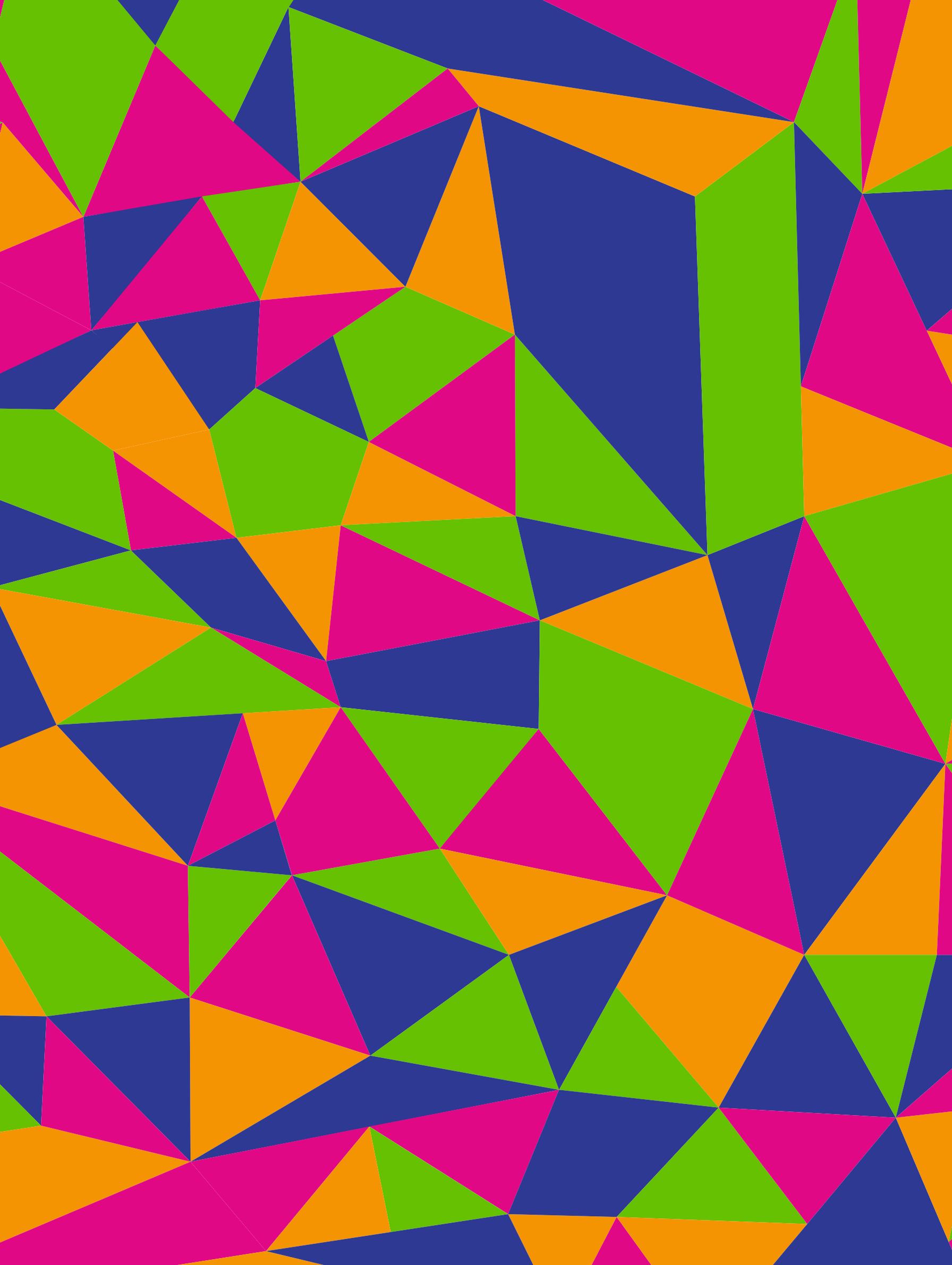


**UAMO  
ART  
FESTIVAL**  

---

**2013**





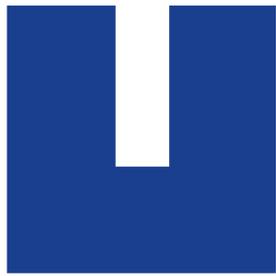
**U A M O**  
**A R T**  
**F E S T I V A L**

21.02. - 24.02.2013

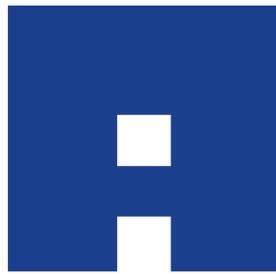
**C I T Y T O U R**

2012/2013

**P L A Y T I M E !**

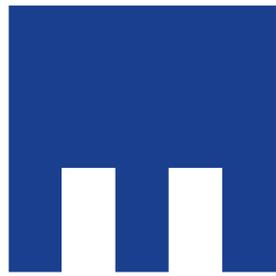


► URBAN

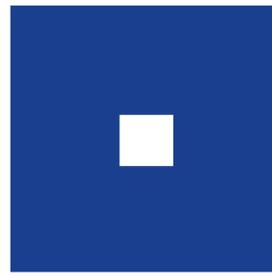


► ART

&



► MEDIA



► ORGANISATION

ILLUSTRATION | INSTALLATION | PAINTING | MEDIA ART | VIDEO  
PHOTOGRAPHY | SOUND | INTERACTIVE | GAMES | GRAPHIC DESIGN

## ÜBER UAMO

Hintergrund der Organisation ist die Förderung von nationalen und internationalen Künstlern auf interdisziplinärer Ebene. Seit dem Gründungsjahr 2003 veranstaltet der gemeinnützige Verein jährlich ein 4-tägiges Kunstfestival in der Stadt München. Dabei steht das Festival jedes Jahr unter einem anderen Motto, zu welchem die Künstler ihre Arbeiten einreichen können.

UAMO versteht sich als Plattform für Künstler aller Art und so zeigten seit dem ersten Festival 2004 bis heute mehr als 300 Künstler aus über 20 Ländern ihre Arbeiten. Das Festival bringt Kunst- und Kulturinteressierte mit Künstlern zusammen. Teil des umfassenden Rahmenprogramms sind heute neben Lesungen und Abendveranstaltungen unter anderem auch Workshops, an denen die Besucher aktiv kreativ werden können.

Seit 2011 gibt es zu dem jährlichen Kunstfestival in München auch die UAMO City Tour, die sich auf lokale Künstler der jeweiligen Städte konzentriert. Alle vor Ort gezeigten Arbeiten werden beim jährlichen UAMO Kunstfestival zu sehen sein.

## ABOUT UAMO

The intention of the organisation is to support national and international artists on an interdisciplinary level. Since the foundation in 2003, the non-profit association has been annually organising a four-day art festival in the city of Munich. The festival's theme to which the artists can present their works varies each year.

UAMO considers itself as a platform for artists of all kinds, and thus, since the first festival in 2004 up till now, more than 300 artists from over 20 countries have presented their works. The festival brings art and culture enthusiasts together with the artists. The comprehensive supporting programme today includes, besides readings and evening events, also workshops where visitors can become creatively active.

Since 2011, apart from the annual art festival in Munich, the UAMO City Tour also takes place focusing on local artists of the respective cities. All works shown on site can also be seen at the annual UAMO Art Festival.



## **JOHANNES BLANK (FESTIVALGRÜNDER) IM INTERVIEW MIT NAITSA IBES**

### **NAITSA IBES**

“Play Time” als Thema für die UAMO Städtetour und das diesjährige Festival. Wieso Play Time?

### **JOHANNES BLANK**

Wie jedes Jahr setzen wir uns einmal zusammen und überlegen uns das Thema. Wir wollten spielen.

### **NAITSA IBES**

Wann hast du das letzte Mal gespielt?

### **JOHANNES BLANK**

Habe gestern 3 Stunden mit meinen Kindern eine Spielzeugstadt aufgebaut (mit Flughafen). Als wir damit fertig waren, hatten wir keine Lust mehr darin zu spielen. Das Aufbauen war der Gag. Es ergaben sich immer neue Gebäude, Wege und Parks. Nichts war fix. Danach wurde alles zerstört. Nach 3 Stunden Auf- und Umbau!

### **NAITSA IBES**

Und? Wer hat gewonnen?

### **JOHANNES BLANK**

Der am meisten umgebaut hat, hat während dem Spiel gewonnen. Die Stadt wurde immer besser, nahezu blendend perfekt-chaotisch. Ich habe verloren, da ich alles aufräumen musste.

### **NAITSA IBES**

So wurde dann auch während der UAMO Tour gespielt?

### **JOHANNES BLANK**

Ja, alle Teilnehmer der UAMO Städtetour haben das Thema und einen kurzen Text, der auch hier im Katalog steht als Ausgangspunkt gehabt. Mehr nicht. Wir haben Sie machen lassen. Das funktioniert am Besten, wenn man dem Mitspieler nicht zu sehr reinredet.

### **NAITSA IBES**

Und dann?

### **JOHANNES BLANK**

Dann haben wir uns in München getroffen bei mehreren öffentlichen Live Übertragungen und uns angesehen, was so in

den verschiedenen Städten gemacht wurde. Von koreanischen Photos aus Seoul über Protest-Plakataktionen um den Tahir Platz in Kairo bis hin zu Aktionen im öffentlichen Raum auf dem Trafalgar Square gab es ganz unterschiedliche Ansätze zu dem Thema.

### **NAITSA IBES**

Wieviele Städte haben diesmal mitgemacht?

### **JOHANNES BLANK**

Diesmal waren es 9 Städte. Immer wieder erstaunlich, wieviele an der Vernetzung durch so eine Städtetour interessiert sind. Es kamen etliche Einreichungen aus denen wir dann 9 gewählt haben.

### **NAITSA IBES**

Und aus München? Werden auch Arbeiten von Münchner Künstlern gezeigt?

### **JOHANNES BLANK**

Durch die offene Ausschreibung, die parallel zur Städtetour stattfindet, bekommen wir auch etliche Bewerbungen aus München – von denen ebenfalls eine Auswahl zu sehen ist.

### **NAITSA IBES**

Immerhin geht der Impuls nun schon seit ein paar Jahren von UAMO aus.

### **JOHANNES BLANK**

Ja, der Impuls geht ganz klar von München aus. Das wird auch von allen Teilnehmern in den Städten bemerkt, dass hier etwas in dem Bereich passiert. Nach wie vor ist UAMO in München das einzige derartige Festival mit internationaler Vernetzung und dem vom jeweiligen Thema ausgehenden interdisziplinären Konzept.

### **NAITSA IBES**

Wie finanziert ihr euch als gemeinnütziger Verein?

### **JOHANNES BLANK**

Wir werden glücklicherweise vom Kulturreferat und anderen Partnern unterstützt, was den Raum und auch z.T. andere Kosten betrifft. Das ist schon eine Hilfe. Wir haben Geduld und glauben daran, dass

durch kontinuierliche Arbeit der Support zunimmt. Ausserdem machts ja Spass und die Alternative wäre es nicht zu machen. Da es jedoch sonst keinen gibt, der es machen würde kommt das nicht in Frage.

### **NAITSA IBES**

Für den Standort München ist es doch eigentlich auch wichtig.

### **JOHANNES BLANK**

Ja, die Resonanz ist auch von allen Seiten, dass München außer Jobangeboten auch eine derartige Veranstaltung und Vernetzung braucht. In einer so vollen Stadt sehnen sich die Leute nach einer offenen Plattform und Platz zum Spielen.

### **NAITSA IBES**

An Spielen hat die Wirtschaft dooferweise wahrscheinlich kein Interesse...

### **JOHANNES BLANK**

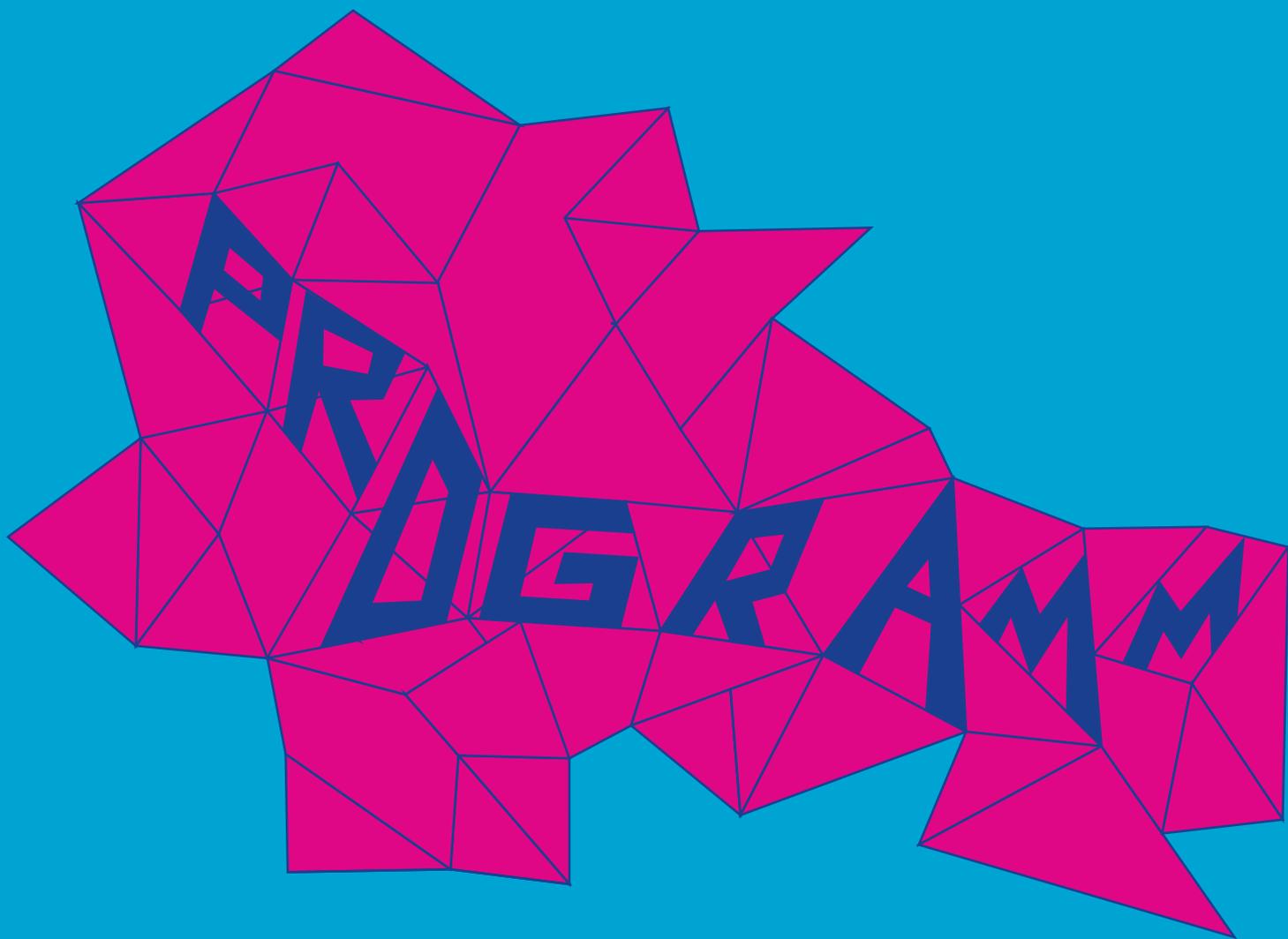
Unternehmen sollten daran Interesse haben. Wenn wir alles durchtackten entsteht gar nichts mehr Neues oder nur risikoloses Mittelmaß.

### **NAITSA IBES**

Na dann wohl lieber Play Time!

---

Naitsa Ibes (\*1978 in Beirut) studierte Kunstgeschichte und Germanistik in Deutschland. Sie lebt und arbeitet in Deutschland und dem Libanon.



**DONNERSTAG | 21.02.**

---

<b>AB 19:00 UHR</b>	AUSSTELLUNGSERÖFFNUNG
<b>21:00 UHR</b>	FAMOUS NAKED GIPSY CIRCUS MIT LIVE VJ TEAM
<b>22:00 UHR</b>	DJ PHILLINGER MIT LIVE VJ TEAM

**FREITAG | 22.02.**

---

<b>AB 16:00 UHR</b>	AUSSTELLUNG
<b>17:00 UHR</b>	STOP TRICK WORKSHOP
<b>21:00 UHR</b>	PARKWÄCHTER HARLEKIN & MISANTHROP MIT LIVE VJ TEAM
<b>22:00 UHR</b>	DJ TEAM JOE CUT-A-PULT & POWER PLANT APE MIT LIVE VJ TEAM

**SAMSTAG | 23.02.**

---

<b>AB 12:00 UHR</b>	AUSSTELLUNG
<b>13:00 UHR</b>	GAMESPACE WORKSHOP
<b>19:00 UHR</b>	GESCHICHTENERZÄHLERIN INES HONSEL
<b>20:00 UHR</b>	NERD NITE
<b>21:00 UHR</b>	VUCK! & JAQUES DU SAC MIT LIVE VISUALS UND SHOW VON OU
<b>22:00 UHR</b>	NFO.DJ-SQUAD (PHONE PHOENIX, JEAN BUTON) MIT LIVE VISUALS VON OU

**SONNTAG | 24.02.**

---

<b>AB 13:00 UHR</b>	AUSSTELLUNG
<b>15:00 UHR</b>	UAMO ART BATTLE
<b>16:00 UHR</b>	PRÄSENTATION DER ERGEBNISSE DES STOP TRICK WORKSHOP
<b>17:00 UHR</b>	JAQUES TATI'S FILM „PLAY TIME“

# DO 21.02.

## VERNISSAGE

Installationen, Photos, Malerei, Videos, Performance, Objekte und Illustrationen von mehr als 50 Künstlern der internationalen UAMO Städtetour und UAMO Ausschreibung.

**AB 19:00 UHR**



## FAMOUS NAKED GIPSY CIRCUS MIT LIVE VJ TEAM

Eine Band, Eine Leidenschaft, Eine Sucht Die Rock `n Rollin` - Rover überzeugen durch 100 %-ig authentisch, handgemachten 60's Sound, der den Schweiß von der Decke tropfen lässt.

Schon ab dem 1. Riff kann man ihr ungezähmtes Verlangen nach der Bühne spüren und befindet sich auf einem Roadtrip Richtung Freiheit. Daher kann es schnell passieren, dass man alles stehen und liegen lässt um mit auf die Reise zu gehen. Let's get exited, be part of the Circus!



**21:00 UHR**

[www.fngc.de](http://www.fngc.de)



## DJ PHILLINGER MIT LIVE VJ TEAM

Frischer Wind bläst einem auch auf der musikalischen Seite ins Gesicht, wenn DJ Phillinger (Pimpernel / Cord) mit elektronischer Feinverköstigung und deftigem Indieswumms den tasty Soundcocktail des Abends zusammenmischt – für das pure Pudelwohl-Feeling zwischen Disco-Funk-Beats und Rock-Gitarren.

**22:00 UHR**

# FR 22.02.

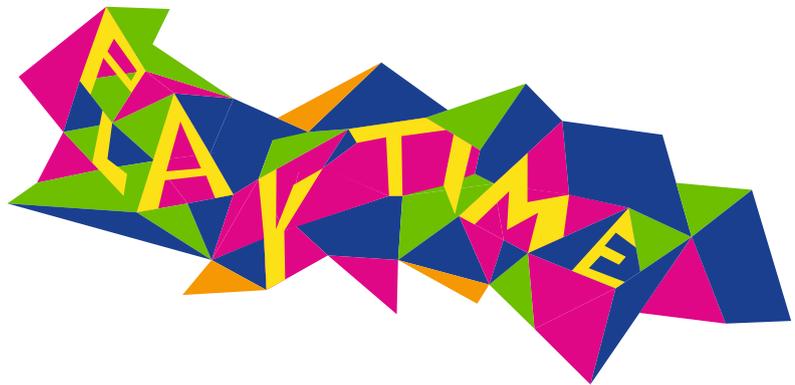
## AUSSTELLUNG

Installationen, Photos, Malerei, Videos, Performance, Objekte und Illustrationen von mehr als 50 Künstlern der internationalen UAMO Städtetour und UAMO Ausschreibung.

**AB 16:00 UHR**



**17:00 UHR**



## STOP TRICK WORKSHOP MIT MÜNCHNER KÜNSTLER UND COMICZEICHNER

Gerhard Wolf studierte Kommunikations-Design mit Fokus auf Animation in Würzburg. Sein erster und einziger Diplomfilm: ‚The Magic Miracle Motion Picture Show‘ sahnte gleich mal den Animationsfilmpreis ‚Sehsüchte‘ in Babelsberg ab. Die Begeisterung für Trickfilm und Experimentierfreude im Bereich Gestaltung und Animation ist seitdem geblieben. So hat Gerhard seine Leidenschaft für das Filmemachen nicht verloren und arbeitet nun als Producer für Turner Broadcasting System/ Cartoon Network.

In seinem Workshop möchte er Spiel und Expertise zusammen führen. Nach kurzer Erläuterung filmisch-und tricktechnischer Grundlagen wird er auf unterschiedliche Formen der Animation, wie z.B. dem Stop-, Lege- oder Zeichentrick eingehen. Im praktischen Bereich des Workshops wird dann selbst ausprobiert; und jeder darf unter Anleitung sein eigenes kleines Filmchen am Set zusammenbasteln.

## PARKWÄCHTER HARLEKIN & MISANTHROP MIT LIVE VJ TEAM



### PARKWÄCHTER HARLEKIN

Ein Lyrik- und Textbergwerk aus Baden bei Wien ist der Parkwächter meines Vertrauens: Vom Rap kommend erobert sich dieser Bursche Terrains, die das Genre HipHop in gar viele Richtungen ausdehnen. Als wäre der ganz junge Max Gold Mitglied der frühen Anticon-Posse. Aber auch dieser Vergleich hinkt: Parkwächter Harlekin ist ein Original und sein Album „Liebe“ ein mäanderndes Meisterwerk. conceptual constipated Hip Hop stuff from the sulfurous depths of Lower Austria



### MISANTHROP

Liebe. Leben. Und Tod. Das sind die Quellen, aus denen die Musik des Misanthrop entspringt: Rap in seiner ehrlichsten und schonungslosesten Form. Keine Pose, dafür Haltung. Kein selbstbezogener Größenwahn, dafür selbstironische Offenheit. Daraus entstehen Texte, die sehr klar und stark sind, in dem was sie sagen müssen. Gleichzeitig scheuen sie, mit dem was sie sagen wollen, keinen Augenblick lang die Poesie – und das im positivsten Sinne des Wortes

**21:00 UHR**

[www.facebook.com/parkwaechterharlekin](http://www.facebook.com/parkwaechterharlekin)  
[www.misanropolis.de](http://www.misanropolis.de)

**MÜNCHNER DJ TEAM MIT JOE CUT-A-PULT  
UND POWER PLANT APE MIT LIVE VJ TEAM**

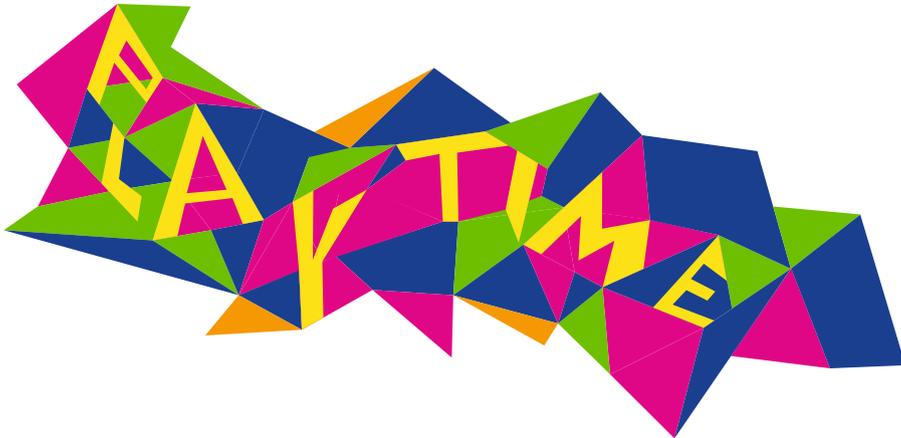
PowerPlantApe und Joe Cut-a-Pult sind Brüder, die seit 15 Jahren Platten sammeln. Mit funky-jazzy-Breakbeats, Boom-bap-HipHop, Ragga-Dub-oldschool-Electro kreieren sie eine abwechslungsreiche Musikmischung, die selbst das faulste Tanzbein zum schwingen bringen. It's gonna be a STRICTLY VINYL SESSION!

**22:00 UHR**

[www.powerplantape.de](http://www.powerplantape.de)  
[www.soundcloud.com/joe-cut-a-pult](http://www.soundcloud.com/joe-cut-a-pult)



**SA 23.02.**



**AUSSTELLUNG**

Installationen, Photos, Malerei, Videos, Performance, Objekte und Illustrationen von mehr als 50 Künstlern der internationalen UAMO Städtetour und UAMO Ausschreibung.

**AB 12:00 UHR**

**„GAMELEVEL SIND ÜBERALL - EINFACH GAMES ERSTELLEN“ MIT  
KÜNSTLERN DER KUNSTHOCHSCHULE ZÜRICH**

Einmal ganz bewusst durch die Umgebung gehen und sich vorstellen, welche Geschichten sie erzählen könnte. Welche Gefühle löst sie aus, was wäre wenn man eine Maus wäre oder ein Riese? Den Blickpunkt einer anderen Person einnehmen und einnehmen lassen, den Spieler seine Umwelt neu entdecken lassen und sie dabei selbst neu sehen.

Viele Spiele bauen darauf auf, dem Spieler eine neue Sichtweise zu eröffnen und darin Entscheidungen treffen zu lassen. Kommerzielle Spiele machen das mit einem grossen technischen Aufwand und aufwändigen 3d-Welten. Aber mit ein

bisschen Fantasie kann man das auch mit einfachen Fotos und Sounds erreichen.

Wir gehen zuerst mit dem Fotoapparat auf eine Entdeckungstour durch die Umgebung, versuchen dabei eine Geschichte zu finden und mit Fotos (oder auch aufgenommenen Geräuschen) zu erzählen, entweder allein oder in Gruppen oder falls es sich ergibt alle zusammen. Dann stellen wir die Fotos mit einfachsten technischen Mitteln zu einer interaktiven Geschichte zusammen.

Komm mit auf eine Reise durch Dein eigenes Spiel.



**13:00 UHR**

[www.gamespace.ch](http://www.gamespace.ch)



## ERZÄHLERIN INES HONSEL AUS MÜNCHEN

Ines Honsel erzählt Geschichten. Klitzekleine, berausende, leichte, geheimnisvolle, schwere, gewaltige, tolle, dreiste, verrückte, lustige Geschichten.

In „Storyplay“ erzählt sie Geschichten die sich steigern - von Level zu Level, von Wortgewalt zu Wortliebe, von Linear zu Labyrinth, von der klitzekleinen Frau in ihrem klitzekleinen Haus bis zum Zauber-spiel Alem Kalem.

Für alle zwischen 6 und 99 Jahren!

19:00 UHR

## NERD NITE

### FREIE EGOSHOOTER COMMUNITY VON TCE-MASSA

Spielen im freien und opensource Umfeld. Spieler können die Spiele frei herunterladen und dann auf SpielServern gegeneinander spielen. Gamer, die häufig de-ratige Spiele nutzen, organisieren sich in Gemeinschaften (Communities), die über Websites, Foren, Teamspeak und eMail kommunizieren. Über Websites wird die entsprechende Community oder ein Clan im Internet vorgestellt. Foren ermöglichen Diskussion über den Spielablauf, Maps, Spieler, die Cheaten - sich technisch vorteile verschaffen oder Aufforderungen zu Clan Kämpfen. Teamspeak wird als „Voice over IP“ am häufigsten für sprachliche Kommunikation verwendet, da hier eine Vielzahl von Spielern sich gleichzeitig in einem Kanal treffen können und gleichzeitig über bsp Schlachtabläufe austauschen können. E-Mail wird zusätzlich verwendet, um Nachrichten an Spieler zu schicken, wenn diese nicht Online sind oder wie im Forum Termine für Clanmatches zu organisieren. Die Spieler treten sogenannten Clans bei und treten auf geschlossenen Servern gegeneinander an. Sehr erfolgreiche Clans nehmen an Clan Turnieren teil, die zum Beispiel von verschiedenen Ligen (Leagues) organisiert werden.

### PAPIERTHEATER

VON BENNO MITSCHKA

Seit einiger Zeit mehrten sich die Anzeichen für eine Renaissance des Papiertheaters. Es entstanden viele neue Bühnen mit professionellem Anspruch, einige Lehrer entdeckten dieses Medium für ihren Unterricht, und nicht zuletzt wurden auch wieder sehr viele Originalbögen in hochwertigen Reproduktionen verfügbar. Doch die meisten Menschen haben mit hoher Wahrscheinlichkeit noch nie etwas von dieser Theater-Variante gehört. Papiertheater ist im Prinzip so etwas wie

der 3D-Fernseher eines theaterbegeisterten Bildungsbürgers im 19. Jahrhundert. Nach ihrem Theaterbesuch kauften viele Besucher Ausschneidebögen mit Dekors und Figurinen, die im Design an die besuchte Aufführung angelehnt waren. Im Kreise der Familie bastelte man die Kulissen, schnitt die Figuren aus und erweckte diese durch Inszenierungskniffe und Spezialeffekte auf der eigenen Miniaturbühne zum Leben. Das Repertoire umfasste in der Anfangszeit die beliebtesten Produktionen aus Oper und Drama. Später erlangten Märchen eine immer größere Beliebtheit

Der Vortrag beginnt mit einer kleinen historischen Zusammenfassung über die Vorläufer des Papiertheaters. Mit vielen Bildbeispielen gebe ich anschließend einen Überblick über die Produktionen der wichtigsten Papiertheater-Verlage. Danach spanne ich den Bogen weiter in die Gegenwart und zeige einige Möglichkeiten auf, die dieses Medium in der heutigen Zeit bietet. Abschließen wird den Vortrag ein Ausblick in die nähere Zukunft des Papiertheaters.

### AUS DEM TAGEBUCH EINES GAMEENTWICKLERS

VON DRAGICA KAHLINE UND  
AURELIO LUCHESI

Wie wir ohne viel Geld, ohne grosses Sponsoring und ohne Förderung eine Spieleentwickler-Community gegründet haben, wie und wieso versuchen wir an der Entwicklung der Schweizer Game-devszenen mitzuarbeiten, was wir bisher gelernt haben, warum wir es ohne Internet und soziale Medien wohl nicht hinbekommen hätten und auch nicht ohne Freunde, warum wir nicht nur einfach Zusammentreffen organisieren, sondern jedes mal ein Thema haben und warum unsere Idee zum Glück nicht originell ist.



20:00 UHR

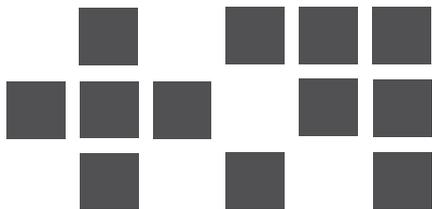
[www.tce-massa.com](http://www.tce-massa.com)  
[www.papithro.com](http://www.papithro.com)  
[www.gamespace.ch](http://www.gamespace.ch)

**VUCK! & JAQUES DU SAC MIT LIVE  
VISUALS UND SHOW VON OU**

es klingelt an der tür... der postbote ist da!  
cutter gewetzt, angesetzt, aufgeschlitzt  
und siehe da: es ist ein vuck!

... der vorfreude letztes ende  
... die spiegelkugel in euren köpfen.

**21:00 UHR**



**nfo.collective**

**NFO.DJ-SQUAD (PHONE PHOENIX, JEAN  
BUTON) MIT LIVE VISUALS VON OU**

unbestätigten gerüchten zufolge:

einige  
manchmal  
meistens mit, niemals ohne

**22:00 UHR**

**VJ-TEAMS DER LMU**

Die VJ-Teams der LMU widmen sich der modernen Bild- und Klangforschung mit digitalen und analogen Medien in unterschiedlichen Kontexten. Von Club bis Theater, von Universität bis Museum - sie performten bereits auf zahlreichen „Bühnen“. Charakteristisch für alle ist ein experimenteller und spielerischer Umgang mit Technik. Inhalte und Design sind dabei situativ und kommunikativ angelegt.

Am Institut für Kunstpädagogik der Ludwig-Maximilians-Universität München hat die Gegenwartskunst und damit die Kunst des VJings einen hohen Stellenwert. Das Langzeitforschungsprojekt unter dem Label „Elektronische Bild- und Klangforschung“ wurde Ende der 90iger Jahre ins Leben gerufen, was innerhalb der universitären Landschaft Deutschlands wie auch international seines gleichen sucht.

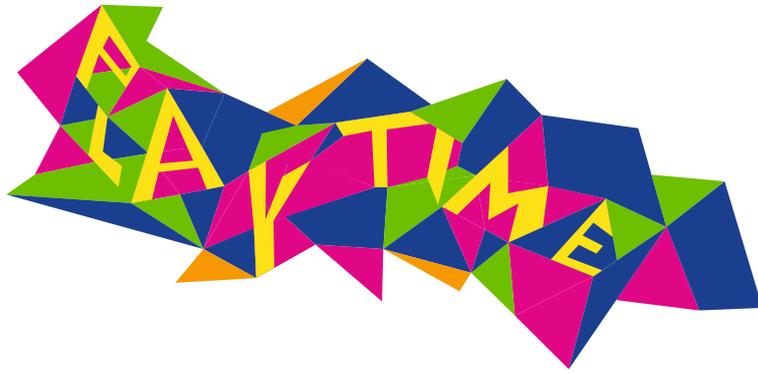
Die Live-Visuals zu den musikalischen Acts auf dem UAMO-Festival in München kommen von den Studierenden und Dozenten Peter Becker aka VJ Autopilot, Jana Gleitsmann aka VJane Jandoon, Articulation, LaKo und die Susi.



**DONNERSTAG & FREITAG**

[www.kunstpaedagogik.uni-muenchen.de/forschung/ebkf/index.html](http://www.kunstpaedagogik.uni-muenchen.de/forschung/ebkf/index.html)

# SO 24.02.



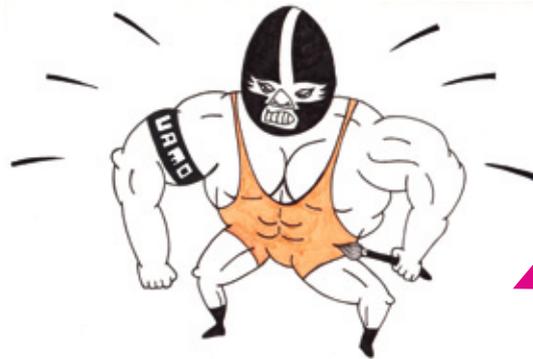
## AUSSTELLUNG

Installationen, Photos, Malerei, Videos, Performance, Objekte und Illustrationen von mehr als 50 Künstlern der internationalen UAMO Städtetour und UAMO Ausschreibung.

**AB 13:00 UHR**

## UAMO ART BATTLE

Mutige Zeichner/Maler und Bastler stellen sich in einer grandiosen Art-Wrestling-Show der ultimativen künstlerischen Herausforderung. Nach dem ‚Sudden Death‘ Prinzip kritzeln, malen, zeichnen und konstruieren Münchner Kreative um ihr Leben; denn was dem Publikum nicht gefällt - fliegt raus!



**15:00 UHR**



## PRÄSENTATION DER ERGEBNISSE DES STOP TRICK WORKSHOP

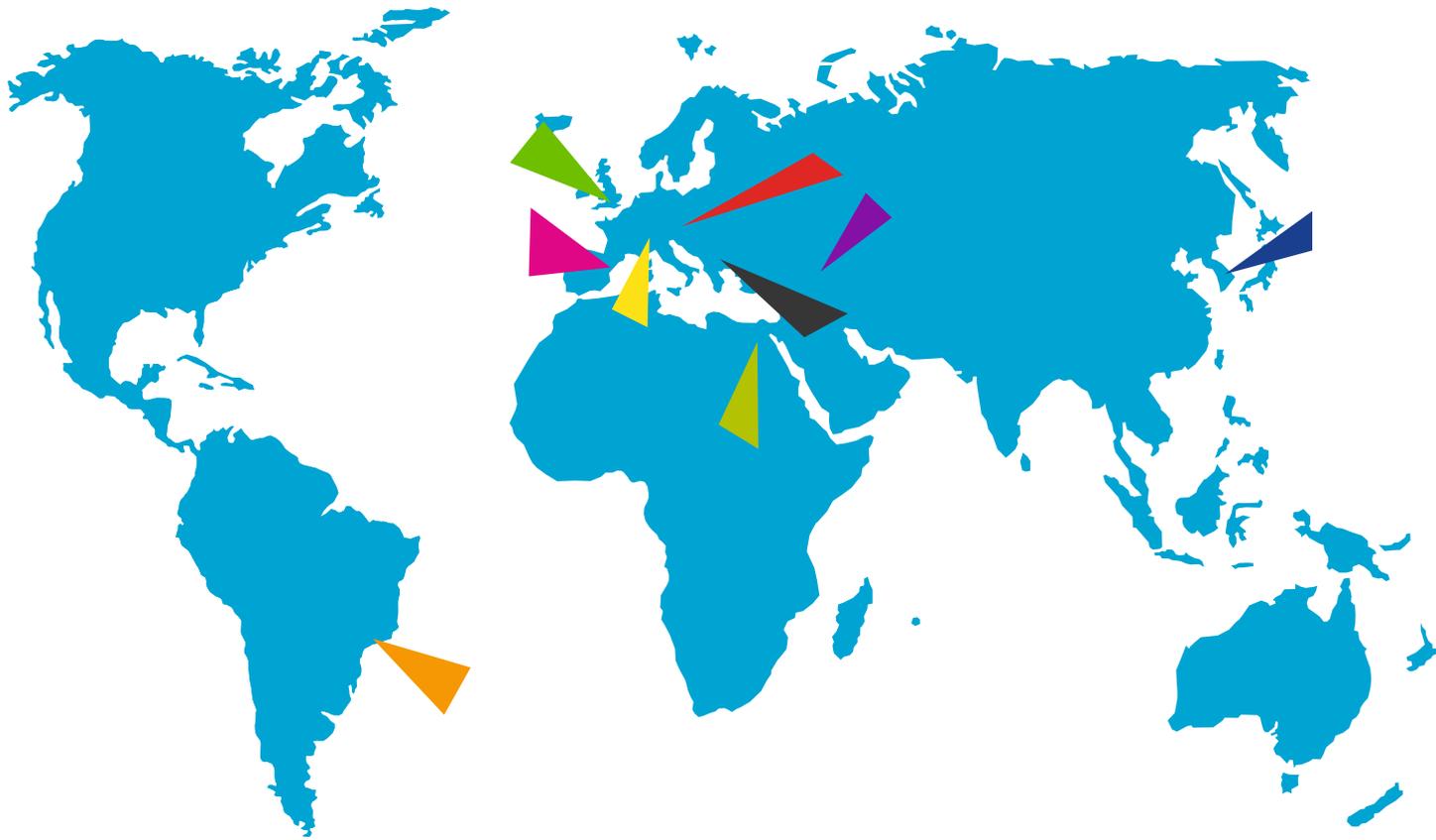
**16:00 UHR**

## FILMVORFÜHRUNG: JACQUES TATI'S LEGENDÄRER FILM „PLAY TIME“

Der Film spielt in einem für die 1960er Jahre futuristisch wirkenden Paris, das nur noch aus einheitlichen Glas- und Stahlkonstruktionen besteht. Die Filmfigur Monsieur Hulot – wie in seinen anderen Filmen dargestellt durch Jacques Tati selbst – ist auf der Suche nach einem Monsieur Giffard. Er sucht ihn in seinem Büro auf, aber durch eine Vielzahl von Missgeschicken verpassen sie sich ständig. Hulots Weg kreuzt sich dabei immer wieder mit einer Busreisegruppe, die Paris besucht und dabei nur in dieser Hochhauswelt herumgeführt wird, die überall sonst auch nicht nur stehen könnte, sondern schon wirklich steht, wie in einem Reisebüro anhand der Werbefotografien zu erkennen ist: Jedes Reiseziel wirbt mit dem gleichen Hochhausfoto, das nur durch einige touristische Versatzstücke aufgehübscht wird. Die moderne Welt gleicht sich bis zur Austauschbarkeit.



**17:00 UHR**



▶ **SEOUL** | 23.06.2012

▲ **SOFIA** | 23.06.2012

▼ **RIO DE JANEIRO** | 27.07.2012

▶ **WIEN** | 15.09.2012

▼ **GYUMRI** | 20.10.2012

▼ **ZÜRICH** | 20.10.2012

▼ **KAIRO** | 02.11.2012

▶ **LONDON** | 17.01.2013

▶ **VALENCIA** | 17.01.2013

## U A M O C I T Y T O U R

2 0 1 2 / 2 0 1 3

Die UAMO CITY TOUR fand 2012/2013 in den Städten Seoul, Sofia, Rio de Janeiro, Wien, Zürich, Gyumri (Armenien), Kairo, Valencia und London statt.

Dort ereigneten sich Ausstellungen mit lokalen Künstlern zu dem Thema „PLAY TIME“. Die Ausstellungseröffnung der jeweiligen Stadt wurde mit einem Event in München per Live-Schaltung begleitet.

Das UAMO Art Festival setzt sich aus Künstlern der UAMO CITY TOUR und Künstler einer internationalen Ausschreibung zusammen.

## U A M O C I T Y T O U R

2 0 1 2 / 2 0 1 3

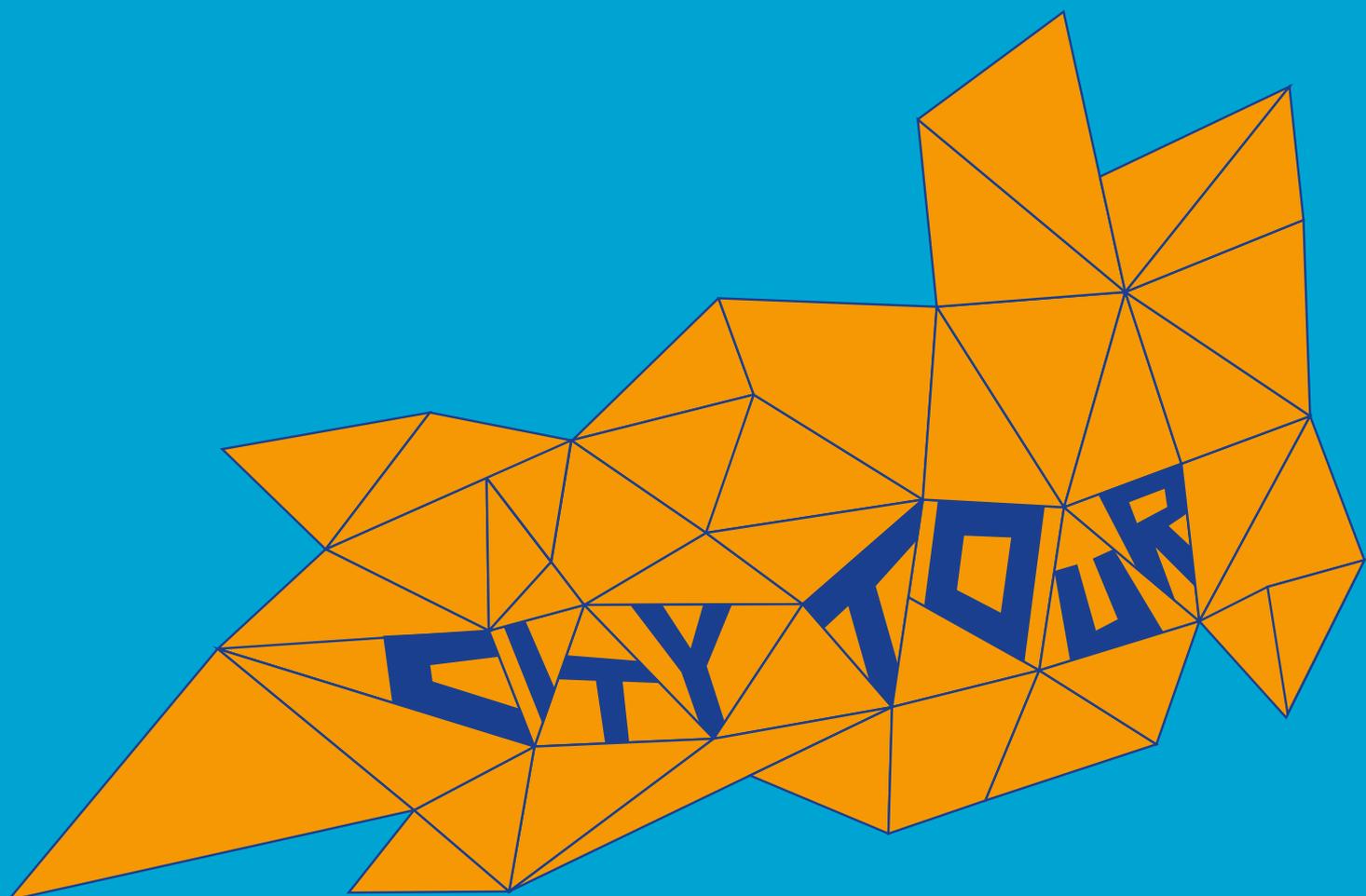
In 2012/2013 the UAMO CITY TOUR hosted events in Seoul, Sofia, Rio de Janeiro, Wien, Zürich, Gyumri (Armenia), Kairo, Valencia and London.

Each city featured an exhibition of local artists on the topic „PLAY TIME“. Here in Munich the excitement of each exhibition opening was broadcast per Live-Stream.

The UAMO ART FESTIVAL consists of artist of the UAMO CITY TOUR and artist of an international call for applications.

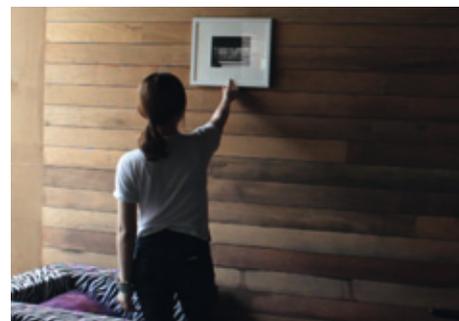


 **FESTIVAL MÜNCHEN I**  
21.02 - 24.02.2013



<b>HAKYUNG KIM</b>   SEOUL	MOMENT OF CHAOS	photo	S. 18
<b>JAANA RISTOLA</b>   SEOUL	MONUMENT OF EXISTENCE	video	S. 19
<b>TAEJUN YOON</b>   SEOUL	FLOATING MEMORY	photo	S. 20
<b>ILINA KONSULOVA, DANIEL NECHEV</b>   SOFIA	PLAY EVOLUTION, PLAY POWER, PLAY GOD, PLAY HUMAN, PLAY UNHUMAN	video	S. 24
<b>MARIA GOUVELI</b>   SOFIA	WHY NOT	interactive	S. 25
<b>JULIANA CAMPOS, FELIPE DUARTE, LUISA FOSCO, METON JOFILY, DIOGO RUSSO, LUCAS ZAPPA</b>   RIO DE JANEIRO	EXPO BOTECO	painting	S. 28
<b>PETER MOOSGAARD</b>   WIEN	TR/O/PH/Y	object	S. 32
<b>JASMIN SCHAITL</b>   WIEN	ESCAPE CAPSULE	performance	S. 33
<b>PRODUCTION ERROR</b>   WIEN	PLAY TIME 2012	performance	S. 34
<b>LEVON FLJYAN</b>   GYUMRI	DIGITAL COLORS	painting	S. 38
<b>LEVON FLJYAN</b>   GYUMRI	DIGITAL SQUARE	photo	S. 39
<b>GOHAR PETROSYAN</b>   GYUMRI	TREE/BIRTH-DESTRUCTION/PLANET	object	S. 40
<b>GOHAR PETROSYAN</b>   GYUMRI	WORLD COLORS	object	S. 41
<b>MARIO V. RICKENBACH</b>   ZÜRICH	RAKETE	interactive	S. 44
<b>AMADO AFANDI</b>   KAIRO	IF I WERE PRESIDENT	interactive	S. 48
<b>MOHAMED IBRAHIM ELMASRY</b>   KAIRO	BREAKING NEWS	photo	S. 49
<b>HABI GIRGIS</b>   KAIRO	WORDPLAY	photo	S. 50
<b>HANNA TEN DOORNKAAT</b>   LONDON	SHRINE TO CONSUMPTION	photo	S. 54
<b>CHRISTIANE HAAG</b>   LONDON	REST FOR A LITTLE WHILE	interactive	S. 55
<b>LAURA M. J. HAAG</b>   LONDON	TRAPPED	performance	S. 56
<b>LP-U</b>   VALENCIA	EXPENDEDORES DE PAZ	painting	S. 60
<b>JAVIER MARISCO</b>   VALENCIA	THREE GIRLS, ONE CROWN	illustration	S. 61

# SEOUL | SÜDKOREA



**G G O O L**

4 days, 4 art works by many artists. A pop-up space is a venue that is temporary. The space is active only for a little while, it "pop ups" in the morning and disappears in the evening a few days later. Our art works will be popping up in the cafe-cum-alternative art gallery Ggool in Seoul from 22nd till 26th of June. In these

four days our exhibition will change and develop. The theme will be free and the event playful, we just invite young artists with their four individual works nicely framed and see what will happen.

[www.choijeonghwa.com](http://www.choijeonghwa.com)  
[www.blog.naver.com/uamo\\_korea](http://www.blog.naver.com/uamo_korea)

LIVE-Übertragung  
**EHEMALIGER FRAUENKNAST  
NEUDECK  
MÜNCHEN**

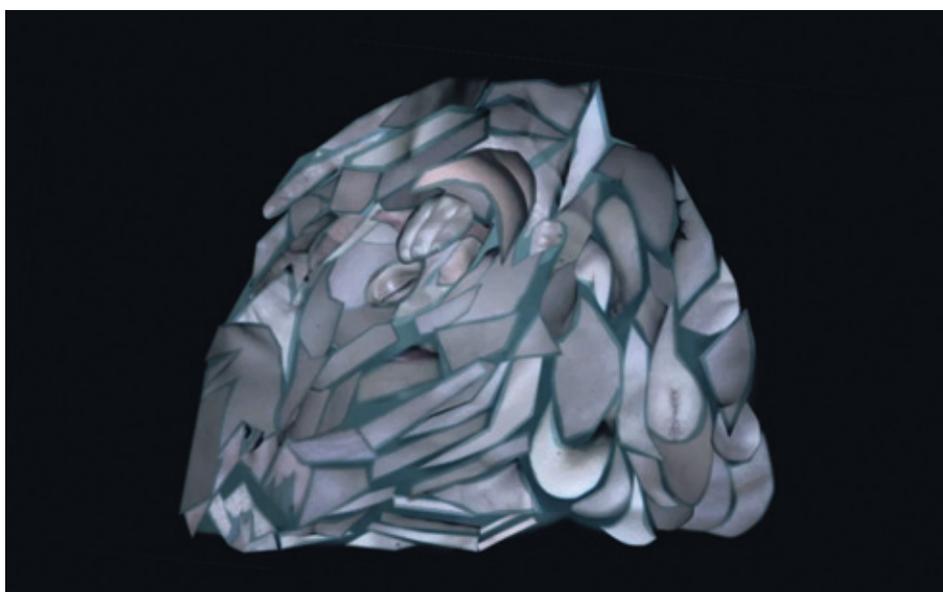
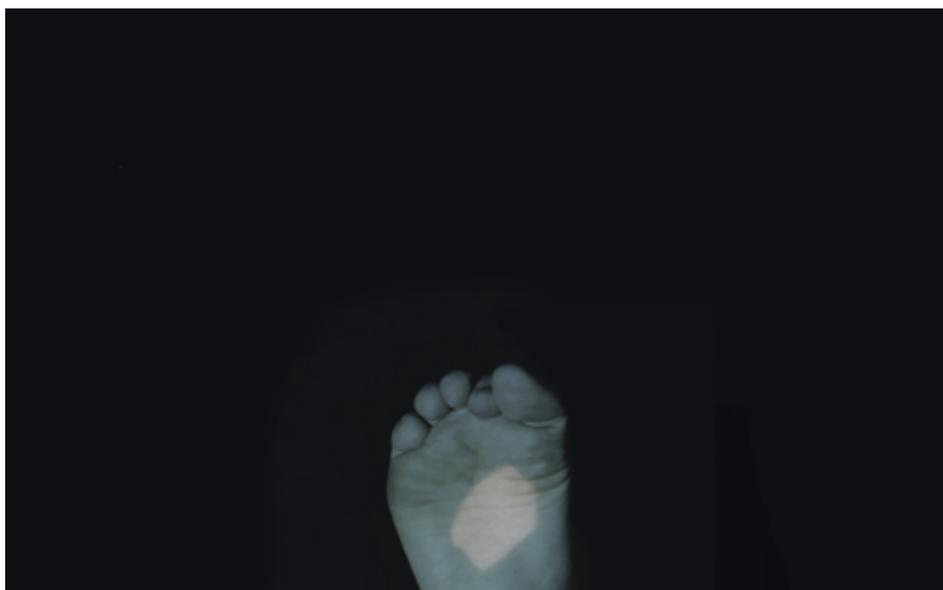




**M O M E N T O F C H A O S**

We are moment of chaos. Especially when adolscence. So, i want that we are thinking about the time.

It is not play time of present time. It is play time of past.



MONUMENT OF EXISTENCE

My time here is not infinite so I've decided to celebrate my body as a monument.

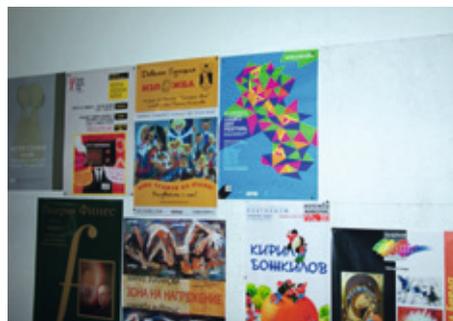


**FLOATING MEMORY**

My work is related to my personal memory. Even if personal memory live in their own thought, it is easy to distorted, forgettable, destoeied of that memory. The way to remember that memory vividly is to looking something that related to memory.



# SOFIA | BULGARIEN



## W T A F

WTAF is an initiative started only with a few people in Sofia encompassing ideas of art, creativity, urban renewal and alternative art spaces. Gradually it became an international event gathering artists from around the world that came together as independent entities representing their individual style and search for mutual understanding and cosmopolitanism in the face of widely spread apathy and unwillingness to cooperate.

The motivation has been a major point to all of us - to communicate freely on the basis of artistic expression within spaces

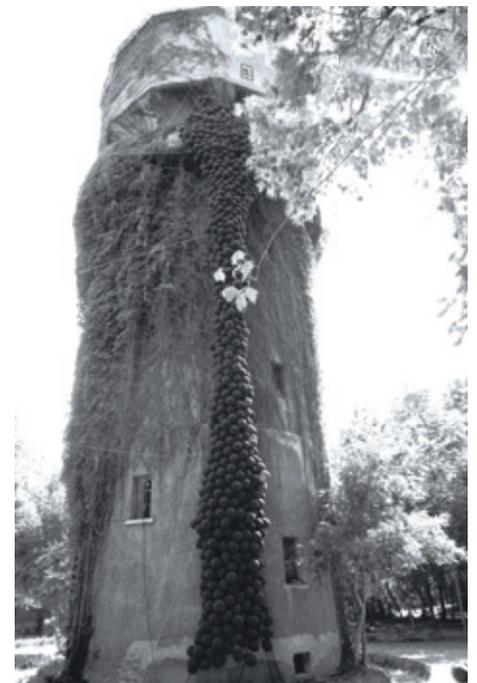
that allow our imagination to run wild and at the same time reflect upon history and architecture, social and other issues as well as urban habitat- to find our own place within a particular city structure.

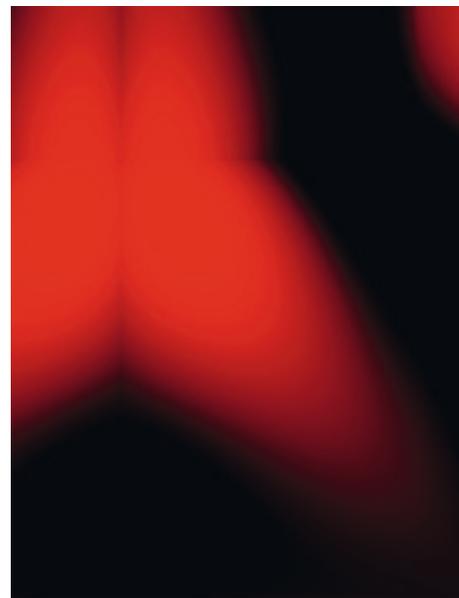
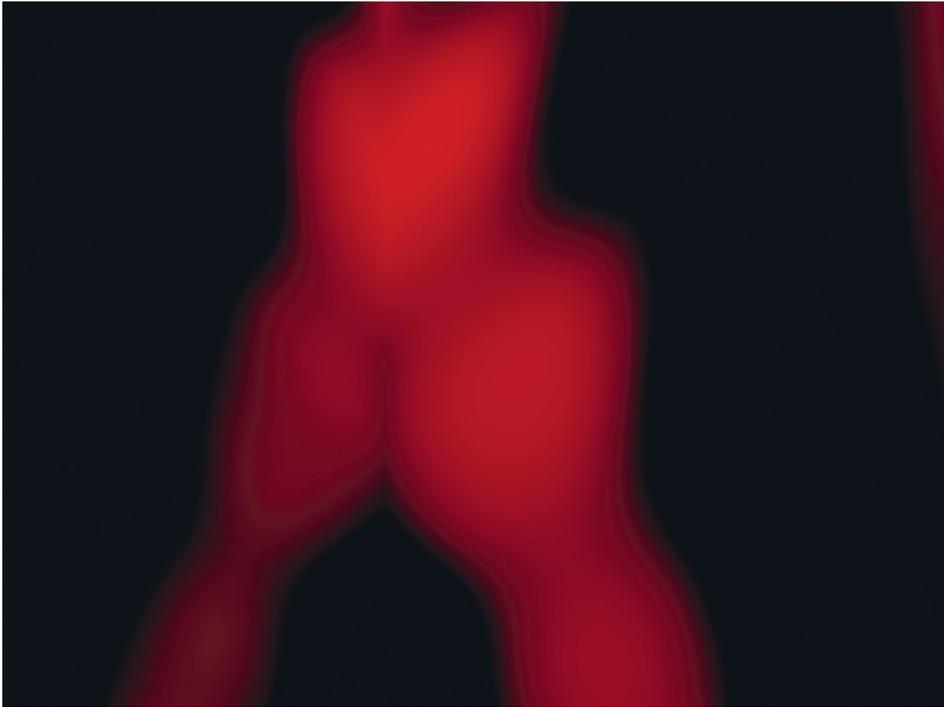
The places inspired us and gave direction to the format which the festival took shape and form - through communication. We felt that by doing this we have the will power to change our own surrounding where we live, how we communicate with space and transcend the past and future in a way possible only through art with direct response to the social environment,

transcribing histories, memories, textures and functions into art. It is an injection of international creative thinking of alternative spaces in Eastern Europe.

[www.watertowerartfest.com](http://www.watertowerartfest.com)

LIVE-Übertragung  
**EHEMALIGER FRAUENKNAST  
MÜNCHEN**





PLAY EVOLUTION,  
PLAY POWER, PLAY  
GOD, PLAY HUMAN,  
PLAY UNHUMAN

Evolvotron is an interactive evolutionary art software which automatically generates a random population of images in a matrix at startup. We used those populations to come to a human-like form – twisted zoomed body parts, some human antropomorphs. Butts and cunts were especially easy to “create”.

Play evolution in a population of images. Play power and force your aesthetic preferences till you lose variety. Play God to the artificial beings you design to resemb-

le your shapes. Play the human creator of unhuman antropomorphs.

Play deformation and [physical] absence of body. Redesign digital abstraction into figurative zoomed and distorted human-like nonsense. Kill all digital beauty trying to mimic your world, your colors, your shades and shapes. Play photorealism.

Play EVOLVOTRON! Allelujah!



## WHY NOT

As a practitioner moving and “living in a world beyond cultural borders” (Sullivan 2005), my experiences of visiting, living and working in diverse localities, enables me to ‘move’ through different experience and to engage with new ideas.

Drawing on the physical properties of painting as (trans)portable, paintings are relocated and reassembled according to instructions. Similarly to play “While it is in progress all is movement, change, alteration, succession, association, separation” (Huizinga 1970), my work embodies no-

tations with reference to maps, networks and rhizomatic structures, that are constantly changing and developing towards new manifestations.

The intention to use painting as a platform for interaction reflects Bakhtin’s notion of the dialogic; a form of communication and exchange across both geographical or language boundaries. Through participation and playful interaction, I attempt to represent not one voice’s fixed statement but an on-going process of response. The openness and the sense of play are means

to share the creative processes and connect my own subjective world to others. Artists and audience are increasingly “on the move” (Papastergiadis), which might reflect the breaking down of certainties and the necessity to reconsider location in terms of fixed places, painting in terms of fixed objects or the artist as sole author.

# RIO DE JANEIRO | BRASILIEN



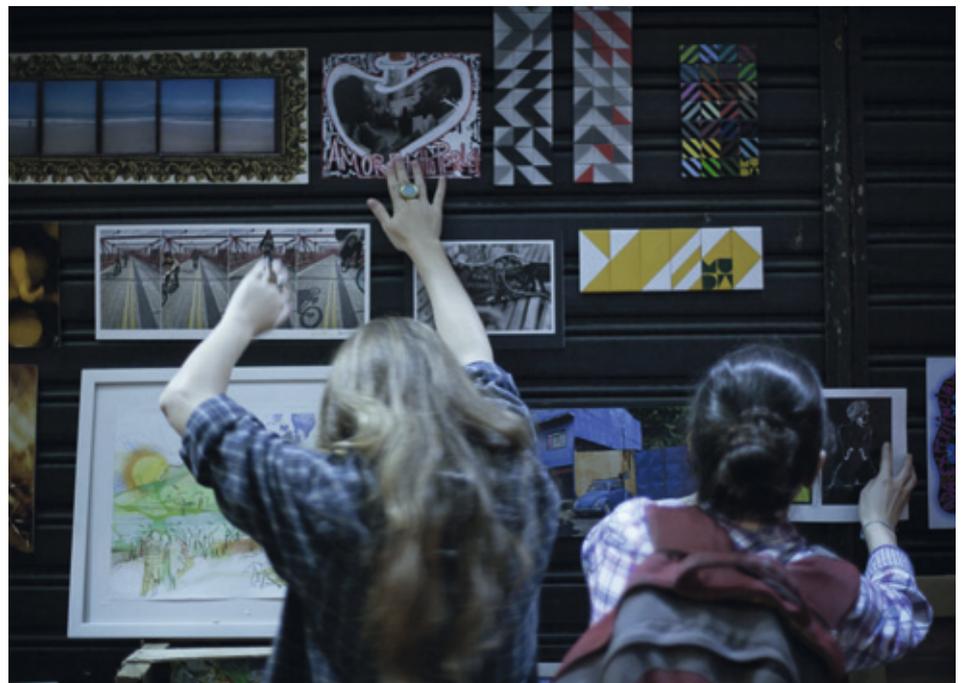
## EXPO BUTECO

Expo Buteco is an event that gathers artists, friends, art lovers and regular people who just happen to be walking by. It could take place in any old bar. The main idea is to remove art from its normal stiff atmosphere and take it to a common place where discussion and art enjoyment can happen. In this event all art is welcome: old, new, refurbished, reinvented etc. There

usually is also the opportunity to see some art in the making. The main objective is to stimulate artistic discussions, partnerships, networking and the general idea that art could be anywhere and also made in a simple way.

[www.tocayo.com.br](http://www.tocayo.com.br)

LIVE-Übertragung  
**ART:IG  
MÜNCHEN**



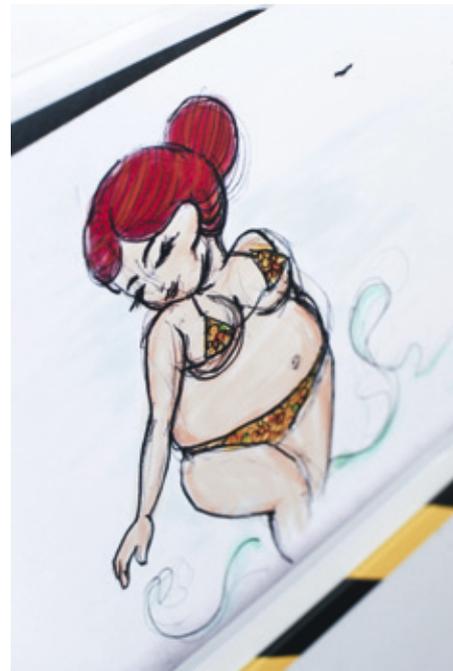
JULIANA CAMPOS, FELIPE DUARTE

LUISA FOSCO, METON JOFIILY,

DIOGO RUSSO, LUCAS ZAPPA

RIO

painting



## EXPO BOTEÇO

After receiving the Playtime theme from UAMO, we decided to organize a special edition of EXPO BOTEÇO. The reason is simple: we have a lot of fun organizing it! It is a one day event which we have less than 24h to get it all done: choose the arts, print them, frame them, invite people and set it all up! The event takes place at a small bar near our office where we hang all kinds of arts on the street walls inviting the passers by to take a look at the arts they were not expecting to see!

The participating artists are a mixture of long time friends and people we just met the day of the event!



# WIEN | ÖSTERREICH



## SCHAUKASTEN

Schaukasten is a workshop for contemporaneity and contemporary culture and events perceived directly and in the first time. A platform for artists in fine and applied arts, music, architecture, design and literature. Coupled with the restaurant Augustin it is a place for urban experience, where people assemble for creative exchange in terms of an art salon.

[www.schaukasten.dasaugustin.at](http://www.schaukasten.dasaugustin.at)  
[www.facebook.com/DerSchaukasten](https://www.facebook.com/DerSchaukasten)

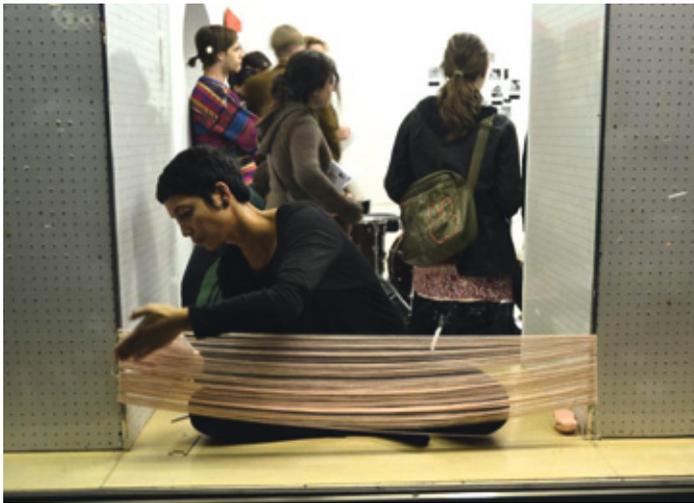
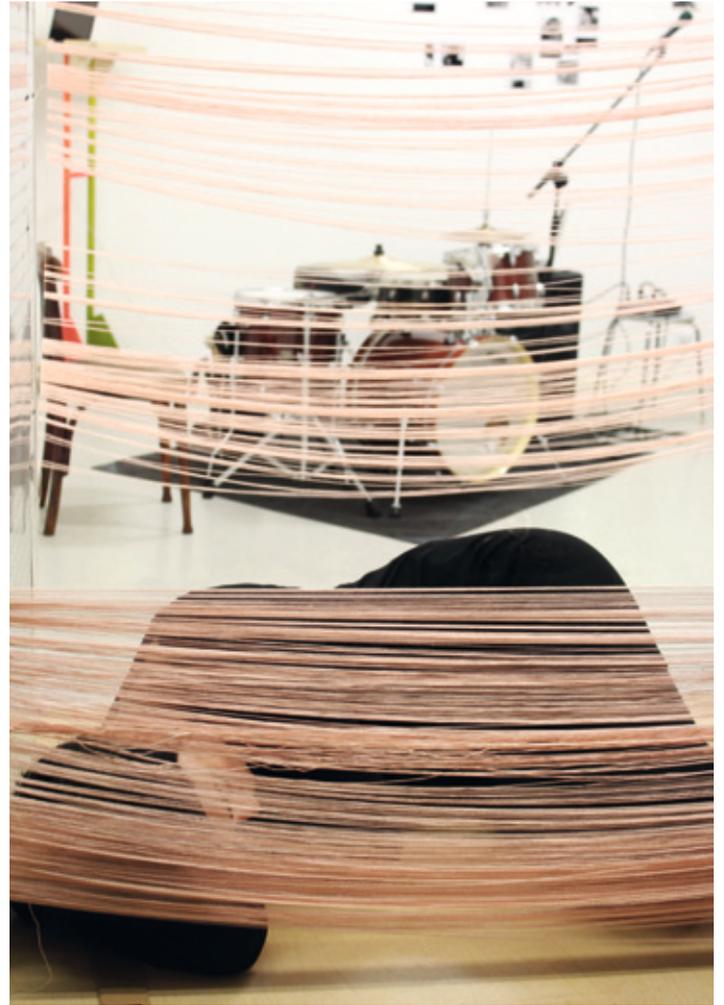
LIVE-Übertragung  
**MAXIMILIANSFORUM  
MÜNCHEN**





TR/O/PH/Y

Hunting is a game. It is the ultimate game, where the winner gets to take home booty and/or the enemy. Arms, standards and human captives are all part of the game. For his work *Tr/o/ph/y*, Peter Moosgard went on a fictional hunt, looking for global brands, and tracking them down. The proofs of his brutal campaign are the leaf of Apple, the hook of Nike's swoosh and a component of the Coca-Cola logo.



### ESCAPE CAPSULE

Jasmin Schaitl takes strings and weaves, and weaves, and weaves. She builds a shield and capsule. Concentrated and ruminant she increasingly isolates herself from the onlookers surrounding her, thwarting the space in which she performs - the display window, the center of attention.

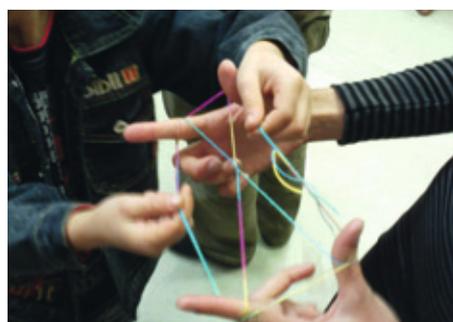
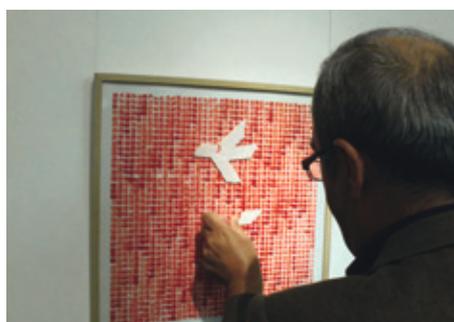


**PLAY TIME 2012**

The urban constitution is multilayered and imperfect. Therefore as a natural result the street is also: various substances with different qualities are arranged together, creating a collage that mirrors modern life society. The artist Production Error refers to this „imperfection“ of living in his mixed Media Collage „Playtime“. Created in a jam session during the opening, he combined the inspiration gained from live-played sounds with the juxtapositioning inherent in his own work.



# GYUMRI | ARMENIEN



## GALLERY 25

Gallery25 in Gyumri was founded in 2001 and now has more than 17 active members and artists. It is located at Berlin Art Hotel, Haghtanaki 25 Gyumri (the name of the gallery comes from the street number it is located), where all 15 rooms and the halls feature the works of local artists. Since its establishment the gallery is a place of various exhibitions of local and international artists, as well as one of the centers hosting Gyumri Biennial of Contemporary Art.

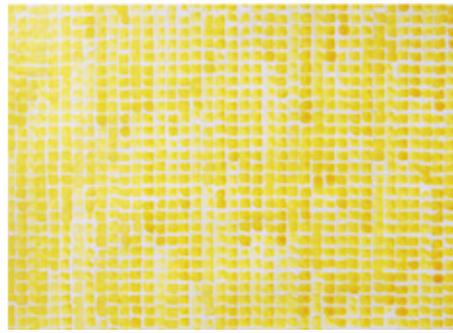
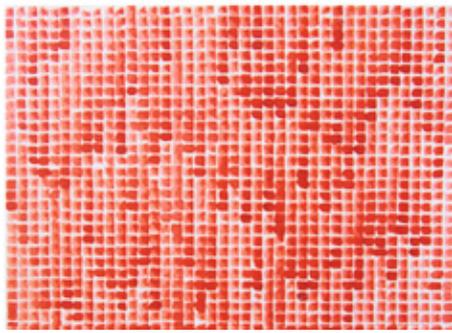
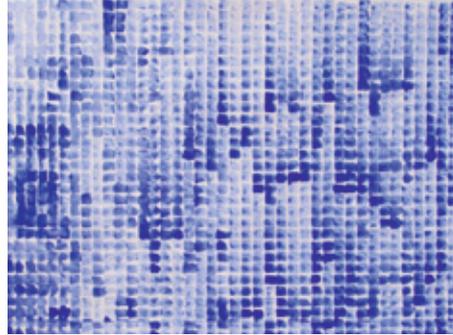
Gallery 25 has supported the participation of its members in artist in residency projects in Europe the United States.

The gallery has arranged numerous exhibitions in Armenia, Georgia and European countries, as well as initiated and headed "Art for Charity" to support the special needs school N 3 in Gyumri, financing the project with the amount of sold works in Fresno, CA, USA.

[www.berlinarthotel.am](http://www.berlinarthotel.am)

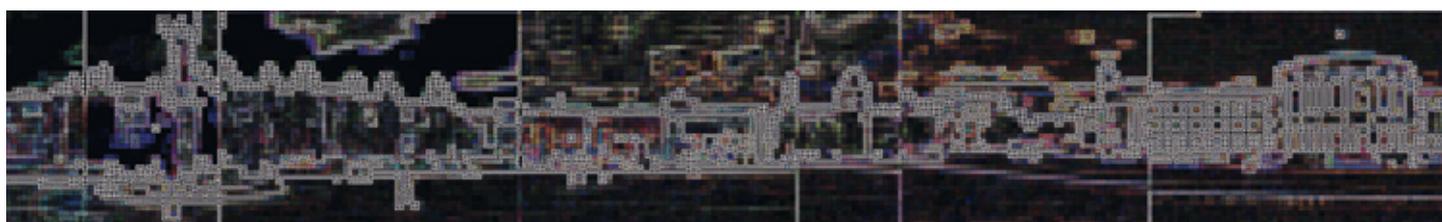
LIVE-Übertragung  
**GLOCKENBACHWERKSTATT  
MÜNCHEN**





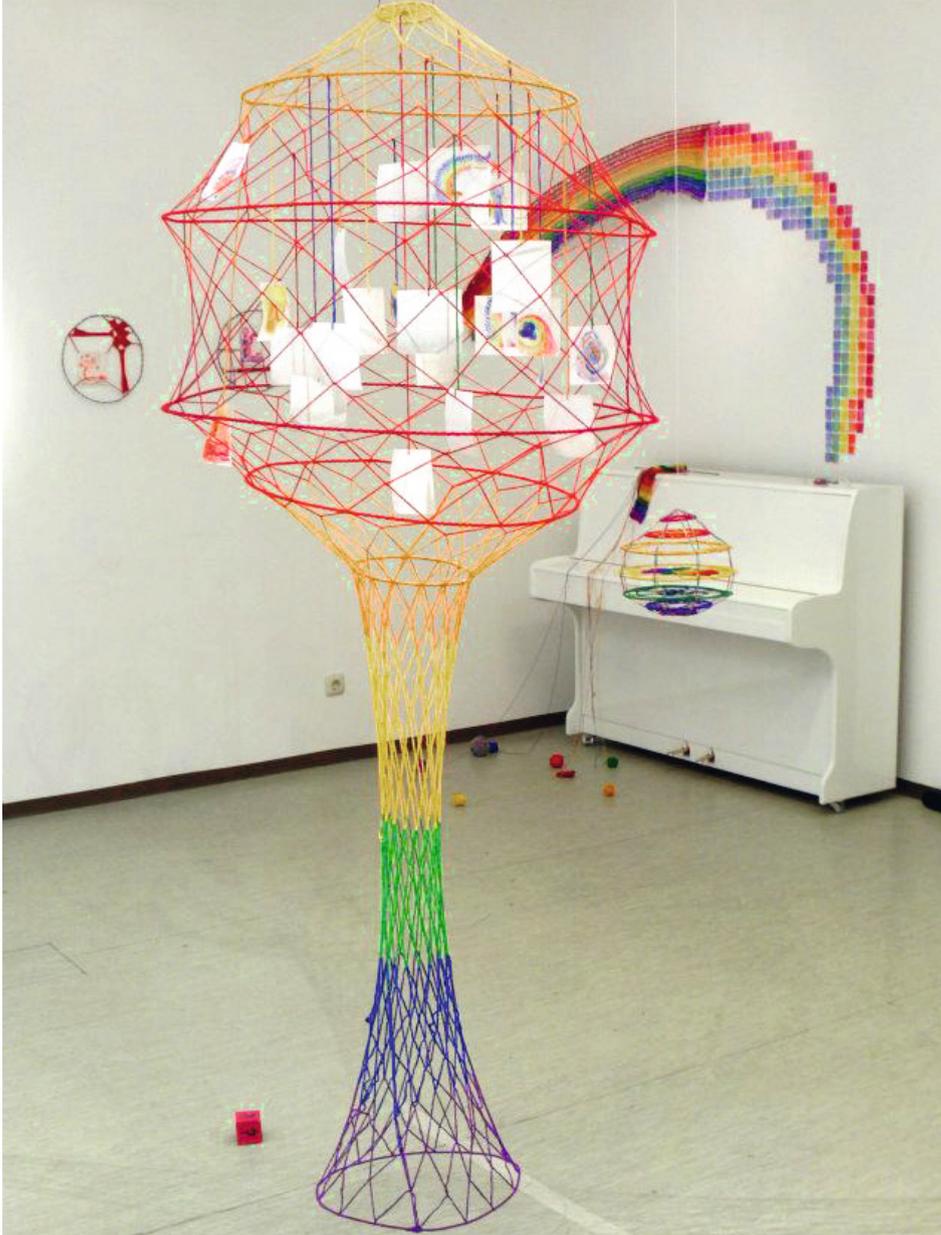
**DIGITAL COLORS**

Color is visually understandable only in a certain embodiment – clothes, fruits, objects, body. Breaking complete digital color into segments turns it into tints that can later be separated into four main colors used in digital technologies. Then again break them into squares by showing the difference between one color tone and by playing with the idea of a clear color, which does not exist in nature and is very often seen in digital technologies.



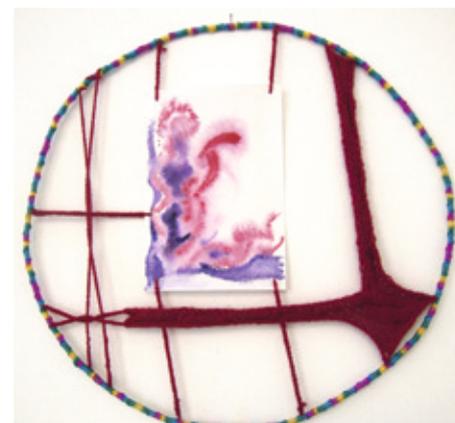
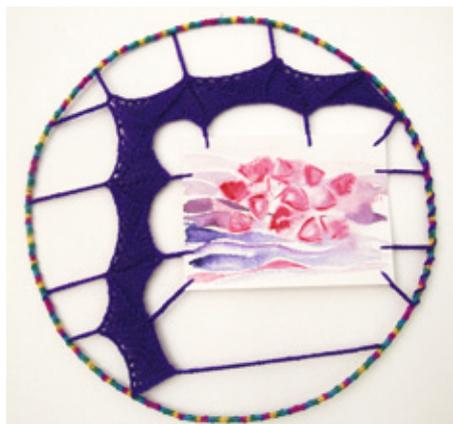
## DIGITAL SQUARE

Digital processing of Gyumri central square. In reality, people are moving in the square but here people are walking around the square, watching it from outside and not from inside as usually. The outlook is changed both when moving around the object and when moving the object itself.



**TREE / BIRTH -**  
**DESTRUCTION / PLANET**

Atomic bomb is a symbol of life destruction. These two opposite phenomena are merged in one body; the chaotic movement between the bomb and the tree is also depicted in a dual sense, arousing an associative game of mind.



WORLD COLORS

Every circle is describing a certain part or movement of nature by putting the colors of rainbow into proportion with nature. Every color creates a unique aura, which then merge and create another non-visual but temotional circle.

# ZÜRICH | SCHWEIZ

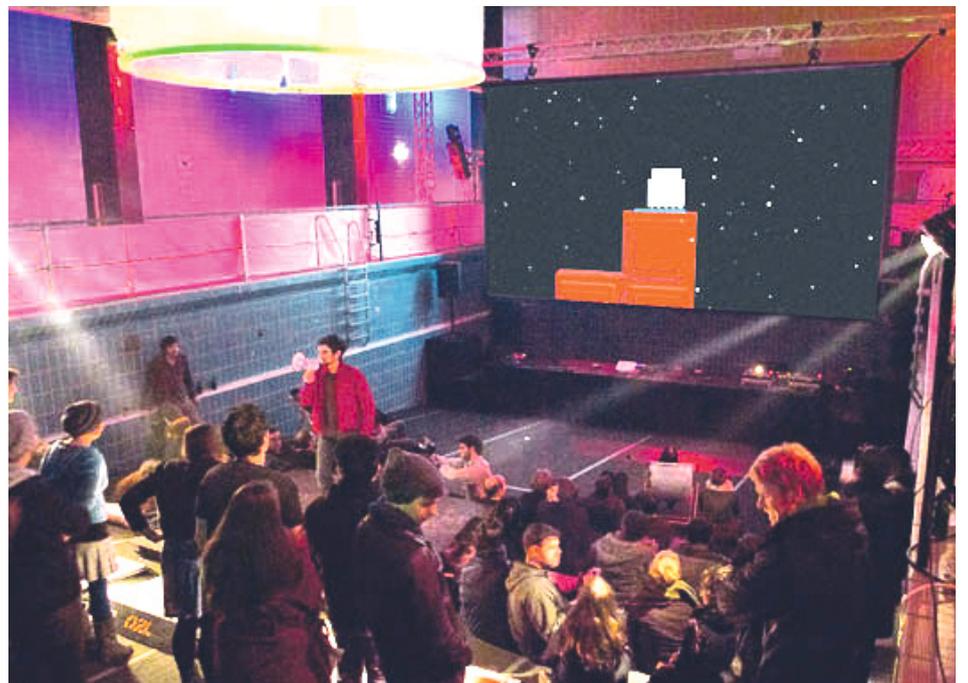


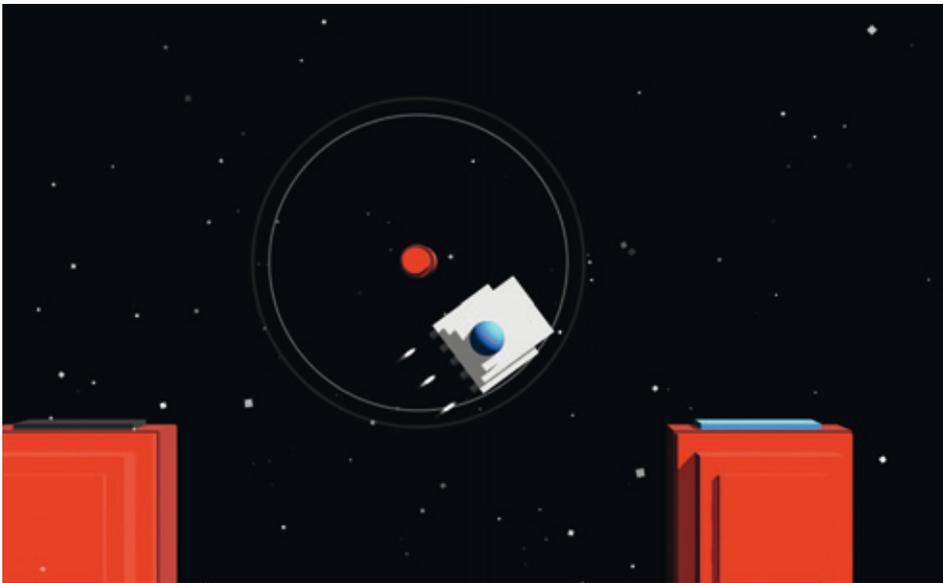
## DOCK 18

Das Dock18 in der Roten Fabrik ist Medienstudio für die verschiedenen Strömungen und Erscheinungsformen der Medienkulturen. Das Dock18 wurde im Mai 2006 in Zürich aus einer Eigeninitiative gegründet und bewegt seither die Schnittstellen zwischen Politik, Kunst, Technik und Musik.

[www.dock18.ch](http://www.dock18.ch)

LIVE-Übertragung  
**GLOCKENBACHWERKSTATT  
MÜNCHEN**





## RAKETE

Rakete is a cooperative multiplayer game for up to 5 players. Each player controls one thruster of the ship with the goal of landing it safely. For loners, the game is also playable by only one player who controls all thrusters, but you only get the full experience when playing as a team. Let the insanity commence!

Rakete was developed for the experimentalgameplay.com five button contest and won the jury and audience award against

almost 50 other submitted games. It was also in the official selection of Indiecade 2012 in Los Angeles, where it was shown at the Night Games™.

[www.mariov.ch/rakete](http://www.mariov.ch/rakete)



# KAIRO | ÄGYPTEN



## DARB 1718

In the midst of historic Old Cairo emerges a beating heart for contemporary art and culture in Egypt. Darb 1718 is an Egyptian non-profit organization founded in 2008. Its premises includes a variety of indoor and outdoor spaces that host different art mediums and cultural events.

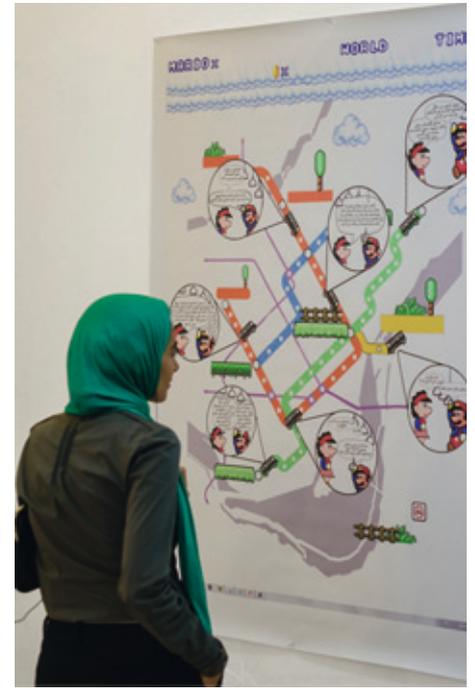
Darb 1718 houses two art exhibition spaces, theater, dance and concert stages, outdoor cinema for independent film screenings, gardens and rooftops in addition to an artist residency to accom-

modate international artists and curators. The center provides workshops, programs and initiatives to educate and mentor emerging artists and offers them a space to exhibit their work alongside established artists. Darb 1718 is a hub connecting Egyptian artists from several walks of life with the local and international art and culture scene.

[www.darb1718.com](http://www.darb1718.com)

[www.facebook.com/Darb1718](https://www.facebook.com/Darb1718)

LIVE-Übertragung  
**KUNSTRAUM  
MÜNCHEN**





**IF I WERE PRESIDENT**

The idea for If I Were President came from the presidential campaign posters that took over all of the public spaces in the city during the election. The posters had slogans or huge pictures of the candidate, and made promises to the people – Freedom, “Justice,” “In God’s Name” – without explaining how to achieve them or even what they might mean. It drove me to make posters for the people to have their own presidential campaign. Each poster was just a blank space in which the public could write what they wanted, and others could come after them to edit or add their own ideas.



عاجل  
شدد رئيس مجلس الوزراء "على عدم مواجهة أية مظاهرات سلمية بأي نوع من العنف أو حتى استخدام الكلمة. مؤكدا انه ملتزم بهذا الأمر"



عاجل  
كردون امنى حول وزاره الداخلية



عاجل  
القاهرة - ظهور مجنحين فى شارع محمد محمد



عاجل  
قوات الامن تتصدى لهجوم خطير من مخربين و بلطجية مسلح

**BREAKING NEWS**

The project covered the period from Saturday 20.11.2011 to Monday, 30.11.2011 in Cairo, Egypt. Events of a sit - Tahrir Square and the battle of Mohamed Mahmoud Street and the Beginning of the first parliamentary elections in Egypt after the revolution five days of bloody clashes in downtown Cairo between protesters and security forces – including police and army units – left at least 42 demonstrators dead and hundreds injured. Fighting was particularly intense on Mohamed Mahmoud Street, located adjacent to the volatile square. Those protesters' sacrifices on Mohamed Mahmoud Street had forced the SCAF to announce

a timetable for the transfer of power to a civil authority and forced the unpopular government of Prime Minister Essam Sharaf to resign. And has news and television relay to the government of lying and misleading the public. Pictures of news the Artist working on making adjustments in the picture or the text of the news And all pictures are the real transfer of events From multiple sources. The artist is trying to evoke mental images and the various comments appropriate to expose the lies of the official media. Continued the project with the events of the Council of Ministers & still Constant.

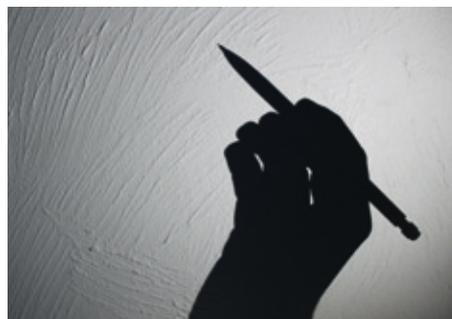
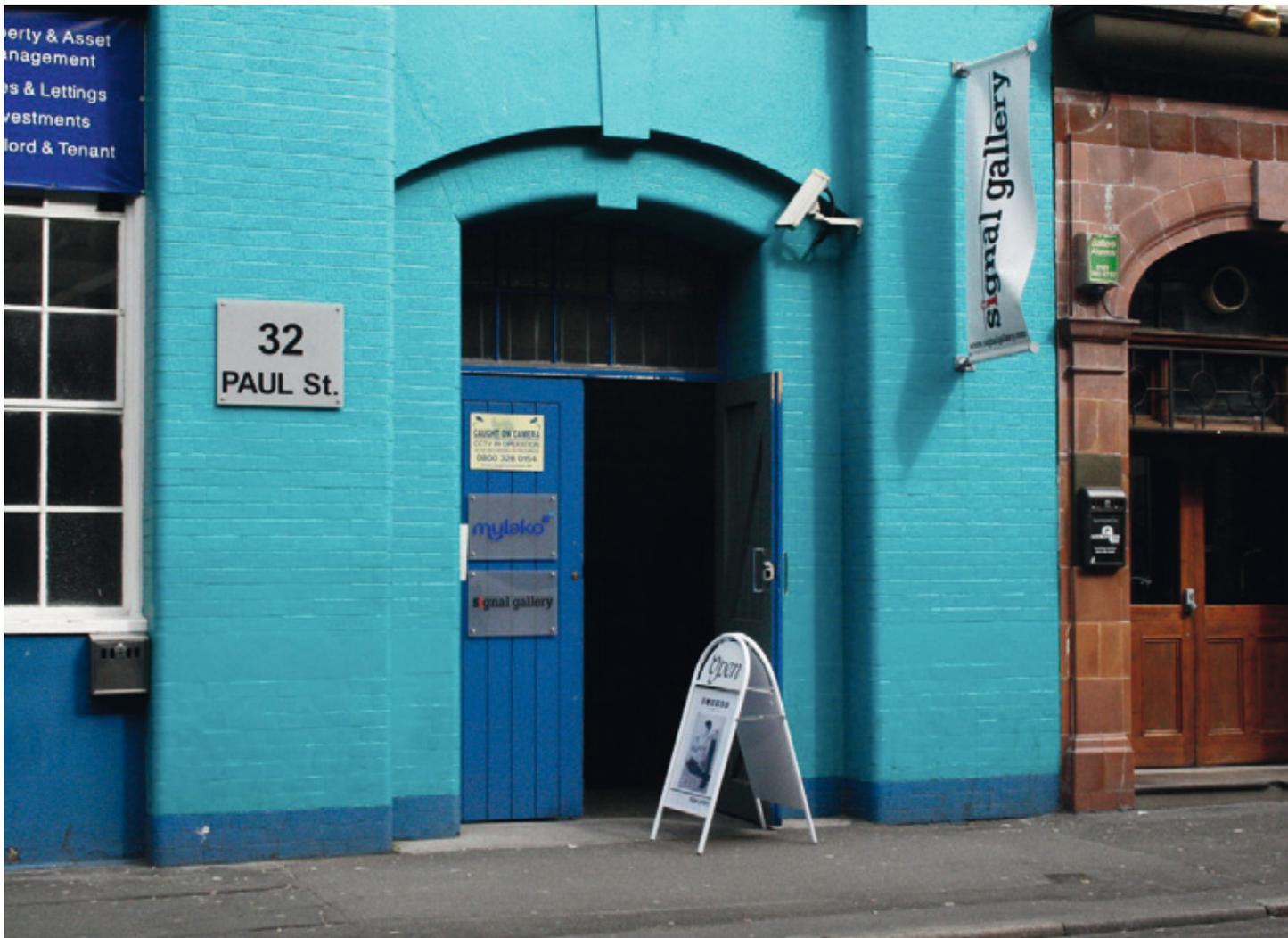


## WORDPLAY

Play with words, play with kites, play with food, play with light, play with friends... While playing you discover the mysterious bond between letters and their meanings. The beauty of the meaning emerges and becomes more tangible. The ambiguity between the meaning and the material disappears.



# LONDON | ENGLAND



## SIGNAL GALLERY

The London contribution to the UAMO City Tour is an intervention to the every day cityscape we are used to: a place of work and daily routines, a place of consumption and tourism.

With performance, action art, installation, photography, illustration, readings and

music the participating London based artists and art students give a statement to society and life in a big city which is slightly irritating and disturbing, enough to give the observer food for thought.

[www.signalgallery.com](http://www.signalgallery.com)

LIVE-Übertragung  
**GALERIE KULLUKCU  
MÜNCHEN**





### SHRINE TO CONSUMPTION

My work originally derived from an interest in the work of German romantic painter Caspar David Friedrich whose paintings were seen as symbolic landscapes.

It is my believe that the romantic landscape as we imagine it does no longer exist but is made up by the signs of consumerism and a global landscape of no boundaries.

We have become unaware of how the urban landscape is disfigured by the detritus of modern life. My installation is a parody of what we believe we know, a play with the idea of consumption and role reversal.



## REST FOR A LITTLE WHILE

Rest for a little while is a project with the aim to slow down people in a very hectic and stressful city - London. The idea is to place cushions printed with messages like „sit down and rest for a little while“, all over London on public benches, stairs, walls. Then wait for reaction and some of it is captured with hidden camera. This is like playing a game with passers-by. Each placement is presented by one photograph. To show this action in gallery space the photographs are displayed and cushions are free to take and play with.

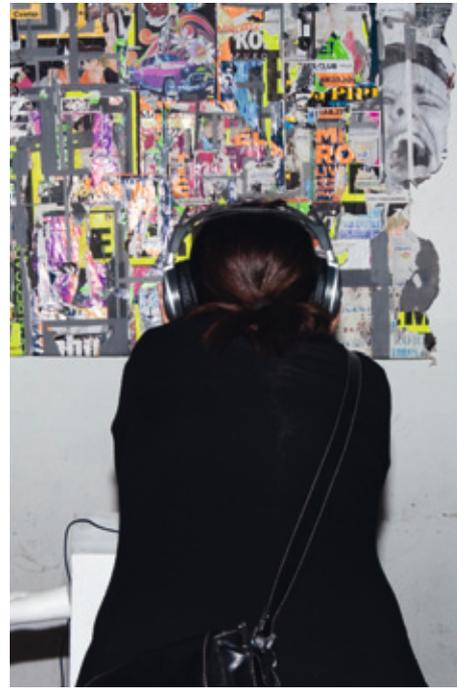


## TRAPPED

With this project I am trying to show that the people in the city are trapped in a never-ending daily routine. Just like animals in the zoo they do the same thing every day. The gorilla feeding sweets to the stream of pedestrians is a playful way of conveying this idea of a human zoo. Through the medium of video I capture the reactions of those who, by this intervention, are torn from their daily routine. As it is with performances, the outcome is not predictable which adds to the thrill.



# VALENCIA | SPANIEN



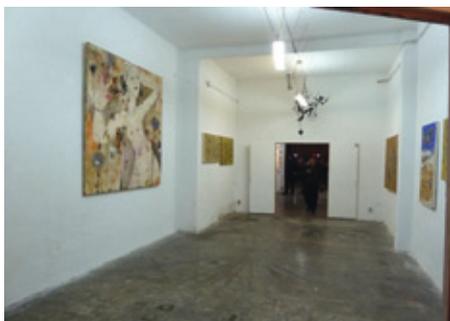
## LA MUTANTE

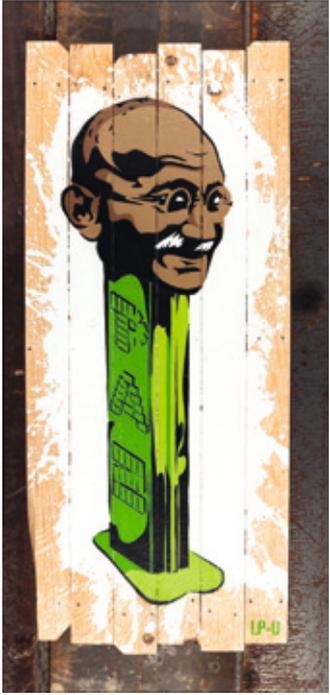
„Mutant“ ist eine Vereinigung neu entstehender Popkultur. Dabei legen wir den Fokus unserer Aktivitäten auf die Suche, das Studium und die Förderung der kulturellen Innovation. Eines der Hauptziele ist es, eine Plattform zu schaffen, die den internationalen Austausch von Projekten und Künstlern fördert.

„Mutante“ soll zudem auch ein Ort der Begegnung, Arbeit und kreativen Schöpfung für all ihre /seine Mitglieder sein.

[www.lamutante.com](http://www.lamutante.com)

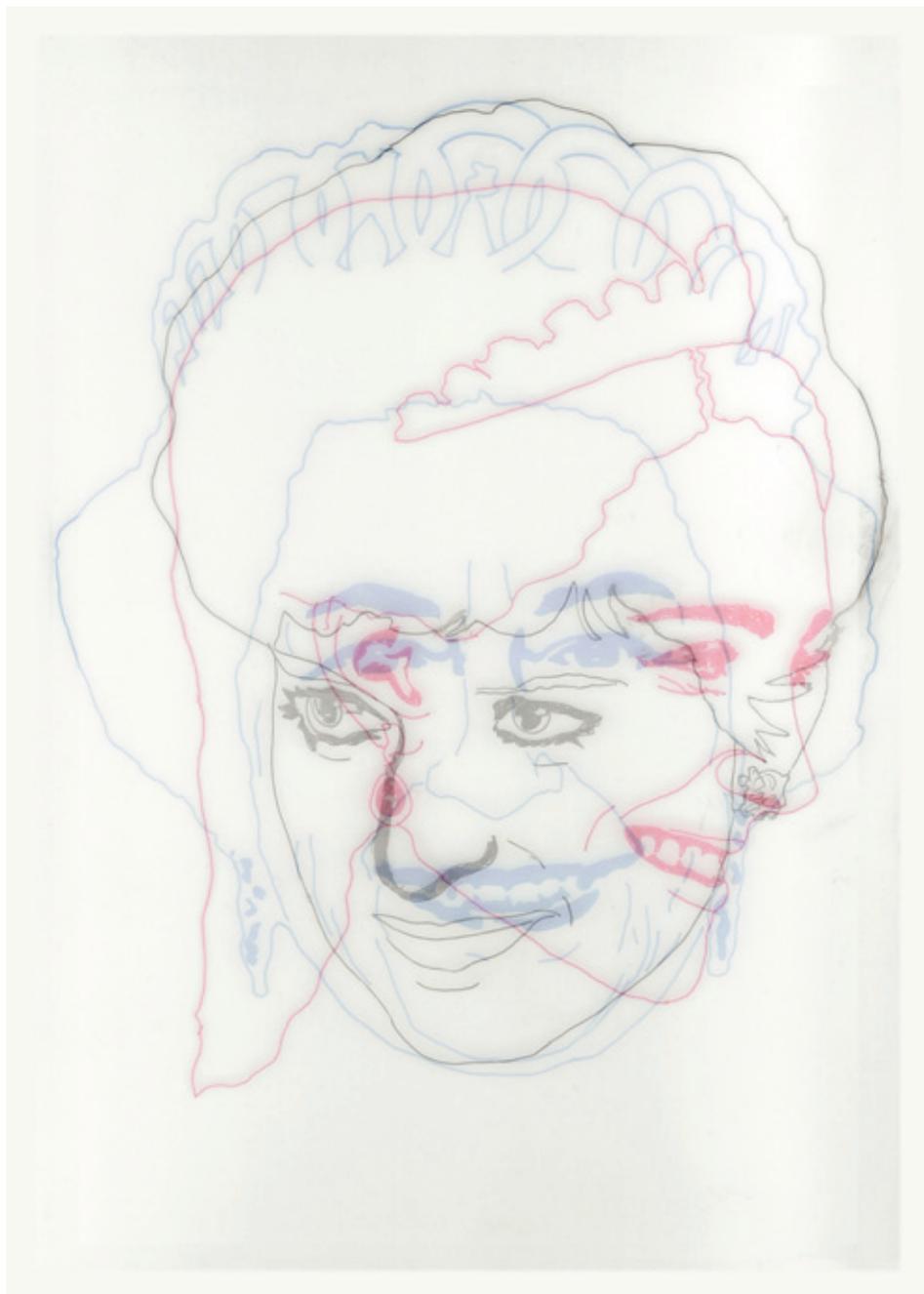
LIVE-Übertragung  
**GALERIE KULLUKCU  
MÜNCHEN**





## EXPENDEDORES DE PAZ

Working with urban art techniques (aerosol and templates), LP-U tries to convey his vision apparently playful and sometimes naive, through these pieces cherished playing with plastic objects PEZ –a candy dispensers- and the utopian concept Peace (PAZ) as a product, represented by iconic characters that become a candy dispensers that sweet at the same time disconcerting.



### THREE GIRLS, ONE

#### CROWN

Play monarchy: this work formed by the superposition of three images, in humorous shows three women who opt to the British crown. Its title suggests the film's viral internet famous. The artist thus poses a game monarchy, where the faces of queens become simpler graphic design, far from ancient kings who painted portraits Velázquez, Goya and other painters of court.



<b>MARKUS BAUER, VIKTORIA SCHMIDT, MARINA WIDMANN</b>   MÜNCHEN	HAP	interactive	S. 64
<b>JAVIER GRACIÁ CARPIO</b>   MADRID	INTERACTIVE SCULPTURE	installation	S. 65
<b>TING CHENG</b>   LONDON	BODY THEATRE	photo	S. 66
<b>JULIA EMSLANDER</b>   MÜNCHEN	WE GROW UP	illustration	S. 67
<b>ESTUDIO FLOTANTE</b>   LEÓN	GIANTES	photo	S. 68
<b>REINHARD GUPFINGER</b>   LINZ	SOUND TOSSING	sound	S. 69
<b>KATRINA GÜNTHER, ANJA POPOVIC</b>   MÜNCHEN	MASKE	interactive	S. 70
<b>SANDRA HASENÖDER</b>   NÜRNBERG	DÄUMCHEN	object	S. 71
<b>DAWN HUNTER</b>   COLUMBIA (USA)	ART DEPARTMENT	painting	S. 72
<b>TANJA KISCHEL</b>   MÜNCHEN	ANCESTORS PLING PLONG	illustration	S. 73
<b>MARIO KLINGEMANN</b>   MÜNCHEN	MAXIMUM CREDIBLE ACCIDENT	installation	S. 74
<b>CAROLIN LIEBL</b>   FRANKFURT	SOCIAL SYSTEM	interactive	S. 75
<b>MEHDI</b>   PARIS	I AM FINE, DO NOT BOTHER !	performance	S. 76
<b>GREGOR MICHELER</b>   MÜNCHEN	PLAYING LINES & SHAPES	graphic	S. 77
<b>LORI NELSON</b>   NEW YORK CITY	FOR MY CITY	painting	S. 78
<b>STEPHAN ORTMANN</b>   KÖLN	GRAU	photo	S. 79
<b>VIOLETA ESPARZA PARRA</b>   VALENCIA	EL CEBO II	painting	S. 80
<b>GIUDITTA R</b>   MESSINA	I AM BORN FOR IT	painting	S. 81
<b>RENATO RILL</b>   MÜNCHEN	GRÜSS MIR DIE SONNE	object	S. 82
<b>ANITA RIESCH</b>   MÜNCHEN	4	object	S. 83
<b>NIKOLAS SCHMID-PFÄHLER, CAROLIN LIEBL</b>   FRANKFURT	VINCENT UND EMILY	installation	S. 84
<b>RONIT WOLF</b>   MÜNCHEN	AMONG WOLVES	interactive	S. 85



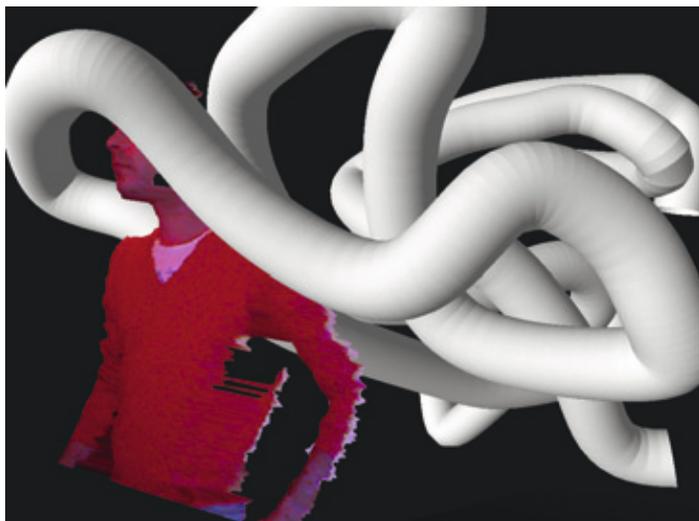
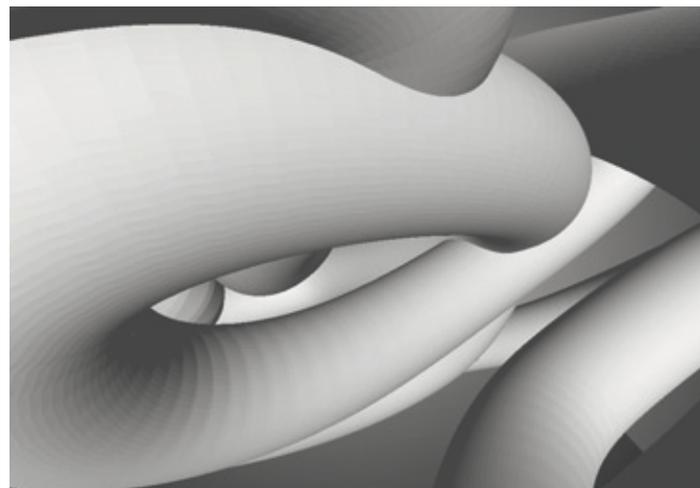
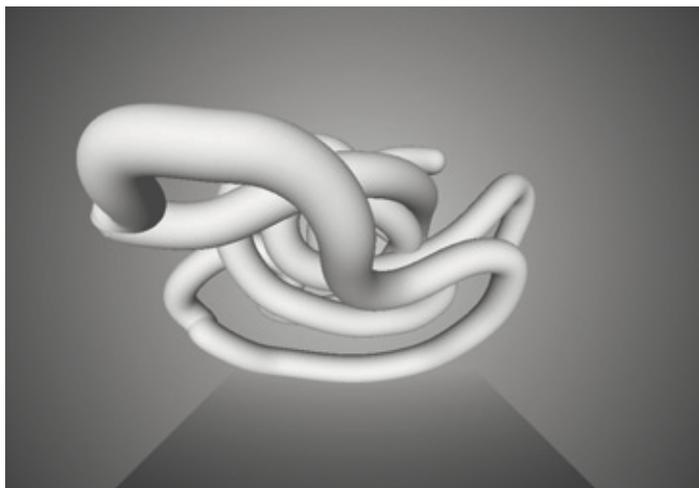
## H A P

Der hap-Generator ist eine Maschine, welche die Herstellung eines Objektes auf spielerische Weise erlebbar macht.

Die Interaktion von Mensch und Maschine lässt, im Gegensatz zur anonymen Massenproduktion, Unikate mit emotionalem Mehrwert entstehen. Feine Streifen aus gebrauchten Kunststofftaschen werden durch einen Luftzug verwirbelt und an eine dreidimensionale Form angesaugt. Anschließend wird das Material mit Hilfe

von Heißluft miteinander verschmolzen. So entstehen Einzelstücke, die sich einerseits durch Menge und Farbe des Materials, andererseits durch die Intensität der Verschmelzung unterscheiden. Diese Parameter werden sowohl durch die Partizipation des Menschen, als auch durch den Zufall beeinflusst.

[www.marinawidmann.de](http://www.marinawidmann.de)  
[www.markus-bauer.eu](http://www.markus-bauer.eu)  
[www.viktoriaschmidt.de](http://www.viktoriaschmidt.de)



**INTERACTIVE**  
**SCULPTURE**

In this interactive installation the public will become the artist and the player. With the help of a Kinect camera, they will be able to create their own virtual sculptures and walk through them. After the festival, they will receive a small application to visualize the sculptures with an Internet browser. The Kinect depth camera, as well as many other game sensors, have gone beyond their original game applications to be-

come creative tools for artist. In this way, games have transformed into art pieces, and art is simply another game to play with.

[www.vimeo.com/jagracar](http://www.vimeo.com/jagracar)



## BODY THEATRE

Performative elements play a large part of my work, and emerge from a desire to create something perhaps a little absurd and surreal from the mundane. In each performance I hope I enact a transformative process, whereby the unexpected and quiet theatricality of the work creates connections not only between the viewer and myself but between one viewer and another. The spaces in which these events occur are also of primary concern to me. The very potentiality of space is done through using my body and the surroundings. The photographic medium which is

then created is proof of a previously unobserved but sometimes uncanny theatrical occurrence. The remaining sculptures, props and things that have been used, still have the promise of another escape from reality. These spaces and objects I use are often ordinary, familiar and belong to the everyday. Yet I hope to capture something strange and new through directing and channelling these components in an unpredictable fashion. I hope to question our surroundings with fresh perspectives that encourage a playful sense of exploration and experimentation. Familiar ritual and

habits become momentarily exposed. I want to cultivate not only a little humour and playfulness in the banal, but also to search for a sense of newness in those things that we might otherwise consider commonplace.

[www.ting-cheng.com](http://www.ting-cheng.com)



WE GROW UP

Die Fotoarbeit „WE GROW UP“ greift die romantische Nostalgie unseres Zeitgeistes, unserer Jugend und des Erwachsenwerdens auf. Sie beschreibt den Prozess, Entwicklung, Konflikte, innere Auseinandersetzungen, Gefühle und Herausforderungen. Die Arbeit erzählt vom Loslassen und Wiederfinden der Kindheit, dass 30-jährige Männer immer noch Skateboard fahren, dass man bei seinen Eltern, das längst vergessene Auto-Quartett findet und es immer noch so gerne wie früher mit seinen Freunden spielt, vom innerlich Kind sein und Kinder bekommen, davon,

mal auf Verantwortung zu scheißen und sich im Schwarz der Nacht zu verlieren, von Sehnsucht, Leidenschaft, Realität, Erwartungen, Verlust, Versagen, Ohnmacht, sich treiben lassen, Sexualität, Geburt und Verfall.

Der Begriff „Playtime“ spiegelt sich in der Arbeit als Synonym für Kindheit und Unbeschwertheit wieder. Dies steht im Kontrast zu einem urbanen „herum irren“ und dem Prozess des Erwachsenwerdens.

[www.juliaemslander.de](http://www.juliaemslander.de)



## GIANTES

Have you never, when you were little (and not so little), played at being a giant, observing ants and pretending to rule over their kingdom? Have you never played with a little bird and, while taking it in your hand and feeling its beat, knowing that you could decide whether to squeeze it even more or just gently stroke the animal and calm it down? Have you never created a little house for a lizard, or some ladybugs, where only you could decide whether they were fed or had a right to survive? Everybody has felt that kind of power when they were children. Now, as adults, playing dominance becomes much more than a children's game, turning into recreational vengeance. Humans, being used to having power over other species, can feel

themselves strengthened by a game of Nature where they always win. Whereas the force of many men was traditionally needed to upset the ecosystem, now it just takes one limb. In this new grown-up dominance game, the human being rules over every territory, dominating Nature and its dimensions (water, air and earth), controlling everything according to his own wishes. Shall we play?

[www.pablopino.com](http://www.pablopino.com)  
[www.pinoilustro.com](http://www.pinoilustro.com)



## SOUND TOSSING

Sound Tossing is an alternative type of street art that uses sound for creative expression in public space. As the streets belong to the people strategy it is dedicated to everyone who wants to shape the acoustic space around us. While Street art has a rich history of forming urban landscape by mainly appropriating surfaces and walls Sound Tossing plays into city aesthetics by occupying space as acoustic and significant object-like character that encourages new chances to contribute messages in public space. The project was inspired by the so-called Shoe Tossing or Shoefiti, the practice of throwing shoes whose shoelaces have been tied together at overhead wires such as power lines or telephone cables. Sound

Tossing operates with the visual codes of Shoe Tossing by using loudspeakers connected via cable to audio components as throwing tools for urban communication. A key area is the development and distribution of open source technologies for sound interventions in the context of street art. The provided Sound Tossing units range from sound generators which operate with solar energy or by motion sensors and timers to units that convert electromagnetic frequencies into acoustic signals or equipped with recording functions to units with transmitter that operate like small pirate radio stations. Detailed building instructions and video demonstrations for each projects are published, made available to the public and can be easily replicated by

everyone. Sound Tossing is a resistance movement opposed to the dominance of sound advertisement and emerging sound security tools for preventing youths from congregating in specific areas like public places and outside shops. As subtle sound intervention Sound Tossing disturbs and provokes the normal course of urban life and raises discussions on topics such as acoustic over-stimulation and public order to increase public awareness of our acoustic environment.

[www.soundtossing.com](http://www.soundtossing.com)

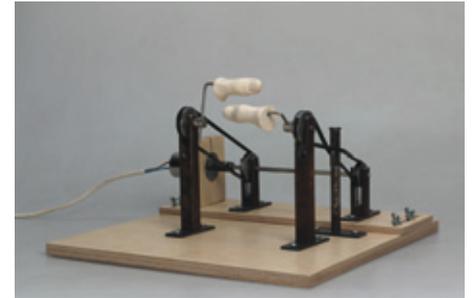


## M A S K E

Masken haben eine lange Tradition. In jeder Kultur ist eine Art von Maskierung zu finden. Sich zu verkleiden ist ein menschliches Bedürfnis, sei es z.B. zum Zweck des Schutzes, der Rangordnung, Sexualität oder aus religiösen Gründen. Wir haben 12 traditionelle Masken illustriert, die stellvertretend für verschiedene Völker, Kontinente und Kulturen stehen. Auf schwarz und weiß reduziert, unterscheiden sich die Masken lediglich durch ihre Muster und äußere Formensprache. Die Masken sind aufgehängt und können von

den Besuchern aufgesetzt und mitgenommen werden. Der Besucher hat die Möglichkeit eine Maske auszuwählen und so in eine Rolle zu schlüpfen. Zusätzlich gibt es ein Magazin, in dem erklärende Texte zu den einzelnen Masken zu finden sind. Das Spiel mit Identitäten begleitet Menschen ein Leben lang. Es ist ein wichtiger Prozess zur Selbstfindung und Fremdwahrnehmung zugleich.

[www.alikeanja.de](http://www.alikeanja.de)  
[www.katrinaguenther.de](http://www.katrinaguenther.de)



D Ä U M C H E N

Die Lage ist hoffnungslos, aber nicht ernst. (österreich. Sprichwort)



## ART DEPARTMENT

I teach at a public university where I am an associate professor and the foundations coordinator. My job allows me to be continually in conversation about art with my students and colleagues. Since my teaching is specifically focused in the area of foundations (introductory classes that address the elements and principles of 2-D and 3-D design), I find that not only am I often preoccupied with the signifying power of abstract or representational forms within their given context, but also with the internal mechanics of art and object creation.

The works I am submitting are existent and are biographically inspired by my collegial

life in the department in which I work. In my experience, within an art department, one finds highly creative and competitive individuals who attempt to function as a productive collective. Everyday actions can be read as political and posturing gestures. Sometimes there are veiled jealousies. And often the agendas of each individual are highly impassioned endeavors, which makes identifying any central aim within the department “swamp” difficult. Faculty retreats intended to define and create a mission statement can feel like “herding cats.”

“Are we building something or tearing something down?” is the question asked in

my large orange painting Art Department. The figures are composed as a group that is not whole or together. Instead of straightforward portraiture, the figures and their gestures function as symbolic forms with regard to their identities and their meaning to me: friend, foe, or bystander. The process of creating such works has been cathartic, and they express my feelings as these relate to the jealousy, competition, and power within a group dynamic of artists who are also professors and administrators.

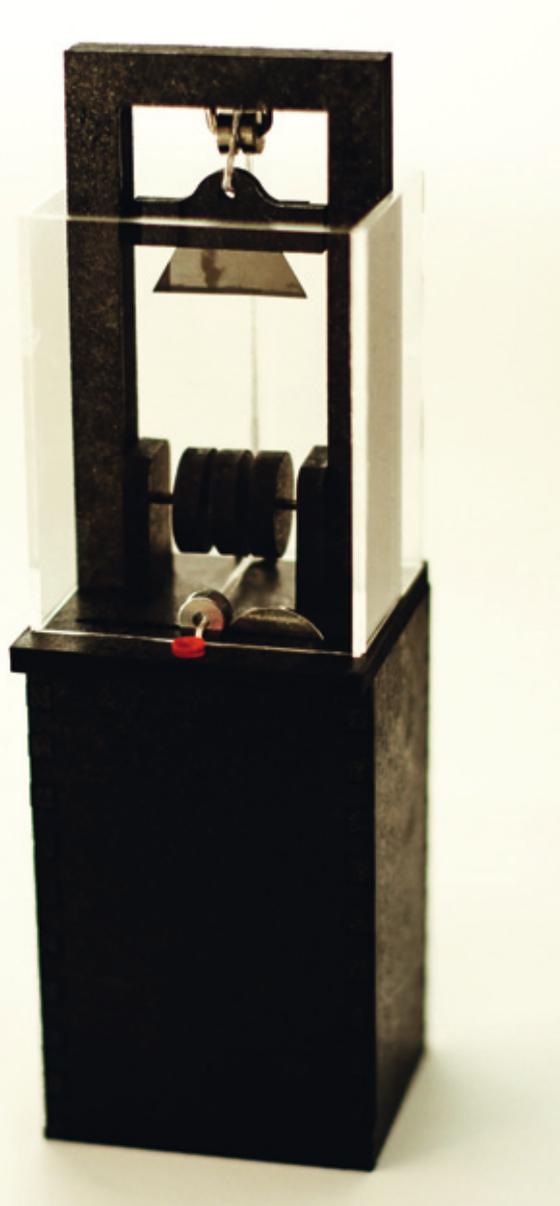
[www.dawnhunterart.com](http://www.dawnhunterart.com)



### ANCESTORS PLING PLONG

Ein interaktives Spiel mit der Ahnengalerie. Der Betrachter wird eingeladen die Porträts (unbestimmte Personen) zu berühren und mit diesen zu interagieren. Auf jedem Bild befindet sich ein Element zum Spielen, z. B. Kulleraugen, eine Kette die das Kinn ersetzt, eine Hupe statt einer Nase, usw. Der natürliche Spieltrieb des Menschen überwindet eine übertriebene Ehrfurcht vor der Vergangenheit, man begegnet ihr statt dessen mit Humor. Es werden ca. 15 Porträts in verschiedenen Rahmen und Größen in „Petersburger Hängung“ präsentiert.

[www.jigjag.de](http://www.jigjag.de)



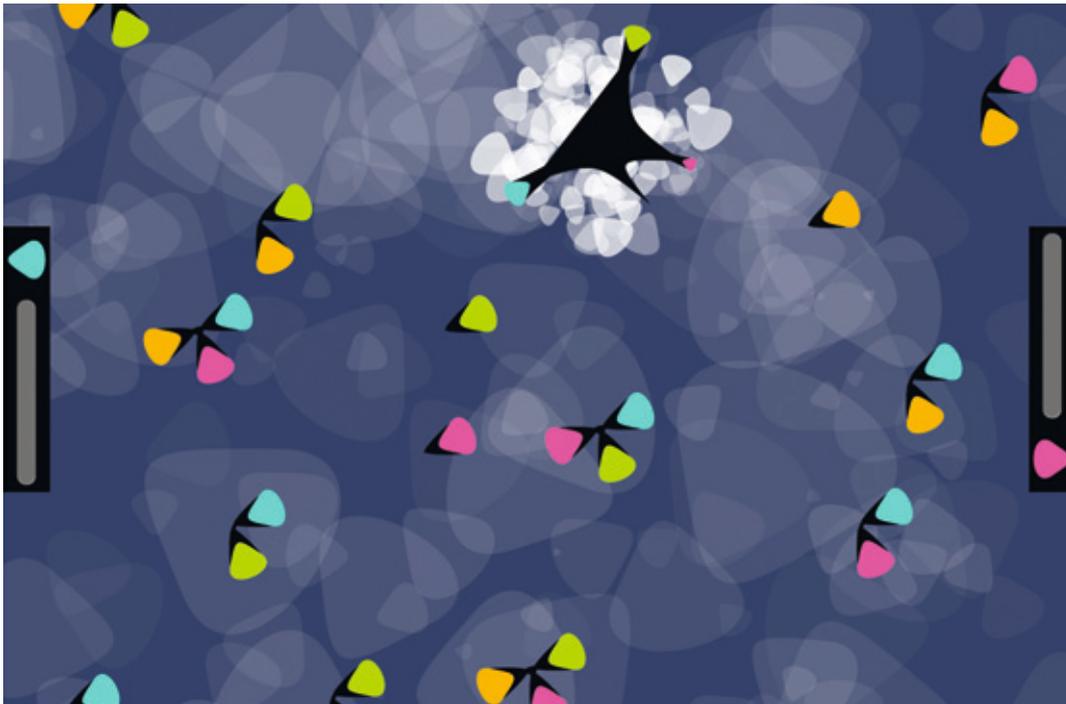
**MAXIMUM CREDIBLE**

**ACCIDENT**

Press button to play. Will you be the one who finishes this work? Your chances are 1 in 13824 to hit the winning combination of the spinning wheels that will trigger the self-destruction mechanism.

Game over, no extra lifes.

[www.incubator.quasimondo.com](http://www.incubator.quasimondo.com)



## SOCIAL SYSTEM

Das Spiel „SOCIAL SYSTEM“ thematisiert den Menschen als soziales Wesen und beschäftigt sich mit der Interaktion mehrerer Individuen innerhalb einer Gemeinschaft. Mindestens zwei Spieler müssen ein Team bilden, um das Spiel durch die Berührung von je zwei Griffen starten zu können. Da die Spieler nur gemeinsam gewinnen können, muss jedes Mitglied des Teams seinen Beitrag leisten und Verantwortung für seine Mitspieler übernehmen. Jedem Spieler wird zu Beginn eine Farbe zugewiesen, welche er durch Berührung seiner beiden Griffen aktivieren und durch Loslassen deaktivieren kann. Durch Neigung

der Konsole navigieren die Spieler gemeinsam ein digitales Steuerobjekt über die Spielfläche, mit dem Ziel bestimmte Kontrollfelder mit der jeweils passenden Farbkombination zu treffen. Es können bis zu vier Personen gemeinsam spielen. Wie im echten Leben wird es spannender, aber auch komplizierter je mehr Personen beteiligt sind. Durch die Notwendigkeit die Griffen im Wechsel loslassen und berühren zu müssen kann weder einer der Spieler die alleinige Führung übernehmen noch ein anderer die Kontrolle ganz abgeben.

[www.carolinliebl.de](http://www.carolinliebl.de)



**I AM FINE, DO NOT  
BOTHER !**

A man sitting on a bench in a park or in a Gallery. His head, one hand and one foot are imprisoned by three small cages. With his free hand, he is spreading seeds for the birds around him.

[www.oriantheatre.com](http://www.oriantheatre.com)



### PLAYING LINES & SHAPES

Meine Arbeit spielt mit den Möglichkeiten ,die einem die Linie bietet: Die Linie ist das Grundelement jeder Zeichnung, durch Bewegung und Richtung wird sie zur Kontur, zum Zeichen, zum Symbol, zur Form, welche wiederum als Träger von Inhalten und Assoziationen funktioniert, Bedeutung bekommt, erzählt. Angestrebt ist bei den Arbeiten ein Zustand, der zwischen Abstraktem und Konkretem liegt, der Inhalte assoziiert, aber nicht benennt, der andeutet, aber nicht erklärt. So wird der Spiel-

raum für eigene Gedanken, Vorstellungen und Gefühle geöffnet, ohne einen bestimmten Inhalt darzustellen, eine konkrete Message zu transportieren. Bilder, die Inhalt suggerieren und Haltung andeuten, die anregen und aufregen, sich jedoch einer eindeutigen Benennung und Beschreibung entziehen, deren Bedeutung rational nicht erfasst werden kann und nur zwischen den Zeilen/Zeichen durchscheint.

[www.gregormicheler.de](http://www.gregormicheler.de)



### FOR MY CITY

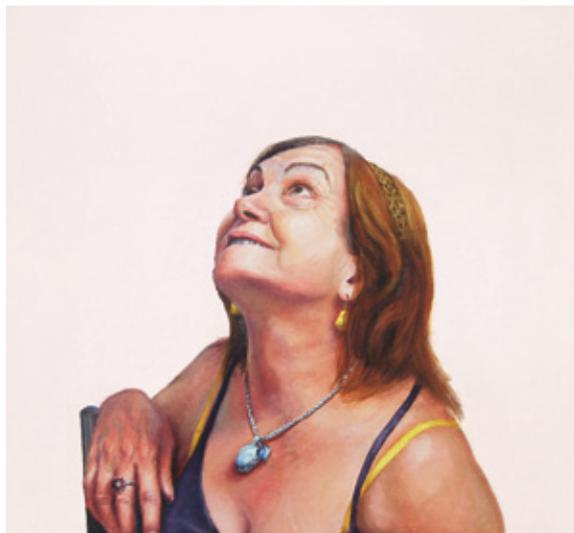
This painting shows a youth with an electronic device releasing a horde of squirrels on her city. It's not clear if this action is in revenge, out of boredom, or if it is her idea of a joke. The subject herself seems somewhat passive, not aware of the consequences of her actions. For me this is a metaphor for our culture and our unquestioning use of technology. What are we doing?

[www.lorinelson.com](http://www.lorinelson.com)



**GRAU**

When thinking of the word Playtime some of thoughts that follow up are about having fun and feeling young. These photographs aim the other way, by showing young struggling characters who feel like playtime has gone for them.



## EL CEBO II

Since the first speech about the birth and development of mass society was made, it's inner elements seem to have been changing. The use of the individual as an entertainment product, has been a constant in human history; in fact, his presence is required for the spectacle to become real. The essence of spectacle is built through entertainment and public attraction codes, besides the necessary resources for a similarity relation to be generated between the masses and the offered

product. We can observe the anonymous citizen going through the actual media production as a constant. Far behind rest the primitive ways of connecting the viewer and the object that displays before him. The demand for reality is inherent to the contemporary times, and to the media industry, which, tearing down the walls of private life, offer a pre-fabricated projection of the world, as the real thing, almost if it couldn't realize that the product belongs to a different area. What methods

are being used by the media to transmit us that pre-fabricated reality?

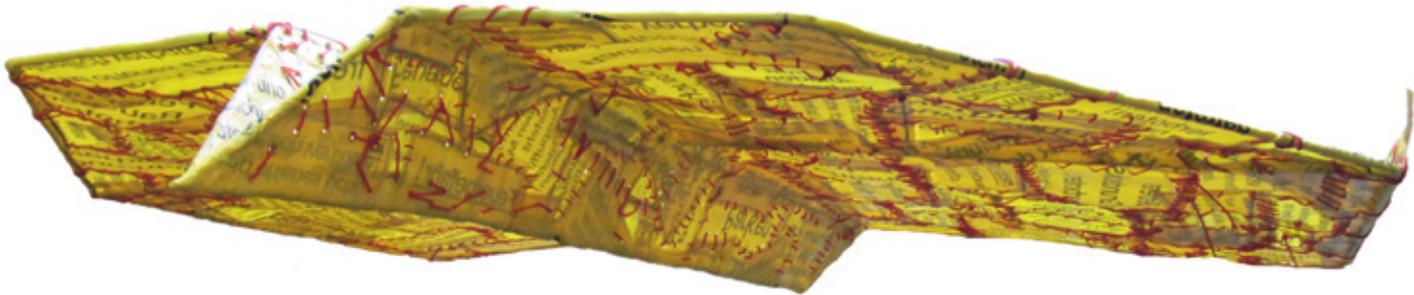
[www.violetaesparza.com](http://www.violetaesparza.com)



I A M B O R N F O R I T

Drawing from the series „Drops of Madness“ representing a „childish“ figure with toys weapons. Play is a way to manifest our own character, at way to express who we are...

[www.giuditta-r.com](http://www.giuditta-r.com)

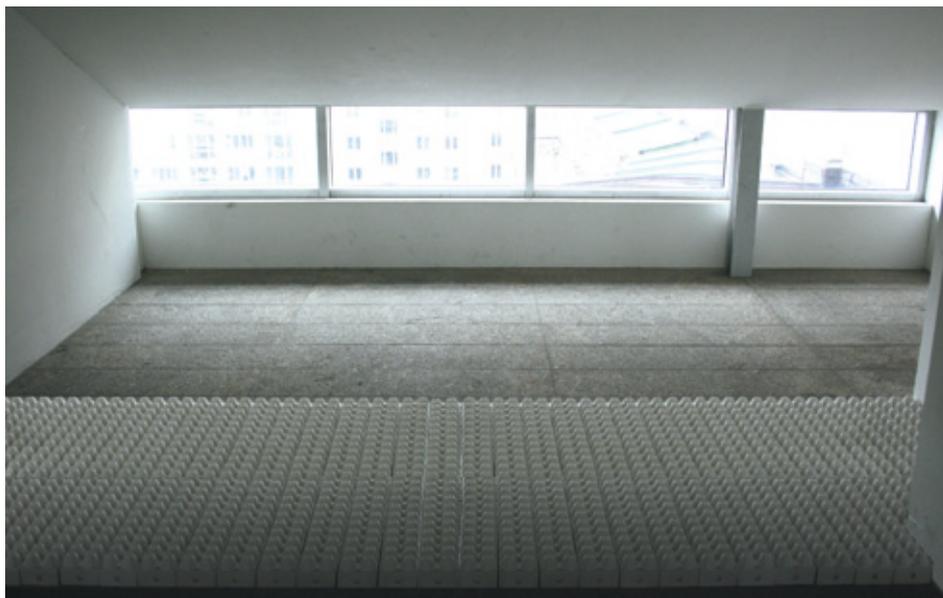


## GRÜSS MIR DIE SONNE

„Grüß mir die Sonne“ ist ein Objekt in Form eines Papierfliegers, der aus Verbotsschildern gefertigt wurde. Die PVC-Schilder wurden verschweißt und zusammengenäht. Gebote und Verbote, welche versuchen unser Leben zu reglementieren. Das Objekt wandelt diese Schilder in einen überdimensionalen Spielzeug-Papierflieger um und fordert dazu auf, nicht alles allzu eng zu sehen,

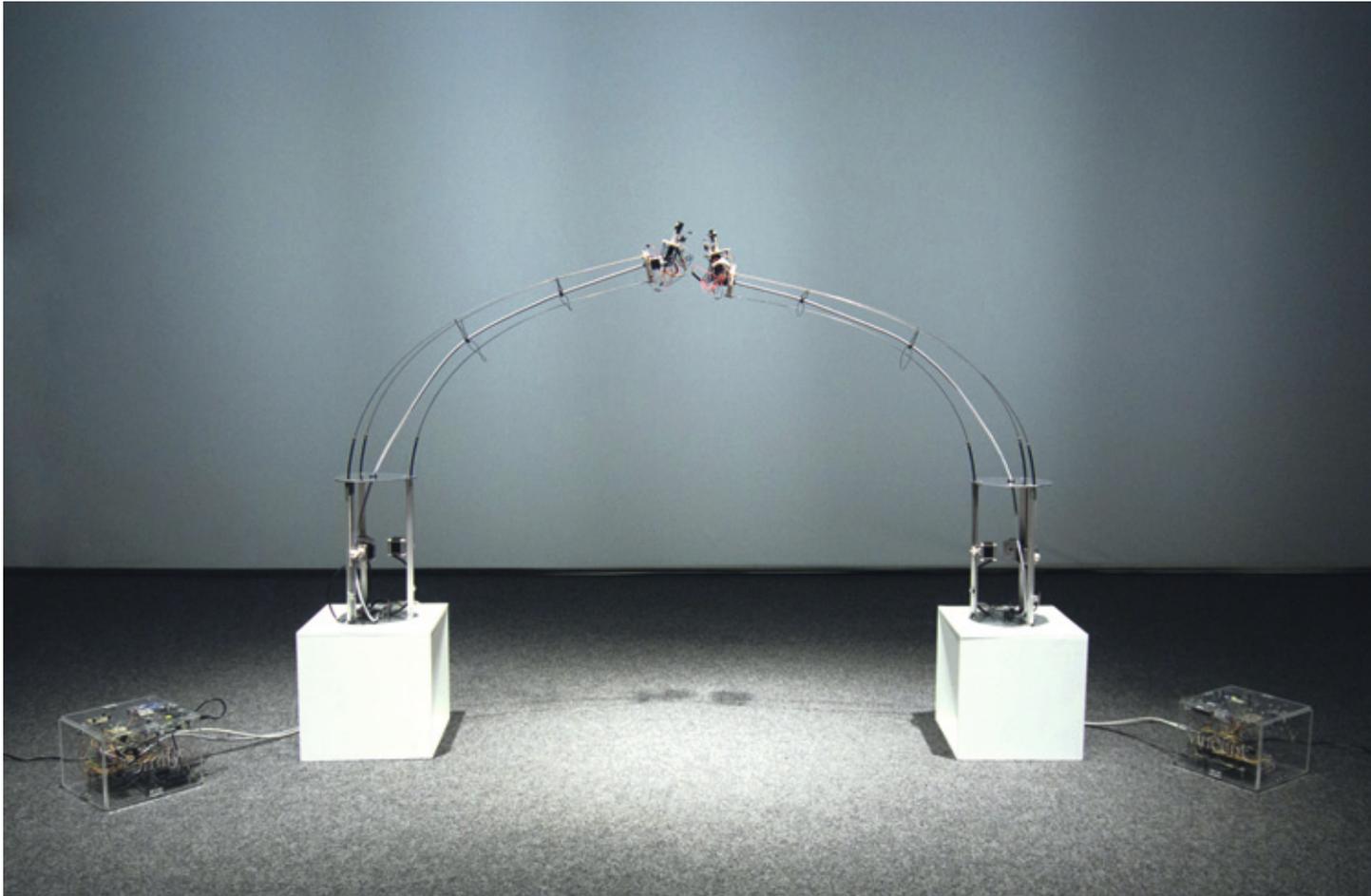
bzw. unserem Alltag spielerischer zu begegnen. „Grüß mir die Sonne“ verbindet dabei gleichzeitig das Ikarus-Thema des selbstverschuldeten Absturzes mit der Sentenz Goethes nach der man auch aus Steinen, die einem in den Weg gelegt werden, etwas Schönes bauen kann.

[www.renato-rill.de](http://www.renato-rill.de)

**4**

Die ursprüngliche Form ist aus dem Zusammenhang gerissen. Sie wurde verfremdet und vervielfältigt. Die Skulptur wirkt durch ihre Materialität zerbrechlich und dennoch in sich geschlossen und massiv. Man soll sie bewusst erkunden, sich dem inneren Zwiespalt zwischen Scheu und Neugier stellen, sich auf Ihr befinden und durch die Skulptur seinen eigenen Körper entdecken. Ungewohnte

Gefühle und Eindrücke verarbeiten und somit sich und den einen umgebenden Raum neu erfahren. Der Dialog zwischen dem Betrachter und der Skulptur soll zwanglos und spielerisch durch den Akt des Betretens beginnen und eigenständig fortgesetzt werden.



## VINCENT UND EMILY

Liebe in Zeiten der Automation: Zwei eigenwillige Roboter stehen in einem bizarren Spannungsfeld zueinander und zu ihrer Umgebung. „Vincent und Emily“ zeigen dem Betrachter die Abgeschiedenheit einer Paarbeziehung mit ihren ganz eigenen Spielregeln und gleichzeitig die Eingebundenheit in die Gesellschaft und deren Impulse. So wie der Mensch seinen Artgenossen nur verbal und durch sein Verhalten Gefühle und Gedanken vermitteln kann, sind auch die beiden Roboter bei ihrer Kommunikation auf Tonausgabe via Lautsprecher und motorengesteuerte Bewegung angewiesen. Sie erfassen über Sensoren Bewegungen und Geräusche ihres Partners sowie ihrer Umwelt und reagieren auf diese Signale durch eigene

Äußerungen. Wie auch in jeder menschlichen Beziehung kommt es dabei zu Missverständnissen: Sendet Vincent positive Signale durch Auf-und-ab-Bewegungen, interpretiert Emily möglicherweise gerade diese als negativ. Streit ist hier vorprogrammiert. Die unvorhersehbaren Wechselwirkungen und Interaktionen zwischen Vincent und Emily wecken den Spieltrieb des Betrachters, er sucht intuitiv nach Analogien zu menschlichen Verhaltensmustern und versucht gezielt Reaktionen der Roboter auszulösen. Fragt sich nur wer hier mit wem spielt: Mensch mit Maschine, oder doch umgekehrt? Die Bewegung der Roboter wird durch ein Zugsystem aus drei Motoren realisiert, deren Rotation über Zahnräder und Zahnstan-

gen in eine lineare Bewegung übersetzt wird. Durch die Elastizität der bewegten Metallstäbe werden die Aktionen des Paares geschmeidiger und zugleich unberechenbarer, wodurch ihre Interaktion eine zusätzliche Eigendynamik und Leichtigkeit erhält.

[www.nachtproduktion.de](http://www.nachtproduktion.de)  
[www.carolinliebl.de](http://www.carolinliebl.de)



**AMONG WOLVES**

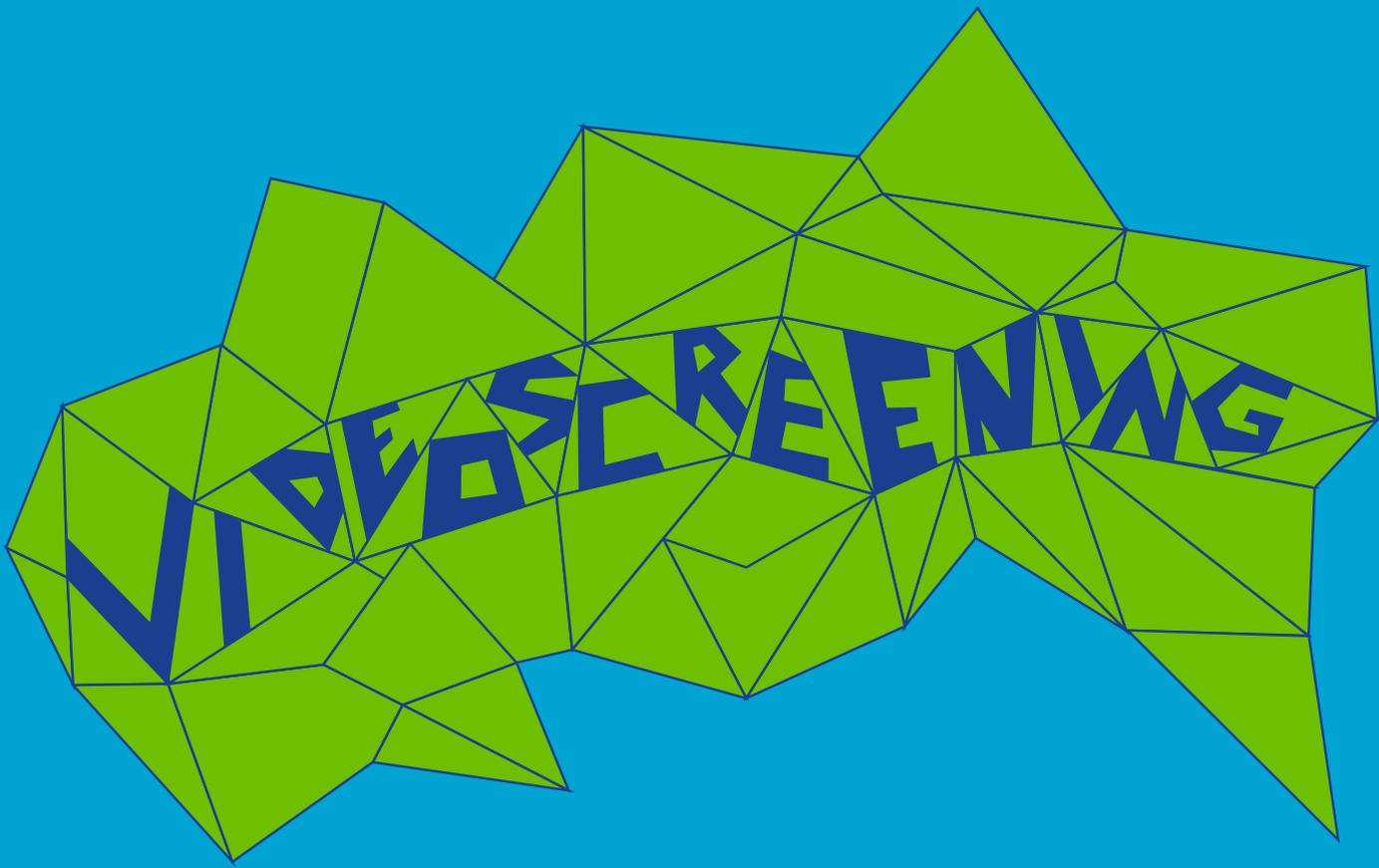
Lass Dich als Wolf fotografieren:

Heulend, jaulend, schmachtend, wild, gefühlvoll oder wie Deine Stimmung Dich gerade trägt. Denn in jedem steckt ein ‚Schaf im Wolfspelz‘ oder ein ‚Wolf im Schlafrock‘. Finde heraus was Deine Wolfsnatur Dir mitteilt; und wie animalisch du gepolt bist.

Und nicht vergessen – beim nächsten Mal klappt das auch:

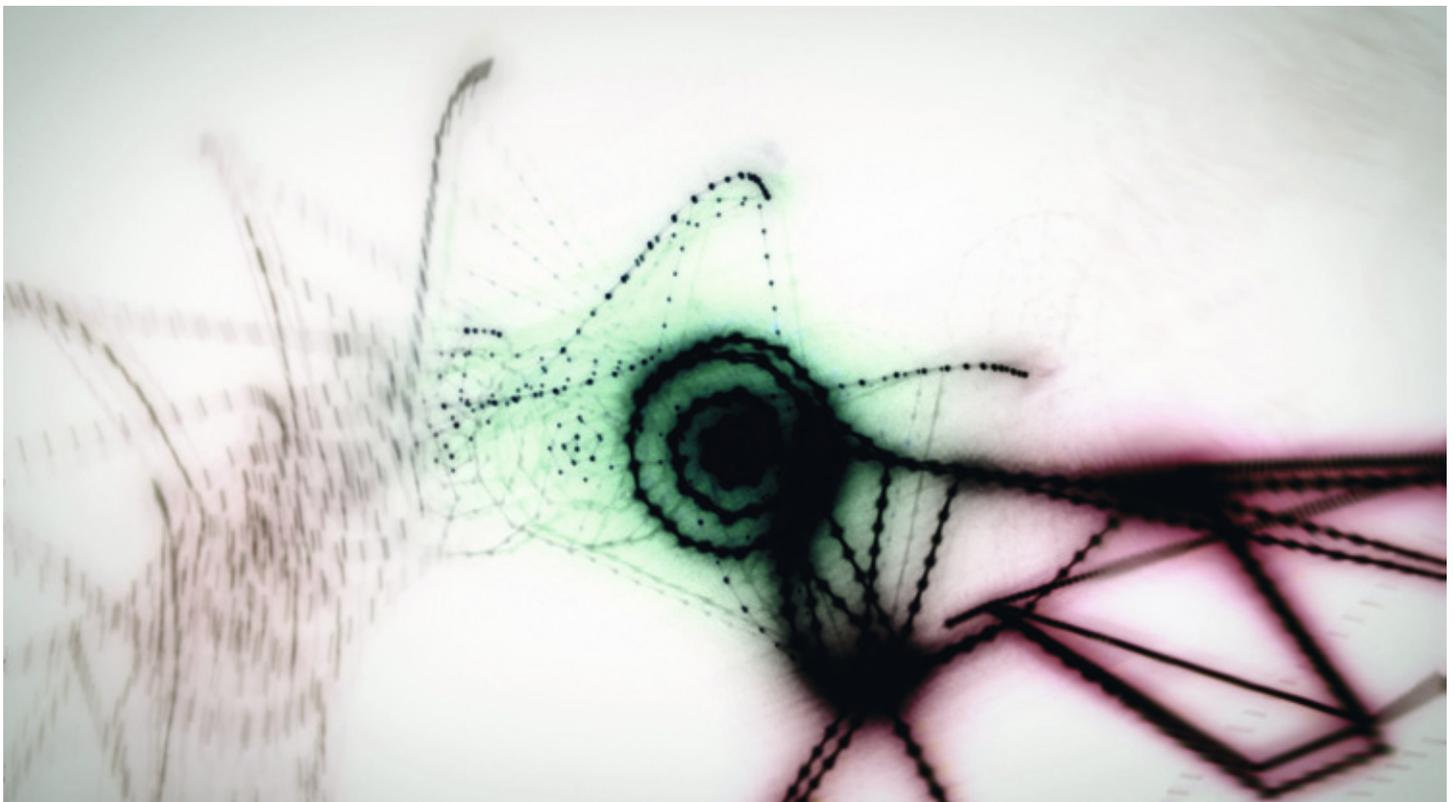
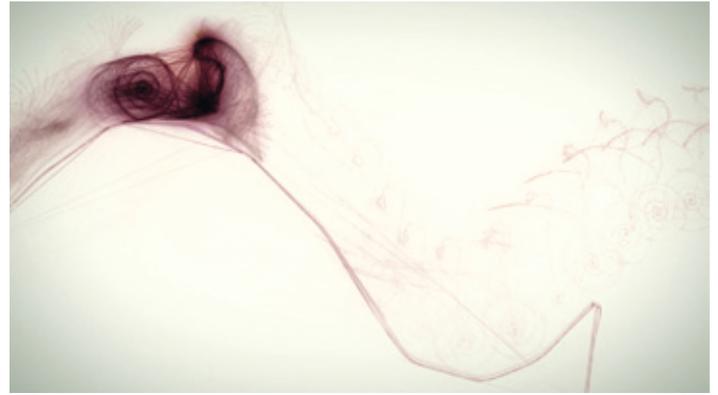
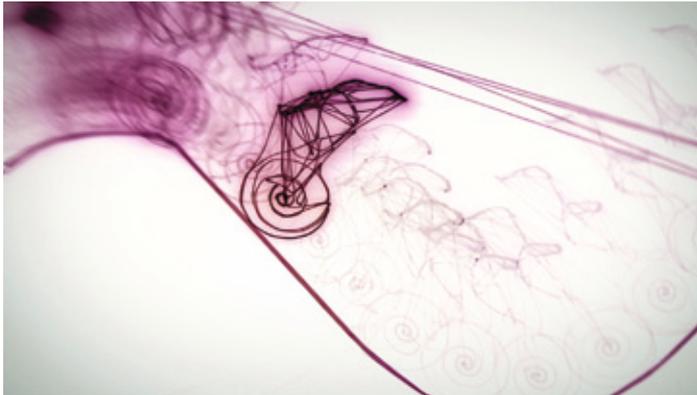
„...Aber, Grossmutter, was hast du für ein entsetzlich grosses Maul!“ - „Dass ich dich besser fressen kann!“ Kaum hatte der Wolf das gesagt, so tat er einen Satz aus dem Bette und verschlang das arme Rotkäppchen...“

[www.ronitwolf.com](http://www.ronitwolf.com)



<b>SANDRA ARAÚJO</b>   PORTO	TAPE LOADING ERROR	video	S. 88
<b>PHILIPP ARTUS</b>   KÖLN	SNAIL TRAIL	video	S. 89
<b>JOHANNES BRECHTER</b>   MÜNCHEN	LISBOA HUMAN CITYLOGO	video	S. 90
<b>LIAT BERDUGO</b>   PROVIDENCE (USA)	MY IPHONE IS EVERYTHING	video	S. 91
<b>LIAT BERDUGO</b>   PROVIDENCE (USA)	SWITCH	video	S. 92
<b>VERENA ECCARDT</b>   MÜNCHEN	CATCH THE MOOD	video	S. 93
<b>SUSANNA FLOCK</b>   LINZ	TRYING TO BUILD A SENTENCE	video	S. 94





SNAIL TRAIL

Eine Schnecke erfindet das Rad und durchläuft eine kulturelle Evolution der Beschleunigung, um schließlich wieder zu ihrem Ursprung zurückzukehren.

[www.philippartus.com](http://www.philippartus.com)



### LISBOA HUMAN CITYLOGO

Johannes Brechter hat das Stadtwappen von Lissabon als Kostüm zum Anziehen gebaut und ist damit drei Tage in Lissabon durch die Stadt gelaufen. Er lud die Bürger ein, das Kostüm anzuziehen und hielt die Reaktionen der Menschen mit einer Videodokumentation fest.

[www.johannesbrechter.de](http://www.johannesbrechter.de)

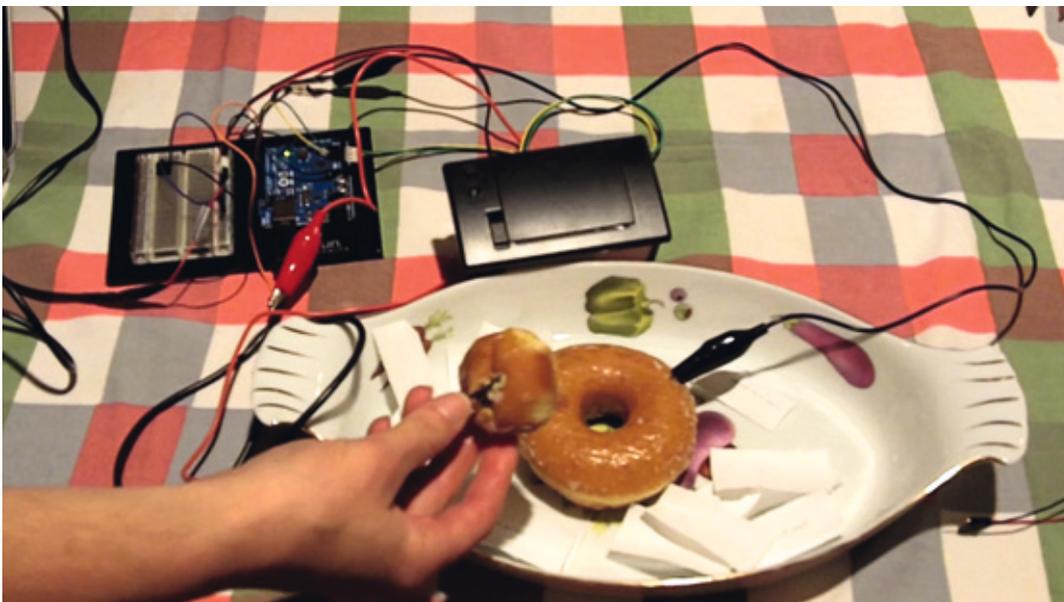


### MY IPHONE IS EVERYTHING

In this body of video work, iPhones and iPads are playfully re-cast as objects that they could never truly be. As these devices increasingly become our do-anything Swiss army knives in an increasingly digitized world, „My iPhone is Everything“ asks, what is it that we are ultimately willing to believe technology can do? How can we play with technology to unexpectedly yank things together that are nor-

mally kept in separate compartments of our minds, and let humor be a witty spark across the poles of apparent contradiction -- a spark that unhinges, disautomates, recontextualizes, provokes and delights? And, can an iPad really grate cheese?

[www.digikits.ch](http://www.digikits.ch)

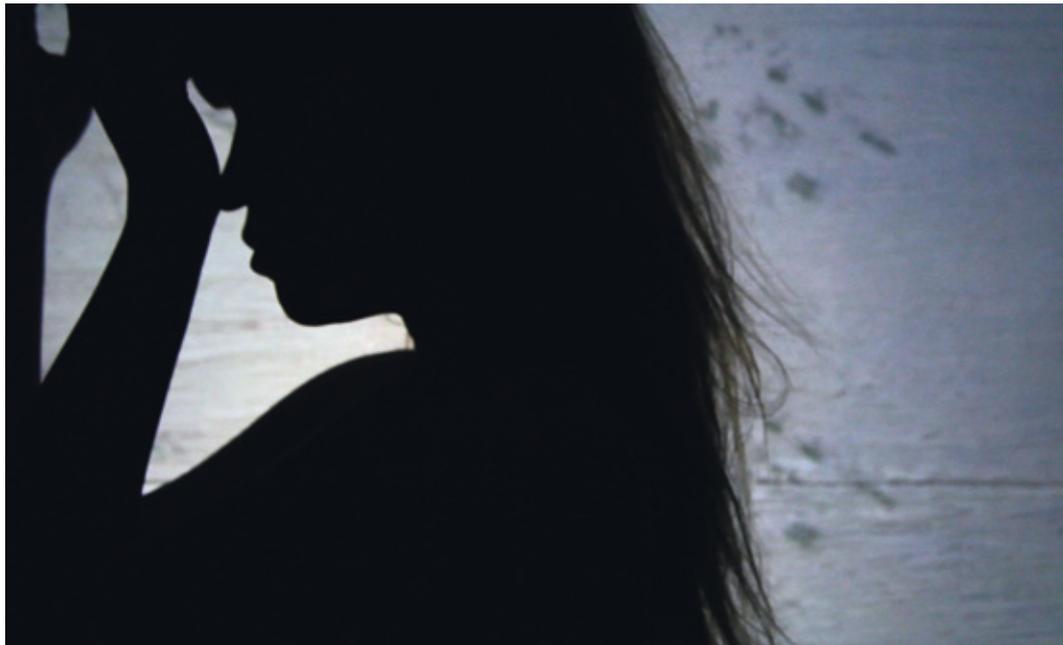


## SWITCH

Situated firmly within the landscape of the home-lab, Switch shows electrical devices being controlled by tangible, mutable, and messy interfaces in place of slick, ergonomically designed plastic devices to spotlight of the absurd human obsession with appending our bodies and our senses with high-tech gadgetry. But Switch is magic in its truest sense of the word: it is an illusion. Switch exists where the gap of visual suggestion is filled by a viewer's projection of possibility. Switch, therefore,

is as much a play on words as it is a play with the materiality of interface: it refers both to the literal act of electrical switches and to the more subtle switch within our perceptions about authenticity and falsity, revealing our own willingness to believe in technology.

[www.digikits.ch](http://www.digikits.ch)



**ROTE FEDER,**  
**SCHWARZE NACHT**

Durch das ständig wandelnde Frauenbild ist die Position der Frau in der Gesellschaft nicht klar definiert. Sie könnte Bundeskanzlerin, Sportlerin, Hausfrau oder alles zusammen sein. Eine Frau hat mehr Möglichkeiten als zuvor. Was auf der einen Seite Freiheit bedeutet, macht es ihr auf der anderen Seite schwerer ihre eigene Position festzulegen. Denn gewisse gesellschaftliche Zwänge sind noch immer aktuell. Das Video handelt von dem Spiel mit diesen Gegensätzen.

Mädchen. Frau.  
Freiheit. Großstadt. Einsamkeit.  
Gesicht bewahren. Persönlichkeit zeigen.

Sie steht in der Stadt.  
Alleine, mit ihrer Maske.  
Ihre Gedanken machen sich frei von allen Zwängen und sie taucht ein in eine Welt ohne Wertung von Äußerlichkeiten oder Verhaltensweisen. Sie ist frei und kann mit ihrer Weiblichkeit spielen. Geborgen, ohne Entblößung. Es geht nur um sie als Person

und um ihr handeln.  
Sie setzt ihre Maske ab.

[www.verena-eccardt.de](http://www.verena-eccardt.de)



**TRYING TO BUILD A SENTENCE**

SPIEL MIT WORTEN Die Worte -Back- -to- -back- -they- -faced- -each- -other- wurden jeweils auf die Rücken von sieben Kühen aufgetragen. Das Verhältnis einzelner Satzelement zueinander kreuzt sich mit der Verhaltensweise einer Herde. Somit wird die sprachliche Syntax durch ein anderes System veranschaulicht. Die Zusammenhänge der einzelnen Worte un-

tereinander ergeben durch die Willkür der Kühe verschiedene Kombinations- und Lesemöglichkeiten. Die räumlichen Anordnungen der Wörter rufen im Leser / in der Leserin freie semantische Assoziationen hervor, inwieweit sich dann die Abfolge der einzelnen Begriffe zu einem sinnvollen „Ganzen“ fügt, hängt von dem Prinzip des Herdenverhaltens der Rinder ab.



## VERANSTALTER

UAMO e.V.  
Thalkirchnerstr.45 | 80337 München  
Fon. +49 (0)89. 121 383 16  
Fax. +49 (0) 89.92185770  
info@uamo.info  
www.uamo.info  
www.facebook.com/uamo.artfestival

## FESTIVALLEITUNG

Johannes Blank | UAMO e.V.

## VERANSTALTUNGSORT

Einstein Kultur  
Einsteinstraße 42  
81675 München

## KONZEPTION, ORGANISATION, DESIGN

UAMO e.V.  
Treibstoff | www.treib-stoff.com

## DANK AN

Kulturreferat der Stadt München, Stephan Michalik, Unterfahrt, alle Mitglieder des UAMO e.V., TREIBSTOFF, Ausländerbeirat, Christian Kiesler, Frauke Dräger, Katrina Günther, Patrick Gruban, Peter Becker, Christiane Pfau, Herbert Mandl, Peter und Beate Seitz von der Druckwerkstatt Höflich, Albert Sevinc, Shaila, Milla & Neo, Marian, Jens, alle Ausstellende, Musiker, Techniker, Auf- und Abbauer, weitere Helfer & alle City Tour Teilnehmer in Seoul, Sofia, Rio de Janeiro, Wien, Zürich, Gyumri, Kairo, Valencia, London sowie allen Raumsupportern in München!!!

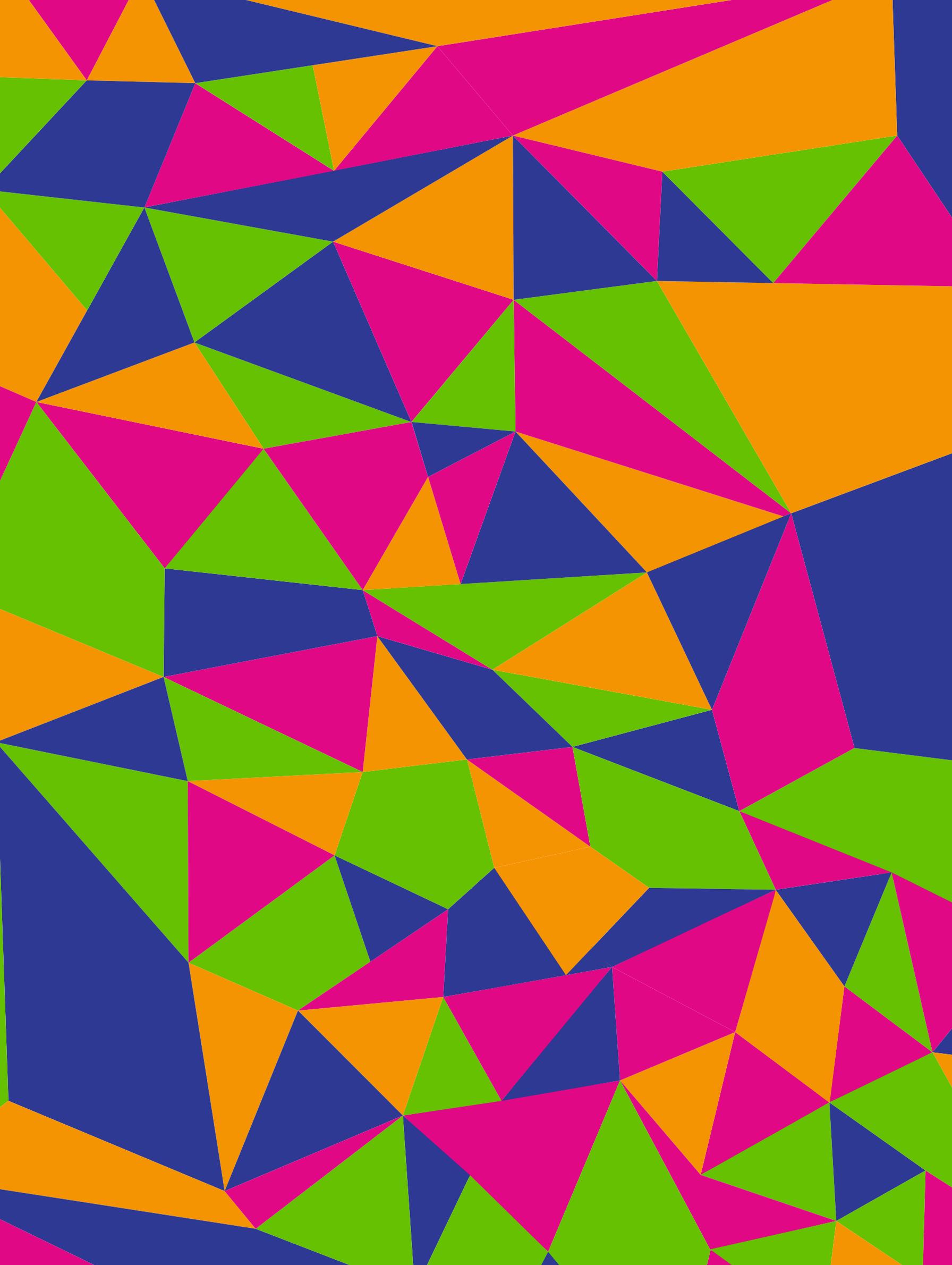
## UAMO ART FESTIVAL

### 2007 - 2013

2007 | It's about to blow up  
2008 | Cheap like wow  
2009 | Perforation  
2010 | Konsens Nonsens  
2011 | Ultra Social  
2013 | Play Time

## UAMO 2013 WIRD UNTERSTÜTZT VON







[WWW.UAMO.INFO](http://WWW.UAMO.INFO)