represent” critica la sociedad de la información lúdicamente, a través de la afirmación de su estética visual y consigue desvelar las estructuras ocultas del uso diario de la lengua.

La altura de los diagramas de barras señala la frecuencia de un término específico. Los términos fueron elegidos deliberadamente. Nos interesaban especialmente palabras como “Bodenbildung” (creación de base) o “Phantasie” (imaginación) que se utilizan de modos diversos en otros contextos, pero que tienen un significado muy específico y diferente cuando se emplean en el marco de la bolsa.

We started with a survey of the mailing list ‘nettime’ (a list that deals with net culture and criticism and which we are associated with) and generated a word inventory of this community. Interestingly the word that was most frequent on ‘nettime’ was ‘content’. In a second step we moved from net culture to the more pervasive and relevant context of advertisement and economy. The invitation to exhibit in a gallery connected to a German private bank in Nuremberg inspired us to analyse the public community boards of the affiliated online discount broker of the company. The online bank was not only the supplier of the data for our work ‘re:represent’ (2000) but at the same time an exemplary object of investigation showing the increasing overlap between internet communication codes and the broker specific terminology of the new economy.

‘re:represent’ forms both an information and entertainment space. Themed on the notion of ‘beauty through information,’ the corresponding wallpaper uses text and graphs as design elements, which result in proliferating ornamental patterns.

Three-dimensional bar diagrams are recreated as columns displaying the results of the statistical analysis of the communication from an internet forum that documents stock exchange transactions. ‘re:represent’ criticizes the information society playfully through the affirmation of its visual aesthetics and manages to open up hidden structures of everyday language use. The height of the bar diagrams designates the frequency of a specific term. The terms were chosen deliberately. We were specifically interested in words like ‘Bodenbildung’ (base creation) or ‘Phantasie’ (imagination) that are used differently in other contexts but have a very specific and different meaning when employed in the stock exchange framework.

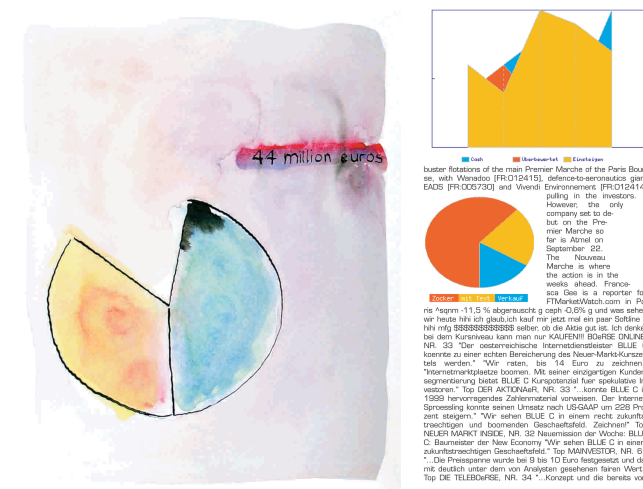


En 2004 trabajamos sobre nuestros propios murales de "re:represent". Sucedió con ocasión de una exposición individual llamada "Bodenbildung". Utilizamos las tablas como modelos para dibujos hechos con tinta y acuarela. La intención fue deconstruir los ya cuestionables resultados de nuestra investigación estadística, no solamente en lo tocante al contenido sino también formalmente, empleando un medio que no puede estar más lejos de los fríos resultados estadísticos de aspecto científico. Trabajamos las acuarelas con una alta porción de agua que provocó una disolución total de los colores en el papel. Estos dibujos son lo contrario de lo que se espera al oír el término tabla de información. Así, el material nos ayudó a transformar el contenido informativo de nuestras propias gráficas en un nuevo nivel ornamental:

Belleza a través de la información ■

2004 we quoted our own wallpapers we made for 're:represent'. That happened on the occasion of a solo exhibition called 'Bodenbildung'. We used the charts as models for watercolour ink drawings. The intent was to deconstruct the already questionable results of our statistical research further—not only regarding the content but also formally by using a medium which could not be further from the dry and scientific looking statistical results. We worked with watercolours with a high portion of water leading to a total diffusion of the colours on paper. This drawings are the opposite of what is expected when hearing the term information chart. Thus the material helped us to transform the informational content of our own info charts onto a new ornamental level:

Beauty through information ■



handere Kundenstruktur sprechen fuer die Oesterreicher. * Top WIRTSCHAFTSINNOVATIONEN: NR. 34 "achillesen zeiten Online communities kurz- und mittelfristig zu den attraktivsten Web-Diensten. Dem erwarteten Einnahmestieg um die zwei Euro entspricht sich die Aktie derer zur Zeichnung." Top PJL TDV BOARF, NR. 33 "Mit einem VDBR KGV von 20 bestet BLUE C auch ein oberes Ende der Preisspanne nach Platz für Kundenbase. Wir raten zur spekulativen Zeichnung 24. Top INSTECKE, 16.6.00" auf Grund des boomenden Marktumfeldes und der enormen Wachstumschancen empfehlen wir spekulativen Anlegern die Zeichnung "Top STOCKWORLD, 16.6.00 N. Mit seinem Dienstleistungszentrum heisst sich BLUE C deutlich von Web-Agenturen und anderen elektronischen Dienstleistern ab. Mit Blick auf die meisten Wachstumsmärkte und die zunehmende moderate Bewertung empfehlen wir die Zeichnung." Top AKTEN ZEIT, NR. 17 "mit BLUE C erhofft der zukünftige Aktionär den kompletten Strukturwandel in einer Aktie. Top was kann das nur sein? - Ja, also wenn, dann geht das schneller als man glaubt ganz heissen! Ihn Nouveau Marche set for wave of IPOs

Potential

oided to hold back, citing adverse market conditions. Most have #5271 as a new data yet, but are expected to do so soon. #8520 There has been a very clear increase in interest in tech stocks since mid-August, especially in non-Internet companies. #5201 said a corporate finance specialist at a leading French bank. #5200 (m) expecting many new deals on the Nouveau Marche in the next few weeks. #5201: Standing in the Nouveau Marche vesting room are: Atax, a developer of specialist software with initial plans to raise about 44 million euros; Jaktor.com, a profitmaking leisure portal venting about 10.5 million euros; and Capital Invest, a corporate communications firm. The last IPO on the Paris market for young companies was on July 21, when Web agency S&J (FR007547) was floated. A factor likely to tempt investors is that the Nouveau Marche index has resumed its upward trend with the end of the summer holidays. Four exchanges lay across the index, which started the year at about 3105, rose to an all-time closing high of 7481 in early March before plummeting on worries that unlisted tech stocks were being widely overvalued. By the end of June, it had fallen back to its level of early January. On Thursday, the index was slightly lower on moderate profit-taking at 4850.95. Potential Nouveau Marche entrants are being encouraged by the stellar performance of recent novelties such as Highwave Optical (FR416100) and Infoliva (FR007687). Highwave Optical, a maker of optical components for data transmission, has soared to 228 euros from its 33-euro IPO price last June. Infoliva, which listed last on the Nouveau Marche and on Nasdaq on July 17 at 12.9 euros, is now trading at 44 euros. The month of July saw several blockbuster listings of the main Premier Marche of the Paris Bourse, with Wendos (FR012415), defunctio-entertainment giant, EADS (FR000720) and Vivendi Environment (FR012414) pulling in the investors. However, the only company set to debut on the Premier Marche so far is Amel on September 22. The Nouveau Marche is where the action is in the weeks ahead. Francesca Gee is a reporter for FTMarketWatch.com in Paris. * Top WIRTSCHAFTSINNOVATIONEN: NR. 34 "achillesen zeiten Online communities kurz- und mittelfristig zu den attraktivsten Web-Diensten. Dem erwarteten Einnahmestieg um die zwei Euro entspricht sich die Aktie derer zur Zeichnung." Top PJL TDV BOARF, NR. 33 "Mit einem VDBR KGV von 20 bestet BLUE C auch ein oberes Ende der Preisspanne nach Platz für Kundenbase. Wir raten zur spekulativen Zeichnung 24. Top INSTECKE, 16.6.00" auf Grund des boomenden Marktumfeldes und der enormen Wachstumschancen empfehlen wir spekulativen Anlegern die Zeichnung "Top STOCKWORLD, 16.6.00 N. Mit seinem Dienstleistungszentrum heisst sich BLUE C deutlich von Web-Agenturen und anderen elektronischen Dienstleistern ab. Mit Blick auf die meisten Wachstumsmärkte und die zunehmende moderate Bewertung empfehlen wir die Zeichnung." Top AKTEN ZEIT, NR. 17 "mit BLUE C erhofft der zukünftige Aktionär den kompletten Strukturwandel in einer Aktie. Top was kann das nur sein? - Ja, also wenn, dann geht das schneller als man glaubt ganz heissen! Ihn Nouveau Marche set for wave of IPOs

Blank & Jeron

El dúo de artistas Joachim Blank y Karl Heinz Jeron trabaja junto desde 1996 con el nombre de Blank & Jeron. Su colaboración comenzó en 1993 cuando participaron en varios proyectos de internet sobre arte y cultura junto a otros artistas, activistas y programadores. Desde entonces el dúo ha ido ampliando continuamente su campo de acción más allá de la esfera de la cultura de red, creando objetos que se extienden al espacio físico, a la vez que se ocupan de asuntos referentes a la tecnología de la información y a nociones de realidad virtual. Generan interfaces de usuario, reconstruidas como disposiciones de la instalación, objetos informados o esculturas performativas que oscilan entre cuadros vivos espaciales y elementos representados. Blank y Jeron desarrollan estrategias artísticas reflexivas que se ocupan de cuestiones de reciclaje de información, contenido, distribución, interacción y participación. Utilizan diversos métodos, modos de operación y medios para descifrar los mecanismos complejos de la estetizada sociedad de la información. El campo del trabajo de Blank y Jeron tiene múltiples conexiones, pero se puede dividir en cuatro ejes temáticos, o puntos focales discursivos: Reciclaje de Información, Comunidad, Atención, Deconstrucción.

Joachim Blank

Nacido en 1963 en Aachen, Alemania. Vive en Berlín y Leipzig. Desde 2003 trabaja como Profesor de Arte de Medios en la Academia de Artes Visuales de Leipzig.

Karl Heinz Jeron

Nacido en 1962 en Memmingen, Alemania. Vive en Berlín. Desde 1999 es Profesor adjunto de Arte Multimedia en la Universidad de Artes de Berlín.

Exposiciones y presentaciones (selección)

1993 Ostranenie, Bauhaus Dessau; 1994 MedienBiennale Leipzig; 1995 Ars Electronica, Linz, Austria; 1996 European Media Art Festival Osnabrück; Telepolis, Luxemburgo; 1997 Documenta X, Kassel; 1998 Ortsbegehung, NBK Berlin; Global Fun, Museum Schloss Morsbroich, Leverkusen; 1999 Expo Destructo, Londres; Internet Art Exhibition, Machida City, Museo de Artes Gráficas, Tokyo; Viper festival, Lucerna, Suiza; Comtec Art, Dresden; Net_condition, ZKM, Karlsruhe; Cyber Arts 99, Premio Ars Electronica, Linz; 2000 Network Art Entertainment, Centro de Arte Walker, Minneapolis, EEUU; tech_nicks, Lux Gallery, Londres; Inventions, Berlin-Hongkong, HKW, Berlin; Open Art, Belle Etage, Munich; log. in, Institut für moderne Kunst, SchmidtBank Galerie, Nuremberg (exposición individual); 2001 GeldLust: Modellbanking, Kunsthalle Tirol, Hall, Austria; Berlin – Londres, Instituto de Arte Contemporáneo, Londres; Trade, Fotomuseum Winterthur, Suiza; 1st Public White Cube, Projektraum Berlin, Galerie M. Kampl (exposición individual); Unusual portraits, Galerie M. Kampl; 2002 Galerie im Park, Bremen (exposición individual); 2003 Written in Stone. A netart archaeology, Museo Nacional de Arte Contemporáneo, Oslo, Noruega; 2004 fast umsonst, NGBK Berlin; Kunstverein Leipzig (exposición individual).

Blank & Jeron

The artists duo Joachim Blank and Karl Heinz Jeron have been working together since 1996 under the name Blank & Jeron. Their collaboration began in 1993 when they participated in a number of internet projects dealing with art and culture alongside a number of other artists, activists, and programmers. The duo has since continually expanded its field of action beyond the sphere of net culture, creating objects that extended into physical space, at the same time that they dealt with topics relating to information technology and notions of virtual reality. They generate user interfaces—reconstructed as installation set-ups, informed objects or performative sculptures—which oscillate between spacial tableaux and staged events. Blank & Jeron develop reflective artistic strategies, which deal with questions of information recycling, content, distribution, interaction and participation. They utilize diverse methods, modes of operation and media as a means of unscrambling the complex mechanisms of aestheticized, informational society. The field of work of Blank & Jeron has multiple connections, but can be divided into four thematical axes, or discursive focal points: Information Recycling, Community, Attention, Deconstruction.

Joachim Blank

Born 1963 in Aachen, Germany. Lives in Berlin and Leipzig. Since 2003 Professor for Media Art at the Academy of Visual Arts Leipzig.

Karl Heinz Jeron

Born 1962 in Memmingen, Germany. Lives in Berlin. Since 1999 Lecturer for Multimedia Art at the University of Arts Berlin.

Exhibitions and presentations (selection)

1993 Ostranenie, Bauhaus Dessau; 1994 MedienBiennale Leipzig; 1995 Ars Electronica, Linz, Austria; 1996 European Media Art Festival Osnabrück; Telepolis, Luxemburg; 1997 Documenta X, Kassel; 1998 Ortsbegehung, NBK Berlin; Global Fun, Museum Schloss Morsbroich, Leverkusen; 1999 Expo Destructo, London; Internet Art Exhibition, Machida City, Museum of Graphic Arts, Tokyo; Viper festival, Luzern, Switzerland; Comtec Art, Dresden; Net_condition, ZKM, Karlsruhe; Cyber Arts 99, Prix Ars Electronica, Linz; 2000 Network Art Entertainment, Walker Art Center, Minneapolis, USA; tech_nicks, Lux Gallery, London; Inventions, Berlin-Hongkong, HKW, Berlin; Open Art, Belle Etage, Munich; log. in, Institut für moderne Kunst, SchmidtBank Galerie, Nuremberg (solo exhibition); 2001 GeldLust: Modellbanking, Kunsthalle Tirol, Hall, Austria; Berlin – London, Institut of Contemporary Art, London; Trade, Fotomuseum Winterthur, Switzerland; 1st Public White Cube, Projektraum Berlin, Galerie M. Kampl (solo exhibition); Unusual portraits, Galerie M. Kampl; 2002 Galerie im Park, Bremen (solo exhibition); 2003 Written in Stone. A netart archaeology, The National Museum of Contemporary Art, Oslo, Norway; 2004 fast umsonst, NGBK Berlin; Kunstverein Leipzig (solo exhibition).