

European Media Art Festival

E
M
A
F

NO 36

European
Media
Art
Festival

Osnabrück

Trembling Time

Catalogue

2023

In *Trembling Time* werden verschiedene Konzepte von Zeit und Zeitlichkeit verhandelt. Während die menschliche Existenz grundlegend von den Kategorien Raum und Zeit geprägt wird, bleibt Zeit schwer greifbar, lässt sich nur schwer definieren und durchdringen. Zeit ist weder absolut noch objektiv, sondern äußerst formbar in der menschlichen Erfahrung. Wie wir sie entwickeln, wahrnehmen, messen, wie wir mit ihr umgehen, sie denken und diskutieren und verändern, geschieht in Abhängigkeit von Gesellschaftsstruktur und Kontext.

So bildet die abstrakte, quantitative Zeitwahrnehmung, die unseren (Arbeits-) Alltag und Lebensrhythmus formt – heute weiter forciert von digitalen Technologien – lediglich eine stark limitierte Facette menschlicher Erfahrung: Wir lassen die Vergangenheit hinter uns und bewegen uns in eine veränderte oder veränderbare Zukunft. Gleichzeitig stecken in diesem linearen Konzept von Zeit die Fortschrittserzählungen von Kolonialismus und kapitalistisch organisierten Gesellschaften. Das Konzept linearer Zeit diente der Abstufung von Gruppen nach ihren kulturellen Differenzen – von fortschrittlich nach rückständig – und legitimierte so koloniale Interventionen mit dem Ziel der „Zivilisierung“.

Die teilnehmenden Künstler*innen wenden sich alternativen Zeitdimensionen jenseits des Verständnisses von linearer oder menschlich-gefühlter Zeit zu, oder versuchen, Zeit und Zeitlichkeit im Kontext dekolonialer künstlerischer Praktiken zu denken. Anhand von Erfahrungen und Archivmaterial, historischen Ereignissen, aber auch über Linguistik, Memes, oder chinesische Volksmärchen, anhand von Gletschereis, radioaktiven Zerfallsprozessen, Ginkgobäumen, Wal-fossilien erforschen sie das vielschichtige Wesen von Zeit.

Die Deep Time geologischer und planetarischer Phänomene weist weit über die Zeitskala des Menschen, der menschlichen Spezies hinaus. Angesichts der voranschreitenden Klimakrise oder der Verfallszeit radioaktiver Abfälle sind wir gezwungen, Zeit in einem ganz anderen Maßstab zu denken. Die Künstler*innen in *Trembling Time* nähern sich solchen Fragen mit dokumentarischen Mitteln, mit Methoden des Storytellings, über Video, Sound und Komposition, Skulptur, in Animation, VR oder Gamedesign.

Während sich einige der gezeigten Arbeiten mit verschiedenen Zeitlichkeiten über das menschliche Empfinden, Messen und Dasein hinaus befassen, wenden sich andere den Beziehungen zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu. Dabei richten sie den Blick auf experimentelle Sprachen der Kulturproduktion und -verbreitung sowie alternative Geschichte/n und Möglichkeitsräume, die in der Auseinandersetzung mit Archiven erarbeitet werden können.

Trembling Time verweist auch auf die Zeit, in der wir uns aktuell befinden, erschüttert durch den Angriffskrieg auf die Ukraine. Angesichts anhaltender Kriege, einer Periode der „Permakrise“, stellt sich die Frage, wie man sich mögliche Zukünfte vorstellen kann.

Das vorherrschende Verständnis von Zeit verleitet dazu, Ereignisse als isolierte und begrenzte Phänomene zu betrachten. Die gezeigten Arbeiten fordern dazu auf, eine tiefere Verbindung zu den Ereignissen herzustellen, die unsere Welt formen, und ermutigen dazu, uns für gerechte und nachhaltige sozio-temporale Modelle und dementsprechende Zukünfte zu engagieren.

In *Trembling Time*, various concepts of time and temporality are discussed. While human existence is fundamentally shaped by the categories of space and time, time remains difficult to grasp, define, and penetrate. Time is neither absolute nor objective, but highly malleable in the way humans experience it. How we develop, perceive, measure, deal with, think about, and discuss time, as well as how we change it, depends on social structures and context.

Thus, the abstract, quantitative perception of time that shapes our (work) life and rhythm, only represents a highly limited facet of human experience, one further reinforced by digital technologies today: We leave the past behind and move towards a transformed future, or one waiting to be transformed. At the same time, the linear concept of time contains the narratives of progress of colonial and capitalist societies. The linear concept of time served to hierarchically sort groups according to their cultural differences – from progressive to backwards – and thus legitimized colonial interventions with the aim of “civilizing” them.

The participating artists turn to alternative dimensions of time beyond the understanding of linear or humanly felt time, or try to think about and temporality in the context of decolonial artistic practices. Using archival material, historical events, as well as linguistics, memes, or Chinese folktales, using glacier ice, radioactive decay processes, ginkgo trees, or whale fossils, they explore the multi-layered nature of time.

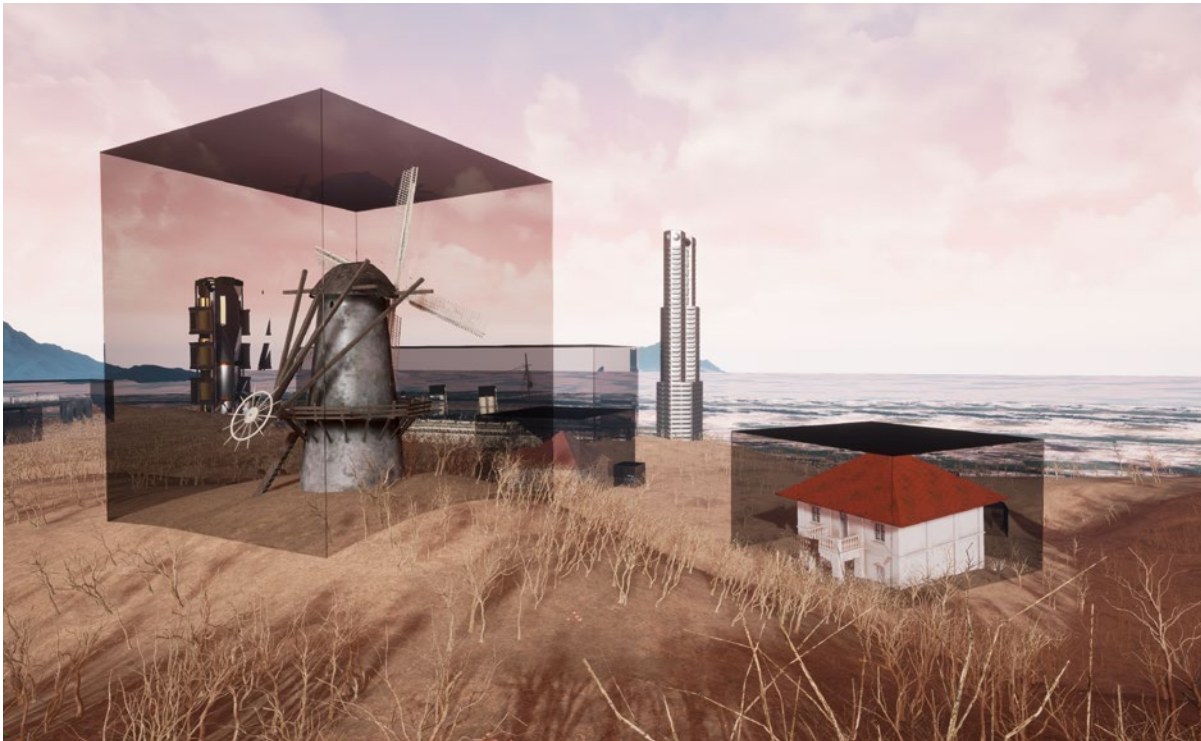
The deep time of geological and planetary phenomena extends far beyond the time scale of humans, the human species. Faced with an escalating climate crisis or the decay of radioactive waste, we are forced to think about time on a completely different scale. The artists approach such questions with documentary means, using methods of storytelling, video, sound and composition, sculpture, animation, VR or game design.

While some of their works deal with different temporalities beyond human perception, measurement, others address the relationships between past, present, and future. They also focus on experimental languages of cultural production and dissemination as well as alternative histories and spaces of possibility that can be developed through engagement with archives.

Trembling Time also refers to the era in which we currently find ourselves, shaken by the war of aggression in Ukraine. In the face of an ongoing war and a time that has come to be described as a “permakrisis,” the question how to imagine possible futures arises.

The prevailing understanding of time often tempts us to view events as isolated and limited phenomena, rather than understanding them in their complex and changing nature. The works on display in the exhibition call for a deeper connection to the events that shape our world, encouraging us to formulate equitable and sustainable socio-temporal models and commit to a future that is in line with them.

Inga Seidler lives and works as a curator and cultural producer in Berlin. In recent years, she has developed, produced and curated exhibitions, performances, discourse programmes and digital projects. Within the group Collective Practices she initiated the projects which dealt with questions of collective knowledge production and cultural creation in response to new technologies. Inga Seidler has been a member of several committees for artist in residency programmes and cultural institutions, and is a jury member for the Hauptstadtkulturfonds. Since 2020 she is curating the exhibition programmes of the European Media Art Festival at Kunsthalle Osnabrück.



Promised Land
 ↳ Imran Channa

2022, interactive digital experience,
 3-channel video game installation

↳ DE *Promised Land* ermöglicht den Besuchenden einen Spaziergang durch hypnotische und immersive Landschaften, die von Imran Channa sorgfältig entworfen und gezeichnet wurden. Dabei ließ er sich von Filmen inspirieren, die im ehemaligen Niederländisch-Ostindien gedreht wurden und sich in der Sammlung des EYE Filmmuseums befinden. Der Künstler untersucht die Schnittstellen zwischen der in Videospielen erzeugten 3D-Umgebung und den idealistischen Landschaftsbildern, die im ehemaligen Niederländisch-Ostindien als Herrschaftsinstrumente gefilmt wurden. *Promised Land* ist ein Videospiel, das wie ein Film funktioniert. Ohne konkrete Aufgabe oder Handlung entwickelt sich der Film, sobald der Spieler oder die Spielerin mit ihm interagiert und seine/ihre Geschichte durch Navigation gestaltet, indem er/sie Türen öffnet, die irgendwo aber oft auch nirgendwo hinführen. Mit dieser Arbeit lotet Channa die Grenzen und unterschiedlichen Vorstellungen aus, die das Archiv hervorgebracht hat. Er befasst sich mit der Möglichkeit, neue Voraussetzungen für Archivgut zu schaffen, insbesondere im Rahmen des Diskurses zum „dunklen Zeitalter der Digitalisierung“.

Bei diesem Projekt geht es ihm darum, anhand der begrenzten Informationen aus dem Archiv ein zusammenhängendes super-utopisches Land zu schaffen: eine Landschaft, die als Metapher für verschiedene ideologische Zwecke fungiert und die zugleich schön und befremdlich ist. Der Künstler hat die Handlung des Spiels in drei Ebenen gegliedert: Savage State, Pastoral State und Desolation State. Die drei Zustände betonen die Art und Weise, wie Landschaften während der Kolonialzeit genutzt und missbraucht wurden, und verweisen gleichzeitig auf futuristische Gesellschaftsformen. Das Projekt erzeugt ein Spannungsfeld zwischen historischen Ruinen und einer technologischen Utopie, in der jegliche menschliche Präsenz fehlt, ausstrahlt oder aus der Landschaft gelöscht wird.

↳ EN *Promised Land* allows the visitor to take a wander through hypnotic and immersive landscapes meticulously designed and drawn by Imran Channa, inspired by films that were made in the former Dutch East Indies and found in the EYE Film Museum collection. The artist investigates the intersections between the 3D fabricated

environment created in video games and the idealistic images of landscapes that were filmed in the former Dutch East Indies as instruments of dominance. Promised Land is a video game which acts as a film. Without a specific task or storyline, the film is developed when the player interacts with it, creating its narrative through navigation, opening doors that lead somewhere but often also lead nowhere. With this work, Channa tests the limits and different imaginations produced by the archive. He is concerned with the possibility of creating future conditions for archival material, especially within the time and discourse of the “digital dark age”.

His approach to this project is to create a continuous super-utopian land based on the limited information from the archival material: a landscape that acts as a metaphor for various ideological purposes, which is both beautiful and alienating. The artist has structured the narrative of the game across three levels: Savage State, Pastoral State, and Desolation State. The three states emphasise the ways in which landscapes were used and abused during colonial times while also anchoring toward futuristic societies. The project creates a tension between historical ruins and technological utopianism where any human presence is missing, erased, or deleted from the landscape.

Imran Channa is a Pakistani visual artist, born in Shikarpur, Sindh, Pakistan. He lives and works between the Netherlands and Pakistan. His practice deals with the power and politics of storytelling, addressing how the act of narration creates information and misinformation. He has been exploring this topic through the lens of archives, architecture, artefacts, film, and technology. He uses drawing, painting, moving images, installation, and digital technology as a means to re-examine this mechanism of power and its influence on the shaping of social consciousness. Channa's work has been widely shown across the world in numerous solo and group exhibitions in the Netherlands, UK, Germany, USA, Belgium, Switzerland, France, Israel, UAE, Algeria, Hong Kong, Singapore, India, and Pakistan. He currently teaches at St. Joost School of Art & Design, Den Bosch, Netherlands.

↳ The installation was developed during Channa's tenure as EYE Artist-in-Residence 2021/2022.
 ↳ Festival presentation realised with kind support of skill computer GmbH.