ТЕХНОЛОГИИ В ФОКУСЕ ИСКУССТВА: ОЧАРОВАНИЕ И ВЫЗОВ

специальный проект Уральской Международной выставки
и форума промышленности и инноваций Иннопром-2011

ART FOCUS FOR TECHNOLOGIES: CHARM AND CHALLENGE

Special project of the Ural International Exhibition and Forum of Industry and Innovations “INNOPROM-2011”

```
·EMB·CAC44463.1·MUTS·PROTEIN[STAPHYLO...   PETNDENLNLSVEETTDTLSDK

DBJ·BAA09880.1·MUTS[THERMUS·THERMOPH[LUS]   RLTPLEALRFLHELKALALGLP   LEVFEPLRG-  --DDTLFGVL  DETRTAPGRR
GB·AAD01407.1·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN[THER...   RLTPLEALRFLHELKALALGLP   LEVFEPLRG-  --DDTLFGVL  DETRTAPGRR
GB·AAC43637.1·MUTS   RLTPLEALRLLDELKALALGAP   LELDVNLSGG  -RDNTLQSVI  DRCDTAMGSR
3·AAA16868.1·MUTS   DLSPRDALELLYSWKTRL----   LEITDTLSGK  -KSPTLMSTL  DLCATHMGSR
GB·AAF42468.1·DNA·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN·MUTS...   SLTPREALSELYRLKDLCKSVS   LELDINLSGG  -RENTLDSVV  DRCDTAMASR
GB·AAF42850.1·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN·MUTS[PSEU...   DISPRDALDLLYAWKMRV----   LSWIPGDRGK  N----LFDVL  NNTETPMGAR
GB·AAB16999.1·DNA·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN[THER...   -LFPV----------   LEIISSMDDG  SLNGSLLEVI  DRTKNPMGAR
·GB·AAM72730.1·DNA·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN·MUTS...   RLTPLDALMELKRLDEIALGKG   LELDINLSGG  -RENTLDSVV  DRCDTAMASR
GB·AAF36440.1·AF126491·1·MISMATCH·REPAIR·SYSTEM...   DISPRDALDLLYAWKMRV----   LELTESIRLK  SKKGTLLWLM  DETKTPMGAR
·EMB·CAC44463.1·MUTS·PROTEIN[STAPHYLO...   NMTPIEALVKLSELDNDLK---

                                                   DRVERFVREG  ALREGVRRLL  FRLADLERLA
                                                   DRVERFVREG  ALREGVRRLL  FRLADLERLA
                                                   DRVEGFVREG  ALREGVRRLL  YRLADLERLA
                                                   DTVACLLDDY  RF-ESLDPDL  KEIGDVERIL
                                                   EAVAALESDY  ---KPLDCRL  KSIADIERIA
                                                   ESIACLLERY  RF-ENLDPDL  KEIGDLERIL
                                                   KAVERLVNDR  VSLEEMANLL  SNVRDVERIV
                                                   DAVGELLDAP  EMREGIRGML  GGIIDLERAL
                                                   ESIACLLERY  RF-ENLDPDL  KEIGDLERIL
                                                   DIVDEFSAHF  IERDTLRTYL  NDVYDIERLV

NTAX=10 NCHAR=928·
INGS·
CDEFGHIKLMNPQRSTUVWXYZ·
DATATYPE=PROTEIN GAP=-·

DBJ·BAA09880.1·MUTS[THERMUS·THERMOPH[LUS]   MGGYGGVKMEGMLKGEGPGPLP   LEILPELKGL  LGEEVG----  -----LPDLS
GB·AAD01407.1·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN[THER...   ---MPAVKMGVMLKGEGPGPLP   LEILPELEGL  LGEEVG----  -----LPDLS
GB·AAC43637.1·MUTS   --------MEGMLKGEGPGPLP   LDILPELRAL  LGEEVG----  -----LPDLS
```

```
·EMB·CAC44463.1·MUTS·PROTEIN[STAPHYLO...   --MNQPEIALSYCDVSTGELKV   KATELEYQLF  VQLREEVKKY  TERLQQQAKI

DBJ·BAA09880.1·MUTS[THERMUS·THERMOPH[LUS]   ENEAFVA----------   RPRFGER--L  RIRAGRHPVV  ERRTA----F
GB·AAD01407.1·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN[THER...   ENEAFVA----------   RPRFGER--L  RIRAGRHPVV  RRRTA----F
GB·AAC43637.1·MUTS   ENGAFLD----------   RPRFGDR--L  DIRAGRHPVV  ERRTE----F
3·AAA16868.1·MUTS   AGLPLEKRRGAH-----RRAPW   RPRFVEEPCL  RIRDGRHPVV  EDVLDT--PF
GB·AAF42468.1·DNA·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN·MUTS...   NAPQLDTASGVT-----RLNAW   RPEFADYPVI  HIENGRHPVV  EDDVR---HF
GB·AAF42850.1·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN·MUTS[PSEU...   DGLPAEKRRGVR-----RRAPW   RPRFVEHTCL  HIEDGRHPVV  EDVLET--PF
GB·AAB16999.1·DNA·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN[THER...   SSLKERFRG----------   KPVFSEDR-L  EIKGGRHPVV  ERFTDN---F
·GB·AAM72730.1·DNA·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN·MUTS...   ELRESLAKSLFSGALFTTLDEW   RPVMNEGTEL  SIRAGRHPVL  ERILGADEPY
GB·AAF36440.1·AF126491·1·MISMATCH·REPAIR·SYSTEM...   DGLPAEKRRGVR-----RRAPW   RPRFVEHTCL  HIEDGRHPVV  EDVLET--PF
·EMB·CAC44463.1·MUTS·PROTEIN[STAPHYLO...   DNLKRDIN----------   RPSFSENKTL  ELVESRHPVV  ERVMDYN-DY

DBJ·BAA09880.1·MUTS[THERMUS·THERMOPH[LUS]   ----------ADGALLAYARRTD   MAGKSTFLRD  TALIALLADI  GSFVPAEEAE
GB·AAD01407.1·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN[THER...   ----------ARGALLAYADRTD   MAGKSTFLRD  TALIALLADI  GSFVPAEEAE
GB·AAC43637.1·MUTS   ----------ARGALLAYADRTD   MAGKSTFLRD  TALIALLADV  GSFVPAEEAH
3·AAA16868.1·MUTS   ---LGLAIGAAGCLLAYARETD   MGGKSTYMRD  TALIVLLAHI  GSFVPADSCE
GB·AAF42468.1·DNA·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN·MUTS...   --EHAVAIGAAGALLNYIRLTD   MGGKSTYMRD  VALIVLLAHT  GCFVPADAAT
GB·AAF42850.1·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN·MUTS[PSEU...   ---LTLAIGAAGCLLAYAKETD   MGGKSTYMRD  TALIVLLAHI  GSFVPAARCE
GB·AAB16999.1·DNA·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN[THER...   FELSPLALKALAALIKYVKYTM   MSGKSTFIRD  VGLISLMADI  GSFVPADKAI
·GB·AAM72730.1·DNA·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN·MUTS...   ---YEAGRIAAGVILDYLEEAK   MAGKSSYLRD  VGLVVLLADV  GCFVPAESAE
GB·AAF36440.1·AF126491·1·MISMATCH·REPAIR·SYSTEM...   ---LTLAIGAAGCLLAYAKETD   MGGKSTYMRD  TALIVLLAHI  GSFVPAARCE
·EMB·CAC44463.1·MUTS·PROTEIN[STAPHYLO...   ----KLMYQATQLLLDYIHHTD   MSGKSTYMRD  VATISTMADM  GAYVPCKEAV

DBJ·BAA09880.1·MUTS[THERMUS·THERMOPH[LUS]   LEVFEPLRG---QDTLFGVLDE   GKSTFMVEME  EVALVLKEAT  ERSLVLLDEV
GB·AAD01407.1·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN[THER...   LEVFEPLRG---QDTLFGVLDE   GKSTFMVEME  EVALVLKEAT  ERSLVLLDEV
GB·AAC43637.1·MUTS   LEVFEPLRG---QDTLFSVLDE   GKSTFMVEME  EVALILKEAT  ENSLVLLDEV
3·AAA16868.1·MUTS   LELDVNLSGG-RDNTLQSVIDR   GRSTFMVEMS  ETANILHNAS  ERSLVLMDEV
GB·AAF42468.1·DNA·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN·MUTS...   LEITDTLSGK-KSPTLMSTLDL   NRSTFMVEMS  ETAYILHHAT  EDSLVLMDEV
GB·AAF42850.1·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN·MUTS[PSEU...   LELDINLSGG-RENTLDSVVDR   GRSTFMVEMS  ETANILHNAT  DKSLVLMDEV
GB·AAB16999.1·DNA·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN[THER...   LSWIPGDRGKN----LFDVLNN   GRSTFLVEMN  EMALILLKST  NKSLVLLDEV
·GB·AAM72730.1·DNA·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN·MUTS...   LEIISSMDDGSLNGSLLEVIDR   GESTFLVEMN  EARSILNNAT  ERSLLLLDEI
GB·AAF36440.1·AF126491·1·MISMATCH·REPAIR·SYSTEM...   LELDINLSGG-RENTLDSVVDR   GRSTFMVEMS  ETANILHNAT  DKSLVLMDEV
·EMB·CAC44463.1·MUTS·PROTEIN[STAPHYLO...   LELTESIRLKSKKGTLLWLMDE   GKSTFMVEML  EADKALTYAT  EDSLIIFDEI

DBJ·BAA09880.1·MUTS[THERMUS·THERMOPH[LUS]   DRVERFVREGALREGVRRLLFR   HE-RRCYTLF  ATHYFELTAL  A--LPRLKNL
GB·AAD01407.1·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN[THER...   DRVERFVREGALREGVRRLLFR   HE-RRCYTLF  ATHYFELTAL  A--LPRLKNL
GB·AAC43637.1·MUTS   DRVEGFVREGALREGVRRLLYR   HE-RRAYTLF  ATHYFELTAL  G--LPRLKNL
3·AAA16868.1·MUTS   DTVACLLDDYRF-ESLDPDLKE   AG-LRAWTLF  ATHYFELTVL  AESQPVVANV
GB·AAF42468.1·DNA·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN·MUTS...   EAVAALESDY---KPLDCRLKS   LQKNKSFSLF  ATHYFELTYL  PEAHTAAVNM
GB·AAF42850.1·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN·MUTS[PSEU...   ESIACLLERYRF-ENLDPDLKE   AR-TRAFTLF  ATHYFELTVL  PESQPAVANV
GB·AAB16999.1·DNA·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN[THER...   KAVERLVNDRVSLEEMRNLLSN   IKRG-CKVLF  ATHFTELTEL  EKHFPDVQNK
·GB·AAM72730.1·DNA·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN·MUTS...   DAVGELLDAPEMREGIRGMLGG   HQDLRSRTLF  ATHYHELAEL  ESRFERIVNF
GB·AAF36440.1·AF126491·1·MISMATCH·REPAIR·SYSTEM...   ESIACLLERYRF-ENLDPDLKE   AR-TRAFTLF  ATHYFELTVL  PESQPAVANV
·EMB·CAC44463.1·MUTS·PROTEIN[STAPHYLO...   DIVDEFSAHFIERDTLRTYLND   AETSHAKTLF  STHYHELTTL  DQALPSLKNV

DBJ·BAA09880.1·MUTS[THERMUS·THERMOPH[LUS]   LEILPELKGLLGEEVG------   PASKSYGVEV  AEMAGLPKEV  VERARALLS-
GB·AAD01407.1·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN[THER...   LEILPELEGLLGEEVG------   PASKSYGVEV  AEMAGLPKEV  VERARALLS-
GB·AAC43637.1·MUTS   LDILPELRALLGEEVG------   PASKSYGVEV  AAMAGLPKEV  VARARALLD-
3·AAA16868.1·MUTS   LAALPDLDTALSPLEAPHLDAL   PASDSYGLAV  ADLAGVPGPV  ISRAREHLNR
GB·AAF42468.1·DNA·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN·MUTS...   LPALSEIE--LSAECSSLLGTL   PAGKSYGIAV  AKLAGLPVRA  LKSADKHLNG
GB·AAF42850.1·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN·MUTS[PSEU...   LAALPDLDNAMTELEAPHLDAL   PASDSYGLAV  ADLAGVPAPV  IQRAREHLKR
GB·AAB16999.1·DNA·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN[THER...   LEIIPKLNEVLS------TFGVF   VADRSYGIEV  AKIAGIPDRV  INRAYEILER
·GB·AAM72730.1·DNA·MISMATCH·REPAIR·PROTEIN·MUTS...   LAMIPDLKSLLEGSKSLRLREL   ASDNSYGIEV  AKMAGMPPEV  IERAREILAG
GB·AAF36440.1·AF126491·1·MISMATCH·REPAIR·SYSTEM...   LAALPDLDNAMTELEAPHLDAL   PASDSYGLAV  ADLAGVPTPV  IQRAREHLKR
·EMB·CAC44463.1·MUTS·PROTEIN[STAPHYLO...   ISEIPNIKALLNSMNDNTLVQV   AVDDSYGIQV  AKLADLPEKV  ISRADVILSE
```

ТЕХНОЛОГИИ В ФОКУСЕ ИСКУССТВА: ОЧАРОВАНИЕ И ВЫЗОВ

специальный проект Уральской Международной выставки и форума промышленности и инноваций Иннопром-2011

ART FOCUS FOR TECHNOLOGIES: CHARM AND CHALLENGE

special project of the Ural International Exhibition and Forum of Industry and Innovations "Innoprom-2011"

Куратор: Ксения Федорова
Curator: Ksenia Fedorova

Екатеринбург 2011

Организатор

Министерство культуры РФ
Уральский филиал
Государственного центра
современного искусства

В сотрудничестве с:

Генеральное Консульство
Федеративной Республики Германия
Екатеринбург

В рамках:

14-17 ИЮЛЯ
ЕКАТЕРИНБУРГ-ЭКСПО

ИННОПРОМ 2011

УРАЛЬСКАЯ
МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА
И ФОРУМ ПРОМЫШЛЕННОСТИ
И ИННОВАЦИЙ

При поддержке:

EMBASSY OF SWEDEN
Moscow

австрийский культурный форум

Администрация города Екатеринбурга
www.ekburg.ru

Министерство культуры и туризма
Свердловской области

Официальный партнер:

Билайн
Бизнес

Официальная гостиница:

ОТЕЛЬ
МОСКОВСКАЯ
ГОРКА

Дизайн партнеры:

just design

GogolMogol
Арт-холдинг

Медиа партнеры:

ОТТ
телекомпания

99,4 BUSINESS FM
первое деловое радио

ЕКБ собака ru

ТЕХНОЛОГИИ В ФОКУСЕ ИСКУССТВА: ОЧАРОВАНИЕ И ВЫЗОВ

специальный проект
Уральской международной выставки
и форума промышленности
и инноваций Иннопром-2011

Организатор
Уральский филиал Государственного
центра современного искусства (УФ ГЦСИ)

При поддержке
Министерство культуры и туризма
Свердловской области
Администрация г. Екатеринбурга
Посольство Королевства Нидерланды
в Российской Федерации
Посольство Королевства Швеции
в Российской Федерации
Генеральное консульство Федеративной республики
Германия в Екатеринбурге
Генеральное консульство Франции в Екатеринбурге
Австрийский культурный форум

Официальный партнер:
ОАО «ВымпелКом» (Билайн)

Официальная гостиница:
Московская горка

**Директор УФ ГЦСИ,
руководитель проекта**
Алиса Прудникова

Куратор
Ксения Фёдорова

**Административно-финансовый
руководитель**
Анна Пьянкова

Экспозиция и продакшн
Светлана Усольцева

Координатор проекта
Полина Лаптева

Координатор застройки
Татьяна Хоменко

PR
Ольга Ананина
Кристина Ермолаева

ART FOCUS FOR TECHNOLOGIES: CHARM AND CHALLENGE

a special project of
Ural International Exhibition
and Forum of Industry
and Innovations INNOPROM - 2011

Organizer
The Ural Branch of the National Center for
Contemporary Arts (UB NCCA)

With the support of
The Ministry Of Culture and Tourism
of the Sverdlovsk Region
The Ekaterinburg City Administration
The Royal Netherlands Embassy in the Russian
Federation
The Embassy of the Kingdom of Sweden in the Russian
Federation
The Consulate General of the Federal Republic
of Germany in Ekaterinburg
The Consulate General of the French Republic in
Ekaterinburg
Austrian Cultural Forum

Official partner
OAO “VimpelKom” (Beeline)

Official hotel
“Moskovskaya gorka”

**Director of UB NCCA,
head of the project**
Alisa Prudnikova

Curator
Ksenia Fedorova

**Chief administrator
and financial officer**
Anna Pyankova

Exposition and production
Svetlana Usoltseva

Project coordinator
Polina Lapteva

Building work coordinator
Tatyana Khomenko

PR
Olga Ananina
Kristina Yermolaeva

В создании выставки участвовали:
Анна Акимова
Екатерина Алексеева
Наталия Андронова
Артем Антипин
Анастасия Блинова
Евгений Власенко
Виктория Гонтаренко
Екатерина Елсукова
Ольга Задворьева
Евгения Калиникова
Александра Клещина
Дмитрий Колядьев
Владимир Копенин
Ирина Котюргина
Елена Крысенко
Ирина Кудрявцева
Андрей Кузьмин
Регина Муфтахова
Сергей Панасенков
Роман Плотников
Татьяна Пустельникова
Анна Рыженькова
Анна Сакунова
Анастасия Сердюкова
Ульяна Сивкова
Юлия Степанчук
Мария Суханова
Надежда Хисматулина
Елена Хохлова
Ольга Чернавских
Ульяна Яковлева
Михаил Пантелеев
Екатерина Бояринцева
Марина Мелёхина
Анатолий Каптур
Алексей Демьяненко
Александра Юзефпольская
Ольга Колонтай

КАТАЛОГ
Редактор
Ксения Фёдорова
Дизайн, верстка
Ирина Котюргина, Наталья Яшкова

Авторы текстов
Дмитрий Галкин, Клаудиа Джаннетти, Дмитрий Каварга, Рихард Клущчински, Лоран Миньоно Алиса Прудникова, Давид Сент-Онж, Марина Соколовская, Ксения Фёдорова, Аристарх Чернышев, Алексей Шульгин

Авторы интервью
Аннет Деккер, Софи Ловелл, Хелена Скрагг

Перевод
Екатерина Алексеева, Екатерина Елсукова, Евгения Калинникова, Евгения Колесниченко, Элина Осипова, Анна Сакунова, Юлия Степанчук, Ксения Федорова, Надежда Хисматулина, Александра Юзефпольская

Корректура
Марта Шарлай (русский), Крэг Пирронг (английский)

В оформлении обложки использован мотив работы Риочи Икеды «Damatics»

Project assistance
Anna Akimova
Ekaterina Alekseeva
Natalya Andronova
Artem Antipin
Olga Chernavskih
Viktoria Gontarenko
Evgeniya Kalinnikova
Nadezhda Khismatulina
Elena Khokhlova
Aleksandra Kleshchina
Dmitry Kolyadjev
Vladimir Kopenin
Irina Kotyurgina
Elena Krysenko
Irina Kudryavtseva
Denis Kulebyakin
Andrey Kuzmin
Regina Muftakhova
Sergey Panasenkov
Roman Plotnikov
Tatyana Pustelnikova
Anna Rigenkova
Anna Sakkunova
Anastasiya Serdukova
Ulyana Sivkova
Julia Stepanchuk
Evgeny Vlasenko
Ekaterina Elsukova
Marina Ukolova
Uliana Yakovleva
Olga Zadvorjeva
Mikhail Panteleev
Ekaterina Boyarintceva
Marina Melyokhina
Anatoliy Kaptur
Aleksey Demyanenko
Aleksandra Yuzefpolskaya
Olga Kolontay

CATALOGUE
Editor
Ksenia Fedorova
Design, make up
Irina Kotyurgina, Natalya Yashkova
Texts
Dmitriy Bulatov, Aristarkh Chernyshev, Dmitriy Galkin, Claudia Giannetti, Dmitry Kawarga, Ryszard Kluszczynski, Laurent Mignonneau, Alisa Prudnikova, Alexei Shulgin, Christa Sommerer, David St-Onge, Marina Sokolovskaya, Ksenia Fedorova

Interviews
Annet Dekker, Sophie Lovell, Helena Scragg

Translators
Ekaterina Alekseeva, Ekaterina Elsukova, Evgenia Kalinnikova, Evgenia Kolesnichenko, Elina Osipova, Anna Sakunova, Julia Stepanchuk, Ksenia Fedorova, Nadezhda Khismatulina, Alexandra Yusefpolskaya

Proofreading
Marta Sharlay (Russian), Craig Pirrong (English)

The cover design is based on the work by Ryoji Ikeda "Damatics"

Организаторы благодарят за помощь в работе над выставкой и каталогом всех партнеров и лично

Алексея Бадаева
Олега Губкина
Людмилу Зорину
Татьяну Ярошевскую
Наталью Смирнову
Тимена Каувенаара
Мортена Франкби
Ренату Шимкорайт
Валентину Тюкову
Ронана Прижана
Симона Мраза
Андрея Козицына
Марию Зашляпину
Максима Зверкова
Киру Птанскую
Ольгу Рощину
Александра Иванова
Ксению Балашову
Анастасию Старунову
Марину Карлову
Андрея Гельмизу
Дмитрия Булатова
и Калининградский филиал ГЦСИ
Давида Сент-Онжа
и Институт HexagramCIAM
Телекомпанию «АТН»
Журнал «Екб.Собака.ru»
Радио «Бизнес FM»

а также всех художников —
участников выставки

The organizers express their sincere thanks for the support of the project and catalogue to all partners and personally

Alexey Badayev
Oleg Gubkin
Ludmila Zorina
Tatyana Yaroshevskaya
Natalya Smirnova
Thymen Kouwenaar
Mårten Frankby
Renata Schimkoreit
Valentina Tukova
Ronan Prigent
Simon Mraz
Andrey Kozitsyn
Maria Zashlapina
Maxim Zverkov
Kira Ptanskaya
Olga Roshina
Alexander Ivanov
Ksenia Balashova
Anastasiya Starunova
Marina Karlova
Andrey Ghelmiza
Dmitry Bulatov
and the Kaliningrad's National Center for Contemporary Arts
David St-Onge and HexagramCIAM
Television broadcaster «ATN»
«Ekb.Sobaka.ru» Magazine
Radio «Bisness FM»

and all the artists taking part in the exhibition

© Концепция, название, состав проекта — Ксения Фёдорова
© Тексты — авторы
© Дизайн — Ирина Котюргина, Наталья Яшкова
© Изображения и фото — Маттиас Акесон, авторы

© Concept, title, content — Ksenia Fedorova
© Texts — the authors
© Design — Irina Kotyurgina, Natalya Yashkova
© Images and photo — Mattias Åkeson, authors

СОДЕРЖАНИЕ

- Алиса Прудникова
- Ксения Федорова
«ТЕХНОЛОГИИ В ФОКУСЕ ИСКУССТВА:
ОЧАРОВАНИЕ И ВЫЗОВ»
- Дмитрий Галкин
«ИСКУССТВО И ТЕХНОЛОГИИ:
ЛОГИКА ГИБРИДИЗАЦИИ»
- Клаудиа Джаннетти
из «ЦИФРОВАЯ ЭСТЕТИКА»
- Рихард Крущчински
из «СТРАТЕГИИ ИНТЕРАКТИВНОГО ИСКУССТВА»

ПРОЕКТЫ

- Криста Зоммерер & Лоран Миньоно
МОБИЛЬНЫЕ ЧУВСТВА
- Дмитрий & Елена Каварга
ОСТАТОЧНЫЙ МЫСЛЕПОТОК - 4
- Ариана Кайфес
НЕИСКАЖЕННЫЙ ОБРАЗ...
- «Куда бегут собаки»
ОСАДОК
- Сергей Новик & Андрей Хазов
ТРЕПЕТНЫЕ СВЯЗИ
- Денис Перевалов & Нина Рижская
& Игорь Татарников (Sodazot)
СФЕРО - ФОНОГРАФ
- Денис Перевалов & Нина Рижская
& Игорь Татарников (Sodazot)
ГОРОД (НЕ)ВОЗМОЖНОСТЕЙ
- Юлиус Попп,
BIT.CODE
- Соня Чиллари
КАК ХУДОЖНИК Я ДОЛЖНА ОТДЫХАТЬ
- Electroboutique
(Аристарх Чернышев & Алексей Шульгин)
WOWPOD
- Electroboutique
(Аристарх Чернышев)
ПОЭТИЧЕСКАЯ ЭКОНОМИКА
- Electroboutique
(Аристарх Чернышев & Алексей Шульгин)
INVISIBLE MESSAGE

ВИДЕОПРОГРАММЫ

- HEXAGRAMCIAM:
9 произведений медиа искусства
- ЭВОЛЮЦИЯ ОТ КУТЮР:
искусство и наука в эпоху пост биологии

БИОГРАФИИ

CONTENTS

- Alisa Prudnikova
- Ksenia Fedorova
«Art Focus for Technologies:
Charm and Challenge»
- Dmitry Galkin
ART AND TECHNOLOGIES:
LOGIC OF HYBRIDIZATION
- Claudia Giannetti
from «AESTHETICS OF THE DIGITAl»
- Ryszard Kluszczynski
from «STRATEGIES OF INTERACTIVE ART»

PROJECTS

- Christa Sommerer & Laurent Mignonneau
MOBILE FEELINGS
- Dmitry & Elena Kawarga
RESIDUAL THOUGHT-FLOW 4 ...
- Arijana Kajfes
THE UNDISTORTED IMAGE OF...
- Where the Dogs Run
THE AFTERTASTE
- Sergey Novik & Andrey Khazov
ALIVE CONNECTIONS
- Denis Perevalov & Nina Rizhskaya
& Igor Tatarnikov (Sozadot)
SPHERICAL PHONOGRAPH
- Denis Perevalov & Nina Rizhskaya
& Igor Tatarnikov (Sozadot)
THE CITY OF (IM) POSSIBILITIES
- Julius Popp
BIT.CODE
- Sonia Cillari
AS AN ARTIST, I NEED TO REST
- Electroboutique
(Aristarkh Chernyshev & Alexey Shulgin)
WOWPOD
- Electroboutique
(Aristarkh Chernyshev)
LYRIC ECONOMY
- Electroboutique
(Aristarkh Chernyshev & Alexey Shulgin)
INVISIBLE MESSAGE

VIDEO PROGRAMS

- HEXAGRAMCIAM:
9 Media Art Works
- EVOLUTION HAUTE COUTURE:
art and science in the postbiological age

BIOGRAPHIES

АЛИСА ПРУДНИКОВА

ALISA PRUDNIKOVA

«Ни один человек не имел на меня такого влияния... Мне случалось выходить с его лекций с таким ощущением, словно я выхожу из Нотр-Дама, полный новым представлением о совершенстве» — так говорил Зигмунд Фрейд о своем учителе Ж.-М. Шарко. Так и художники, работающие с наукоемким, технологическим искусством, погружают нас в футурологический дискурс — это могут быть дискуссии о последствиях развития искусственного интеллекта, усовершенствовании и распространении сенсорных приложений, о виртуализации жизни, качественных изменений типов коммуникации, глобальной связанности и глобальной экологической ответственности и т.д.

Искусство — это территория постоянного расширения границ и преодоления пределов. Даже сложно говорить про конвенциональные рамки искусства, поскольку их не существует — искусство выступает объединяющим фактором, транслируя ценности и смыслы через эмоции, образы и экспериментальные высказывания на широкую аудиторию. Медиа-арт и различные формы так называемого «гибридного искусства» вбирают в свой инструментарий все формы прикладной науки в разных областях. Исследовательский взгляд, требующий изображения, главным образом — служебного, прикладного характера, сменился технологическим, требующим продукта, способного в определенных условиях сохранить статус произведения искусства и в тоже время — предстать в формах самой жизни.

Стремление к расширению своих границ характерно не только для искусства, но и для самой науки. Мы невольно сталкиваемся с проблемой производства и продукта — что является финальным результатом фундаментальных исследований? Каким образом «посчитать» результат в культуре? Художники предлагают самостоятельные исследования и критическое осмысление современных тенденций. Во всем мире создаются платформы для изучения теоретических и практических вопросов искусства с использованием технологий (MIT Media Lab, Ars Electronica Center, ZKM Karlsruhe, Tokyo Institute of Technologies и др.). В России распространение и анализ этого направления осуществлялся благодаря усилиям лишь немногих организаций — МедиаАртЛаб, Laboratoria Art&Science Space в Москве, Фонд ПроАрте и лаборатория CyLand в Петербурге. В последнее время словосочетание Art&Science все больше на слуху, есть множество отдельных инициатив, поддержанных крупными институциями. Проект “Технологии в фокусе искусства: очарование и вызов” в Екатеринбурге сформировался во многом по итогам работы программы “Искусство. Наука. Технологии”, реализованной в 2010–2011 годах Уральским филиалом ГЦСИ совместно с факультетом искусствоведения и культурологии Уральского государственного университета.

Медиа-технологическое направление — словно бюро прогнозов — выводит искусство в новое измерение, в буквальном смысле — в разнообразные физические пространства и сферы социального и экономического устройства, где становится понятно, почему прогнозируемое будущее и то искусство, что перед нами — это и есть сама жизнь.

«No other person had such an influence upon me... I would go out of his lectures with a feeling of leaving Notre-Dame, full of new ideas about perfection» – said Sigmund Freud about his teacher, J-M. Charcot. In a similar way artists working with science-intensive technological art immerse us in futuristic discourse, be that discussions on the outcomes of artificial intelligence, on the developments and spreading of sensory applications, virtualization of life, qualitative changes in the modes of communication, global interconnectedness and global ecological responsibility, etc.

Art is the territory of constant expanding the borders and overcoming the boundaries. It is hard to even speak of the conventional frames of art, because they do not exist – art works as a unifying element, translating values and meanings through emotions, images and experimental statements to a wide audience. Media-art and various forms of so-called «hybrid art» use all forms of applied science in various fields. The gaze of the researcher that used to demand auxiliary, applied image has now changed into technological gaze that demands a product that would in certain conditions retain the status of a work of art and yet appear in the forms of life itself.

The tendency to expand one’s borders is characteristic of science itself, not just art. Whether we like it or not, we encounter the problem of the production and the product – what is the final outcome of basis research? How can one «calculate» the outcome in the sphere of culture? Artists propose their own research and critical inquiry into contemporary tendencies. Platforms for the study of theoretical and practical problems of art with the use of technology are created worldwide (MIT Media Lab, Ars Electronica Center, ZKM Karlsruhe, Tokyo Institute of Technologies, etc.). In Russia, the development and analysis of these problems is only done by a few institutions: MediaArtLab, Laboratoria Art&Science Space in Moscow, Pro Arte Foundation and CyLand laboratory in St. Petersburg. Lately, as the word combination Art&Science is heard increasingly often, there are numerous separate initiatives supported by large institutions. The project «Technologies in the Focus of Art: Charm and Challenge» in Ekaterinburg largely emerged out of the program «Art. Science. Technologies» developed in 2010-2011 by the Ural Branch of the National Center for Contemporary Arts in collaboration with the department of art and cultural studies of the Ural State University.

The media-technological trend in art is like a forecast agency: it puts art into another dimention, literally - into the diverse physical spaces and spheres of social and economic organization where it becomes apparent why the forecasted future and the art in front of us is the very life itself.

КСЕНИЯ ФЕДОРОВА

ТЕХНОЛОГИИ В ФОКУСЕ ИСКУССТВА: ОЧАРОВАНИЕ И ВЫЗОВ

Что есть технологии по отношению к искусству и искусство — по отношению к технологиям? Это вопрос одновременно сугубо теоретического, эстетического порядка, но также и тесно связанный с прагматикой живой социальной среды.

С самого начала как бурное развитие самих технологий, так и происходившее параллельно их азартное адаптирование искусством вызывали самые противоречивые реакции: от восторгов и чаяний футуристов до прохладного выжидания и высокомерного неприятия в кругах консервативных музейщиков и галеристов. С одной стороны, это утопическая вера в дивный новый мир — искрящийся, подвижный, звучащий мир утвердительных эмоций. С другой же — справедливое недоверие, вопрошание о том, что же за поверхностью (знаменитый завет Мартина Хайдеггера о «вопрошании о технике»).

Одним из главных привлекательных элементов техно- ориентированного, или медиа искусства всегда был и остается момент новизны. Она — источник одновременно энтузиазма (по поводу возможности бесконечного экспериментирования и расширения инвентаря), и настороженности (и к чему же ведет этот эксперимент?). Более того, согласно распространенному предубеждению, технологии в искусстве — это нечто, как правило, изменчивое, а потому несущностное.

KSENIA FEDOROVA

ART FOCUS FOR TECHNOLOGIES: CHARM AND CHALLENGE

What are technologies in relation to art, and what is art in relation to technology? This question is a theoretical, aesthetic one, and is connected with the pragmatics of a live social environment.

From the very beginning both the boisterous development of technologies themselves as well as their passionate adaptation by art brought about the most controversial reactions ranging from exaltations and hopes of futurists to a cool hesitation and haughty rejection among the conservative museum and gallery personnel. On the one hand this is a utopian faith in the brave new world — sparkling, ever moving, audible world of the positive emotions. On the other hand, there is a justified mistrust, quest for something behind the surface (remember the famous testament by Martin Heidegger about “questioning the technologies”).

The element of novelty has always been and still remains one of the most attractive elements of techno-orientated, or media art. And it is this very element that is at the same time the source of enthusiasm (relating to the possibility of endless experimenting and widening of the inventory), and precaution (where does the experiment lead us?). It is the more so, according to the wide-spread conviction, as technologies in art are normally considered to be something changeable and consequently not substantial.

Технологии остаются «лишь средством», но на каждом витке своего развития именно они задают тот градус напряжения, который соединяет высокую художественную фантазию и живой мир с его разнонаправленными активностями. Стадия самозачарованности и создания эффектов, как правило, быстро сменяется осознанием возможностей и не просто вопрошанием, но вызовом — массовой культуре и Дисней-лэнду, политической игре и др.

В данном случае мы не стремимся сделать новые открытия, выстроить сравнения или даже представить какую-либо неожиданную классификацию. Как и любой проект, эта выставка произрастает в конкретном контексте, в предзаданных условиях: необходимость познакомить аудиторию крупного развитого региона с актуальными культурными практиками, стимулируя продвинутые творческие инициативы. Так, выставка охватывает наряду с такими уже ставшими классическими работами, как «Мобильные чувства» Кристы Зоммерер и Лорана Миньоно, также и произведения авторов, не связанных с искусством профессионально. Географическое и жанровое разнообразие (художники выставки и видеопрограмм, взятые вместе, представляют широкое интернациональное сообщество, а жанры включают спектр от интерактивных инсталляций до перформансов) дополняется также и широким тематическим охватом.

Technologies serve as an instrument but at every turn of their development it is no others but them that set that grade of tension that connects the high artistic fantasy and the live world with its oppositely directed activity impulses. The stage of self-excitement and of the production of effects as a rule is quickly changed by the realization of possibilities and not only by means of questioning but by making a challenge to the mass culture and to Disneyland, to political games, etc.

In the case of this exhibition, we are not aiming to make any new discoveries, to build up comparisons or to provide any unexpected classification. Like any project, this show sprouts in a specific context, in the pre-set conditions, namely the necessity to introduce the public of a big well-developed region to current cultural practices, thus stimulating advanced creative initiatives. Accordingly, along with the works that have become classic, such as “Mobile Feelings” by Christa Sommerer and Laurent Mignonneau, the exhibition comprises works by authors who are not connected with art professionally. The versatility of the genre and of the geography (the artists present at the exhibition and in the video programs, taken together, represent a wide international community, while the genres are represented by a wide spectrum

Несомненно, объединяющим звеном для всех произведений выставки является их рефлексия по поводу окружающей нас повсюду цифровой культуры, рефлексия, выраженная, главным образом, интерактивными средствами. Ускорение обработки данных, доступное с помощью компьютера, влияет не только на динамику, но на само качество восприятия, а значит, определяет и то, что же именно может быть воспринято таким образом. Технология производит реальность, осмыслить которую можно только средствами самих же технологий. Поэтому и становится столь важна роль живого, физического участия зрителя в размыкании и достраивании этой цепочки. Свои вопросы художник и зритель задают совместно. При этом от работы к работе меняется и уточняется предмет вопрошания. Так, инсталляция Юлиуса Поппа «Bit.Code» воссоздает в материальной форме и проблематизирует одно из исходных понятий цифровой культуры — информацию. Что такое код, насколько он осязаем? Что оседает в памяти из сплошного информационного потока/шума, которым мы окружены? Что способен или нет дешифровать человек, в силу своих ограниченных физических возможностей? Разложенная на биты реальность на поверхности может выглядеть очень декоративной. Но никто не будет сомневаться в ее способности затягивать и захватывать, выявлять не предполагавшиеся поначалу объем и глубину. Именно с этим потенциалом работает, например, современный классик цифрового искусства Риочи Икеда, чьи инсталляции и перформансы отрывают мир цифр как целую вселенную и погружают в нее на висцеральном уровне. Безусловно, существует множество способов осмыслять цифровые и информационные технологии (Charlie Gere), включая, например, даже и политическую трактовку (связь между властью и контролем над кодами и потоками данных). Однако именно эстетическое измерение, задействующее

ranging from interactive installations to performances) is completed with the large coverage of topics.
The exhibited works are linked together by their common reflections on our ubiquitous digital culture, this reflection expressed mostly through interactive tools. The computer-induced acceleration of the data-processing methods influences not only the dynamics but the quality of perception, defining thereby what exactly can be perceived. It becomes a recursive proposition: technology produces a reality that can be comprehended only through technology. This is why the physical participation of the receiver becomes crucial to both interrupt and to complete this cycle. When an artist and a viewer pursue an inquiry together, it changes the work and redetermines the subject in question.
Thus, the installation by Julius Popp "Bit.Code" physically reconstructs and questions one of the key concepts of digital culture: information. What is code, and how tangible is it? Which part of the impenetrable informational flow/noise surrounding us actually settles in our memory? What can or cannot be deciphered given the physical limitation of human abilities? A reality that is dissociated into bits and bytes can seem superficially decorative. But it is impossible to doubt its capability to draw in and absorb, to reveal the unseen dimensions and depths. This potential is used, for example, by the highly acclaimed contemporary digital artist Ryoji Ikeda. His installations and performances open the domain of digits into a universe, immersing spectators on a visceral level. Of course, there are many ways to reflect on digital and information technologies (Charlie Gere), including political interpretation (the link between power and the control of codes and data flows). But it is the aesthetic dimension

чувственное восприятие, углубляет и индивидуализирует понимание.
Сегодняшние технологии дают возможность искусству активнее привлекать не только визуальные, но и более сложные тактильные и прочие формы коммуникации. Тело (художника, или же зрителя), становится интерфейсом. Подобная интерпретация телесности — тема специального художественного исследования Сони Чиллари: «искусство» производится, в буквальном смысле проходя через тело художницы, протекая через ее легкие, преображая в визуальные формы физические параметры ее телесного состояния. Криста Зоммерер и Лоран Миньоно также известны своими разработками в области искусства как интерфейса и использования биологических данных. Обращая внимание на интимность процессов порождения, они делают шаг в сторону вопроса об активном участии зрителя в создании произведения. Дыхание и сердцебиение, которые могут передаваться и приниматься через устройства «Мобильные чувства», не возникают из ниоткуда, но всегда принадлежат конкретным людям. Сенсорные отношения задействуются также и в работе представителей становящегося российского science-art, Дмитрия и Елены Каварга. «Остаточный мыслепоток-4» анализирует не просто те или иные телесные данные, но активность самого загадочного «органа» — сознания.
Индивидуальные психосоматические процессы, а также в целом проявления живого и естественного неотделимы сегодня от проблемы ускоряющейся эволюции искусственного. То смешенное чувство, которое возникает у нас по отношению к машине, а также возможные эмоциональные отношения внутри самого машинного сознания — предмет роботической инсталляции «Трепетные связи» Андрея Хазова и Сергея Новика, художников-инженеров, для которых робототехника — не умозрительная, но прочувствованная, родная стихия. Если

that, by utilizing sensory perceptions deepens and individualizes cognition.
Nowadays technologies give an opportunity for the art to engage more actively not only visual but also more complicated tactile and other forms of communication. The body (of an artist as well as a viewer) becomes an interface. Such an interpretation of corporality has become a topic for the special artistic investigation made by Sonia Cillari. Her investigation shows how "art" is being created as literally passing through the artist's body, flowing through her lengths and transforming physical parameters of her body's state (corporal state) into visual forms.
Christa Sommerer and Laurent Mignonneau are also known for their developments in the sphere of art as interface and in using biological data. Drawing attention to intimacy of the generation processes they make a step to a question about an active participation of a viewer in developing of a creative product. Breathing and heart beating, which can be transmitted and received through the device called "Mobile Feelings", do not appear from nowhere but always belong to certain people. Sensory relations are also involved in the work of Dmitry and Elena Kawarga, one of the few artistic teams who represent the emerging Russian science-art movement. "The Residual Thought-Flow — 4" analyzes not just any given corporal data, but the activity of the most mysterious "organ" — consciousness.
Individual psychosomatic processes as well as the self-presentation of the living and natural are integral parts of a problem connected with the accelerating evolution of the artificial. The mixed feeling which appears towards a machine as well as the possible emotional attitudes inside the machine consciousness itself are the topic of the robotic installation "Alive Connections" by Andrey Khazov and Sergey Novik, artists-

теория систем описывает отношения внутри технических образований исключительно формальным путем, то художественная версия допускает больший зазор для импровизации. Электронные существа (платы со светодиодами, вибродвигателями и датчиками) самоорганизуются по непредсказуемым сценариям, которые любопытно просто отслеживать, но еще интереснее — подключать фантазию и строить самые неожиданные параллели (например, с функционированием общества).

Стихия воображения не знает границ и пробьет себе путь где угодно. Вопреки предубеждениям, в науке эта стихия также как нигде важна. Среди научных гипотез есть множество самых неожиданных. Одна из них — предположение Декарта о возможности неискаженного образа и происхождении родимых пятен на теле человека (отражение ментальных образов его матери во время беременности) — послужила вдохновением для шведской художницы Арианы Кайфес к созданию мифопоэтической инсталляции «Неискаженный образ...». Если допущение, лежащее в основе работы Кайфес пусть и паранаучное, но по крайней мере поэтическое и метафорическое, то инсталляция «Город (не)возможностей» — воссоздание фантастического мира прямо в центре Екатеринбурга. Город здесь выступает малой частью масштабной космологической системы, меняясь в своем облике в зависимости от изменений климатических и прочих параметров, которыми управляет в процессе взаимодействия сам зритель.

Утопическое — домыслы и фантазии — дополняется в другой работе этих же авторов (Денис Перевалов, Нина Рижская, Игорь Татарников/Sodazot) оттенком лабораторности: зрителям предлагается протестировать новое звукозаписывающее устройство — «Сферо-фонограф». Фантазия поверяется опытом. Ведь только так, с помощью цифрового устройства можно услышать (и увидеть), как мог бы звучать

engineers for whom robotics technology is not theoretical but a deeply felt part of their own nature. While the systems theory describes relations within the technical structures only formally, artistic approach permits large room for improvisation. Electronic things (cards with light-emitting diodes, vibration motors and transducers) are self-organizing upon unpredictable scenarios which is interesting just to observe, but also is even more interesting to use your imagination to make the most unexpected parallels (for example with society functioning).

The element of imagination does not know the borders and manifests itself wherever it wishes. Despite the prejudices, this power is important in science like nowhere else. There are many scientific hypotheses that are quite surprising. One of them is Descartes' suggestion of the possibility of the undistorted image and origin of birth-marks on the human body (the reflection of the mental images of one's mother during pregnancy). The latter served as an inspiration for the Swedish artist Arijana Kajfes and her mythological poetic installation "Undistorted image...". Even if the assumption underlying Kajfes' work is parascientific then at least it is poetic and metaphorical. Another installation of the exhibition on the similar topic, "The City of (Im)possibilities", is a creation of a fantastic world right in the center of Ekaterinburg. The city acts here as a small part of a large-scale cosmological system changing in its appearance in accordance with the climatic and other factors, that are set by the viewer him/herself.

The theme of the utopian (or of pure dreams) is extended in another work by the same authors (Denis Perevalov, Nina Rizhskaya, Igor Tatarnikov/Sodazot) with the tint of a laboratory feature: the viewers are invited to test a new recording device called "Spherical Phonograph". The

звук, если его воспроизводить, изменяя наклон самого звуковоспроизводящего устройства — в данном случае iPad'а.

Совсем иная версия «поверки опытом» в созданной специально к выставке (наряду с работами других екатеринбургских авторов) интерактивной видеоинсталляции «Осадок» известной группы «Куда бегут собаки». Реальности здесь изначально нет доверия, от нее можно ожидать чего угодно. Эффект неожиданности подготавливает уже центральный образ — настораживающий и пугающий своей гипертрофированной натуральностью картофель.

Лабораторные эксперименты с возможностями цифровых технологий или же опыты телесного вовлечения в процесс создания работы — все это не может существовать в отрыве от самой жизни и, в особенности, от контекста экономики и массовой культуры. Художники объединения Electroboutique (Аристарх Чернышев и Алексей Шульгин) задались целью вмешаться в логику отношений между искусством и индустрией развлечений. Их уникальные электронные объекты (парафразы на тему популярных устройств, таких как iPod или диодные бегущие строки) основаны на парадоксе, и провокации. В них обнажаются структуры производства массового электронного продукта, что и привносит в эти произведения критический заряд.

Electroboutique как нельзя лучше собирает воедино интонации очарования и вызова по отношению к технологичному искусству. Тем не менее, выбор и интерпретация всегда за зрителем-потребителем.

Фокус искусства — это зазор, перспектива, позволяющая увидеть более широкую картину, эмоция (ироничная/критичная), которая всегда индивидуальна, всегда возвращает нас к самим себе и напоминает, где же искать ответы на вопросы.

fantasy is tested with the experience. Only this way with the help of the digital device a man can hear (and see) what the sound might be if reproduced when changing the slope of the reproducing device itself — in the present case that of iPad.

Quite another version of "the test with experience" is characteristic to the inter active video installation "The Aftertaste" by a famous Ural group "Where the Dogs Run" (the installation was specially created for the exhibition along with the works by other Ekaterinburg based artists). The reality is initially mistrusted here, and the effect of suddenness is already prepared by the central image — alerting, intimidating and hypernaturally looking falling potatoes.

Laboratory like projects that explore the possibilities of digital technologies, or the experiences of body engagement to the creation of an artwork — all of this cannot exist in isolation from life, especially from the context of economics and mass culture. The artists of "Electroboutique" (Aristarkh Chernyshev, Alexei Shulgin) aim to interfere into the logics of the relationship between art and entertainment industry. Their unique electronic objects (a paraphrase on the topic of popular devices, such as iPod or LED creeping lines) are based on paradox and provocation. They disclose the structures of mass electronic product manufacture, and this is exactly what adds to the critical charge of the works.

Electroboutique assembles together intonations of excitement and challenge in relation to the technological art in the best possible way. Nevertheless, the final choice and interpretation always stays with the viewer and consumer.

An "art focus" is a clearance/gap and a perspective that permits to see a wider picture, an emotion (ironical/critical) that is always individual and always turns us back to ourselves and reminds us where to search for the answers to our questions.

ДМИТРИЙ ГАЛКИН

Доцент Института искусств и культуры, руководитель Лаборатории искусственного интеллекта, Философский факультет, Томский государственный университет.

ИСКУССТВО И ТЕХНОЛОГИИ: ЛОГИКА ГИБРИДИЗАЦИИ

Значение культурной гибридизации как фундаментальной логики культурных изменений убедительно показал в своих исследованиях Маршал Маклюэн (McLuhan, 1962, 2001). В частности, на примере распространения печати он продемонстрировал определяющую роль этой технологии в культурной динамике XV–XIX веков. Технологии печати — это техно-художественный гибрид первого порядка. Изначально по своей сути он не определяет эстетическое содержание того, к дистрибуции чего предназначен. Однако его использование может оказывать влияние на художественное содержание (литературу), превращая форму распространения в самостоятельное искусство (графический дизайн, разработка шрифтов), а затем и стимулируя многообразие литературных форм. Кроме того, печать ознаменовала принципиальный переход от античных «техне» и техники, связанных с мастерством человека, к технологии как самостоятельной отчужденной логике производства — предвестье машинного века.

В конце XIX–го — начале XX-го века техно-художественная гибридизация выходит на новый уровень в эстетике кинематографа — гибрида, в котором технология начинает в значительной мере диктовать эстетическое (визуальное) содержание киноискусства при сохраняющейся зависимости от его театрально-драматической основы (гибриды второго порядка). Творческий процесс в кинематографе полностью определяется технологической системой производства (эстетика камеры и монтажа).

Параллельно со стремительным развитием кинематографа, машина и технологии как движущая сила преобразования искусства и культуры были подняты на знамя европейского художественного авангарда начала XX-го века.

Русские конструктивисты (В. Татлин, Д. Ветров, Н. Габо), итальянские футуристы (Ф. Маринетти, Л. Русолло), представители немецкой школы Баухауз (О. Шлеммер, Л. Махоли-Наги) создали новую эстетическую идеологию техно-художественной

DMITRY GALKIN

Dmitry Galkin is an Associate Professor of the Institute for Arts and Culture; head of the Laboratory for Artificial Intelligence, Department of Philosophy, Tomsk State University, Russia.

ART AND TECHNOLOGY: THE LOGIC OF HYBRIDIZATION

Marshall McLuhan showed persuasively in his works the meaning of cultural hybridization as the fundamental logic of cultural transformation (McLuhan, 1962, 2001). Specifically, using the example of the introduction of printing press, he showed how this technology determined the cultural dynamics throughout the XV–XIX centuries. Printing technology is the techno-art hybrid of the first order, whose nature at first does not determine the aesthetic content of the phenomena which it is supposed to distribute. However, the use of this technology can influence the artistic content (verbal arts in general), transforming the mode of distribution into the distinctive form of art (graphic design, font design), and eventually enabling the multiplicity of literary forms. Besides, printing press inaugurated the profound transition from ancient "techne" and technique based on the human handicraft, to the technology, utilizing the self-sufficient alienated logic of production — the advent of the age of the machine.

At the end of the XIXth and the beginning of the XXth century the techno-art hybridization reaches new heights in the cinematic aesthetics — that is, the hybrid form of art where technology to the large extent determines the aesthetical (visual) content of the cinematography, retaining still its dependence on the theatrical narrative base (the hybrids of the second order). Cinematic creative process is completely determined by the technological system of production (the aesthetics of camera and editing).

The fast development of the cinema at the beginning of the XXth century coincided with the hailing of machines and technology by the European avant-guarde momement as the forces that would bring about the transformation of art and culture. Russian constructivists (V. Tatlin, D. Vetrov, N. Gabo), Italian futurists (F. Marinetti, L. Russolo), and members of the German Bauhaus movement (O. Schlemmer, L. Mogoli-Nady) created the new aesthetical ideology of the techno-art hybridization, where technology begins to determine the form and the content. This ideology was further developed in the avant-garde movements of the XX century and marked the beginning of the "age of the machine". The new hybrids of the second order were, apart from the cinema, light sculpture, cinematic visualization of the musical and theatrical performances, the advent of the electronic sound.

гибридизации, где технология начинает диктовать форму и содержание. Воплощение этой идеологии продолжилось в авангардных течениях XX века и обозначило наступление «века машины». К гибридам второго порядка, наряду с кинематографом, были добавлены пространственно-световые скульптуры, кинопроекционное сопровождение музыкальных и театральных представлений, электромузыкальное звукоизвлечение.

С этого момента, как отмечает известный французский искусствовед Франк Поппер (Popper, 2007), на протяжении XX-го века интеграция искусства и технологий носила перманентный и необратимый характер. Она затронула всю жанровую структуру современного искусства и в рамках популярной, и в рамках высокой эстетики.

Начиная с середины XX-го века, благодаря кибернетике и компьютерным технологиям мы наблюдаем формирование техно-художественных гибридов третьего порядка. Компьютерные и видеоигры, электронная музыка, модели виртуальной реальности, алгоритмическая живопись, роботизированная скульптура и интерактивные инсталляции невозможны без системы кибернетического контроля. Гибриды третьего порядка отличает принципиально иная эстетика: динамика реального времени, процессуальность и открытость, интерактивность, дематериализация художественного объекта формируют совершенно новый эстетический опыт.

Гибридизация искусства и технологий является одним из аспектов более сложных и общих процессов смешения сфер и объектов, до этого существовавших раздельно и самостоятельно. Человеческое тело все больше превращается в кибер-гибрид плоти и различных машин, передвигающих, тонизирующих, структурирующих человеческое тело. Экономика смешивается с эстетикой, политика с экономикой, политика и экономика — с технологиями, в науках нарастает давление гибридизации под знаменем междисциплинарности.

Но как определить и квалифицировать искусство техно-художественных гибридов? В современных исследованиях искусства и технологий используется разнообразная терминология: «медиа-искусство» (Daniels), «искусство новых медиа» (Rush, 2005), «компьютерное искусство» (Weiss,), «цифровое искусство» (Paul, 2003), «кибернетическое искусство» (Cybernetic

Famous French art historian Frank Popper (Popper, 2007) stated that from this moment and throughout the XX century the integration of art and technology became permanent and irreversible. It changed the whole genre structure of the contemporary art both of popular and high aesthetics.

Techno-art hybrids of the third order have been developing since the middle of the XXth century, based on cybernetics and computer technologies. Computer and video games, electronic music, algorithmic art, virtual reality models, robotic sculptures and interactive installations cannot exist without computer control systems. Hybrids of the third order produce totally different aesthetics: the dynamics of the real time processes, openness, interactivity, dematerialization of the work of art combine to create completely new aesthetic experience. Hybridization of art and technology is one of the aspects of the more complex and general process of mingling fields and objects which heretofore existed separately and independently. The human body becomes the cyber-hybrid of the flesh and various devices which propel, tone up and structure the human body. Economics intersects with the aesthetics, politics with the economics, politics and economics mix with the technology, and the academic field is pressured into hybridization under the label of cross-disciplinary approach. But how can one determine and qualify the art of techno-creative hybrids? Contemporary analyses of the arts and technologies offer extensive terminology: «media-art» (Daniels), «new media art» (Rush, 2005), «computer art» (Weiss), «digital art» (Paul, 2003), «cybernetic art»

Serendipity, 1968), «технологическое искусство» (Popper, 2005), «информационное искусство» (Wilson, 2002), «гибридное искусство» (Stocker, 2005), «виртуальное искусство» (Grau, 2003). Имплицитным содержанием всех этих терминов является сущностная связь искусства и технологий. Ясность в эстетическое и технологическое содержание терминологического изобилия может помочь внести историческая перспектива. С нашей точки зрения, техно-художественная гибридизация в XX-м веке прошла четыре исторических этапа.

Технологическое искусство (конец XIX — первая половина XX-го века)

Термин «технологическое искусство» был предложен французским историком и искусствоведом Франком Поппером (Popper, 2005). С его точки зрения, технологическое искусство является результатом фундаментальной интеграции искусства и технологий, а не простой эстетизации последних. Это — одна из важнейших тенденций культурной динамики XX-го века, начало которой было положено фотографией и кинематографом еще в конце предшествующего столетия. Авангардные эксперименты начала XX-го века привнесли технологический элемент в скульптуру (кинетическое искусство, световое искусство), в театральное, в музыкальное творчество. Всеволод Мейерхольд в России, Энрико Памполини и Филиппо Маринетти в Италии, Оскар Шлеммер в Германии были пионерами машинизации театрального искусства и создателями новой эстетической платформы для обоснования своих экспериментов. Музыкальная эстетика начала XX-го века в целом повернулась к физической основе звука и технологическим средствам звукопорождения (Л. Термен, К. Штокхаузен, Д. Кейдж, Э. Варез) (Holmes, 2002).

Кибернетическое искусство (1950–70-е)

В послевоенном мире 1950-х стремительное развитие кибернетики и компьютерных технологий стало основным контекстом трансформаций технологического искусства. В строгом соответствии с основной идеей кибернетики о необходимости обратной связи в живом и неживом мире (Винер, 1983), технологии становятся интерактивными. В этой связи следует упомянуть интерактивные машины и скульптуры Гордона Паска, компьютерную музыку Лорена Хиллера, Яниса Ксенакиса и Макса Мэтьюса, кибер-театр Била Клювера и Роберта Раушенберга, алгоритмическую живопись и анимацию (Майкл Нолл, Чарльз Шури,

(Cybernetic Serendipity, 1968), «technological art» (Popper, 2005), «informational art» (Wilson, 2002), «hybrid art» (Stocker, 2005), «virtual art» (Grau, 2003). An implicit element of all these terms can be summed as the essential connection of art and technology. The clarity in the aesthetic and technological content of this terminological abundance can be developed through the historical perspective.

From our point of view, techno-artistic hybridization of the 20th century developed through four historical stages.

Technological art (end of the 19th — first half of the 20th century)

The term «technological art» was introduced by the French historian and art critic Frank Popper (Popper 2005). He viewed technological art as a result of the integration of art and technology at the fundamental level, not just the aesthetization of the technology. This is the one of the most important trends in the cultural dynamics of the 20th century, which can be traced back to the emergence of photography and cinema at the end of the previous century. At the beginning of the 20th century avant-garde experiments introduced technological component to the art of sculpture (kinetic art, light art), as well as to the theater and music scene. Vsevolod Meyerhold in Russia, Enrico Prampolini and Filippo Marinetti in Italy, Oskar Shlemmer in Germany were the pioneers in the mechanization of the theatre; they also introduced new aesthetic theories to validate their experiments. At the beginning of the 20th century musical aesthetics in general started to explore the physical basis of sound as well as technological tools for the sound production (Leon Theremin, Karlheinz Stockhausen, John Cage, Edgar Varese) (Holmes, 2002).

Cybernetic art (1950–70-s)

In the postwar period of the 1950-s technological art was transformed by the sweeping development of cybernetics and computer technologies. Technologies became interactive — completely in accord with the main idea of cybernetics — namely, the necessity of feedback between the living and the artificial worlds (Norbert Wiener, 1983). The examples include the interactive machines

Кен Нолтон, Манфред Мор и др.).

Гибриды кибернетического искусства обозначили событие первой встречи компьютерных технологий и художественной традиции. Компьютер был успешно опробован не только в качестве инструмента кибернетического контроля, но и как машина, способная к самостоятельному творчеству — как мыслящая машина (Ihnatowicz, 1971).

Цифровое искусство (1980–2000-е)

Триумфальное шествие цифрового искусства коснулось всех аспектов культурного производства. Компьютерные визуальные эффекты и трехмерная анимация создали совершенно новый визуальный ландшафт 1980–90-х. Кинематограф стал, по существу, трудно отличим от компьютерной анимации с точки зрения визуального качества и технологии производства. Графический и промышленный дизайн перешел на компьютерные инструменты (CAD). Также практически полностью перешло на цифровые форматы искусство фотографии и близкой к ней фотореалистической графики.

Сложился целый ряд новых оригинальных художественных жанров, среди которых: иммерсионные среды (виртуальная реальность), интерактивные и телематические инсталляции, роботы и автономные агенты, сетевое искусство.

Цифровое искусство — в отличие от кибернетического и технологического — получило широкое институциональное оформление в виде специализированных выставочных центров (Ars Electronica, ZKM, Laboral, V2), фестивалей (Ars Electronica), компаний (ART+COM) и студий (ILM, Pixar) и др.

Горизонты гибридного искусства (конец 1990-х — 2000-е)

Цифровое искусство создало почву для формирования дальнейших траекторий техно-художественной гибридизации. Гибридность все больше становится одним из важнейших эстетических принципов современного искусства. Примером тому являются художественные эксперименты с био- и медицинскими технологиями. Флюоресцентный кролик Эдуардо Каца, рыбки-роботы Кена Риналдо, несуществующее вещество, созданное в исследовательском центре Симбиотика; искусственно выращенное ухо-интерфейс, имплантированное в руку Стеларка — все эти примеры радикально новой эстетики — современного авангарда XXI века — демонстрируют горизонты креативной гибридизации искусства, науки и технологий.

and sculptures of Gordon Pask, the computer music of Lejaren A. Hiller, Iannis Xenakis and Max Mathews, the Cyber Theatre of Bill Kluver and Robert Rauschenberg, and algorithmic painting and animation (Michael Noll, Charles Csuri, Ken Nolton, Manfred Mohr). Hybrids of cybernetic art have set the first meeting of computer technologies with artistic tradition.

Cybernetic art and its hybrids heralded the first encounter between the computer technologies and the artistic tradition. Computers were successfully tested not only as an instrument of cybernetic control but also as a machine which can perform an independent creative work — a thinking machine (Edward Ihnatowicz, 1971).

Digital Art (the 1980s — 2000s)

The triumphal progress of digital art has affected all the aspects of cultural production. Computer visual effects and 3D animation created an entirely new visual landscape in the 1980–90s. Today visual quality and production techniques make it difficult to distinguish between cinema and computer animation. Graphic and industrial design has completely switched over to the computer instruments (CAD). The art of photography and closely related to it photorealistic graphics have almost completely migrated to the digital formats as well.

Several new original genres have developed, including immersive environments (virtual reality), interactive and telematic installations, robots and autonomous agents, and net art.

Horizons of the hybrid art (end of the 1990s — 2000s)

Digital art prepared the field for the development of new trajectories of techno-art hybridization. Hybridization is becoming one of the most important aesthetical principles of the contemporary art. Examples include artistic experiments with bio- and medical technologies, the fluorescent rabbit by Eduardo Kac, robotic fishes by Ken Rinaldo, the non-existent matter created at the Symbiotica research centre, the artificially grown ear interface implanted in Stelarc's arm — all these are the examples of the radically new aesthetics — the contemporary avant-garde of the XXI century — and they open new horizons for the creative hybridization of art, science and technology.

КЛАУДИА ДЖАННЕТТИ

Глава программы Искусство, Наука и Технологии в Университете Эвора, Португалия; профессор Университета Помпеу Фабра в Барселоне, Университета Валенсии, Испания.

«Для любого современного явления возможность анализа и приятия — в противоположность отторжению — требует выработки новых интеллектуальных подходов и способов взаимодействия. Один из путей к таким новым методам демонстрирует теория и практика медиа искусства, и особенно интерактивного медиа искусства, влияние обновляющихся концепций которого проявляется уже в том факте, что эстетическая теория более не ограничивается объектом искусства, но обращается к его процессу, структуре и контекстам, к широким взаимосвязям с прочими дисциплинами, пересматривая роли создателя и зрителя произведения искусства.

Сложный процесс трансформаций, который прошли искусство и эстетика, а также глубокое переплетение междисциплинарных связей, могут быть осмыслены только в ходе исследования тех явлений и теорий, которые до сих пор способствовали синтопии искусства, науки и технологии, и продолжат делать это в будущем. Недостаточно описывать нынешнее положение искусства, исходя из его эпицентра; вместо этого следует расширить горизонт исследования, включив в него смежные области знания, а также проследить исторические процессы, в которых обнаруживаются соответствующие изменения и современные явления.

Несомненно, художественная адаптация новых технологий, и существующие сегодня конкретные формы соединения науки и искусства приводят к самым разнообразным вопросам — как практического и формального, так и концептуального и философского характера, — ответ на которые может дать лишь будущее».

«Цифровая эстетика», опубликовано в Medienkunstnetz/Media art net. (2005) http://www.medienkunstnetz.de/themes/aesthetics_of_the_digital/

CLAUDIA GIANNETTI

Head of the Art, Science and Technology program, University of Évora, Portugal; professor at University Pompeu Fabra of Barcelona, University of Valencia, Spain.

«New intellectual approaches and modes of experiencing must be found in order to enable the analysis and assimilation — as opposed to rejection — of the contemporary phenomena. One access route to these new forms is shown by the theory and practice of media art, and of interactive media art especially, whose renewing concepts are discernible in the fact that aesthetic theory is no longer focused exclusively on the art object itself, but on its process, on system and contexts, on the broad linkage of different disciplines, and on reformulating the roles of the maker and the viewer of a work of art.

The complex process of transformation undergone by art and aesthetics, as well as the closely intermeshed interdisciplin ary relationships, can be understood only by investigating those phenomena and theories which have so far driven forward the syntopy of art, science, and technology, and in the future will continue to do so. It is not sufficient to describe the current state of art by concentrating on its epicenter; instead one must expand the horizon of consideration to adjacent fields and trace the historical developments in which corresponding changes and contemporary phenomena can be discerned.

Without a doubt the artistic use of new technologies and the specific current forms of interlocking science and art lead to diverse formulations of questions — of practical and formal, as well as conceptual and philosophical nature — to which only future developments will deliver an answer».

"Aesthetics of The Digital", published in Medienkunstnetz/Media art net. (2005) http://www.medienkunstnetz.de/themes/aesthetics_of_the_digital/

РИХАРД В. КЛУЩЧИНСКИ

Глава факультета медиа и аудиовизуальной культуры, Университет г. Лодзь, Польша; профессор Академии художеств в Лодзе.

«Интерактивное произведение искусства принимает форму события. Художник не создает окончательное, завершенное произведение — вместо этого, он производит область деятельности для адресатов, которые своими интерактивными действиями порождают произведение-событие. Независимо от того, какую форму примет окончательный продукт деятельности художника, интерактивное произведение находит окончательное воплощение только в результате соучаствующего поведения зрителей. Последние, таким образом, становятся участниками, актерами, исполнителями или (со)творцами произведения-события. Можно проследить целый ряд сценариев, направляющих интерактивное поведение адресатов — стратегий интерактивного искусства: стратегии инструмента, игры, архива, лабиринта, ризомы, системы, сети и спектакля. Анализ индивидуальных стратегий показывает, что все общие элементы, которые имеют место в каждой из них и характеризуют интерактивный опыт в целом, каждый раз организуются по-разному. К этим элементам относятся: интерфейс, взаимодействия, данные (базы данных), организация данных (гипертекст, кибертекст), программные и аппаратные системы, отношения между участниками, а также перформанс/спектакль.»

«Стратегии интерактивного искусства», опубликовано в Journal of Aesthetics & Culture, Vol. 2, 2010 DOI: 10.3402/jac.v2i0.5525

RYSZARD W. KLUSZCZYNSKI

Head of the Department of Media and Audiovisual Culture at Lodz University, Poland; professor in Academy of Fine Arts in Lodz.

«An interactive artwork takes on the shape of an event. An artist does not make a final, completed piece of art, instead produces an area of activity for the receivers, whose interactive actions bring to life an artwork-event. Regardless of what shape the final product of an artist's activity takes on, an interactive artwork finds its final formation only as a result of participative behavior of the viewers. The latter ones in that way become participants, performers, executors, or (co)creators of an artwork-event. A number of scores that project the interactive behavior of the receivers, the strategies for interactive art can be distinguished: strategy of instrument, game, archives, labyrinth, rhizome, system, network, and spectacle. The analysis of individual strategies reveals that all the common elements that occur there and characterizing an interactive experience en globe are organized differently each time. These elements are interface, interactions, data (database), data organization (hypertext, cybertext), software/hardware system, relations among participants, and performance/spectacle.»

"Strategies of Interactive Art", published in Journal of Aesthetics & Culture, Vol. 2, 2010 DOI: 10.3402/jac.v2i0.5525

ПРОИЗВЕДЕНИЯ

ART WORKS

Криста Зоммерер & Лоран Миньоно

МОБИЛЬНЫЕ ЧУВСТВА

Электронные интерактивные объекты, 2004

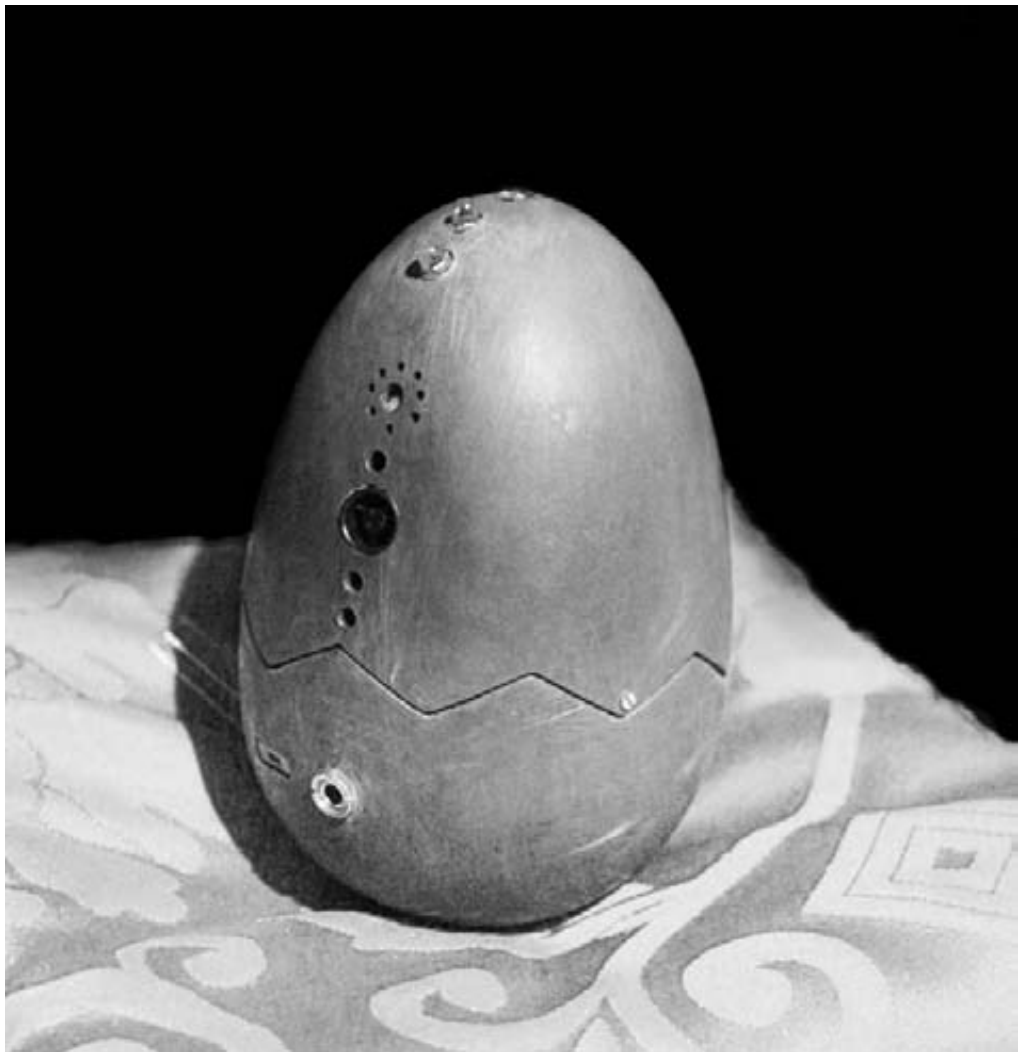
Christa Sommerer & Laurent Mignonneau

MOBILE FEELINGS

Electronic interactive objects, 2004

Датчики, микромотор, микровентиллятор, светодиоды, батарея, усилители, модуль беспроводной связи.

Sensors, micro motor, micro ventilator, Leds, battery, amplifiers, wireless communication module.



RU

Осязание до сих пор остается одним из самых интимных чувств, для описания которого нелегко подобрать нужные слова. Мобильные телефоны настолько сильно изменили нашу жизнь, что все мы уже готовы смириться с сокращением личного пространства в обмен на динамичность и информированность. Для исследования взаимоотношений между частной жизнью и публичной открытостью и был создан проект «Мобильные чувства», впервые представленный на фестиваль «Ars Electronica» 2003 в Линце, Австрия.

«Мобильные чувства» — это художественный проект, позволяющий пользователям передавать и считывать параметры своего тела с помощью беспроводной сети. Мобильные устройства, разработанные специально для этого проекта, позволяют пользователям, находящимся на расстоянии, ощущать сердцебиение и дыхание друг друга. Исследования для «Мобильных чувств» начали проводиться в 2001 году как совместный проект его создателей, Института передовых медиа искусств и наук (IAMAS) и France Telecom Studio Créatif. Было разработано 6 устройств, каждое из которых содержит разнообразные датчики, микроконтроллеры, батареи и беспроводной модуль обмена сообщениями. Первые версии подобного устройства размещались в тыквах, вторые — в яйцевидных формах.

Устройство для проекта «Мобильные чувства» состоит из различных мини датчиков, таких, как датчики пульса, дыхания, тактильный датчик. Помимо этого, в нем, также, есть микромотор, микровентилятор, 2 светодиода белого свечения и аккумуляторная батарея. Каждое устройство оснащено микроконтроллером 16 МГц, тремя предусилителями и усилителем. Внутри этих устройств также находится модуль Bluetooth, который может установить прямую связь между 6-ю устройствами в радиусе десяти метров или связаться с другим устройством с включенным Bluetooth (например, с ПК или КПК), способным подключиться к Интернет или к сети мобильной связи посредством телефона с Bluetooth. Это позволяет всем шести

EN

The sense of touch still remains one of our most private sensations for which we still lack a concise descriptive language. Mobile phones have transformed our social and individual lives in such a radical fashion that we all have grown to accept a decreasing sense of privacy in exchange for connectivity and mobility. To explore this relationship between privacy and ubiquity and connectivity, the «Mobile Feelings» project was created and was first presented at the Ars Electronica 2003 in Linz, Austria.

«Mobile Feelings» is a mobile art project where users can send and receive body data over a wireless communication network. Specially designed «Mobile Feelings» devices allow remote users to feel each others' heartbeat and breath from a distance. Research for «Mobile Feelings» started in 2001 as a collaborative project between the authors, the IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences and the France Telecom Studio Créatif. We designed 6 «Mobile Feelings» devices, which each contain various sensors, actuators, microcontrollers, batteries and a wireless communication module. The first version was housed in gourds, the second in egg-shaped forms.

A «Mobile Feelings» device consists of various miniature sensors, such as a pulse sensor, a touch sensor and a breath sensor, as well as a micro motor, a micro ventilator, 2 white Leds and a rechargeable battery. Each device also contains a 16 MHz microcontroller, 3 preamplifiers and an amplifier. Within each device is a Bluetooth module, which can either establish direct connections between the 6 devices in a range of 10 meters or communicate with a nearby Bluetooth-enabled device (such as a PC or PDA) that can connect to the internet or to a mobile phone network via a Bluetooth-capable phone. This enables all 6 devices

устройствам сообщаться друг с другом без проводов и отправлять информацию через Интернет или сотовую связь пользователям, находящимся на расстоянии.

Когда пользователь берет одно из подобных устройств и помещает палец на датчик пульса, который расположен на вершине яйцевидной оболочки, светодиод начинает мигать, показывая частоту и силу сердцебиения этого человека. Точно таким же образом светодиод другого устройства собирает и визуализирует информацию о сердцебиении второго пользователя. Второй светодиод обеспечивает обоих пользователей визуальной информацией о сердцебиении друг друга, показывая частоту и силу сердцебиения пользователя, находящегося на расстоянии. Таким образом, пользователь получает сведения и о своем собственном пульсе и о пульсе другого пользователя. Помимо визуализации сердцебиения, оба ощущают ритмичную пульсацию в своей ладони, которая в точности соответсвует сердцебиению другого пользователя. Это тактильное ощущение создается благодаря приводу, который состоит из микромотора, двигающего маленькие кусочки металла и создающего ощущение пульсации. В результате оба пользователя моментально получают данные о сердцебиении друг друга в форме ритмичной пульсации, которая изменяется от пользователя к пользователю и может даже передавать физическое и эмоциональное состояние человека. Благодаря этим устройствам оба пользователя могут явно почувствовать физическую связь друг с другом: каждый из них как будто держит сердце другого человека в своей руке и ощущает силу и частоту биения его сердца.

Возможности этих устройств не ограничиваются одной лишь передачей данных о пульсе, поскольку они также снабжены датчиком дыхания и микровентилятором. Когда пользователь дышит в устройство, тепло его дыхания фиксируется, анализируется и отправляется затем в устройство другого пользователя. Информация о дыхании сразу же превращается в легкий ветерок, который дует из микровентилятора устройства, находящегося в руках другого пользователя. Это тоже усиливает эффект физической связи.

«Мобильные чувства» — это художественный проект, исследующий нестандартные способы общения, такие, как передача дыхания и прикосновений по сети мобильной связи. Уникальность результата этих исследований заключается в том, что совершенно незнакомые люди могут делиться друг с другом самыми интимными физическими ощущениями на расстоянии. Система не только стирает устоявшиеся границы между личным и общественным пространством, ее потенциал также заложен в сильном воздействии, которое она оказывает на исследование эмоциональных аспектов осязания и дыхания, ведь значение этих процессов для общения все еще остается до конца нераскрытым.

Криста Зоммер, Лоран Миньоно

to wirelessly communicate with each other and to send information over the internet or a telephone network to remotely located users.

When the user picks up one of the «Mobile Feelings» devices and places his or her finger on the pulse sensor on top of the egg shaped interface, a Led light starts blinking, showing the strength and frequency of the user's heartbeat. Likewise the pulse data of a second remote user is also captured and visualized by the Led of their device. A second Led in each device shows the heartbeat frequency and strength of the remote user, providing both users with visual feedback about their own pulse and that of the remote user. In addition to the visualization of the eartbeats, both users also feel a strong rhythmic pulsing in their palm, which corresponds to the actual heartbeat of the remote user. This haptic sensation is generated by an actuator consisting of a micro motor that moves a small piece of metal and creates the pulsing sensation. This results in the immediate haptic feedback from the remote user's heartbeat and its frequency in the form of a rhythmic pulsing, which varies from user to user and can even reflect his or her emotional and physical state. Both users can thus feel a strong sense of bodily connection through these devices, similar to "holding each other's heart in their hands" and feeling the other's heartbeat and strength.

In addition to the heartbeat data, the «Mobile Feelings» devices also host to a breath sensor and a micro ventilator. When a user breathes onto the device, the heat of his or her breath is captured, analyzed and then sent to the remote user's device. The breath data are then instantaneously translated into a small wind, which is emitted by the device's micro ventilator of the remote user's device and creates an additional sense of bodily connection.

«Mobile Feelings» is an art project that explores novel forms of communication, such as sharing touch and breath over a mobile communication network. The resulting experience has proven to be very unique as it enables complete strangers to remotely share private body sensations. While the system clearly breaks the conventional boundaries between private and public space, the potential of the system also lies in its strong emotional impact it has on the exploration of the emotional quality of touch and breath as two of the least explored communication senses.

Christa Sommerer, Laurent Mignonneau

Авторы проекта выражают благодарность *France Telecom Studio Créatif в Париже, в сотрудничестве с которой был разработан проект, и Институту передовых медиа искусств и наук (IAMAS) в Японии за помощь, оказанную в ходе работы над проектом.*

Acknowledgements:
this project was developed in collaboration with France Telecom Studio Créatif, Paris with the support of the IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences in Gifu, Japan.

Дмитрий & Елена Каварга
ОСТАТОЧНЫЙ МЫСЛЕПОТОК-4

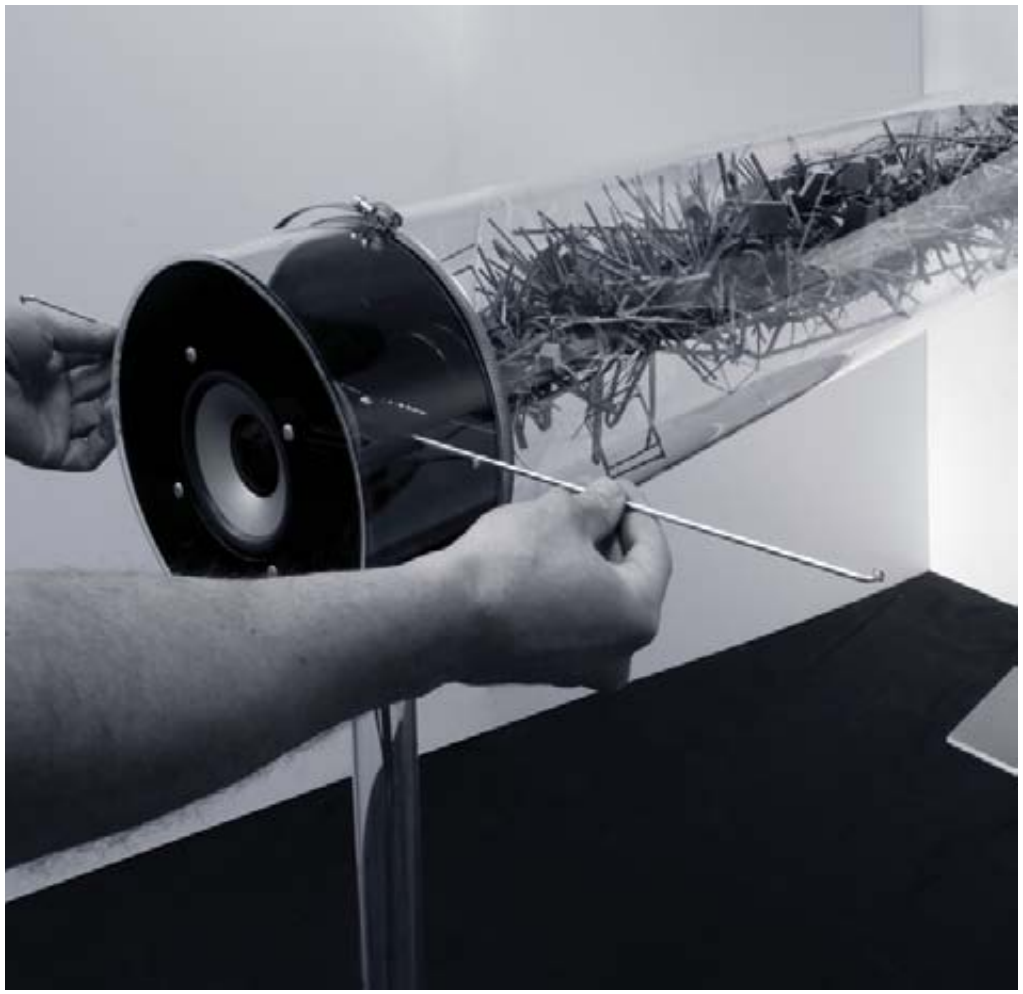
Интерактивная инсталляция, 2011

Dmitry & Elena Kawarga
RESIDUAL THOUGHT-FLOW 4

Interactive installation, 2011

Полимеры Bayer MaterialSciene, PC, аудиосистема, прибор биообратной связи
Аудио: Георгий Белоглазов
Научный консультант: Тимур Щукин
Программирование: Сергей Монахов

Sensors, micro motor, micro ventilator, Leds, battery, amplifiers, wireless communication module
Audio: Georgy Beloglazov
Scientific advisor: Timur Schukin
Programming: Sergey Monakhov



RU

«Остаточный мыслепоток» — прозрачная двухметровая стеклянная колба, в торцы которой встроены активные динамики и приборы биообратной связи.
Взявшись за металлические спицы двумя руками, необходимо успокоить эмоциональное состояние и мыслительную активность. В случае синхронизации усилий и достижения искомого результата, объект реагирует усилением звукового сигнала и, в итоге, изменением аудиотрека.
Благодаря использованию прибора биологической обратной связи в режиме реального времени измеряется уровень эмоциональной активности вошедшего в контакт с объектом человека. Метод, применённый в проекте, называется регистрацией КГР (кожно-гальванической реакции). В основе метода лежит феномен сильной корреляционной связи между изменением электрической проводимости (сопротивления) биологической ткани организма и уровнем эмоциональной активации.

EN

“Residual Thought-flows” — transparent two-meter glass flasks, at the ends of which there are inbuilt speakers and biofeedback devices.
Holding the metal spokes with two hands, it is necessary to calm emotional state, to slow down the thought-flow, attaining the maximum possible inner silence. In the event of the synchronization of efforts and the attainment of the required result, the sculpture reacts with increase of the sound signal and change of an audio-track.
Application of the biofeedback connection device allows to measure the level of emotional activation of a person, who comes into contact with the object, in real time. The method applied in the project is called SGR (skin-galvanic reaction) registration. At the heart of the method lies the phenomenon of the strong correlative connection between the change of electric conductivity (resistance) of an organism’s biological tissue and the level of emotional activation.

Процесс пребывания на грани технологического и природного, рационального и подсознательного, структуры и хаоса, искусства и науки — наиболее волнующее и стоящее усилий занятие. Мне нравится представлять себя экспериментатором-исследователем, оказавшимся внутри собственного опыта, своеобразным биологическим арт-инструментом. С одной стороны, я погружен в созерцание собственных биологических и психических процессов, занимаюсь их изучением и попытками материализации в виде трехмерных образов. С другой — стараюсь находить точки соответствия с быстро меняющимся, скоростным научно-технологическим потоком. Нарушив однажды рамки жанровых ограничений, перейдя от живописи к скульптуре, к интерактивной скульптуре и инсталляции, затем — к меняющейся во времени инсталляции и вновь вернувшись к живописи, я начал, в конце концов, относиться к искусству как к абстрактному непрерывному исследовательскому процессу, способному вобрать в себя все что угодно.

Если попытаться сформулировать предпосылки обращения к самим феноменам сознания и их визуализации, то стоит задуматься о трех основных вопросах, неотступно сопровождающих каждого творческого человека в его поисках: что он делает? как? и зачем? Задаваясь этими вопросами тысячи раз на протяжении многих лет, я решил, в конце концов, заняться материализацией не только образов и символов видимого материального мира, предмета изобразительного искусства, но и того, что лежит у их истоков. Это абстрактные мыслепотоки, модели сознания, механизмы мыслетворения, осколки восприятия, рефлексы, гештальты и т. д. И это уже не совсем скульптуры и инсталляции, а своеобразные артефакты, добытые при погружении в природу собственного сознания и подсознания.

To balance on the edge of the technological and natural, rational and subconscious, structure and chaos, art and science — is the most exciting and rewarding pursuit. I like imagining myself as a researcher and an experimentalist, who happened to be inside his own experiment: in my case — a sort of biological art-instrument. On the one hand, I am constantly preoccupied contemplating my own biological and psychological processes. Shaping my observations into a kind of research, I try to recreate those processes in the form of material 3D models. On the other hand, I focus on the points of correspondence between myself and the world's rapidly changing scientific and technological flow. Once having broken with the genre boundaries, I moved from painting to sculpture, then to interactive sculpture and installation, later — to the time-based installation and afterwards returned to painting. This progression made me rediscover the art as an abstract on-going research process, which can absorb literally anything.

If one tries to trace the rationale behind this reference to phenomena of consciousness and their visualization, it is important to remember the three main questions that drive every creative person in his/her quest — what does one do? how? and what for? I asked myself those questions thousands of times throughout the years and finally decided to settle on materialization: not only of images and symbols of visual world, which operate within the fine arts, but also of what causes their appearance. That is, the abstract flows of thought, the models of consciousness, the mechanisms of idea creation, the fragments of perception, reflexes, gestalts and so on. What is created is no longer a sculpture or an installation, but a kind of artifact 'mined' from the depth of

Материалом для создания объектов и инсталляций являются различные по своим свойствам пластмассы и резины. Это целый спектр листовых, гранулированных, порошковых и многокомпонентных литьевых полимеров. Их синтетические свойства очень подходят для овеществления самой сути мыслительных процессов, обладающих, на мой взгляд, также искусственной и синтетической природой. Удачной в работе с полимерами является еще и возможность их трансформации во времени. Скульптуры и инсталляции разных лет обращаются материалом для создания новых работ, методом частичного переплавления или измельчения. Таким образом, само тело моего искусства развивается и разворачивается во времени, словно змея, кусающая собственный хвост. Оно питается переработанной субстанцией самого себя, обрастая все новыми смыслами и технологически усложняясь.

Наиболее значительные работы последних лет основаны на синтезе науки и искусства и созданы в сотрудничестве с учеными, техническими специалистами и музыкантами.

Это интерактивные объекты и инсталляции, предполагающие биологическую обратную связь со зрителем, они испускают разночастотные шумы, вибрируют, вздрагивают, ворочаются и пульсируют, реагируют на прикосновение, ритм кровотока человека, его голос, дыхание, психическое состояние и т. д. Работы словно оплодотворяются каждым контактом, накапливая в себе информацию от тел зрителей — их мыслями, ритмами, энергией...

Дмитрий Каварга

consciousness.
The media for my objects and installations are various plastics and rubbers. There is a whole spectrum of sheet, granular, powder and multicomponent casting polymers. Their synthetic qualities are perfect for materializing the essence of intellectual processes, which, in my opinion, also have an artificial and synthetic nature. Unlike other media, like stone or metal, polymers can be transformed with time. The sculptures and installations of different ages can become the material for new ones due to technologies of partial melting and decomposition. In this sense, the very body of my art is developing and transforming in time, like a snake that bites its own tail. The recycled substance of itself feeds my work, thereby creating new meanings and technological innovations from old.
The most significant pieces of the last years were based on the synthesis of art and science and created in collaboration with scientists, technical experts and musicians.

Among those are interactive installations and objects that a based on physical response to the audience' action — they radiate noises of various frequencies; they vibrate, shudder, turn and pulsate; they react to the spectator's touch, to the rhythm of human blood flow, to one's voice, breath, psychic state, and those of others. These works get fulfilled/fertilized with every contact, accumulating the information from spectators' bodies — their thoughts, rhythms, energies."

Dmitry Kawarga

Ариана Кайфес

НЕИСКАЖЕННЫЙ ОБРАЗ...

Интерактивная инсталляция, фотография, 2010

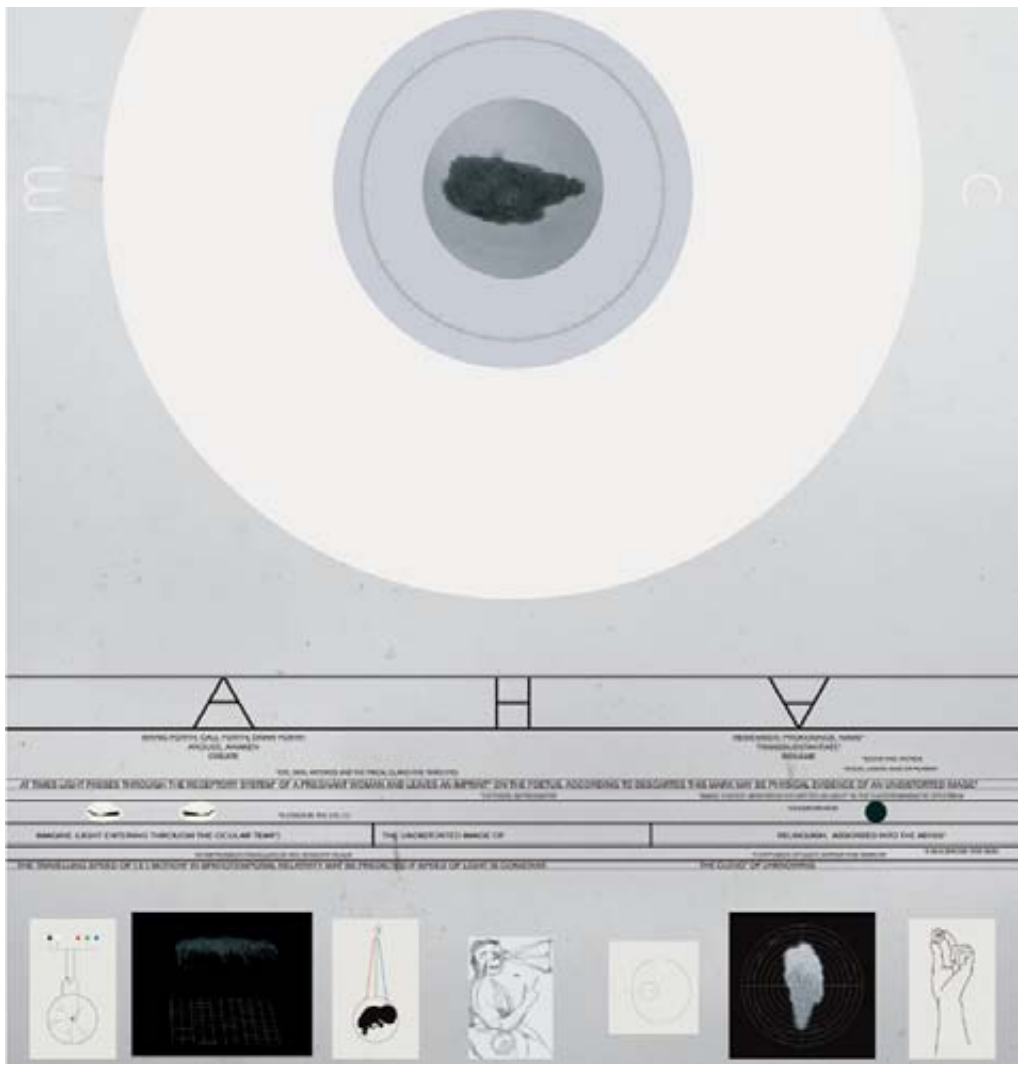
Arijana Kajfes

THE UNDISTORTED IMAGE OF

Interactive installation, photography, 2010

Программирование: Мариадель Аркури, Карл-Йохан Розен
Фотобокс, вебкамера, компьютер, программа распознавания изображения, цифровые принты: чертеж тела, карта.

Programming: Mariadele Arcuri, Carl-Johan Rosén
Photobooth, webcamera, computer, image analysis software
digital prints: body chart, maps.



RU

Где грань между воображаемым и реальным физическим и биологическим смыслом явлений? «Неискаженный образ...» — художественные размышления на тему мифологизации данных о теле человека, а именно родимых пятен.
Вдохновением послужили размышления Рене Декарта в его работах по оптике о возможности неискаженного образа. Образ, возникающий в сознании беременной женщины, будто бы проходит по ее артериям и шишковидной железе, чтобы затем проявиться как родимое пятно на теле плода. Каждая карта называется по имени матери человека, чья родинка на ней представлена. Интерпретация родимого пятна выполняется с применением топографического и спектрального анализа, а также методом исследования точечного множества.

Из беседы Арианы Кайфес с Хеленой Скраг для раздела выставки OCUS POKUS 29/5–24/10 2010 на сайте Музея искусств в Норрчёпинге.

EN

Where is the borderline between the imaginable and the real physical and biological meaning of a certain phenomenon? The Undistorted Image of is an artistic meiditation on the theme of mythologization of the human body data, in this case — birthmarks.
The installation was inspired by speculation made by René Descartes in his writings about optics, concerning the possibility of finding an undistorted image. The image of a pregnant woman's vision could pass through her arteries and the pineal gland to be developed as a birthmark on the body of her foetus. Each map is named after the mother of the person who's birthmark is presented. The mapping is analysed through topographical, spectral and point cloud imaging.

From the interview with Arijana Kajfes by Helena Scragg that was made for the website of Norrköping Art Museum for the exhibition OCUS POKUS 29/5–24/10 2010.

Каким образом размышления Рене Декарта об оптике вдохновили Вас?
А.К.: В научных теориях Декарта, посвященных оптике, есть небольшое, но довольно загадочное рассуждение о создании образа. В нем говорится о возможности беременной женщины носить в себе неискаженный образ, а именно видимый след, проявляющийся в форме родимого пятна на теле ее плода.

Согласно Декарту, то, что мы видим, далеко не обязательно соответствует «истинному» образу видимого. Что Вы думаете по этому поводу?
А.К.: Возможность видеть вещи, и даже просто существовать, по Декарту, зависит от нашей способности мыслить. Мы учимся распознавать вещи и даем им имена. Это — социальный договор, важный для взаимного понимания и чувства общности, но он же может

How have René Descartes thoughts about optics inspired you?
A.K: In Descartes scientific theories about optics there is a short but enigmatic reflection about the creation of an image. It speaks about the possibility of a woman being pregnant with an undistorted image, a visual impression developed as a birthmark on the body of her foetus.

Descartes says that what we observe does not necessarily correspond with the "true" form of the observed. What are your thoughts about this?
A.K: Seeing things, or even just existing depends on our ability to think, according to Descartes. We learn to recognize things and name them. This is a social agreement that is important for our mutual understanding, our sense of community

становиться препятствием, кода речь заходит о представлениях о реальности, которые ограничивают или даже примитивизируют нас. Тогда мы лишаемся свободного мышления (если мы им когда-либо обладали).

but it can also be an obstacle when it leads to notions about reality that restrict or even stupidify us. Then we no longer have a free mind (if we ever had one).

Рене Декарт изучал видение как физический процесс. Он отделял его от процесса интерпретации. Но в Ваших работах Вы, напротив, задаете зрителям вопросы интерпретативного характера. Почему?

А.К.: Мне хочется напомнить зрителю о необходимости заглянуть за пределы очевидного, осознать: что то, что они видят, несет на себе отпечаток предубеждений.

Rene Descartes studied vision as a physical process. He separated it from interpretation but in your work you pose questions to the viewer concerning interpretation. Why?

A.K: I want to remind the viewer to look past the obvious, to become aware of how what they see is affected by preconceived meaning.

Что такое неискаженный образ?

А.К.: Это тот образ, который не был изменен какой-либо промежуточной операцией в ходе технологических или же интерпретационных процессов. Что, вероятно, невозможно.

What is an undistorted image?

A.K: It is an image that has not been distorted by any mediating filters either through technological or through interpretative mechanisms. Maybe it is an impossibility.

Мы ассоциируем науку с точностью и истинностью, в то время как искусство основано на неопределенности и неоднозначности. Как это относится к Вашей работе?

А.К.: Что интересует меня и в искусстве, и в науке, так это процесс исследования неизвестного. Мне интересен тот нейтральный, отстраненный способ, каким наука наблюдает и анализирует окружающую среду. Это дает мне как художнику большее пространство для интерпретации. Ещё я могу не ограничивать себя строгостью научных фактов, а скорее выискивать алогичные, иррациональные сведения, которыми наука пренебрегла. Истинность и точность существуют в искусстве в той же мере, что и в науке. Являясь художником, я также стремлюсь быть точной и последовательной в своей работе.

We associate science with exactitude and truth while art is rather based on uncertainty and ambiguity. How does this relate to your work?

A.K: What interests me in both art and science is the process than explores the unknown. I am interested in the neutral, detached way that science observes and analyses the environment. It creates a larger interpretative space for me as an artist. Also, I do not need to confine myself to the restrictions of scientific facts but rather look for the illogical, irrational leakage that science discards. Truth and exactitude exists in both art and science. As an artist I also strive to be exact and consequent in my work.

Как проект «Неискаженный образ» соотносится с Вашими более ранними работами?

А.К.: Этот проект является прямым следствием другого моего художественного исследования под названием «Occular Witness» («Окулярный свидетель») 2004 года. Тогда я плотно занималась вопросами света, зрения, видимого и невидимого. Я экспериментировала со свойствами света, и результатом стали инсталляция и книга, в которой я и обнаружила декартову идею, ставшую основой этого проекта. Я всегда считала интересными области, где значение граничило с отсутствием значения, с небытием, что одновременно волнует и увлекает меня. Это подтолкнуло меня к работе с технологиями, где энергия и вещество являются нестатичными, изменяемыми сущностями.

How does The Undistorted Image of... relate to your earlier work?

A.K: This specific work comes directly from an art-as-research project called Occular Witness from 2004 where I worked in depth with questions about light, vision and the hidden. I did several experiments with light and the result was an installation and an artist's book where I discovered Descartes idea that became the outset for this work. I have always found it interesting to explore areas where meaning borders to the meaning-less or nothingness, which both disturbs and fascinates me. This has led me to work with technologies where energy and matter are unstable, transformable entities.

Творческое объединение

«КУДА БЕГУТ СОБАКИ»

ОСАДОК

Интерактивная видеоинсталляция. 2011

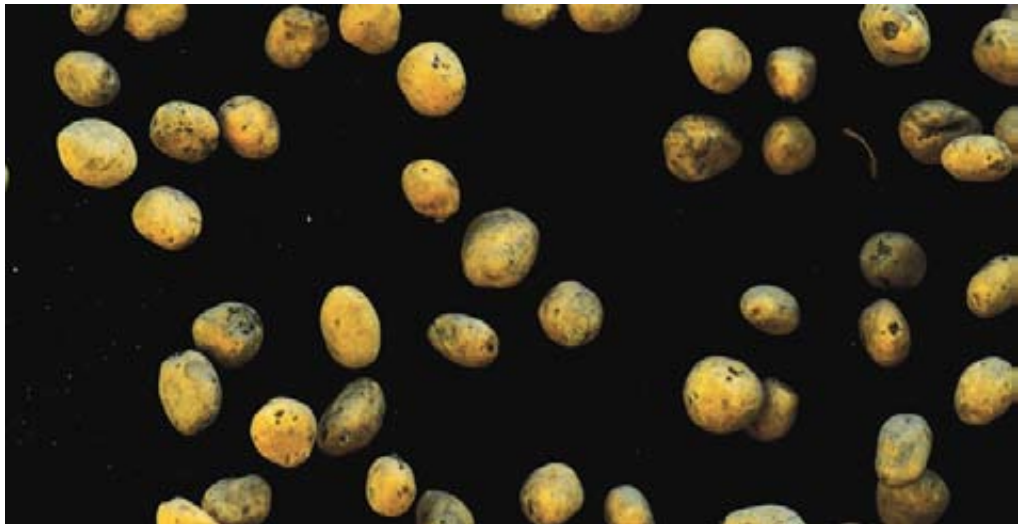
The art group “WHERE THE DOGS RUN”

THE AFTERTASTE

Interactive video installation. 2011

Программирование: Денис Перевалов
Аудиосистема, компьютер, ПО, Kinect

Programming: Denis Perevalov
Audio system, computer, software, Kinect



RU

Давным-давно, когда Антони ван Левенгук смастерил первый микроскоп и разглядел одноклеточные организмы, ему, само собой, мало кто поверил. Фантастические и странные явления легко списать на обман зрения или представить как разыгранные при помощи разных технических средств.
Однако если реальность многообразна, то она же и страшна, и чего в ней только нет. Зато воображение позволяет скрупулезно её рассмотреть и обнаружить в ней союзника человеку. Разного рода технологические трюки создают завораживающие и гармоничные картины: все необычные явления в них мимолетны, едва заметны глазу и удивительны, как самый невинный фокус.

EN

A long time ago, when Antoni van Leeuwenhoek contrived his first microscope and discerned unicellular organisms, it goes without saying that only few people believed him. It is much easier to claim that fantastical and strange phenomena are nothing but optical illusions or expose them as being made by the means of various techniques. However, if our reality is diverse, it must be also scary – it is a container for so many multiple things. Luckily, our imagination lets us examine the reality scrupulously and discover it as an ally. Various technological tricks create bewitching and harmonious images: all the unusual things in them are transient, subtle and wonderful, as the most innocent magic trick.

Сергей Новик & Андрей Хазов
ТРЕПЕТНЫЕ СВЯЗИ

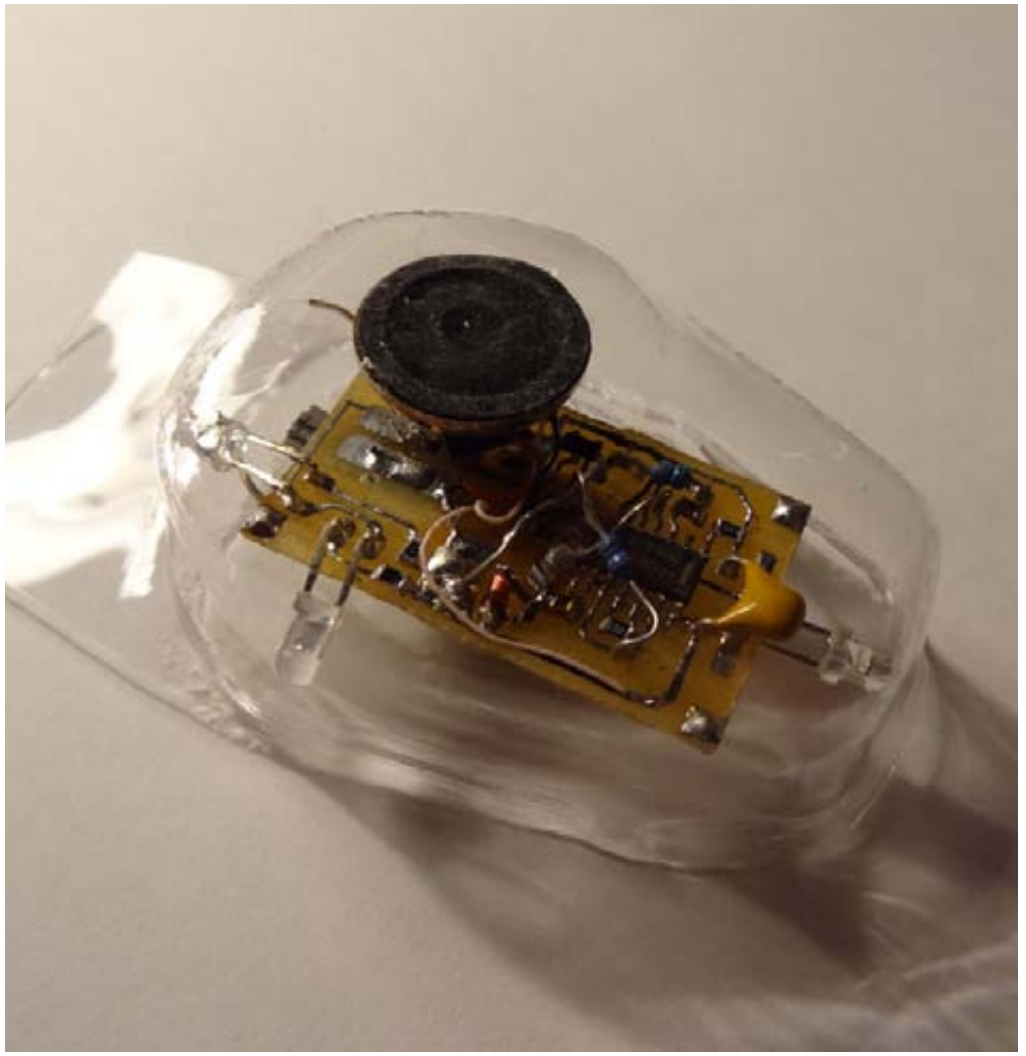
Роботическая инсталляция, 2011

Sergey Novik & Andrey Khazov
ALIVE CONNECTIONS

Robotic installation, 2011

Электроника, стол индивидуальной сборки

Electronics, designe table



RU

Одно из главных условий жизни любого сообщества — коммуникация. Насколько мы заботимся о том, чтобы слышать друг друга, проявлять чуткость и ответственность? А ведь во многом именно через взаимодействие с другими мы осознаем и проявляем самих себя.
Обитатели импровизированного электронного сообщества наглядно демонстрируют диапазон моделей поведения в ситуации совместного сосуществования (от пассивности до наступательных тактик). Их движения спонтанны и являются, главным образом, лишь реакцией на действия друг друга. Будучи иллюстрацией принципа самоорганизации в живых системах, инсталляция представляет также, как именно в подобной системе может распространяться не просто сигнал, но весть/новая идея: насколько восприимчивы к ней окружающие, будет ли она принята и передана в неискаженном виде?

EN

One of the most important conditions of every community`s life is communication. To what extent do we care about hearing each other, being heedful and responsible? And it`s interaction with the others that mostly helps us to realize who we are and show our worth.
Dwellers of the improvised electronic community visually demonstrate the whole range of behavioral patterns in the situation of coexisting together (from passivity to offensive tactics). Their movements are spontaneous and mainly represent a mere reaction to each other`s actions. Being an illustration of a self-organization principle in living systems, the installation also shows how not only a signal but the news/a new idea can be spread within such a system: to what extent living creatures are able to perceive it, is it possible that the concept will be accepted and transferred without being distorted?

Денис Перевалов & Нина Рижская & Игорь Татарников (Sodazot)

СФЕРО-ФОНОГРАФ

Интерактивная инсталляция. 2011

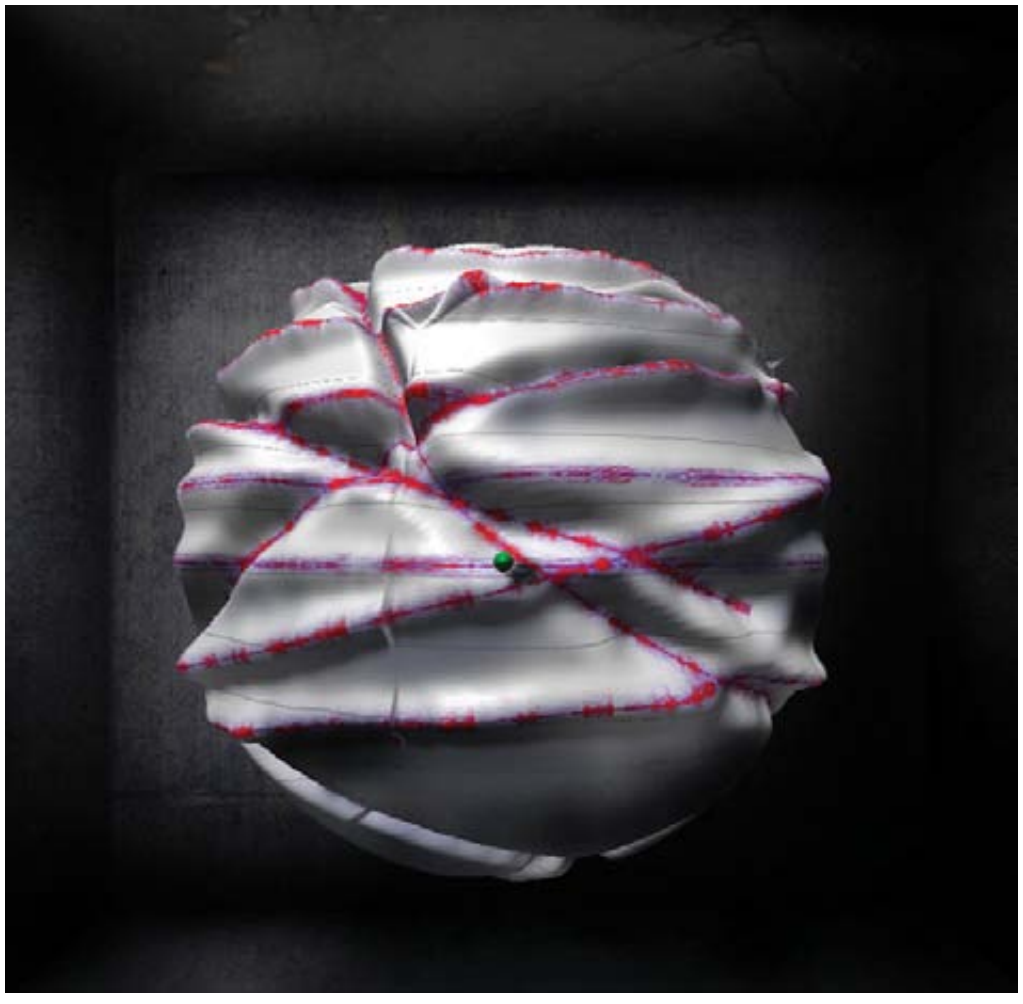
Denis Perevalov & Nina Rizhskaya & Sodazot (Igor Tatarnikov)

SPHERICAL PHONOGRAPH

Interactive installation. 2011

Аудиосистема, компьютер, ПО, iPad

Audio system, computer, software, iPad



RU

Обычные устройства записывают и воспроизводят звук линейно во времени.
Цель «сферо-фонографа» — показать, что будет, если избавиться от этого ограничения. Аналогично классическому фонографу, звук записывается с помощью нанесения звуковых дорожек на некоторую поверхность. В данном случае, запись и воспроизведение осуществляются не на традиционную дисковую поверхность, но по произвольным траекториям, задаваемым каждым желающим, на виртуальную сферу. Звуковые дорожки могут пересекаться, переплетаться и даже совпадать, что при воспроизведении приводит к синтезу новых, необычных звуков.
Несколько зрителей с помощью планшетов iPad могут одновременно и независимо друг от друга осуществлять запись и индивидуально воспроизводить записанный звук. На экран транслируется образ совместного творчества участвующих.

EN

The traditional sound recording devices record and reproduce the sound linearly in time. The purpose of the «spherical phonograph» is to demonstrate the sound being free of such limitation. Similar to the classic phonograph, sound is recorded by the infliction of tracks on a surface. In this case the recording is done not on the conventional disc surface, but on the virtual sphere with voluntary trajectories which can be set by anyone. The tracks can cross, twist and even coincide — what creates a synthesis of new and original sounds.
Several visitors equipped with the iPads can simultaneously and independently from each other record and individually play the recorded sound. The projected image is the product of the collaborative creation of the participants.

Перевалов & Рижская & Игорь Татарников (Sodazot)

ГОРОД НЕ/ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Интерактивная инсталляция, 2011

Denis Perevalov & Nina Rizhskaya & Sodazot (Igor Tatarnikov)

CITY OF (IM)POSSIBILITIES

Interactive installation, 2011

Аудиосистема, компьютер, ПО, интерактивный стол с видеокамерой
3D-моделирование: Роман Карпов
Звук: Татьяна Комарова
Изготовление стола: Владимир Сухих, Алексей Табаринцев

Audio system, PC, software, interactive table with a video camera
3D-modeling: Roman Karpov
Sound: Tatiana Komarova
Table creation: Vladimir Sukhih, Alexey Tabarintsev

RU

Каждая научная гипотеза – это своего рода возможный мир. Без ментального эксперимента, допущения того, что нечто может существовать по-другому, мы до сих пор находились бы на уровне мифологического сознания. Начало проявления воображения, а значит и искусства – в сослагательном наклонении. «Что если...» – от детского азарта и озорства до последней надежды найти единственно верное решение – пожалуй, один из самых жизнеутверждающих оборотов речи, а значит и способов мышления...

Современная наука очень мало знает о том, могла бы существовать жизнь на Земле, и какой была бы цивилизация, если бы физические условия на Земле и небесно-механические параметры Солнечной системы отличались от тех, какие они сегодня.

Инсталляция предлагает поверить в то, что жизнь и город Екатеринбург существовали бы даже в случае таких утопических трансформаций, как изменение количества естественных спутников, величины гравитационной постоянной, радиуса Земли и температуры Солнца. Изменяя физические параметры, можно наблюдать, как мог бы выглядеть пейзаж города в таком случае, а также как бы он звучал.

EN

Each scientific hypothesis is a “possible world” of sorts. Without a mental experiment, or an assumption that things can exist differently, the development of humankind would have been suspended at the level of mythological mind. Imagination, as well as art itself, takes its roots in a conjunctive mood. “What if...” – from childish enthusiasm and tricks to the last hope to finding the only right solution – it is probably one of the most life-affirming turns of phrase, and thus – ways of thinking...

Modern science knows very little about the terrestrial life and the reality of civilization in the physical conditions on Earth and the spatial-mechanical parameters of the solar system different from what they are now.

The installation suggests a narrative where life and Ekaterinburg city would exist even in the case of such utopian transformations as change of the amount of natural satellites, of the magnitude of the gravitational constant, of the Earth’s radius and the temperature of the sun. Playing with physical parameters offers a new landscape to observe and to listen to.

Юлиус Попп

BIT.CODE

Электронная кинетическая скульптура. 2009

Julius Popp

BIT.CODE

Electronic kinetic sculpture. 2009

Пластик, металлическая конструкция, цепи, компьютер, программное обеспечение

Plastic, metal structure, chains, computer, software

RU

Bit.Code представляет собой огромный экран, оснащенный механическим приводом и состоящий из одинаковых вращающихся осей с черно-белыми панелями, символ цифрового двоичного кода. Управляемые специальной программой оси вращаются независимо друг от друга, регулярно делая паузы, чтобы отобразить слова, наиболее часто используемые на текущих новостных сайтах.
Bit.Code — последняя из серии работ, в которую также входят более ранние произведения Bit.Flow («Бит.Поток») и Bit.Fall («Бит.Падение»).

Из интервью с Юлиусом Поппом для журнала Wallpaper, 8 декабря 2009
Беседовала Софи Ловелл

Какие идеи лежат в основе Ваших работ на тему информации?
ЮП: Существует древнегреческая легенда о том, как Ариадна дала Тесею путеводную нить, чтобы помочь ему найти выход из лабиринта Минотавра. Философы Мишель Фуко и Жиль Делёз говорили о том, как эта нить разделилась в современном мире, о том, что больше не существует единственно верного пути как такового, потому что все происходит одновременно. Bit.Flow подчеркивает, что сегодня культура строится на другом типе навигации и ориентации.

Чем именно «Bit.Code» отличается от «Bit.Fall»?
ЮП: Работы объединяет то, что обе связаны с битами. В Bit.Fall — это капли воды, в Bit.Code — это пластиковые звенья цепи, белые или черные. Обе работы представляют информацию, только различными путями. С помощью водопада машина генерирует «читабельные» слова на те несколько секунд, пока капли воды летят; затем они падают — и слово распадается. «Bit.Code» состоит из 96 пластиковых цепочек с одинаковым чередованием черного и белого — это так называемые «созвездия пикселей». Количество пикселей, которые могут быть помещены рядом друг с другом,

EN

"Bit.Code" is a large mechanically operated 'screen' consisting of identical rotating black and white tracks made up of the 1s and 0s of basic binary digital code. Controlled by a specially designed software, the tracks rotate individually, pausing at regular intervals to display the most frequently used key words taken from recent web feeds of current news sites.
"Bit.Code" is part of a series of works, comprising also of the earlier works "Bit.Flow" and "Bit.Fall".

From the interview with Julius Popp for the Wallpaper Magazine, 8 December 2009. By Sophie Lovell

What is the thinking that underscores your works on the theme of information?
JP: There is a Greek legend that concerns a thread that Ariadne gives to Theseus to help him find his way out of the Minotaur's labyrinth. The philosophers Michel Foucault and Gilles Deleuze talked about how this thread has been broken in modern times in that there is no single way out anymore because everything happens simultaneously. Bit.Flow represents the fact that there is now a different kind of navigation and orientation in our culture.

How does the Bit.Code differ from Bit.Fall?
JP: What both works have in common is that they deal with "bits". They are represented in Bit.Fall by single drops of water, in Bit.Code they are plastic chain links that are either white or black. Both represent information but in quite different ways. With the waterfall, a machine generates a readable word for a very short moment in time that falls down and falls apart. «Bit.Code» has 96 plastic chains, each with the same black and white code, or pixels constellations. There is a limited number of pixels that can be moved next to each other. When they move, words are created and when they move again, new words appear. It is a limited system with the capacity

ограничено. Когда они перемещаются, составляются слова, а когда пиксели перемещаются вновь, появляются новые слова. Это ограниченная система, которая может представлять почти неограниченное количество информации.

to represent an almost unlimited variety of information.

Похоже на аналог ДНК: ограниченное количество единиц кода с почти бесконечным потенциалом для рекомбинации.
ЮП: Да, это один аспект. Другим аспектом является то, что люди могут читать и понимать только буквы алфавита, а в действительности коды цепочек напоминают штрих код. Для машины каждая часть штрих кода читаема, а для нас это просто помехи или случайный узор. Мы можем иметь дело только с той информацией, которую обучены воспринимать. Я располагаю эти цепочки так, чтобы информация становилась понятна, то есть я делаю систему понятной. Это олицетворение переменчивости нашей культуры. Новые ценности генерируются из кусочков старого.

That sounds like an analogy for DNA: a limited number of code units with almost unlimited potential for recombination.
JP: Yes, this is one aspect, the other is that we as humans are only capable of reading and interpreting the letters of the alphabet, but in reality the code of the chains is like a barcode. For a machine, every part of this barcode is readable, for us it is just noise or random patterns. We can only deal with information that we have been taught or trained to read. I arrange these chains into something that is readable; that is, I arrange the system into an intelligible one. It is also about the changing processes within our culture. About the generation of new values from a limit number of parts.

С помощью механики Вы переводите в видимый режим цифровые явления, обычно невидимые для нас. Вы пытаетесь сделать этот огромный закодированный мир интернета более прозрачным?
ЮП: Мне интересны не столько технологии, разработанные для общения, сколько культурные изменения, происходящие в результате. Для меня важнее найти визуальную форму, чтобы отобразить то, как мы взаимодействуем с информацией, как мы используем ее и подвергаемся ее влиянию, нежели знать технологии, стоящие за этими процессами.

You are using mechanical means to translate a digital phenomenon that usually remains invisible to us. Are you trying to make this enormous, coded world of the Internet more transparent?
JP: I am not primarily interested in the technology that we have developed to communicate, I am interested in the cultural changes that are happening as a result. Expressing how we interact with information, how we use it and the influence it has on us in a visual form is more important to me than the technology behind it.

Вас волнует природа информации, которой цифровые системы «кормят» нас, и наше недостаточно критичное отношение к потребляемой информации?
ЮП: Моя работа — размышления и выводы. Мы должны больше размышлять над информацией, которую впитываем. Одна из моих работ перечисляет двенадцать самых частых

So you are concerned with the nature of the information that this digital system is feeding us and our lack of criticism about what information we consume?
JP: My work is about reflections and the drawing of conclusions. We need to reflect more on what information we are actually being fed with. One of my works deals with listing the

Julius Popp. Bit Fall. 2007

слов из тех, что всплывают в новостях ежедневно и со строгой периодичностью. Возникает вопрос: неужели это все, что движет нами и влияет на нас как на общество? Сколько времени мы уделяем той или иной новости, как долго информационные агентства распространяют ее? Зависит ли это от того, насытились ли наши нервы сенсацией и мы не хотим больше слышать о ней? Или это вопрос природы медиа пропаганды: задерживаясь на отдельной теме дольше других, заботится ли газета таким образом о самосохранении и тиражах или же об устойчивом влиянии на общество?

twelve most frequent key words that turn up in news feeds each day over a certain time period. It begs the question: Is that really all that moves us or affects us as a society? How long is the attention span for a piece of news, how long do the news agencies propagate it for? Does it depend on whether our neurons are saturated with it and we don't want to hear about it anymore? Or does it lie with the media propagators: By dwelling longer on a particular theme is a newspaper more interested in securing its own existence and circulation or having a sustained influence on society?

По какому принципу выбираются слова?
ЮП: Я задал настройки, которые выбирают слова, я сам никак не влияю на выбор. Статистический алгоритм оценивает и выбирает слова. Меня не интересуют отдельные значения, только поток и изменение. Я не хочу рассказывать истории, но, скорее, хочу указать на общие структуры и сделать их видимыми.

How are the words for your pieces selected?
JP: I built structures and these structures choose the words — I have no influence on what comes out. A statistical algorithm evaluates and selects the words. I am not interested in the individual values — only in the flow and the changes. I do not want to tell any stories, I want to point to the overlying structures and make them visual.

Соня Чиллари

КАК ХУДОЖНИК Я ДОЛЖНА ОТДЫХАТЬ

Генеративный/ интерактивный перформанс. 2009

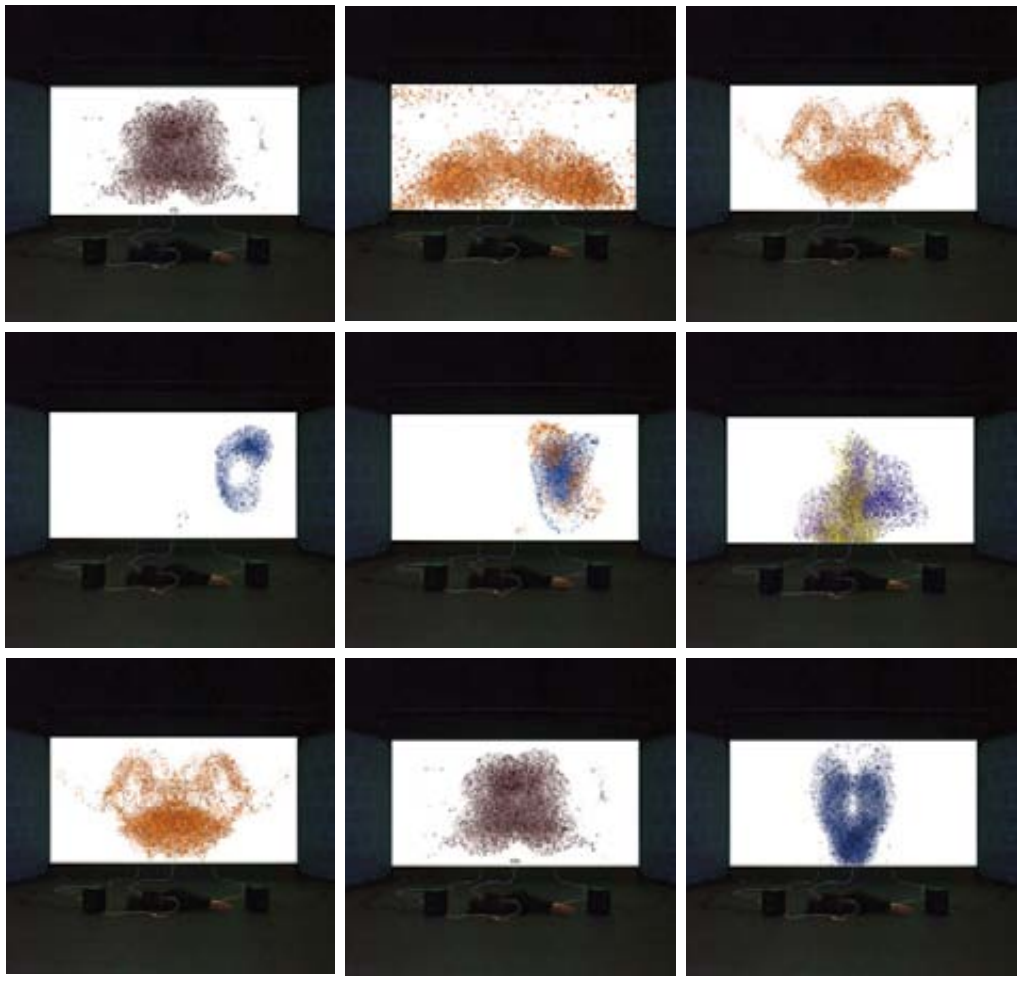
Sonia Cillari

AS AN ARTIST, I NEED TO REST

Generative / Interactive performance. 2009

При поддержке: [ars]numerica (Монбельяр, Франция), Optofonica Laboratory for Immersive Art-Science, Mondriaan Foundation (Амстердам, Нидерланды).

Supported by [ars]numerica (Montbeliard, France), Optofonica Laboratory for Immersive Art-Science and Mondriaan Foundation (Amsterdam, the Netherlands).



RU

В этом интимном и утомительном перформансе подчеркивается процесс создания работы на публике в режиме живого времени. Чиллари лежит на полу выставочного пространства и выдыхает через длинную проводящую трубку, один конец которой в левой ноздре художницы, а другой — у центра экрана. Дыхание порождает к жизни цифровое образование, «перо» (название автора). За время перформанса «выдыхается» около 14 тысяч цифровых элементов, которые могут образовывать до 6 разнообразных фигур, символизирующих жизненные состояния от сложения и роста до сопротивления. На характер изображения влияет также и уровень углекислого газа в помещении: чем больше его концентрация, тем быстрее «перо» теряет изначальный цветовой спектр, становясь чернее.

Отрывок из интервью «Пространство телоцентрично». Беседовала Аннет Деккер. Опубликовано в «Sonic Acts XIII — Poetics of Space», Нидерланды, 2010, с. 175–177.

EN

This intimate and exhausting performance emphasizes the creation of a work of art in front of the public over time. The artist is lying still on the floor of the exhibition space and exhales through a long cable, which departs from inside her left nostril and ends at the center of the main screen suspended from the floor. A digital creature, feather, is entirely generated by the artist's exhaling into it. During the performance, around 14.000 digital elements is exhaled and the digital feather can be in more than 6 different states of beings, from addition to resistance patterns of life. Also the range of the carbon dioxide levels in the exhibition space is revealed by the feather, which might lose its initial range of colors heading towards black in case of higher concentrations in the air.

Extract from: Space is Body Centred, interview by Annet Dekker, in Sonic Acts XIII — "The Poetics of Space, publication of the Festiva"l, Amsterdam (NL), 2010, p.175–177.

Вы представили перформанс под названием «Как художник я должна отдыхать», во время которого Ваше дыхание действует на цифровое «перо», проецируемое на экран над Вами. Чего Вы хотели достичь, создавая этот проект, чем хотели поделиться со зрителями?

С.Ч.: Проект «Как художник я должна отдыхать» появился во многом из-за напряжения, связанного с моими внутренними мотивами, с желанием творить. Это очень интимная, сложная в исполнении вещь, где я впервые представляю перед публикой сам процесс создания своей работы. «Как художник» я максимально сконцентрирована на себе: контролируя свое произведение с помощью дыхания. Ведь дыхание — одна из немногих функ-

You also made a long performance titled As an artist I need to rest in which your breathing generates and influences the states of being of a digital feather projected on a screen above you. What is it you wanted to achieve or share with the audience?

SC: The performance work "As an artist, I need to rest" results from the tension in my personal impulses and desires of making art. It is a very intimate piece which confronts me with something I have never done before: an exhausting performance in which I emphasize the creation of my own work in front of the public over a period of time. As an artist I place myself in a completely self-possessive role: being in control of my work through my breath.

ций тела, которую человек может регулировать как осознанно, так и неосознанно. «Я должна отдыхать», чтобы найти способ объединить себя и свою работу. Во время создания работы мне нужна была психическая и физическая выносливость, для избежания гипервентиляции легких. В этом произведении дыхание — источник жизни, то, благодаря чему мы поддерживаем жизнь друг друга, метафора, отражающая взаимосвязь между художником и его работой.

Эта взаимосвязь позволила мне представить созидание как чувственный опыт, как жизненно важный инстинкт, благодаря которому автор может погрузиться в состояние возбуждения или разочарования. В этом проекте также важен перформативный, временной аспект. Мне необходимо настроить сознание таким образом, чтобы перейти границы того, на что (как считается) способно тело. Чтобы наблюдать за созданием работы, зрителям необходимо определенное время. Мне интересны действия, развивающиеся во времени — они позволяют мне искать ответы на вопросы, связанные с ментальной и физиологической деятельностью человека. Мне нравится, что зрители оказываются в вуайеристической ситуации. Я считаю, важно предоставить публике подобный опыт. В перформансе «Как художник я должна отдыхать» я исследую границы возможностей собственного тела, в течение долгого времени я открыта публике, находясь в интимной ситуации.

As breathing is one of the few bodily functions that can be controlled both consciously and unconsciously. I need to rest to find a symbiosis between myself and the piece. Psychological and physical stamina are required to combat the risk of hyperventilation, in which I might find myself breathing deeper or faster. During the performance the audience can hear the sound of my respiration becoming more fatigued. In this piece, breath, as the giver of life, represents keeping each other alive, a metaphor of interdependence between the artist and his own creation.

Connecting the creation of my work to my own breathing highlights creation as a carnal act of experiencing, and as the vital instinct that can bring the artist into a continuous state of excitement and frustration. The performative aspect of the piece over time is also very important. The intention is to enter into a certain state of mind, where I can push my body over the limit. I am interested in actions over time because I regard performance as a means of researching mental and physical answers. I like the idea of the audience being in a voyeuristic situation. It is important to confront the audience with this experience. The public has to take the time to see the piece. In fact, "As an artist, I need to rest" confronts me with finding the limits of my body over time, with a long exposure to the public, performing in an intimate situation.

Что вдохновило Вас на подобный проект?

С. Ч.: Я хотела показать, что создание произведения искусства — это телесный опыт, и создавая свою работу, автор переживает возбуждение и разочарование. Чтобы это сделать, я задумалась над ролью художника, использующего интерактивные технологи, и о том, что мы на самом деле понимаем под интерактивностью современного искусства. Художник зашифровывает происходящее в жизни человека, пользуясь множеством языков. Это замещение отражает его способность верить, воображать, чувствовать, становиться открытым познанию, пространству, красоте. Новые технологии позволяют нам продлить настоящее. Петер Вайбель однажды сказал, что технологии освобождают от (случайностей) реальности. Мое тело (т. е. тело художника) создает интерактивное произведение. Во время перформанса это происходит в реальном времени. Таким образом, эта работа проявляет отношение самовосприятия человека к миру, что отражается и трансформируется в интерактивном произведении искусства.

Я хочу понять, природу процесса формирования человеком нового эмпирического восприятия мира. Мне интересно, как мы реконструируем внутренний и внешний мир с помощью сенсорной системы. В противовес рационалистическому представлению об объективности пространства и тела человека, в этом проекте я концентрируюсь на перцептивных механизмах и рассматриваю, как в подобных условиях раскрывают себя сознание, восприятие и идентичность. Все мои работы передают ощущение нестабильности и непостоянства. Я использую интерактивность, чтобы исследовать возможность ухода от идеи о существовании объективной реальности.

What inspired you to make such a performance?

SC: To highlight creation as a carnal act of experiencing, to emphasize the excitement and frustration in such action. I wanted to question the idea and the role of an artist working with interactive technologies in contemporary art, and to question the way we actually understand interaction in contemporary art. The artist codifies human experiences in numerous sensory languages. This substitution reveals the artist's capacity to feel, envision and believe, becoming sensitive to different kinds of knowing, spatiality and beauty. Technology can help us to extend the present. Peter Weibel once said that the use of technology frees us from instances of reality. By dealing with a real-time generation between my body, as the artist's body, and my interactive work, this piece manifests how the image of one's self and the relationship to one's world is reflected and transformed in interactive works.

For me it is important to explore how we, individually, generate empirical concepts of the world, thus relating new impressions to existing ones. In other words: how the interaction between a person and his/her surroundings arises. How we, as perceivers, reconstruct the internal and external worlds by means of our sensory systems, and how our senses achieve the process of consciousness in order to identify these worlds. Against the rationalist notion of objective space and body, the core of my exploration is the creation of sensorial and perceptual mechanisms in immersive and augmented environments to instigate interactive processes. My artistic investigation examines how patterns of consciousness, perception and identity emerge in such settings. A recurring element in my works is an experimental praxis revealing a sense of instability and impermanence. I have always searched for new ways to observe and visualize behavior. I use interactivity to explore the possibility of distancing oneself from the idea of objective reality.

Electroboutique
(Аристарх Чернышов & Алексей Шульгин)

Electroboutique (Aristarkh Chernyshev & Alexey Shulgin)

RU

Электробутик — это инновационная компания, производящая современное искусство. Мы делаем передовые произведения, объединяющие в себе стиль, интерактивность и критический подход. Эксклюзивные и в то же время доступные, наши произведения манифестируют новую эру ответственного производства и открывают новые горизонты креативного потребления искусства.

В Электробутике мы верим, что люди и окружающая среда так же значимы, как и искусство, которое мы делаем. Электробутик производит не наносящие окружающей среде ущерба арт-продукты, которые не только потребляют минимум электроэнергии, но также помогают уменьшить выделение углекислого газа в атмосферу.

Электробутик без устали участвует в социальных и благотворительных проектах в надежде изменить мир к лучшему. Также, мы постоянно отслеживаем и последовательно улучшаем условия труда людей, работающих для нас.

Аристарх Чернышов & Алексей Шульгин

EN

Electroboutique is an innovative art-production company. We make cutting-edge art works that merge together style, interactivity and critical approach. Exclusive but affordable, they manifest the new era of responsible art-making and open new horizons for creative consumption.

At Electroboutique, we believe that people and the environment are just as important as the art we make. Electroboutique manufactures sustainable art products that are not only energy-efficient, but also help reduce carbon footprint on the environment.

Electroboutique contributes tirelessly to social and charitable activities in order to create a more beautiful world. We are also committed to monitoring and progressively improving the conditions of people who work for us.

Aristarkh Chernyshev & Alexey Shulgin

Аристарх Чернышов & Алексей Шульгин

WOWPOD

Интерактивная медиаскульптiура. 2008

ЖК телевизор, пластик, электроника собственной разработки, акустические системы, iPod

'wowPod' — это артистический мега-интерфейс для iPod. Подсоединяйте iPod к 'wowPod' и наслаждайтесь невиданным ранее артистическим мега! потреблением. Все ваши mp3-файлы, видеоклипы и подкасты предстанут в новом виде, пропущенном через внутренний мир художника. Таким образом, масс-культурная жвачка для глаз и ушей приобретет совершенно новую онтологическую глубину и множественные смыслы. Кроме того, 'wowPod' — это яркий дизайнерский объект, который украсит любой интерьер, частный или общественный. Гигантский дисторсированный iPod — это развитие идей креативного капитализма, и одновременно — его критика. Критика через потребление (или потребление через критику) — вот модус современной жизни, и 'wowPod' репрезентирует этот модус at its best (like no other).

Aristarkh Chernyshev & Alexey Shulgin

WOWPOD

Interactive media sculpture. 2008

LCD screen, plastic, custom electronics, acoustic systems, iPod

'wowPod' is an artistic interface for an iPod. Plug your iPod into 'wowPod' and enjoy artistic mega-consumption unknown before. All your mp3 files, videos and podcasts will appear in a new way processed through inner life of an artist. Thus, a mass-culture bubble-gum for eyes and ears gains absolutely new ontological profoundness and multiple meanings. Besides that 'wowPod' as a brilliant design object will adorn any interior, private or public. Giant distorted iPod further develops ideas of creative capitalism, being at the same time critical towards it. Critique through consumption (or consumption through critique) — that is the modus of modern life; 'wowPod' represents this modus at its best (like no other).

Аристарх Чернышев

ПОЭТИЧЕСКАЯ ЭКОНОМИКА

Электронный объект. 2005

Светодиоды, пластик, электроника собственной разработки

Экономика и жизнь, физики и лирики: эти устойчивые словосочетания сразу вызывают поток ассоциаций из глубокого детства, залитого солнечным светом и чувством бесконечного счастья:
И как всякий художник, Аристарх Чернышев достает эти воспоминания из своей памяти и делает из них искусство, своими, сразу узнаваемыми выразительными средствами, используя прием деконструкции информационного потока (вспомните инсталляции 'Окончательная настройка', 'Жевательная грязь', 'Жажда', объект 'ТелеБластер'), только теперь примененного к тексту.
В споре между физиками и лириками победили менеджеры, так как и физики и лирики оказались всего лишь разными подвидами наивных романтиков. В современном мире нет места лирике. Сегодняшняя поэзия — это биржевые сводки, курсы валют, цены на нефть и золото.
Объект 'Поэтическая экономика', выполненный в стиле дивайс-арт, ярко воплощает в себе эту идею, все же оставляя зрителю надежду на то, что еще есть в жизни место искусству, хотя бы в виде мерцающих огней рекламных вывесок.
Инсталляция визуально деконструирует традиционные поэтические тексты (Гете, Шекспира, Пушкина) и заменяет их новостной лентой, идущей в режиме реального времени.

Aristarkh Chernyshev

LYRIC ECONOMY

Electronic object. 2005

Led, plastic, custom electronics

Economics and life, physicists and lyricists: these idiomatic phrases evoke a stream of associations from early childhood, sunlit and full of endless happiness. As any artist, Aristarkh Chernyshev gets out these memories and uses them to create art, with his at once recognizable expressive means, using method of documenting the information stream (installations «Final Customization», «Chewing Mud», «Thirst», the object «TVblaster»), though applied to text.
The dispute between physicists and lyricists was won by managers, as both physicists and lyricists turned out to be different subspecies of naive romanticists. In modern rationalized, globalized world, there is no space left for lyricism. The poetry of today is stock exchange rates, oil and gold prices, celebrity news and ad slogans. «Lyric Economy» brilliantly embodies this idea, at the same time leaving a hope that there is still a place for art in this world, if nothing else as shimmering lights of advertisement boards. The installation visually deconstructs a traditional poetic text (Goethe, Shakespeare, Pushkin, you to decide) and replaces it with a news feed coming in real time through RSS channels. .

Аристарх Чернышев, Алексей Шульгин

INVISIBLE MESSAGE

Электронные объекты. 2011

Стеклопластик, электроника собственной разработки, инфракрасные светодиоды

Визуально изысканная формалистическая скульптурная композиция несет в себе скрытое сообщение; но увидеть его можно только, вооружившись цифровой техникой. Произведение несет в себе различные смыслы в различных световых спектрах — видимом и невидимом. Соответственно, работу нужно воспринимать как непосредственно глазами, так и через объектив цифровой фото/видео камеры или мобильного телефона, чувствительных к инфракрасному свету. Скрытое послание наглядно иллюстрирует идею Маршалла Маклюэна о том, что медиа — это продолжение наших органов чувств.

Aristarkh Chernyshev, Alexey Shulgin

INVISIBLE MESSAGE

Electronic objects. 2011

Fiberglass, infrared LEDs, custom electronics

This visually refined formalist wall-mounted sculpture carries a hidden message. One can see it though only if enhanced by digital technology. The piece carries different meanings in different light spectra — visible and invisible ones. Accordingly, one should look at the piece in two ways — with bare eyes and through a digital camera or a mobile phone — that is sensitive to infrared light.
Kind of direct illustration to M. McLuhan idea about media as extension of our senses.

ВИДЕОПРОГРАММЫ

VIDEO PROGRAMS

HEXAGRAMCIAM:

9 ПРОИЗВЕДЕНИЙ МЕДИА ИСКУССТВА

HEXAGRAMCIAM:

9 PLATFORM FOR MEDIA ARTWORKS

RU

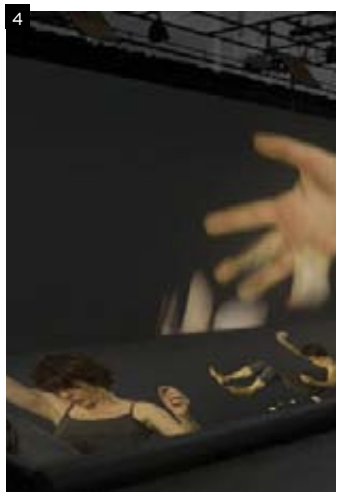
Институт исследований и производства медиа искусства Hexagram (Монреаль, Канада) — академическая платформа для изучения и создания произведений медиа-арта. Он объединяет исследователей, которые специализируются на создании и изучении произведений искусства с использованием новых технологий в жанрах перформанса, инсталляции и выставочной экспозиции. Задача Института — стимулировать и координировать исследования в этой сфере и поддерживать эксперименты. За время своего существования Hexagram CIAM стал базой для возникновения целой серии перформансов, театральных постановок, инсталляций и произведений изобразительного искусства.
Программа представляет 9 видеодокументаций работ сотрудников Института, в которых отражается широкий спектр произведений, создаваемых в нём.

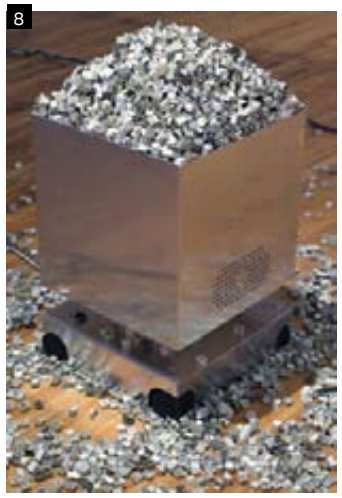
1. Марио Коте, «Белое Черное Ничто» (10')
2. Жан Декари (роботизация света), Жан Жерве, Джон Оливер (звук), «Альтернативные видения» (20')
3. Жан Дюбуа, «Одним вздохом» (3')
4. Шанталь Дюпон, «Падение» (3')
5. Йинг Гао, «Пять способов рассказать историю о моде» (3')
6. Билл Ворн, «Машины Благодати» (7')
7. NXI Gestatio, « [ПАРУСА]» (13')
8. Робер Сосьер, «Вируториум» (3')
9. Сандип Бхагвати, «Чужие земли» (13')

EN

The HexagramCIAM Institute (Montreal, Canada) is an academic research-creation platform for media artworks. It brings together researchers specializing in the creation and study of artworks involving new technologies, specifically those having a potential for performance, artistic installation and exhibition. Its mission is to stimulate and coordinate the research activities in this field and to support experiments. Thanks to this institute a lot of new media projects have emerged for performances, theater shows, installations and visual artworks.
The program presents 9 videos created by HexagramCIAM researchers and reflects the range of works being done in the Institute.

1. Mario Côté, «Blanc Noir Rien»/[White Black Nothing] (10')
2. Jean Decari (robotized concept of light), Jean Gerves, «Alternate Vision» (20')
3. Jean Dubois, «By means of a sigh» (3')
4. Chantal Dupont, «The Fall» (3')
5. In Gao, «Five ways to tell a story about Fashion» (3')
6. Bill Vorn, «Grace State Machines» (7')
7. NXI Gestatio group, « [VOILES|SAILS]» (13')
8. Robert Sosiere, «Virutorium» (3')
9. Sandepp Bhagwati, «Alien Lands» (13')





ЭВОЛЮЦИЯ ОТ КУТЮР: ИСКУССТВО И НАУКА В ЭПОХУ ПОСТБИОЛОГИИ

Куратор: Дмитрий Булатов

EVOLUTION HAUTE COUTURE: ART AND SCIENCE IN THE POSTBIOLOGICAL AGE

Project curator: Dmitry Bulatov

RU

Техно-биологическое искусство – это направление в современном искусстве, где средством для создания произведений служит живая материя, а способом – новейшие биомедицинские и информационные технологии. Подобные художественные произведения возникают, как правило, в лабораториях и часто в сотрудничестве с научно-исследовательскими центрами. Сами работы – живые или «полуживые», поэтому в качестве свидетельства о существовании той или иной формы со временем остается только документация проекта. Искусственная жизнь, создаваемая художниками, также хрупка и недолговечна как природная, но ее существование навсегда зафиксировано и, тем самым, вписано в историю земной эволюции.

Возникновение столь неоднозначного искусства, по мнению исследователей, связано с феноменальным прогрессом и распространением современных технологий. Непрофессионалы очень мало знают о происходящем в науке, о том, как сильно изменились представление о мире и человеке, о природе за последнее время, какие обширные возможности открылись для научного мира. Тело стало объектом программирования и плацдармом для опробования новых технологических идей, оно может быть видоизменено до полной потери живым существом своего первоначального облика. Все подобные научные эксперименты, одновременно уникальные, интересные и пугающие, были восприняты художниками как предмет, обязательный для художественного исследования и осмысления гуманитарными методами. Насколько этичны такие исследования, более того насколько они нужны и допустимы в мире пока не биологических роботов, а живых организмов, каковы перспективы широкого распространения новейших технологий, и каким станет наш мир после этого – именно эти вопросы обсуждаются в сфере художественного техно-творчества.

Сегодня технобиологическое искусство является тем местом, где опробываются различные художественные инновации. Чтобы оно не оставалось малопонятной экзотикой для широкого зрителя, в рамках специального показа Калининградский филиал ГЦСИ представит коллекцию документальных фильмов, которые расскажут о самых ярких проектах, реализованных художниками в последние годы с применением технологий XXI века – методик генной инженерии, биотехнологий и роботехники. Мы надеемся, что этот проект даст емкое представление о нынешней стадии развития экспериментального искусства, и будет способствовать творческому диалогу художников разных стран, равно как и пробуждению в публике понимания своеобразного языка искусства новых технологий.

EN

Techno-biological art is a direction of contemporary art in which living matter is the means for creating an artwork, and the newest biomedical and informational technologies are the method used. Techno-biological artworks as a rule are generated in laboratories and frequently in collaboration with scientific research institutes. The works themselves are also alive or 'semi-living' and that's why the only proof of a form's existence that survives with time is the project's documentation. This artificial life created by artists is as fragile and short-lived as natural life, but the existence is forever fixed and thus written into the history of the Earth's evolution.

The appearance of such an ambivalent art form is in the critics' view caused by phenomenal progress and expansion of contemporary technologies. Non-professionals know very little of what's happening in science, of the change in the world view and the concepts of man and nature in the last few years, of the enormous opportunities that have opened for the science world. Body has become an object for programming and a base for trying out new technological ideas; it can now be changed almost to the point of a living being losing its initial image. All the scientific experiments of this kind are at the same time unique, interesting and frightening. They were interpreted by artists as an object of art exploration and scholarly research. To what degree is this research ethical, moreover – is it necessary and permissible in the world populated by living beings and not yet by bio robots? What are the prospects of wide spread advanced technologies and what will the world become like after they spread – these are the questions discussed in the field of artistic techno-bio creativity.

Technobiological art today is a proving ground for various artistic innovations. For it not to remain an obscure exotic curiosity to wide public, the National Centre of Contemporary Arts (Kaliningrad Branch, Russia) presents within the frameworks of international exhibition Evolution Haute Couture a collection of documentaries about the most prominent art projects recently created using the latest 21st Century technologies: ALife, robotics, bio and genetic engineering. We hope that this project will give a substantial insight into the present development stage of contemporary art and contribute to creative dialogue of the artists from different countries, as well as to wakening the public to understanding of a specific language of new technologies.

Лаура Белофф, «Ферма плодовых мушек», 2008. © автор
Laura Beloff, "Fruit Fly Farm", 2008. © artist

Описание проекта

В рамках специального показа Калининградский филиал Государственного центра современного искусства представляет коллекцию документальных фильмов о тех произведениях искусства, которые в последние годы были созданы художниками с применением новейших технологий XXI века – искусственной жизни, робототехники, био- и генной инженерии. Коллекция фильмов была собрана в 2008 году и является крупнейшей в области современного технобиологического искусства в России и за рубежом. Презентация коллекции состоялась в рамках IX МедиаФорума 2008 – официальной программы XXX Московского Международного кинофестиваля, на Биеннале искусств ISEA2008 в Сингапуре. В форме выставки проект был впервые показан в Калининградской художественной галерее (Калининград). В 2009 году проект был удостоен Национальной премии в области современного искусства «Инновация» (Москва) и представлен в качестве специального проекта на 3 Московской международной биеннале современного искусства.

Project description

In the context of the special video screening the National Centre for Contemporary Arts (Kaliningrad Branch, Russia) presents a collection of documentaries about artworks recently created using the latest 21st Century technologies: ALife, robotics, bio and genetic engineering, etc. Assembled in 2008, this is today the largest video collection of techno-biological art in Russia or abroad. The collection was premiered in the framework of the IX MediaForum 2008 – one of the official programs of the XXX Moscow International Film Festival (MIFF), and at the International Biennial on Electronic Art in Singapore (2008). In the form of the exhibition the project was shown in Kaliningrad State Gallery. In 2009 the "Evolution Haute Couture" project won the Russian National Award for Contemporary Arts "Innovation" and was presented at the program of special projects of the Third Moscow Biennial of Contemporary Art (2009, Moscow, Russia).

Разделы коллекции

- искусственное, но подлинное (Искусственная жизнь)
- границы моделирования (Эволюционный дизайн)
- сияющие протезы (Робототехника)
- тело как технология (Техно-модификация тела)
- больше чем копия, меньше чем ничто (Био- & генная инженерия)
- полуживые (Инженерия тканей & стволовых клеток)
- p.s. Перекодировка

Sections of the collection

- artificial but Actual (Artificial Life)
- limits of Modeling (Evolutionary Design)
- shining Prostheses (Robotics)
- body as Technology (Technobody Modification)
- more than a Copy, Less than Nothingness (Bio and Genetic Engineering)
- semi-Living (Tissue and Stem Cells Engineering)
- p.s.: Re-Coding

Участники проекта

Пола Гаэтано Ади (Аргентина), Мауро Аннунциато и Пьеро Пьеруччи (Италия), Ансамбль критического искусства (США), Брендон Балленже (США), Лаура Белофф (Финляндия), Дэвид Боуэн (США), Наташа Вита-Мор (США), Билл Ворн (Канада), Таня Высосевич и Гай Бен-Ари (Австралия), Джордж Гессерт (США), Кен Голдберг (США), Иза Гордон (США), Поль Граньон (Франция), Эндрю Грэйси (Великобритания), Тэгни Дафф (Канада), Луи-Филипп Демерс (Канада), Марта ди Минизиш (Португалия), Эрвин Дриссенс и Мария Ферстаппен (Нидерланды), Джо Дэвис (США), Адам Зарецки (США), Флорис Кайк (Нидерланды), Верена Каминярц (Канада), Карлос Корпа и Анна Гарсия-Серрано (Испания), Орон Кэттс и Ионат Цурр (Австралия), Леонел Моура (Португалия), Джеймс Аугер и Джим Луазо (Великобритания), Орлан (Франция), Джулия Редика (США), Николас Ривз (Канада), Кен Ринальдо (США), Кетлин Роджерс (Великобритания), Марсель Антунес Рока (Испания), Филипп Росс (США), SymbioticA (Австралия) и Стив Поттер (США), Стеларк (Австралия), Пол Томас (Австралия), Джулия Фримэн (Великобритания), Матиуш Херчка (Швеция), Адриан Дэвид Чеок (Сингапур), Артур Эльсенаар и Ремко Скха (Нидерланды)

Participating artists

Paula Gaetano Adi (AR) / James Auger & Jimmy Loizeau (GB) / Brandon Ballengee (US) / Laura Beloff (FI) / BioKino Group: Tanya Visosevic and Guy Ben-Ary (AU) / David Bowen (US) / Adrian David Cheok (SG) / Carlos Corpa & Ana García-Serrano (ES) / Critical Art Ensemble (US) / Joe Davis (US)/ Marta de Menezes (PT) / Louis-Philippe Demers (CA/SG) / Erwin Driessens & Maria Verstappen (NL) / Tagny Duff (CA) / Arthur Elsenaar & Remko Scha (NL) / Julie Freeman (GB) / George Gessert (US) / Ken Goldberg (US) / Isa Gordon (US) / Andy Gracie (GB) / Paul Granjon (FR) / Mateusz Herczka (SE) / Floris Kaayk (NL) / Verena Kaminiarz (CA/DE) / Leonel Moura (PT) / Orlan (FR) / Plancton Art Studio: Mauro Annunziato & Piero Pierucci (IT) / Nicolas Reeves (CA) / Julia Reodica (US) / Ken Rinaldo (US) / Marcel•lí Antúnez Roca (ES) / Kathleen Rogers (GB) / Philip Ross (US) / SymbioticA Research Group (AU) & The Potter Lab (US) / Stelarc (AU) / The Tissue Culture & Art Project (TC&A): Oron Catts and Ionat Zurr (AU) / Paul Thomas (AU) / Bill Vorn, Emma Howes & Jonathan Villeneuve (CA) / Natasha Vita-More (US) / Adam Zaretsky (US).

Матеуш Херчка, "Системы поддержания жизни – Ванда", 2006. © автор
Mateusz Herczka, «Life Support Systems – Vanda», 2006. © artist

Проект подготовлен:

Идея и sci-art-композиция: Дмитрий Булатов
Видеомастеринг, звук, инженеринг: Олег Бляблясс
Логотип, веб-сайт проекта: Павел Савельев
PR: Анастасия Карпенко
Переводы: Сергей Михайлов, Евгений Волков, Татьяна Бурыхина, Екатерина Шамова, Дмитрий Булатов, Евгения Колесниченко.

Credits

Idea of the project and sci-art-composition: Dmitry Bulatov
Video-engineering: Oleg Blyablyas
Design, logo, web: Pavel Saveliev
Engineering: Eugeny Palamarchuk
Translations: Sergey Mikhailov, Eugeny Volkov, Tatiana Burikhina, Ekaterina Shamova, Dmitry Bulatov, Yevgenia Kolesnichenko

Документация

"Эволюция от кутюр: Искусство и наука в эпоху постбиологии", сост. Дмитрий Булатов. Статьи Роя Эскота, Дмитрия Булатова. Издание на русском и английском языках, глоссарий, цв. / ч/б иллюстрации, книга + 2 DVD-ROM, КФ ГЦСИ: Калининград, 2009.
Сайт проекта: http://www.videodoc.ncca-kaliningrad.ru/

Catalogue

"Evolution Haute Couture: Art and Science in the Postbiological Age". Edited by Dmitry Bulatov. With a foreword by Dmitry Bulatov and essays by Roy Ascott, Dmitry Bulatov. Russian-English edition, and extensive glossary, color and black-and-white illustrations, book + 2 DVD-ROM, KB NCCA, Kaliningrad, 2009. Web site: http://www.videodoc.ncca-kaliningrad.ru/

Проект подготовлен при поддержке

Министерства культуры Российской Федерации, Фонда Форда (Московского представительства) Фонда некоммерческих программ Дмитрия Зимина «Династия» (Москва).

With special thanks to:

The Ministry of Culture of the Russian Federation
The Ford Foundation (The Moscow Office, Russia)
The Dynasty Foundation (Moscow, Russia)

БИОГРАФИИ

BIOGRAPHIES

Криста Зоммерер (Австрия)
Лоран Миньоно (Франция)

www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/

Медиа художники, профессора Университета искусств и дизайна в Линце. Сотрудничают с 1992 года. Их всемирно известные работы и инновационные инсталляции завоевали многочисленные международные медиа-награды, от World Technology Award (2001) до премии интерактивного искусства "Golden Nica" (1994).

С 2004 года руководят факультетом культуры интерфейса, Институт медиа, Университет искусств и дизайна в Линце (Австрия). Занимали профессорские должности в Международной академии медиа искусств и наук в г. Гифу (Япония), а также руководили проектами Исследовательской лаборатории медиа-интеграции и коммуникации в Киото (Япония).

Зоммерер изучала биологию в Венском университете и современную скульптуру в Академии изобразительных искусств в Вене, а также имеет ученую степень доктора наук Уэльсского колледжа искусств, Ньюпорт (Великобритания). Миньоно изучал искусство и видео в Академии искусств в Ангулеме (Франция) и имеет докторскую степень по инженерным наукам, Кобе университет, Япония.

Произведения Зоммерер и Миньоно были названы «эпохообразующими», в своих инновационных проектах авторы осваивают природные и интуитивно понятные интерфейсы, часто применяют научные принципы, такие как искусственная жизнь и сложные генеративные системы.

Зоммерер и Миньоно являются авторами многих научных исследований по тематике искусственной жизни, интерактивности и дизайна интерфейсов. Кроме того, они выступают с лекциями в университетах, на международных конференциях и симпозиумах.

Их работы («Выращивание интерактивного растения» (1992), «A-Volve» (1994), «Trans Plant» (1995), «Intro Act» (1995), «Жизненные пространства» (1997), «Жизненные пространства II» (1999), «VERBARIUM» (1999), «Индустриальная эволюция» (2000), «Живая комната» (2001), «Живая сеть» (2002), «Nano-Scape» (2002), «Мобильные чувства» (2003), «Садовая вода» и др.) являются классикой интерактивного компьютерного искусства и были представлены на более чем 150 выставках по всему миру, а также находятся в коллекциях Центра искусства и медиатехнологий в Карлсруэ (ZKM, Германия), Центра Интеркоммуникаций NTT-ICC в Токио, Cartier Foundation в Париже, Millenium Dome в Лондоне и др.

Christa Sommerer (Austria)
Laurent Mignonneau (France)

www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/

Media artists, professors at the University of Art and Design in Linz. Since 1992 collaborates with Laurent Mignonneau. Their internationally renowned works and innovative installations have won numerous international media awards, from the 2001 World Technology Award to the 1994 «Golden Nica» Arts Electronica Award for Interactive Art.

Founders and leaders of the Interface Culture program, Institute for Media, University of Art and Design in Linz, Austria (since 2004). Previously held positions include professorships at the IAMAS International Academy of Media Arts and Sciences in Gifu, Japan, researchers and artistic directors at the ATR Media Integration and Communications Research Lab in Kyoto Japan.

Sommerer originally studied biology at the University of Vienna and modern sculpture and art education at the Academy of Fine Arts in Vienna, and holds a PhD degree from CAiiA-STAR, University of Wales College of Art, Newport, UK. Mignonneau studied art and video at Academy of Fine Arts Angouleme and holds PhD degree in engineering from Kobe University, Japan.

Mignonneau and Sommerer's artworks have been called «epoch making» (Toshiharu Itoh, NTT-ICC museum) for developing natural and intuitive interfaces and for often applying scientific principles such as artificial life, complexity and generative systems to their innovative interface designs.

Mignonneau and Sommerer created pioneering interactive computer installations such as Interactive Plant Growing (1992), A-Volve (1994), Trans Plant (1995), Intro Act (1995), MIC Exploration Space (1995), GENMA (1996), Life Spacies (1997), Life Spacies II (1999), HAZE Express (1999), VERBARIUM (1999), Industrial Evolution (2000), The Living Room (2001), The Living Web (2002), Nano-Scape (2002), Mobile Feelings (2003) and Eau de Jardin (2004). These works have been shown in around 150 exhibitions world-wide and are permanently installed in media museums and media collections around the world, including the Media Museum of the ZKM in Karlsruhe, Germany, the NTT-ICC InterCommunication Center in Tokyo, the Cartier Foundation in Paris, the Millennium Dome in London, and others.

Дмитрий и Елена Каварга (Россия)

www.kawarga.ru

Живут в Москве. Оба имеют профильное художественно-техническое образование. Художники, работающие с современными синтетическими материалами и высокотехнологичными научными разработками. Наиболее значительные работы последних лет основаны на синтезе науки и искусства и созданы в сотрудничестве с учеными и техническими специалистами.

Персональные выставки:

2010 «Волос Кулика. Топография творческого эволюционирования». Выставочный зал Гридчинхолл, с. Дмитровское, Московская область, Россия
2010 «Ouroboros». Gallery Brissot, Париж, Франция
2009 «Биоструктуры». Галерея Barbarian-art, Цюрих, Швейцария
2009 «Вхождение в тему». Галерея «Pop/off/art», Москва, Россия
2008 «Трепанация мыслеформ». Галерея «Pop/off/art», Москва, Россия

Избранные групповые выставки:

2011 «Жизнь. Версия науки» второй SciArt фестиваль. Винзавод. Москва, Россия
2011 «Новая скульптура: хаос и структура» Санкт-Петербург, Новый музей, Санкт-Петербург, Россия
2010 «Новый Формализм», Музей городской скульптуры, Санкт-Петербург, Россия
2010 «ВОЛЬТА6», стенд галереи Barbarian-art, Базель, Швейцария
2010 VIENNAFAIR, The International Contemporary Art Fair, Вена, Австрия
2009 «Новая скульптура: хаос и структура», Галерея на Солянке, Москва, Россия
2009 «Good News», OREL ART gallery, Лондон, Великобритания
2009 «Preview Berlin», Германия
2009 «Europ'Art-09», Женева, Швейцария
2009 «BridgeArtFair», Нью-Йорк, США
2008 «Вторжение: отторжение», BAIBAKOV art projects, Москва, Россия
2008 «Art-Miami», Винвуд, Майами, США
2008 «Киберфест», Международный образовательный центр Эрмитажа, Санкт Петербург, Россия
2008 «Власть воды», Государственный Русский музей, Санкт Петербург, Россия
2008 «Тунгусское вещество», Красноярский музейный центр, Красноярск, Россия

Dmitry and Elena Kawarga (Russia)

www.kawarga.ru

Live in Moscow. Educated as artists. Work with modern synthetic materials, high technologies and science. The most significant works of the last years are based on the synthesis of science and art and created in collaboration with scientists and technical specialists.

Solo exhibitions:

2010 Topography of creative evolution (Kulik's Hair), GridchinHall, Moscow Area, Russia
2010 Ouroboros, Gallery Brissot art contemporain, Paris, France
2009 Biostructures, Barbarian-art gallery, Zurich, Switzerland
2009 Coming into the theme gallery pop/off/art, Moscow, Russia
2007 Trepanation of the Thought-forms, Gallery pop/off/art, Moscow, Russia

Group exhibition:

2011 Life. Version of Science, Winzavod, Contemporary Art Center, Moscow, Russia
2011 New sculpture, Chaos and Structure, New Museum, St. Petersburg
2010 New Formalism, Museum of city sculpture, St. Petersburg, Russia
2010 VOLTA-6, Basel, Switzerland
2010 VIENNAFAIR, The International Contemporary Art Fair focused on CEE, Vienna, Austria
2009 New sculpture, Chaos and Structure, Coluyanka gallery, Moscow, Russia
2009 Good News, OREL ART gallery, London, England
2009 Preview Berlin, Deutschland
2009 VOLTA5, gallery «Barbarian-art», Basel, Switzerland
2009 EUROP'ART'09, Grand-Saconnex Geneva, Switzerland
2009 BridgeArtFair, New York, USA
2008 Invasion: Evasion, BAIBAKOV art projects, Moscow, Russia
2008 Art Miami, Miami, USA
2008 Cyberfest, Youth Educational Centre of the State Hermitage Museum, St. Petersburg, Russia
2008 Power of Water, State Russian Museum, St. Petersburg, Russia
2008 Tunguska meteorite, Krasnoyarsk Museum Center, Krasnoyarsk, Russia

Ариана Кайфес (Швеция)

www.arijana.net

Художник, родилась в 1963 г. в Хорватии, живет и работает в Стокгольме.

Основная зона творческих поисков — границы между восприятием и смыслом. Обучалась в Королевском университетском колледже искусств, Стокгольм (MFA, скульптура, 1993, видео 1997), принимала участие в создании CRAC — медиа-цифровой лаборатории для художников в Стокгольме. Работала в качестве художника-исследователя в Smartstudio, Interactive Institute, Стокгольм (1994–2004), принимала участие в разработке ряда междисциплинарных проектах. Приглашенный ученый Факультета информационных искусств Университета штата в Сан-Франциско (2000). Преподает и выставляется как в Швеции, так и за ее пределами.

Избранные персональные выставки:

2008 "Как вверху, так и внизу". Susanne Pettersson Gallery, Стокгольм, Швеция
2004 "Наглядное свидетельство". Färgfabriken, Стокгольм, Швеция
2002 "Sub Rosa". Susanne Pettersson Gallery, Норрчёпинг, Швеция

Избранные групповые выставки:

2011 "Невидимые диалоги". Konstakademien, Стокгольм, Швеция
2011 "Конкретное/Абстракции". Mirai Projects/Susanne Pettersson Gallery, Стокгольм
2010 "Неискаженный образ…/OCUS POCUS". Konstmuseum, Норрчёпинг
2010 "Родной язык", перформанс, ПОСЛЕ ИСКУССТВА для Ли Лозано. Moderna Museet, Стокгольм
2008 "Спектропия". Riga Art Space, Латвия
2006 "Простота, искусство сложности". Prix ARS Electronica, Почетная награда, CyberArts exhibition, OK Center, Линц, Австрия
2005 "Сегодня в раю — генетика & искусство". Фестиваль искусства новых медиа, Röda Sten, Гётеборг, Швеция
2004 "Стань реальным". Киасма, Хельсинки (Финляндия)/Музей современного искусства, Роскилле, Дания
2004 "Осязая невидимое". (Smartstudio), Ludwig Museum, Будапешт (Венгрия)/Галерея M'APC, Москва, Россия (2005)/ onedotzero, ICA, Лондон, Великобритания
2003 "Insert" — Аспекты шведского искусства. Bayer-Erholungshaus, Леверкузен, Германия
2001 "Mathematica, The Exploratorium". Сан-Франциско, США
2001 "Brainball" групповой проект Smartstudio. OK Center, Ars Electronica, Линц, Австрия
2001 "Картируя веб-infome". New Langton Arts, Сан-Франциско, США

Arijana Kajfes (Sweden)

www.arijana.net

Artist, born 1963 in Croatia, lives and works in Stockholm.
Works experimentally with borderlines of perception and meaning. Has studied at the Royal University College of Fine Arts, Stockholm (Sculpture MFA, 1993, Video, 1997), was involved in the development of CRAC — an artist's digital medialab in Stockholm. Between 1999 and 2004 she was a member of the research team at Smartstudio, an interdisciplinary lab at the Interactive Institute in Stockholm, was involved in several cross-disciplinary projects. Visiting Scholar at San Francisco State University, Conceptual Information Arts Dept., San Francisco (2000). Exhibits, talks and teaches in Sweden and internationally.

Selected solo exhibitions:
2008 As above, so below. Susanne Pettersson Gallery, Stockholm, Sweden
2004 Occular Witness. Färgfabriken, Stockholm, Sweden
2002 Sub Rosa. Susanne Pettersson Gallery, Norrköping, Sweden

Selected group exhibitions:
2011 Invisible Dialogues. Konstakademien, Stockholm, Sweden
2011 Concrete/Abstractions. Mirai Projects/Susanne Pettersson Gallery, Stockholm, Sweden
2010 The Undistorted Image of…/OCUS POCUS (w. Christian Andersson). Norrköpings Konstmuseum, Sweden
2010 Mother Tounge, performance at AFTER ART for Lee Lozano. Moderna Museet, Stockholm, Sweden
2008 Spektropija. Riga Art Space, Latvia
2006 Simplicity. the art of complexity, Prix ARS Electronica, Honorary mention/Interactive Art for Occular Witness, 2006 CyberArts exhibition. OK Center, Linz, Austria
2005 Today in Paradise — Genetics &Art. Göteborg New Media Art Festival, Röda Sten, Gothenburg, Sweden
2004 Get Real. Kiasma, Helsinki, Finland/The Museum of Contemporary Art, Roskilde, Denmark
2004 Touching the Invisible (Smartstudio). Ludwig Museum, Budapest, Hungary/M'ars Gallery, Moscow, Russia (05)/ onedotzero, ICA, London, UK
2003 Insert — Aspekte Schwedischer Kunst. Bayer-Erholungshaus, Leverkusen, Germany
2001 Mathematica. The Exploratorium. San Francisco, USA
2001 Brainball, group work with Smartstudio. OK Center, Ars Electronica, Linz, Austria
2001 Mapping the Web Infome. New Langton Arts, San Francisco, USA

Творческое объединение «Куда бегут собаки» (Россия)

Участники группы: Алексей Корзухин (1974), Владислав Булатов (1975), Наталия Грехова (1976), Ольга Иноземцева (1977). «Куда бегут собаки» — творческое объе-динение, образованное в 2000 году в Екатеринбурге. Живут и работают в Екате-ринбурге.

Основные персональные выставки:
2010 «Сон-час», Галерея Kim?, Рига, Латвия
2009 «Желе и Молнии», Laboratoria Art& Science Space, Москва, Россия
2005 «Зуд», Государственная Третьяковская галерея, Москва, Россия
2003 «Похороны зла», передвижной перформанс Екатеринбург, Пермь, Ижевск, Россия
2001 «Выставка Рыб», Екатеринбург, Россия
2000 «Лабиринт», Екатеринбург, Россия

Избранные групповые выставки:
2011 «Поля-2», Московский дом фотографии, Москва, Россия
2011 Выставка номинантов премии «Инновация 2010», ГЦСИ, Москва, Россия
2011 «Метель» ГЦСИ, Арсенал, Нижний Новгород, Россия
2010 «Эстетика VS информация», Клайпеда, Литва
2010 «Русские утопии», Центр современной культуры «Гараж» Москва, Россия
2009 «Поля 2», международный форум «Роснанотех», Москва, Россия
2009 «Искусство места», ГЦСИ, 3-я московская биеннале современного искусства, Москва, Россия
2008 «Молодые, агрессивные», Университет Искусств Мусасино, Токио, Япония
2007 «Переносная мини-таможня», Триеннале современной скульптуры, Феллбах, Германия
2007 «Свидетели невозможного», 2-я Московская биеннале современного искусства, Москва, Россия
2006 Первый Пост-Советский Медиа арт лагерь, Айзпуте, Латвия
2005 8-й международный фестиваль независимых художников «Break 2.3», Любляна, Словения
2005 11-й Арт-форум художественных инициатив «Выбор», Москва, Россия
2005 «Человеческий проект», 1-я Московская биеннале современного искусства, Москва, Россия
2004 9-й Арт-форум художественных инициатив «PARADISE», Москва, Россия
2004 «На курорт», Баден-Баден, Германия

Art group Where the Dogs Run (Russia)

Members: Alexey Korzuhin (1974), Vladislav Bulatov (1975), Natalia Grehova (1976), Olga Inozemtseva (1977). Where The Dogs Run is an art group created in 2000 in Ekate-rinburg. All the members live and work in Ekaterinburg (V. Bulatov lives in St. Peters-burg).

Selected solo exhibitions:
2010 Sleep-hour, "Kim?" Gallery, Riga, Latvia
2009 Jelly and Lightnings, Laboratoria Art& Science Space, Moscow, Russia
2006 Video Point, Central Exhibition Hall, Perm, Russia
2005 Itch, State Tretyakov Gallery, Moscow, Russia
2003 Mobile performance Funeral of the Evil, Ekaterinburg, Perm, Izhevsk, Russia
2001 Fish Exhibition, Ekaterinburg, Russia
2000 Labyrinth, Ekaterinburg, Russia

Selected group exhibitions:
2011 Fields 2, Moscow House of Photography, Moscow, Russia
2011 Exhibition of the Innovation 2010 award nominees, NCCA, Moscow, Russia
2011 Blizzard, NCCA, Arsenal, Nizhny Novgorod, Russia
2010 Aesthetics VS information, Klaipeda, Lithuania
2010 Russian Utopia, Center for contemporary culture "Garage", Moscow, Russia
2009 The 2nd Nanotechnology International Forum, Moscow, Russia
2009 Art on Site, The 3rd Moscow Biennale of Contemporary Art, NCCA, Moscow,
2009 The 8th Krasnoyarskaya Museum Biennale, Krasnoyarsk, Russia
2008 The Young Aggressive, Musashino Art University Museum & Library, Tokyo, Japan
2007 The 10th Contemporary Sculpture Triennale, Fellbach, Germany
2007 Witnesses of the impossible, The 2nd Moscow Biennale of Contemporary Art, Moscow, Russia
2006 Symbolism of Electrical Circuitry, Anti-chanson, The 1st Post-Soviet Media Art Camp, Aizpute, Latvia
2005 The 8th International Festival of Independent Artists Break 2.3, Ljubljana, Slovenia
2005 Choice, The 11th Art-Forum of Artistic initiatives Moscow, Russia
2005 Human project, The 1st Moscow Biennale of Contemporary Art, Moscow, Russia
2004 The 9th Art-Forum of Artistic initiatives PARADISE, Moscow, Russia
2004 On Resort, Baden-Baden, Germany

Сергей Новик (Россия)

Родился в 1975 г. в Снежинске Челябинской обл. Живет и работает в Екатеринбурге. Окончил радиотехнический факультет Уральского государственного технического университета (2004). В настоящее время является инженером-разработчиком автоматики, электроники, силовой техники. Имеет ряд патентов на изобретения. Технический директор центра инновационно-технического развития «Робот Центр», создает проекты на стыке робототехники и искусства.
Организатор различных робототехнических соревнований среди школьников и студентов, в том числе и международного уровня («Гонки вибророботов», Конкурс на самого бесполезного робота, Международные соревнования «Роборалли — 2011», «Бои роботов»). Член жюри конкурса Trend Club технологии ASUS и Intel "Робот моей мечты».

Sergey Novik (Russia)

Born 1975 in Snezhinsk, Chelyabinsk Oblast. Lives and works in Ekaterinburg. He graduated from the Radio Engineering Department of the Ural State Technical University. At present, he is a design engineer of automatic machinery, electronics and propulsion equipment. Has a number of patents for inventions. Technical director of the center for innovative and technical skills development Robot Center, develops projects at the intersection of robotics and art.
Has organized national and international robotics contests for children and students (Vibrorobots races, Contest for the most useless robot, International competition Roborally-2011, Robots' fights).

Денис Перевалов (Россия)

Программист, родился в 1979 году, живет в Екатеринбурге. Специализируется на анализе и обработке видеоизображений и звуковых данных. Разработчик программного обеспечения для ряда интерактивных систем в Екатеринбурге, Краснодаре и Москве.
Окончил математико-механический факультет Уральского Государственного Университета (2002), награжден Золотой медалью РАН за лучшую студенческую работу 2002 года. В настоящее время является главным программистом Института Математики и Механики УрО РАН, ведет разработку проектов, связанных с машинным зрением.
С 2008 года интересуется интерактивными системами и возможностями на стыке искусства и технологий.
Является автором музыки к анимационным фильмам студии А-фильм (г. Екатеринбург) «Солнце, Месяц, Ворон-Вороновича» (2006), «Герасим и Ко» (2008). Награжден медалью УФМС по Свердловской области за написание музыкального трека.

Denis Perevalov (Russia)

Programmer, born in 1979, lives in Ekaterinburg. Graduated from the Mathematics and Mechanics Department of the Ural State University (2002). Specializes in the analysis and processing of video and sound. Has developed software for interactive systems which are used in Ekaterinburg, Krasnodar and Moscow. Was awarded the Russian Academy of Science' Gold Medal for the best student project of 2002. He is currently a chief programmer of the Institute of Mathematics and Mechanics (the Ural Brunch of the Russian Academy of Science). Works on projects in the sphere of computer vision. Since 2008 has been working with interactive systems and making projects involving both technology and art.
He has written music for The Sun, the Moon and the Black Crow (2006) and Gerasim and Co (2008) animation films by A-film studio (Ekaterinburg) that won an award of the Ural Migration Department.

Юлиус Попп (Германия)

www.sphericalrobots.org

Художник, родился в Нюрнберге в 1973, живет в Лейпциге и Нью-Йорке.
Специализируется на создании произведений с использованием новых технологий. Окончил Академию визуальных искусств в Лейпциге. Его работы и открытия в области искусственного интеллекта изучают в Институте Фраунгофера, Бонн, а также в Лаборатории компьютерных наук и искусственного интеллекта в Массачусетском технологическом

институте (США).

Награды:

Номинация ЕКА «SPACE DESIGN AWARD» (2005), 2-й приз, Премия за воодушевление, Германия (2005), Премия отличия арт-фестиваля Ars Electronica, (2008), Премия за вклад в искусство Берлинской академии художеств, Германия (2008), Премия за выдающиеся произведения искусства Лейпцигской народной газеты (LVZ) (2009).

Избранные выставки:

20093-я Московская биеннале современного искусства, Москва, Россия
2007 «Oboro», Монреаль, Канада
2005 «Psychoscape», Кунстхалле, Будапешт, Венгрия
2005 D-Haus, Токио, Япония
2005 Международная конференция по гипермедиа и интерактивности в музеях (ICHIM), Transmissions, Париж, Франция
2005 Union Gallery, Лондон, Великобритания
2004 «50% реальности», Kunstraum B/2, Лейпциг, Германия
2004 Artexpo, Нью-Йорк, США
2003 «Artbots — Шоу талантливых роботов», Eyebeam Gallery, Нью-Йорк, США
2001 «Родина L.E.», Галерея современного искусства, Академии визуальных искусств (HGB), Лейпциг, Германия

Julius Popp (Germany)

www.sphericalrobots.org

Artist, born 1973 in Nuremberg, lives in Leipzig and New York. Creates experimental works using new technologies. Studied at the Hochschule für Grafik und Buchkunst. The Fraunhofer Institute, Bonn, and the Computer Science and Artificial Intelligence Laboratory at MIT have studied elements of Popp's work which made unique advances in the field of artificial intelligence.

Awards:

Nomination for the ESA «SPACE DESIGN AWARD» (2005), 2nd Prize, Inspire Award, Germany (2005), Ars Electronica, Award of Distinction (2008), Kunstförderpreis der Akademie der Künste, Berlin (2008), LVZ Kunstpreis, Leipzig (2009).

Selected exhibitions:

20093d Moscow bienalle of contemporary art, Moscow, Russia
2007 Oboro, Montreal, Canada
2005 Psychoscape, Kunsthalle, Budapest, Hungary
2005 D-Haus, Tokyo, Japan
2005 ICHIM, Transmissions, Paris, France
2005 Union Gallery, with Oliver Kossack, Julia Schmidt, London, Great Britain
2004 50% Realität, Kunstraum B/2, Leipzig, Germany
2004 Artexpo, New York, USA
2001 Heimat L.E., Galerie für zeitgenössische Kunst and HGB, Leipzig, Germany

Нина Рижская (Россия)

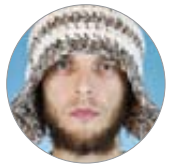
Художник, родилась в 1985, живет в Екатеринбурге. В 2000 году окончила художественную школу УралГАХА. Окончила физический факультет Уральского Государственного Университета (специализация — астрономия, 2008).

Сфера деятельности в настоящее время — теоретическое исследование структуры веществ. В 2010 году вернулась к профессиональным занятиям живописью, также занимается созданием экспериментальных видео. Работы принимали участие в ряде выставок в Екатеринбурге.

Nina Rizhskaya (Russia)

Artist, born in 1985, lives in Ekaterinburg.

Graduated from the Art School of the Ural State Academy of Architecture and Arts in 2000. Graduated from Physics Department of the Ural State University in 2008, specializes in astronomy. She is currently making theoretical study of matter structures. In 2010 she returned to working as a professional artist and now also makes experimental videos. She has taken part in several local art exhibitions.



Игорь Татарников (Sodazot) (Russia)

www.sodazot.com

Видео-художник, аниматор, VJ, родился на Украине в 1979, живет в Москве.

Обучался в Донецком Государственном институте искусственного интеллекта. Занимается фотографией, анимацией, видео, экспериментальной музыкой. Создает фильмы и аудио-визуальные инсталляции, совмещая техники живого видео, рисованной и stop-motion анимации, видео-мэппинга, звуковой обработки. Участник и победитель международных видео и анимационных фестивалей:

Фестиваль мобильного кино — 2008, 2009, Россия
Festival Pocket Films 2008, 2009, Франция
GLAZZ 2008, Россия
One Minute Film & Video Festival Aarau 2009, Швейцария
Мультиматограф 2010, Россия
1Minuto 2010, Бразилия
Фестиваль сверхкороткого фильма ESSF — 2011, Россия
ONE SHOT International Short Film Festival — 2011, Армения
Smile for London 2011, Великобритания

Igor Tatarnikov (Sodazot) (Russia)

www.sodazot.com

A video artist, an animator, a VJ, born 1979 in Ukraine, lives in Moscow. Has studied in Donetsk Institute of Artificial Intelligence. He is interested in photography, animation, video, experimental music. He makes audio and visual installations and films in which he uses live video, video mapping, sound processing, hand-drawn and stop-motion animation.

He is a participant and a prize-winner of the following international video and animation festivals:

Mobile Cinema Festival 2008, 2009, Russia
Festival Pocket Films 2008, 2009, France
GLAZZ 2008, Russia
One Minute Film & Video Festival Aarau 2009, Switzerland
Multimatograf (Annual Open International Festival of Multimedia Art) 2010, Russia
1Minuto 2010, Brazil
Super Short Film Festival 2010, Russia
ONE SHOT International Short Film Festival 2011, Armenia
Smile for London 2011, Great Britain

Андрей Хазов (Россия)

Родился в 1966 году в Качканаре, Свердловская обл., живет в Екатеринбурге. Участник, организатор и создатель ряда социальных, культурных, инновационных проектов и компаний. В творческих проектах удается синтез науки, искусства и религии. Окончил аспирантуру Уральского политехнического института. Среди специальностей: технология машиностроения и металлообработки, финансовый менеджмент и др.

Инженер-конструктор, преподаватель прикладной механики кафедры Детали машин УГТУ-УПИ, научный сотрудник, ведущий менеджер, руководитель IT-проектов СКБ-Контур, предприниматель.

Инноватор, имеет благодарности за развитие инноваций, организацию инновационных конкурсов от работодателей и гранты от АНО «Инновационный центр» Правительства Свердловской области. Был первым председателем экспертного совета инновационного Зворыкинского конвента в УрФО 2009 году. Соавтор инновационного проекта «Подводный прогулочный аппарат «Лагуна» (1-е место во Всероссийском конкурсе дизайна водного транспорта и водной среды, 2008). Ген. директор компании по трансферу технологий и инновационному менеджменту «Хаяда Групп». Соорганизатор компании «Робот Центр» для занятий детей и молодежи техническим творчеством и робототехникой.

Участвовал в организации концертов храмового индийского танца (2002), тибетского обертонного пения, международного фестиваля тибетской культуры в Екатеринбурге (2011). международного фестиваля «Барабаны за мир», соавтор системы синхронизации 8000 барабанщиков разных стран (2011); первого на Урале международного конкурса по робототехнике «Роборалли-2011» и боев роботов совместно с «Робот Центром».

Andrey Khazov (Russia)

Born in 1966 in Kachkanar, Sverdlovsk region, lives in Ekaterinburg. Participant, organizer and creator of a number of social, cultural, innovative projects and companies. In his art projects combines science, art and religion. Completed postgraduate study at the Ural Polytechnical Institute. Among his specialities there are: technique of machine-building and metal working, financial management, etc.

He is a design engineer, lecturer in applied mechanics at the Machine elements subdepartment of the USTU-UPI, scientific officer, leading manager, IT-project director of SKB Kontur company, entrepreneur. An innovator who has commendations for the innovations` development, organization of innovative contests and grants from ANCO "Innovative Center" of the Sverdlovsk Region government. He was the expert council`s first chairman of the innovative Zvorikin convention in the Ural Federal District, 2009. A co-author of an Underwater Strolling Vehicle "Lagoon" (1st place at All-Russian contest of water transport and aquatic environment design, 2008), general director of Hayada Group, technology transfer and innovative management company, co-organizer of "Robot Center" company for children and youth education in technical art and robotics.

Interests: Jantra Yoga Dzogchen, Asian martial arts Tai-Chi, contact improvisations, Indian dances, flute, deep-throat singing. Has participated in organization of the first Indian temple dance concert in Ekaterinburg (2002); international Tibetan Culture Festival in Ekaterinburg, Tibetan overtone singing concerts, performances at telecasts (2011); international Drums for Peace festival (co-author of a synchronization system for 8000 drummers from various countries) (2011); first Ural international contest in robotics "Roborally — 2011" and robot fights together with "Robot Center".

Соня Чиллари (Италия/Нидерланды)

www.soniacillari.net

Медиа-художник и архитектор, родилась в 1970 году., живет и работает в Амстердаме, Нидерланды. Ее работы представляют собой создание сенсорных и перцептивных механизмов в интерактивной среде. В последние годы сферой её особых интересов была тема «Тело как интерфейс".

Она выступала в качестве художника в Королевской академии изобразительных искусств, (Амстердам), резиденции V2_: институте нестабильных медиа (Роттердам, Нидерланды), STEIM: Студии электроинструментальной музыки (Амстердам), Нидерландском институте медиа искусства (Амстердам), а также в центре [ars]numerica (Монбельяр, Франция) и в Фонде Клаудио Буцоли (Венеция, Италия).

Интерактивные инсталляции Чиллари, представляющие собой смесь архитектуры и перформанса, выставлялись во всем мире. Чиллари является обладателем «Первого приза» на международном конкурсе VIDA 13.0: Art & Artificial Life (Мадрид, Испания 2010), премии «Art Division Excellence»" на 11-м японском фестивале медиа-искусств (Токио, Япония 2007), «Почетной грамоты» Prix Ars Electronica (Линц, Австрия 2007) и на VIDA 9.0.

Чиллари входит в состав основной группы художественно-научной лаборатории Optofonica (Амстердам). С 2007 года Соня Чиллари является преподавателем-куратором на факультете интерактивных медиа-сред академии художественного искусства Frank Mohr Institute (Гронинген, Нидерланды).

Избранные персональные выставки:

2010 «По-прежнему мечтая», Фонд Клаудио Буцоли, Палаццо Манджили-Вальмарана, Венеция, Италия
2006 «Если ты рядом со мной», Fundación Telefónica, Барселона, Испания
2006 «5 выходных дней», Нидерландский институт медиа искусств (NIMK), Montevideo/TBA, Амстердам, Нидерланды

Избранные групповые выставки:

2010 «Запрашиваемая технология», Нидерландский инсти-

тут медиа искусства (NIMK), Амстердам, Нидерланды
2010 фестиваль CYNETART 2010, Транс-Медиа-Академия (TMA) Хеллерау, Дрезден, Германия
2010 «Ремонт», фестиваль Ars Electronica, Табачная фабрика, Линц, Австрия
2008 «Восприятие пространства», Ahoy, Роттердам, Нидерланды
2008 3-й фестиваль цифрового искусства в Тайбэе, Музей современного искусства, Тайбэй, Тайвань
2008 «UM», Experimental & Mixed Media, Лиссабон, Португалия
2008 Японский фестиваль медиа-арта, Национальный центр искусств, Токио, Япония
2007 «Sonic Scope», Estúdio da Bomba Suicida, Лиссабон (Порт.). NIP — New Interfaces for
Performance, with Tom Bugs
2007 « (не)видимый звук», Нидерландский Институт медиа искусства Монтевидео/TBA, Амстердам, Нидерланды
2006 «WORM Live Cinema 01», совместно с Elpueblodechina, Tesla, Берлин, Германия

Sonia Cillari (Italy/the Netherlands)

www.soniacillari.net

Media artist and architect, born 1975, lives and works in Amsterdam (NL). Her work involves the creation of sensorial and perceptual mechanisms in immersive and augmented environments. Over the last years she has been specifically interested in a field of research concerning the 'Body as Interface'. She has been artist in residence at Rijksakademie van beeldende kunsten, Netherlands Media Art Institute/NIMK, STEIM: Studio for Electro-Instrumental Music, M4gastatelier (Amsterdam, NL), V2_: Institute for the Unstable Media (Rotterdam, NL), [ars]numerica (Montbeliard, FR) and Claudio Buziol Foundation (Venice, IT).

Her interactive installations, which are at the intersection of architecture and performance art, have been exhibited and presented internationally. She received the 'First Prize' at VIDA 13.0: Art & Artificial Life International Competition (Madrid, SP 2010), 'Art Division Excellence Prize' at 11th Japan Media Arts Festival (Tokyo, JP 2007), 'Honorary Mention' at Prix Ars Electronica, Interactive Art (Linz, AT 2007 and 2011) and VIDA 9.0 (Madrid, SP 2006).

She is part of the core group of Optofonica Laboratory for Immersive ArtScience (Amsterdam). Since 2007 she has been teaching at the Frank Mohr Institute, Interactive Media Environment Department (Groningen, NL).

Selected solo exhibitions:
2010 Still dreaming, Claudio Buziol Foundation, Palazzo Mangilli-Valmarana, Venice, Italia
2006 Se Mi Sei Vicino (If you are close to me), Fundación Telefónica, Barcelona, Spain
2006 5 Days Off, Netherlands Media Art Institute, Montevideo/TBA, Amsterdam, the Netherlands
2005 Wooing Disruption (invited by Code31), with Elpueblodechina (Chile), nadine (.x-med-k.), Brussels, Belgium

Selected group exhibitions:
2010 Technology Requested, Netherlands Media Art Institute/NIMK, Amsterdam, the Netherlands
2010 CYNETART 2010 Festival, TMA Hellerau, Dresden, Germany
2010 Repair, Ars Electronica Festival, Tabakfabrik, Linz, Austria
2008 Perception of Space, Ahoy, Rotterdam, the Netherlands
2008 3rd Taipei Digital Art Festival, MOCA Museum of Contemporary Art, Taipei, Taiwan
2008 UM, Experimental & Mixed Media, Lisbon, Portugal
2008 Japan Media Arts Festival, National Art Center, Tokyo, Japan
2007 (in)visible sound, Netherlands Media Art Institute Montevideo TBA, Amsterdam, the Netherlands
2006 WORM Live Cinema 01, with Elpueblodechina, Tesla, Berlin, Germany

Electroboutique (Россия)

www.electroboutique.com

Аристарх Чернышев

Художник, родился в 1968 в Ворошиловграде, СССР, живет и работает в Москве.

В 1991 окончил Московский Государственный Технический Университет. Работает в области новых медиа и современного искусства с начала 90-х. С 1996 по 2005 создал несколько интерактивных инсталляций совместно с Владиславом Ефимовым. С 2000 по 2004 руководил Media Lab в Государственном центре современного искусства в Москве. Аристарх участвовал в многочисленных выставках и фестивалях как в России, так и за рубежом. В 2004 он был одним из тех, кто создал галерею Electroboutique в Москве. Его работы выставляются на крупнейших международных выставках.

Алексей Шульгин

Художник, музыкант и куратор, родился в 1963 в Москве, где сейчас живет и работает.

С середины 80-х работает в области фотографии, медиа и современного искусства. В 90-х был одним из пионеров нет-арта. Его киберпанк-рок группа, 386 DX, успешно гастролировала по всему миру. Алексей участвовал в многочисленных выставках, музыкальных и медиа арт фестивалях в России и за рубежом. В 2000–2001 преподавал в Институте Про Арте, Санкт-Петербург, и был приглашенным преподавателем в ряде художественных школ в Европе и в США. Алексей курировал несколько выставок; в 2001–2004 он был одним из организаторов software art фестиваля Readme (Москва — Хельсинки — Орхус — Дортмунд). Является одним из администраторов Runme.org, открытой базой данных software art в Интернет. В 2004 он стал одним из совладельцев галереи Electroboutique в Москве. В настоящее время преподает в Московской Школе фотографии и мультимедиа имени А. Родченко.

Избранные выставки:
2011 «С нами Bug!», XL Gallery, Москва, Россия
2011 «3G International», Twente Biennale, Хенгело, Нидерланды
2010–2011 «Funware_Играя с искусством software», MU, Эйндховен, Нидерланды
2009 «Воздушный Порт», фестиваль «Архстояние», Россия
2009 Фестиваль ENTER, Прага, Чехия
2008 «Super-i», Сеульский музей искусства (SeMA), Сеул, Южная Корея
2008 «Коммерческий протест», PHOENIX Halle, Дортмунд, Германия
2008 «Синтетическое время», Китайский Национальный музей искусств, Пекин, Китай.

Electroboutique (Russia)

www.electroboutique.com

Aristarkh Chernyshev

Artist, born 1968 in Voroshilovgrad, lives and works in Moscow. Graduated from The Moscow State Technical University in 1991. He has been working in-between new media and contemporary art since early 90's. From 1996 to 2005 he has produced se veral interactive installations together with Vladislav Efimov. From 2000 to 2004 he was running Media Lab at the National Center for Contemporary Arts in Moscow. Aristarkh has participated in numerous exhibitions and festivals both in Russia and internationally. In 2004 he has co-founded Electroboutique gallery in Moscow. His works appear on major International art fairs and exhibitions.

Alexei Shulgin

An artist, musician and curator, born in 1963 in Moscow, where he lives and works at present.

Since mid 80's e has been working in the fields of photography, media and contemporary arts. In the 90's he was one of the pioneers of Net Art. His cyberpunk rock band, 386 DX has toured extensively all over the world. Alexei has participated in numerous exhibitions, media art and music festivals in Russia and internationally. He was teaching at Proarte Institute in St. Petersburg in 2000–2001 and performed as a guest teacher at a number of art schools in Europe and the US. Alexei has curated several exhibitions; in 2001–2004 he was a co-organizer of Readme software art festival (Moscow-Helsinki-Aarhus-Dortmund). He is a co-admin of Runme.org software art repository on the Internet. In 2004 he has co-founded Electroboutique gallery in Moscow. At present, he teaches at Rodchenko school of Photography and Media Art in Moscow.

Selected exhibitions:
2011 Bug with us!, XL Gallery, Moscow, Russia
2011 3G International, Twente Biennale, Hengelo, the Netherlands
2010–2011 Funware _playing with software art, MU, Eindhoven, the Netherlands
2009 AirPort, Archstoyanie festival, Russia
2009 ENTER Festival, Prague, Czech Republic
2008 Super-i, Seoul Museum of Art (SeMA), Seoul, South Korea
2008 Commercial protest, PHOENIX Halle, Dortmund, Germany
2008 Synthetic Times, National Art Museum of China, Beijing, China

Дмитрий Булатов (Россия)

Художник, теоретик искусства, куратор КФ ГЦСИ. Организатор серии выставочных и издательских проектов, посвященных различным аспектам взаимоотношений между искусством и высокими технологиями (sci-art, робототехника, генная инженерия, нанотехнологии и т.д.).

Его произведения были представлены на различных международных выставках, в т.ч. на 49 и 50 Венецианской биеннале (2001, 2003), фестивале Ars Electronica (2002) и мн.др. Читал лекции в различных институциях России, США, Канады, Германии, Нидерландов, Мексики, Сингапура и Гонконга. В 2007 году был назван в «Тор 10» авторов самых интересных новых организмов года по версии журнала «Wired» (Сан-Франциско). Член редакционного совета журнала по современному искусству «DOC (K)S» (Франция). Лауреат национальной премии «Инновация» в области современного искусства (2009).

Dmitry Bulatov (Russia)

Artist, curator, art theorist. His research activities focus on different aspects of interdisciplinary sci-art media (robotechnics, genetic engineering, nano-tech, etc.).

His artworks have been presented in various national and international exhibitions such as the Ars Electronica Festival ("Radiotopia", ORF, Linz, 2002), 50 Venice Biennial ("Brain Academy Apartment", Venice, 2003), and others. Bulatov has taken part in numerous international contemporary art conferences and given lectures in Russia (including The State Hermitage Museum, The State Tretyakov Gallery, The National Centre for Contemporary Arts), USA, Canada, the Netherlands, Germany, Mexico, Singapore and Hong Kong. In 2007 his artwork has been selected by Wired magazine as the world's 10 top innovations. In 2009 he has been awarded the National Innovation Award for Contemporary Visual Arts. Organizer and curator of more than 20 international sci-art projects. Since 1998, Bulatov has been the curator at the Kaliningrad Branch of the National Centre for Contemporary Art in Russia.

Давид Сент-Онж (Канада)

www.davidstonge.info

Инженер в области искусства. Живет в Монреале. Работает в дизайн-лаборатории группы NXI Gestatio, Институт HexagramCIAM. Изучал машиностроение, специализировался по структурному анализу. Работая в театральной мастерской (Prisme 3 Inc.), разработал, помимо прочих проектов, концепцию постоянной экспозиции двух музеев. Работал над созданием шоу «Любовь» Цирка дю Солей. Получил степень магистра по управлению проектами в Университете Квебека в Монреале, чтобы помочь художникам собрать междисциплинарную команду для их проектов. Имеет степень магистра по робототехнике (машиностроению). Работает над созданием произведений искусства, использующих роботов.

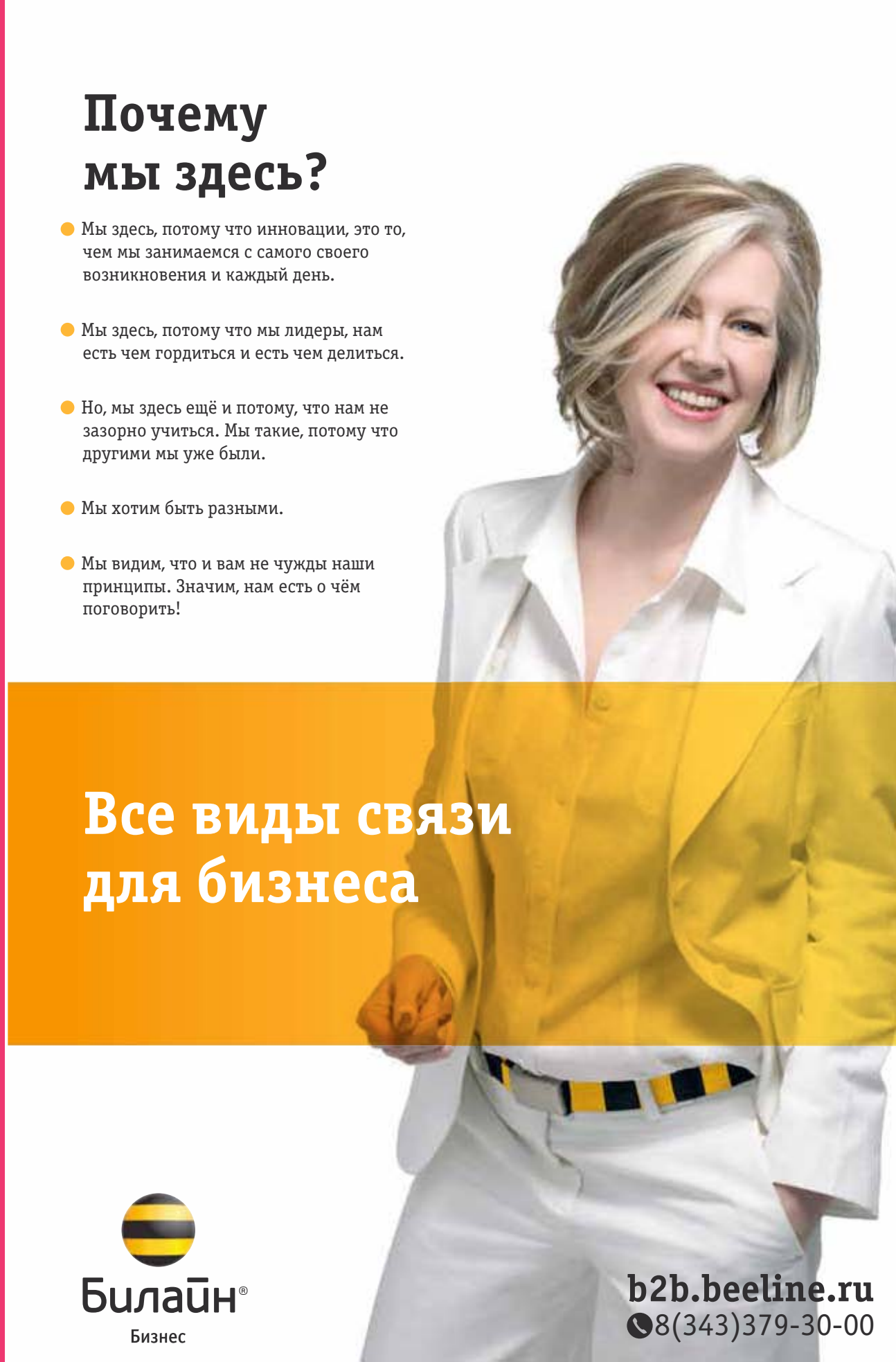
David St. Onge (Canada)

www.davidstonge.info

'Engineer in arts'. Lives in Montreal. Works at the NXI Gestatio Design Lab, affiliated with the HexagramCIAM Institute. He studied mechanical engineering, with a specialization in structural analysis. While working in a stage set workshop (Prisme 3 Inc.), among his projects, he made the technical conception of two museums' permanent exhibitions and he worked on the show LOVE of the Cirque du Soleil. He also made a master degree in project management (UQAM) to help artists gather multidisciplinary team devoted to their projects. Holds master degree in robotics (mechanical engineering). Focuses on artworks involving robots.

Почему мы здесь?

- Мы здесь, потому что инновации, это то, чем мы занимаемся с самого своего возникновения и каждый день.
- Мы здесь, потому что мы лидеры, нам есть чем гордиться и есть чем делиться.
- Но, мы здесь ещё и потому, что нам не зазорно учиться. Мы такие, потому что другими мы уже были.
- Мы хотим быть разными.
- Мы видим, что и вам не чужды наши принципы. Значим, нам есть о чём поговорить!



Все виды связи для бизнеса

Билайн®
Бизнес

b2b.beeline.ru
8(343)379-30-00

УРАЛЬСКИЙ ФИЛИАЛ ГОСУДАРСТВЕННОГО ЦЕНТРА СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА (УФ ГЦСИ)

УФ ГЦСИ — музейно-выставочная и научно-исследовательская организация. Филиал начал работу в 1999 году, выбрав основой своей деятельности стратегию внедрения современного искусства в общественные пространства города.

С 2005 года новой командой центра были реализованы такие крупные проекты как выставка классика мирового перформанса Улая (Ulay) «Performing Light/Светопредставление», фестиваль public-arta «СтолпоТворение», международный проект «IN TRANSITION RUSSIA», фестиваль современного искусства «АРТ-ЗАВОД» и другие.

В рамках деятельности Центра издавался журнал создателей и потребителей искусства "ZAART", информационно-аналитическое издание, посвященное культурной и художественной жизни Уральского региона и его связям с общемировыми художественными процессами. Журнал стал своеобразным печатным «архивом» уральского искусства 2000-х.

С 2008 года УФ ГЦСИ реализует программу «Уральские заводы — индустрия смыслов», основная идея которой — беспрецедентное взаимодействие современного искусства и промышленности, художественное переосмысление темы заводов и промышленной реальности в городской среде. В рамках этой программы в 2010 году в Екатеринбурге и Свердловской области прошла 1 Уральская индустриальная Биеннале современного искусства, которая представила проекты 250 художников из 59 стран мира.

1. Опыты междисциплинарности
Проекты на стыке различных дисциплин и художественных практик: изобразительное искусство, видео, кино, архитектура, театр, танец, музыка, дизайн.

2. Арт-исследование
Тематические кураторские проекты, посвященные актуальным вопросам современной действительности.

3. Урал — Регионы
Проекты, репрезентирующие особенности Уральской идентичности и проекты других российских регионов.

4. Культурная журналистика
Проекты в сфере журналистики и создания культурного медиа-пространства в Екатеринбурге и Уральском регионе.

5. Сотрудничество
Проекты, организованные в партнерстве с международными и российскими культурными институциями. Реализуется на территории России и за рубежом.

6. Образование
Программа нацелена на знакомство широкой публики с разнообразными контекстами современного искусства.

7. Artist-in-residence
Творческие резиденции международных и российских художников с целью создания художественных произведений на основе живого проникновения в среду проживания.

8. Уральские заводы — индустрия смыслов
Художественное использование производства и ресурсов заводов. Крупнейшим проектом программы является Уральская индустриальная международная биеннале современного искусства.

9. Искусство. Наука. Технологии
Сотрудничество представителей фундаментальных, прикладных наук и современного искусства. Направления: научное, образовательное, лабораторно-производственное, выставочное.

URAL BRANCH OF THE NATIONAL CENTER FOR CONTEMPORARY ARTS (UB NCCA)

UB NCCA is a museum and exhibition center and a research organization. Established in 1999 the UbNCCA states its mission as introduction and dissemination of contemporary art in public urban spaces.

Since 2005 the Center's team has implemented several big cultural projects, such as premier-retrospective of Ulay "Performing light", the public-art festival "Stolpotvorenie", international exhibition project "IN TRANSITION RUSSIA", two consecutive annual festival-laboratories "Art-Factory", and others.
The Center has been a basis for the publication of a quarterly magazine "for producers and consumers of contemporary art" - "ZAART", which provided a review of the cultural activity in the Urals in its connection to global art. The magazine has become a printed archive of the Ural art of the 2000s.

In 2008 the UB NCCA initiated a program "Ural Factories – Industries of Meaning". The program provides unprecedented interaction between contemporary art and factories and creatively rethinks the phenomena and industrial reality in urban environment. The highlight of the program became the Ural Industrial Biennale of Contemporary Art that took place in 2010 in Ekaterinburg and Sverdlovsk region and presented projects by 250 artists from 59 countries.

1. Interdisciplinary Experiences
The projects utilizing methods of various disciplines and art-practices: fine art, video, cinematography, architecture, theatre, dance, and music.

2. Art-Investigation
The program implements discourse oriented thematic curatorial projects that critically reflect upon various urgent issues and complexities of modern reality.

3. Ural – Regions
The art-projects that explore the identity of the Ural art as well as the local specificities and individual artistic voices of other Russian regions.

4. Cultural Journalism
The program focuses on projects in the sphere of journalism and cultural media in Ekaterinburg and the Ural region.

5. Collaboration
The projects that are organized in partnership with international and Russian cultural institutions, realized throughout Russia, as well as abroad.

6. Education
The program aims to popularize the various contexts of contemporary art including its historical background, key thematic lines and the workings within social infrastructure.

7. Artist-in-Residence
Residencies for international and Russian artists, during which the create artworks based on his/her familiarization with the local environment.

8. Ural Factories – Industries of Meaning
Artistic reclamation of industrial heritage and resources of the working factories. The central project of the program is the Ural Industrial Biennale of Contemporary Art.

9. Art. Science. Technology
A series of research, educational, exhibition and production projects in the intersection of art, science, and technology.