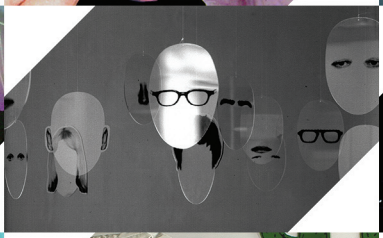
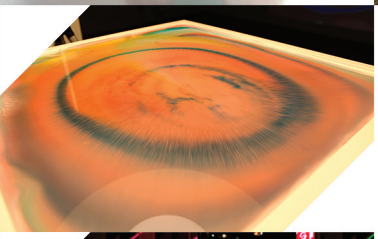




МЕЖДУНАРОДНЫЙ СИМПОЗИУМ

[ЗА и ПРОТИВ]

МЕДИАКУЛЬТУРЫ | OF MEDIACULTURE

[PRO&CONTRA]

INTERNATIONAL SYMPOSIUM

procontra.mediaartlab.ru

МОСКВА 8–11/10/2011, КРАСНОЯРСК 14–16/11/2011

4 МОСКОВСКАЯ БИЕННАЛЕ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА

_ 23 сентября
30 октября
2011

Переписывая миры

специальные проекты

PRO&CONTRA МЕДИАКУЛЬТУРЫ

PRO&CONTRA OF MEDIA CULTURE

M.: 2011

Одним из специальных проектов Московской биеннале современного искусства станет Симпозиум «PRO&CONTRA Медиакультуры», организованный Центром культуры и искусства «МедиаАртЛаб». Симпозиум проводится второй раз и представляет собой особое пространство, открытое для дискуссий, выступлений, свободного общения художников, кураторов, журналистов, студентов и всех, кто хочет узнать больше о самых авангардных и высокотехнологичных направлениях в современном творчестве. «PRO&CONTRA Медиакультуры» включает в себя выступления теоретиков и практиков медиаискусства, специальную премию в области медиаарта OpenCall, выставочный проект и воркшопы для начинающих художников, круглые столы, показы программ зарубежных медиафестивалей и ночные выступления саунд-художников.

One of the special projects of the 4th Moscow Biennale of Contemporary art, PRO&CONTRA OF MEDIA CULTURE Symposium is organized by MediaArtLab Centre for Art and Culture. This year it's held for the second time and represents special space open for discussions, talks, free interaction of artists, curators, journalists, students and all interested in the most avant-garde and hi-tech contemporary creativity. PRO&CONTRA OF MEDIA CULTURE includes talks by theoreticians and practitioners of media art, PRO&CONTRA OpenCall prize for media art projects, exhibition project, workshops for artists, panels, screenings of worldwide media art festivals and performances of sound artists.

Директор Симпозиума «PRO&CONTRA Медиакультуры» — Ольга Шишко / Director of the Symposium "PRO&CONTRA of Media culture" — Olga Shishko
Редактор — Алина Игнатова / Editor — Alina Ignatova
Дизайн, верстка — Ольга Селиванова / Design, layout — Olga Selivanova
Переводчики — Кирилл Меламуд, Александра Литвина, Дильшат Харман, под общей редакцией Александры Литвиной / Translators — Kirill Melamud, Alexandra Litvina, Dilshat Harman, Ed. by Alexandra Litvina

Центр культуры и искусств «МедиаАртЛаб» и Симпозиум «Pro&Contra медиакультуры» выражает искреннюю благодарность Марине Прохоровой, Вольфу Иро, Тимену Кавенаару и Симону Мразу за помощь в организации мероприятия.

MediaArtLab Centre for Art and Culture and the PRO&CONTRA of Media Culture Symposium wishes to express their heartfelt gratitude to Marina Prokhorova, Wolf Iro, Thymen Kouwenaar and Simon Mraz for their help in organizing the event.

© Центр культуры и искусства «МедиаАртЛаб», 2011

ОРГАНИЗАТОР / ORGANIZER

Центр культуры и искусства «МедиаАртЛаб»
MediaArtLab Centre for Art and Culture

СООРГАНИЗАТОР / CO-ORGANIZER

ARTPLAY
центр дизайна

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР / GENERAL PARTNER

Фонд Михаила Прохорова

ПАРТНЕРЫ / PARTNERS

Kingdom of the Netherlands
GOETHE-INSTITUT MOSKAU
австрийский культурный форум

ПОД ПАТРОНАТОМ / UNDER THE PATRONAGE OF THE

Министерства культуры Российской Федерации / Ministry of Culture of Russian Federation

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ / SUPPORT

Institute Cervantes
Holiday Inn Moscow Suschevsky
Посольство Дании
АМК Ассоциация менеджеров культуры
NCCA ГЦСИ

ИОО Фонд Содействия / Open Society Institute

Обсуждения, фото- и видеоматериалы на странице Openspace.ru
в Facebook / Discussion, photo- and video materials on Openspace.ru page in Facebook
трансляция — #procontra / #procontra translation

0

Симпозиум Pro&Contra медиакультуры посвящен памяти Алексея Исаева, основателя Pro&Conra-2000, художника, теоретика, создателя Центра культуры и искусства «МедиаАртЛаб»

«Новые технологии несут в себе позитивный аспект того, что мы называем прогрессом. В это понятие входят политические, экономические, социальные и культурные факторы. С другой стороны, мы можем наблюдать, как развитие новых технологий провоцирует аксеологическую активность, ситуацию переоценки ценностей. В этом случае технология становится репрессивной по отношению к традиционным системам — это касается культуры, искусства, социума, экономики и политики. Таким образом, проблема нуждается в двойственной оценке и ассимиляции обоих мнений — за и против».

Алексей Исаев

The PRO&CONTRA of Media Culture symposium is dedicated to the memory of Alexey Isaev, creator of the PRO&CONTRA 2000, artist, theoretician, founder of the MediaArtLab Centre for Art and Culture.

"New technologies represent a positive aspect of what we call progress. This concept embraces political, economical and cultural factors. On the other hand we can see that development of new technologies provokes axiological activity, a situation of re-evaluating our values. In this case technology becomes repressive towards traditional systems — this applies to culture, art, society, econimics and politics. Thus the subject needs a dual view and assimilation of both opinions — pro and contra".

Alexey Isaev

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

ОЛЬГА **ШИШКО**

Директор Симпозиума «Pro&Contra медиакультуры»
Директор Центра культуры и искусства «МедиаАртЛаб», Россия

OLGA **SHISHKO**

Director of Pro&Contra of Media culture Symposium,
Director of MediaArtLab Centre for Art and Culture, Russia

Нашей главной задачей является постепенное реформирование существующей системы

Двенадцать лет прошло с тех пор, как Международный симпозиум «Pro&Contra 2000» впервые в России организовал дискуссию по проблемам развивающейся медиакультуры и стал значимым событием не только российской, но и международной культурной жизни. Сегодня на площадке Центра дизайна ARTPLAY мы возобновляем это начинание и представляем «PRO&CONTRA медиакультуры» — специальный проект 4-ой Московской Биеннале Современного Искусства, организованный «МедиаАртЛаб» при поддержке Фонда Михаила Прохорова.

Отсутствие поддержки альтернативных независимых инициатив в сфере медиакультуры и искусства в России, скудные возможности приобретать необходимые информацию, навыки и опыт, тормозят качественное развитие культуры и искусства. В частности, это объясняет сегодняшнюю неконкурентоспособность отечественного медиаарта на международной арт-сцене, где это направление постепенно становится доминирующим.

Нашей главной задачей является постепенное реформирование существующей системы. В первую очередь — через альтернативное образование, презентацию новейших западных и российских проектов и идей. Цель «Pro&Contra» — обнаружить

Our main goal is a step by step reform of the existing system

It's been twelve years since the International Symposium PRO&CONTRA 2000 has for the first time in Russia initiated a discussion of the evolving media culture and became an important event of both Russian and international cultural life. Today we renew this project at the venue of the ARTPLAY Desigh Centre. We present PRO&CONTRA of Media Culture — a special project of the 4 Moscow Biennale of Contemporary Art, organized by MediaArtLab with support form Mikhail Prokhorov Foundation.

Through a lack of support for alternative independent initiatives in the spere of media culture and art in Russia, with meagre possibilities to acquire the much needed information, skills and experience the qualitative development of culture and art is stunted. For instance, this explains the present uncompetitiveness of Russian media art at the international art scene where this trend is gradually becoming dominant.

Our main goal is a step by step reform of the existing system. Primarily this is to be achieved through alternative education, presentation of newest western and Russian projects and ideas. PRO&CONTRA's object is to discover connections between art, science, politics, economics, technologies, design and architecture and to present the most interesting works at the border of contemporary art and design, sci-art and science, digital art and

OPENING WORD

связи между искусством, наукой, политикой, экономикой, технологиями, дизайном, архитектурой, представить наиболее интересные работы на стыке современного искусства и социальных практик, sci-art и науки, дигитального искусства и дизайна, перформанса и программирования, анимации и медиаархитектуры,

Участники симпозиума и зрители также смогут познакомиться со специальными проектами наших партнеров — Посольства Королевства Нидерландов в России, Немецкого культурного центра им. Гете, Австрийского Культурного Форума — и с работами, которые были присланы на «Pro&Contra Open Call» и отобраны нашим экспертным сообществом.

Симпозиум ставит перед собой практические задачи — продемонстрировать развитие медиакультуры в России, странах СНГ, а также за рубежом, организовать дискуссии на актуальные темы, объяснить какую роль медиа играет в современном обществе, подтолкнуть российских авторов к созданию новых инновационных проектов.

Каждый день мы выбираем ракурс дня и акцентируем наше внимание на следующих темах: тактические медиа, экранное и интерактивное искусство, гибридные медиа, саунд-арт, проблемы преподавания медиаарта и его институционализации, а также актуальная для России тема — реализация медийных художественных проектов.

design, performance and software engineering, animation and media architecture.

The symposium's participants and audience will also see special projects presented by our partners: the Royal Netherlands Embassy in Russia, the German Goethe Institut, the Austrian Cultural Forum as well as also works sent in for the Pro&Contra Open Call and chosen by our board of experts.

The symposium sets itself practical goals — to demonstrate the development of Russian and CIS as well as foreign media culture, to organize discussions of relevant topics, to explain the role of media in contemporary society and to stimulate Russian authors to create new innovative projects.

Each day we select a day's perspective and concentrate our attention on the following subjects: tactical media, screen art and interactive art, hybrid media, sound art, teaching media art and its institutionalization and also a theme highly relevant for Russia — realization of media art projects.

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

ИОСИФ **БАКШТЕЙН**

Комиссар Московской Биеннале, Россия

JOSEPH **BACKSTEIN**

Moscow Biennale of Contemporary Art, Commissar, Russia

Темы Биеннале и Симпозиума Pro&Contra созвучны

В проектах нынешней Биеннале Современного Искусства мы постарались сакцентировать внимание зрителя на последних тенденциях ХУДОЖЕСТВЕННОГО процесса, представить проекты художников, работающих с новыми медиа как с иными метаязыками. Видеоарт, социальные практики, интерактивные эксперименты художников, ведущих диалог со зрителем на пересечении сред и пространств, проекты, отражающие эту междисциплинарность, были отобраны нами в содружестве с приглашенным куратором — директором Центра искусств и медиатехнологий Петером Вайбелем.

Симпозиум Pro&Contra является одним из специальных проектов Биеннале — зоной общения, лабораторией, образовательной площадкой, где будет происходить дискуссия специалистов — критиков, художников, кураторов — на тему искусства новых технологий, пересечения творчества, медиа и социальной сферы. Предметом разговора должны стать различные аспекты работы художников с медиа. Мне кажется, это даст понимание того, что же такое современное искусство в дигитальном мире.

Две темы Биеннале и Симпозиума — «Переписывая миры» и Total Observer созвучны. Информационные технологии изменяют, переписывают миры: да, изменяют, но в какую сторону? Открывая больше свободы или больше пространства, изменяя наши телесные ощущения в этом мире?

The themes of the Biennale and of the Symposium Pro&Contra are consonant

In the projects of the current Biennale of contemporary artwe tried to bring attention of the audience to the latest tendencies of art process, present projects of artists, working with new media as new metalanguages. Videoart, social practices, interactive experiments of artists, conducting dialogue with the audience at the nterface of environments and spaces, projecs reflecting this interdisciplinary character, were chosen by us in cooperation with an invited curator — director of the centre of arts and media technologies Peter Weibel.

Symposium Pro&Contra is one of the special projects of the biennale. It is the zone of communication, laboratory, educational platform, where the discussion of experts in the field of the art of new technologies — critics, artists, curators — will take place. They will touch upon the interface of art, media and social sphere, different aspects of work of artists with media. It seems to me, it will bring about an understanding of what is contemporary art in the digital world.

The two subjects of the Biennale and of Pro&Contra — "Rewriting Worlds" and Total Observer — are consonant. Information technologies change, rewrite worlds: yes, they do, but in which direction? Are they discovering more space, changing our bodily perceptions in this world?

OPENING WORD

ИРИНА **ПРОХОРОВА**

Соучредитель Фонда Михаила Прохорова, председатель Экспертного Совета, Россия

IRINA **PROKHOROVA**

Mikhail Prokhorov Foundation, Cofounder, Chairman of the board of experts, Russia

Уникальная образовательная площадка

В течение многих лет Фонд Михаила Прохорова поддерживает культурные и образовательные проекты, направленные на повышение интеллектуального уровня и творческого потенциала российского общества. Международный симпозиум Pro&Contra медиакультуры, на наш взгляд, является уникальной образовательной площадкой, где в течение нескольких дней будут работать профессионалы медиакультуры, теоретики современного искусства, художники, активисты и общественные деятели со всего мира.

Программа симпозиума, предельно насыщенная событиями, показами, презентациями художественных проектов, фестивалей и образовательных институций, позволит специалистам обсудить наиболее актуальные стратегии развития медиакультуры, выработать новые концепции и решения. Молодая аудитория, в свою очередь, сможет свободно общаться с самыми авторитетными профессионалами, узнавать новое, искать пути реализации собственных творческих проектов и инициатив.

A unique educational forum

For many years now the Mikhail Prokhorov Foundation has been lending its support to cultural and educational projects aimed at advancing the intellectual development and creative potential of the Russian society. The International PRO&CONTRA of Media Culture Symposium is in our opinion a unique educational forum where media culture experts, theoreticians of contemporary art, artists, activists and public figures from all over the world will be working together for a few days.

The symposium's programme is highly intense with events, screenings, presentations of art projects, festivals and educational institutes. It will allow the experts to develop new consepts and solutions, allow to discuss the most significant strategies of media culture development. The young audience in its turn will be able to communicate freely with the most established professionals, learn new things and explore the ways to realize own creative projects and initiatives.

ЭКСПЕРТНЫЙ СОВЕТ

ДМИТРИЙ **БУЛАТОВ**
Россия
Художник, теоретик искусства, куратор Государственного центра современного искусства (Калининградский филиал).

DMITRY **BULATOV**
Russia
An artist, art theorist, curator at the Kaliningrad Branch of the National Centre for Contemporary Art.

ВОЛЬФ **ИРО**
Германия
Руководитель отдела культурных программ Немецкого культурного центра им. Гете в Москве.

WOLF **IRO**
Germany
Program director at the Moscow branch of the Goethe-Institut.

ТИМЕН **КАУВЕНААР**
Нидерланды
Советник в Посольстве Нидерландов в РФ.

THYMEN **KOUWENAAR**
Netherlands
Counsellor at Netherlands Embassy Russia.

СИМОН **МРАЗ**
Австрия
Атташе по культуре Посольства Австрии в России, директор Австрийского культурного форума

SIMON **MRAZ**
Austria
Counsellor at Austrian Embassy Russia, director of Austrian Forum of Culture

EXPERT BOARD

АЛИНА **САПРЫКИНА**
Россия
Арт-директор Центра дизайна ARTPLAY, руководитель культурно-выставочных программ..

ALINA **SAPRYKINA**
Russia
Art-director of "Artplay" Design Center, director of cultural-exhibition programs.

ОЛЬГА **ШИШКО**
Россия
Искусствовед, куратор. Директор Симпозиума «Pro&Contra медиа-культуры», директор Центра культуры и искусства «МедиаАртЛаб».

OLGA **SHISHKO**
Russia
Art expert, curator. Director of Pro&Contra of Media culture Symposium, Director of MediaArtLab Centre for Art and Culture.

АЛЕКСЕЙ **ШУЛЬГИН**
Россия
Пионер медиаискусства. Создатель (совместно с Аристархом Чернышевым) Арт-коллектива Electroboutique.

ALEXEY **SHULGIN**
Russia
Pioneer of new media art. Together with Aristarch Chernyshev has created art-group Electroboutique.

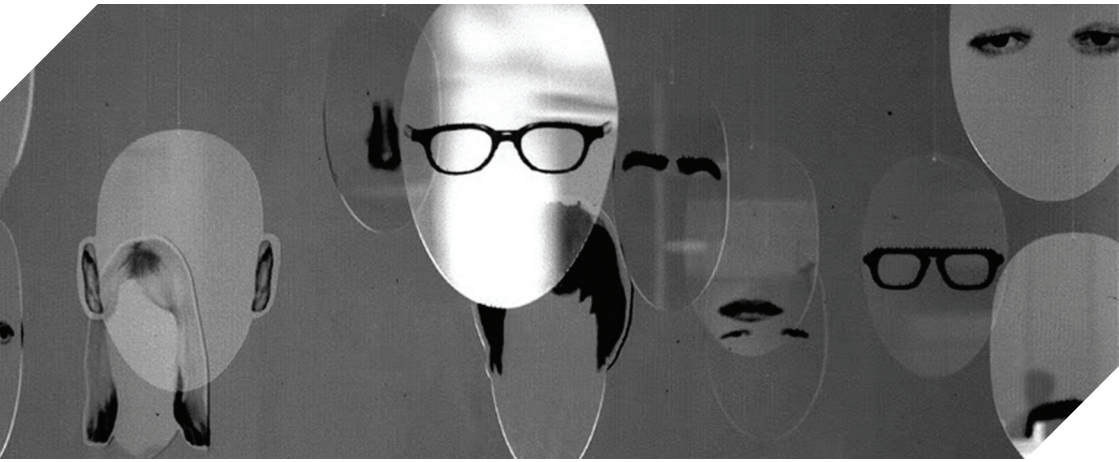
ИРИНА **ЮРНА**
Россия
Член экспертного совета Фонда Михаила Прохорова.

IRINA **YURNA**
Russia
Member of the expert council of the Prokhorov Foundation.

СПЕЦИАЛЬНАЯ ПРОГРАММА

Немецкий культурный центр им. Гете в Москве представляет:
ПАНОПТИКУМ МИХАЭЛЫ МЕЛИАН (ГЕРМАНИЯ)

German Cultural Centre (Goethe-Institut) in Moscow presents:
MICHAELA MELIÁN'S PANOPTICUM (GERMANY)



Основным предметом интереса Михаэлы Мелиан является тема контроля над человеком при помощи новых информационных технологий, их вездесущая и невидимая власть на каждым из нас. На симпозиуме Pro&Contra немецкая художница Михаэла Мелиан представит три своих работы: Mobile (1999/2011), Panoptic Machine (2011) и Speicher («Карта памяти», 2008). Первые две — в выставочном формате, и Speicher — как специальный показ в рамках выступления художницы на конференции Pro&Contra.

Michaela Melian's main object of interest lies in how a human being can be controlled using new information technologies, and also in their omnipresent invisible power over each of us. At the Pro&Contra Symposium the German artist will present three of her works: Mobile (1999/2011), Panoptic Machine (2011) and Speicher (Memory card, 2008). The first two will be presented at an exhibition, while Speicher will be shown at a special screening during the artist's speach at the Pro&Contra conference.

Michaela Melián Mobile (1999) (Detail). installation dimensions variable. Courtesy of Michaela Melián

SPECIAL PROGRAMME

Посольство Королевства Нидерландов представляет:
V2_LAB, ИНСТИТУТ НЕСТАБИЛЬНЫХ МЕДИА (НИДЕРЛАНДЫ) — «ГЛОБАЛЬНЫЕ ТЕМЫ И ИХ ИССЛЕДОВАНИЕ: ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ НОСКИ, ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ, ЭКОЛОГИЯ»

The Royal Netherlands Embassy presents:
V2_LAB AT V2_INSTITUTE FOR THE UNSTABLE MEDIA (NETHERLANDS) — "GLOBAL ISSUES AND THEIR RESEARCH: WEARABLE TECHNOLOGY, AUGMENTED REALITY, ECOLOGY"

Protei (2011) by Cesar Harada (FR/JP) and the international Protei team

В современном обществе медиа и технологии вездесущи, также как и технологическое развитие, которое изменяет суть коммуникации, производства, торговли, городской культуры и медицины, также преобразуя и искусства. В этом уверены специалисты Междисциплинарного центра культуры и медиатехнологий в Роттердаме V2_ Институт нестабильных медиа. Рассматривая нестабильность в качестве основной творческой силы, побуждающей мир к трансформации, они осуществляют проекты, где реализуется взаимодействие и взаимопроникновение разных сфер человеческой деятельности, науки, искусства и технологии. В Москве V2_lab представит коллекцию проектов, собранную по трем темам: «Дополненная реальность», «Технологии для носки», «Экология».

Media and technology are omnipresent in contemporary society, and the same technological developments that are changing communication, production, trade, urban culture and medicine are also transforming the arts. That's what the experts from the V2 Interdisciplinary Centre for Art and Media Technology in Rotterdam, the Institute for the Unstable Media are certain about. Exploring unstability as the main creative force that impels the world to transform they realize projects in which various spheres of activities and knowledge — art, science and technology — cooperate and converge. In Moscow the V2_lab presents a collection of projects on three subjects: Augmented reality, Wearable technology and Ecology.

СПЕЦИАЛЬНАЯ ПРОГРАММА

Австрийский культурный форум представляет:

ПРОЕКТЫ-ПОБЕДИТЕЛИ НОМИНАЦИИ ПРЕМИИ
NEXT IDEA | ARS ELECTRONICA (АВСТРИЯ)

Austrian Cultural forum presents:

NEXT IDEA | ARS ELECTRONICA (AUSTRIA) AWARD WINNERS

Ars Electronica в австрийском Линце – сегодня едва ли не самый значимый фестиваль, посвященный медиаарту, новым технологиям в искусстве и проектам на стыке науки, технологии и художественного творчества. У фестиваля несколько направлений, одно из них — ежегодная «Премия Арс Электроники» (Prix Ars Electronica), которая отбирает лучшие проекты в сфере саунд-арта, гибридного и интерактивного искусства, компьютерной анимации. Так, в номинацию NEXT IDEA попадают проекты, имеющие научное и социальное значение, — создание исследовательских станций, использование альтернативных источников энергии, обеспечение дешевым интернетом школ в развивающихся странах. Выставочный проект, реализованный совместно с фестивалем Ars Electronica и Австрийским культурным центром в Москве, представит проекты-победители номинации NEXT IDEA разных лет.

Ars Electronica in Linz, Austria is nowadays perhaps the most important festival devoted to media art, new technologies in art and projects at the intersection of science, technology and art. The annual "Prix Ars Electronica" is part of the festival. It selects the best projects in the field of sound art, hybrid and interactive art, computer animation. In the NEXT IDEA nomination one may find projects with scientific and social significance — establishing research platforms, using alternative energy sources, providing cheap Internet access for schools in developing countries. The exhibition project, realized together with the Ars Electronica festival and the Austrian Cultural Forum in Moscow, will present the winners of the NEXT IDEA nomination over the years.

Cesar Harada. Open Sailing, 2009. Winner of [the next idea] voestalpine Art and Technology Grant Ars Electronica 2009. Project view. Courtesy of the artists

SPECIAL PROGRAMME

PRO&CONTRA OPENCALL. ПРОЕКТЫ ПОБЕДИТЕЛЕЙ 2011 ГОДА

PRO&CONTRA OPENCALL. PROJECTS OF 2011 WINNERS

В 2011 году в рамках международного симпозиума Pro&Contra состоялся конкурс арт-проектов среди художников России и стран СНГ, исследующих различные направления искусства новых медиа.

В течение четырех месяцев желающие могли подать заявку через сайт http://procontra.mediaartlab.ru/, и к моменту открытия Четвертой московской биеннале были определены победители. Экспертный совет симпозиума оценивал работы в четырех номинациях, дублирующих названия тематических секций конференции Pro&Contra, где выступят специалисты по каждому из направлений. Такая структура предложена устроителями симпозиума потому, что основной их целью было не просто собрать выставку самых интересных конкурсных проектов, но организовать дискуссию профессионалов вокруг представленных работ, оценить текущую российскую ситуацию и перспективы развития, показать зрителям методы анализа медиаработ.

In 2011 at the international PRO&CONTRA symposium an art project competition took place for the artists from Russia and the CIS countries who research various trends in new media art. During four months applications were accepted at the website http://procontra.mediaartlab.ru/, and at the time of the 4 Moscow Biennale of Contemporary Art opening the winners were chosen. The symposium's board of experts appraised works in four nominations seconding the thematic sections of the PRO&CONTRA conference, where experts in each trend are to give a speach. This structure was suggested by the symposium's organizers because their main goal was not only to create an exhibition of the most interesting competition projects but to organize an expert discussion of the works presented and to evaluate the current Russian situation and its prospects for development as well as to demonstrate to the audience the methods of media works analysis.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ НА ОТКРЫТИИ **СИМПОЗИУМА PRO&CONTRA МЕДИАКУЛЬТУРЫ**

На открытии выступят:
Иосиф Бакштейн (комиссар Московской Биеннале, Россия), **Ирина Прохорова** (соучредитель Фонда Михаила Прохорова, председатель Экспертного Совета, Россия), **Ольга Шишко** (директор Центра культуры и искусства «МедиаАртЛаб», Россия), **Петер Вайбель** (куратор основного проекта 4 Московской биеннале современного искусства, директор Центра искусств и медиатехнологий в Карлсруэ, Германия), **Олоф ван Винден** (директор Нидерландского института медиаискусства, Нидерланды), **Борис Дебакер** (арт-директор V2_Lab, Нидерланды), **Кирилл Разлогов** (директор Российского института культурологии, Россия) и другие.

PRESS CONFERENCE AT THE OPENING OF **PRO&CONTRA OF MEDIA CULTURE SYMPOSIUM**

Speakers at the opening:
Joseph Backstein (Moscow Biennale of Contemporary Art Comissar, Russia), **Irina Prokhorova** (Mikhail Prokhorov Foundation, Cofounder, Chairman of the board of experts, Russia), **Olga Shishko** (MediaArtLab Centre for Art and Culture, Director, Russia), **Peter Weibel** (Curator of the main project of the 4th Moscow Biennale, ZKM Centre for Arts and Media Technology, Karlsruhe, Director, Germany), **Olof van Winden** (The Netherlands Media Art Institute, Director, The Netherlands), **Boris Debackere** (V2_Lab Art Director, the Netherlands), **Kirill Razlogov** (Russian Institute for Cultural Research, Director, Russia) and others.

МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ. ДИСКУССИЯ. «МЕДИААРТ И МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЕ ПРАКТИКИ: ПРОБЛЕМА ПРЕПОДАВАНИЯ»

Представители культурных образовательных институций обсудят как радикальные социальные и культурные изменения в течение последних 20 лет оказали влияние на систему художественного образования с фокусом на образовательные программы в сфере медиакультуры. Будет рассмотрен феномен трансформации и различных интерпретаций самого понятия «искусство новых медиа» из-за обилия технологий и специализаций, которые эта область включает в себя. Преобразование политической системы в Европе определило возникновение новых парадигм искусства, а революция в технологиях сформировала новые способы мышления, в том числе пересмотр коммуникационных возможностей. Переход от художественной практики, основанной на производстве артефактов, к доминированию процессуального искусства и других нематериальных форм, сейчас становится стимулом развития образовательных инициатив. Однако в России все еще актуален вопрос: должна ли система художественного образования перейти от обучения производству традиционных, рукотворных арт-объектов к опосредованному и технологически-ориентированному образованию? Эксперты будут пытаться найти решения.

Модератор: **Ася Силаева** (Центр культуры и искусства «МедиаАртЛаб», Россия).
Участники: **Александр Евангели** (Школа им. Родченко, Россия), **Дарья Парамонова** (Стрелка. Институт медиа, дизайна и архитектуры, Россия), **Светлана Майбородская** (Академия коммуникаций, Россия), **Александр Аврамов** (Британская высшая школа дизайна, Россия), **Влад Северцев** (Аудиовизуальная Академия, Россия), **Ольга Шишко** (Центр культуры и искусства «МедиаАртЛаб», Россия), **Дарья Камышникова** (Программа ММСИ «Свободные мастерские», Россия), **Дмитрий Галкин** (Томский Государственный Университет, Россия), **Арсений Жиляев** (Центр современного искусства «Винзавод», площадка молодого искусства «Старт», Россия), **Олоф ван Винден** (директор Нидерландского института медиаискусства, Нидерланды), **Борис Дебакер** (арт-директор V2_Lab, Нидерланды).

SPECIAL EVENTS

MEDIA EDUCATION. PANEL DISCUSSION. MEDIA ART AND INTERDISCIPLINARY PRACTICE: THE PROBLEM OF TEACHING

The panel will discuss how the radical social and cultural changes within past 20 years have influenced the art educational system with particular reference to education in the new media field. The particular point of interest is how changed the understanding and interpretation of 'new media art', partly due to the different technologies and specialties that this field of practice encompasses. Transformation in the political system in Europe has forced the coinage of new art paradigms, and the revolution in technologies has established new ways of thinking including communication abilities. The transition from artefact-based artistic practice to process-based and non-material art is perhaps now the way of the development of educational initiatives. And it's still a question in Russia should the art education system move from traditional and manual fine arts practices to mediated and technological education? Experts in the field will try to find a solution.

Moderator — **Asya Silaeva** (MediaArtLab Centre for Art and Culture, Russia).
Participants: **Alexander Evangely** (The Rodchenko Moscow School of photography and Multimedia, Russia), **Daria Paramonova** (Strelka: Institute for Media, Architecture and Design, Russia), **Svetlana Maiborodskaya** (Communications Academy, Russia), **Alexander Avramov** (British Higher School of Art&Design, Russia), **Vlad Severtsev** (Audiovisual Academy, Russia), **Olga Shishko** (MediaArtLab Centre for Art and Culture, Russia), **Daria Kamyshnikova** (Moscow Museum of Modern Art, Free Workshops program, Russia), **Dmitry Galkin** (Tomsk State University, Russia), **Arseny Zhilyaev** (Winzavod Centre of Contemporary Art, Start, Russia), **Boris Debackere** (V2_Unstable Media Institute, Netherlands), **Olof van Winden** (Netherlands Media Art Institute, Netherlands).

НОЧЬ ФЕСТИВАЛЕЙ

Лучшие работы медиафестивалей **Japan Media Arts Festival** (Япония), **Prix Ars Electronica** (Австрия), **LOOP** (Испания).

MEDIA FESTIVALS NIGHT

Best artworks of **Japan Media Arts Festival**, **Prix Ars Electronica** (Austria), **LOOP** Festival (Spain).

МЕДИАФАСАДЫ

Teddy Lo (LEDARTIST) (Гонконг).
LEDARTIST Limited — творческая компания, занимающаяся светодизайном с использованием светодиодов, с офисами в Гонконге, Шанхае и Нью-Йорке. Предоставляемые компанией услуги включают разработку дизайна и консультирование, художественное руководство и интерактивный дизайн, а также светодионое искусство. Компанию возглавляет художник Тедди Ло. Динамичный коллектив компании состоит из дизайнеров, инженеров, программистов и специалистов по светодиодному освещению из разных стран, объединенных общей мечтой освещения мира творческим и экологически безопасным способом. Среди десятков реализованных проектов по освещению фасадов зданий — такие как Сиу Сай Ван Плаза (Гонконг, 2010), медиафасад главного офиса компании HSBC (Гонконг, 2010), отель Лиссабон (Макао, 2008).

Группа «Houstone Street» (Алексей Уманский, Сергей Огиря) (Россия) — «Архитектурный Маппинг, свет и объем».
Маппинг как зрелищный и востребованный вид паблик-арта

MEDIAFACADES

Teddy Lo (LEDARTIST) (Hong Kong).
LEDARTIST Limited is a creative lighting design company dedicated fully to LED illumination technology, and offices in Hong Kong, Shanghai and New York. Services include LED Lighting Design & Consultancy, Art Direction & Interactive Design, and LED Art. Headed by artist Teddy Lo, its dynamic, multi-cultural team consists of likeminded designers, engineers, programmers and LED experts who share a dream in illuminating the world in a creative and eco-friendly way. Dozens of realised facade projects include: Siu Sai Wan Plaza (Hong Kong, 2010), HSBC Headquarters Media Facade (Hong Kong, 2010», Hotel Lisboa (Macau, 2008).

Houstone Street Group (Alex Umansky, Sergei Ogirya) (Russia) — Architectural mapping, light and volume.
Mapping as a spectacular and asked-for public art type.

ВИДЕОПРОГРАММА «МЕДИАУДАР»

Программа представляет собой ряд видеоработ российских художников. Все они являются частью международного фестиваля активистского искусства «МедиаУдар» и отобраны для PRO&CONTRA в соответствии с темой секции — «Тактические медиа». Среди участников — группа «СВОИ 2000», группировка «ЗИП», «Паша 183», Иван Бражкин и другие.

VIDEO PROGRAMME «MEDIA KICK»

The program consists of the series of videoworks of the Russian artists. All of them are part of the Media Impact International Festival of Activist Art and were chosen for PRO&CONTRA according to the Tactical Media secion topic. Among participants — SVOI 2000 group, ZIP group, Pasha 183, Ivan Brajkin and others.

СЕКЦИЯ «ГЛОБАЛЬНЫЕ МЕДИА»

Сегодня медиа конструируют реальность. Информационные технологии изменяют пространство социума, политики, экономики, но вместе с ними изменяемся мы. Технологии являются продолжением нашей нервной системы. Мы постепенно мутируем и становимся частью одного целого. Находясь под пристальным вниманием бесконечных камер слежений, опутанные сетями информации, мы, с одной стороны, теряем свободу. Но, получая каждый день технологические новшества, мы и расширяем свои права. Искусство больше не является аутсайдером, а скорее трендсеттером в области появления новых идей и внедрения их в различные, напрямую, с ней не связанные, области. Только искусство с его интуицией и силой воображения, не ограниченное ни дискурсом, ни статусом, ни нормой, оказывается в состоянии разглядеть общие контуры грядущего.

GLOBAL MEDIA SECTION

Today media constructs reality. Digital technologies change the society, politics and economics, but we are also changing with them. Technologies are extensions of our nervous system. We mutate gradually and become part of it. Under the pressure of the infinite number of cameras, stucked in the web, on one hand, we loose our freedom. But on the other — we expand our rights day by day via technological innovations. Art is not an outsider now, it's a trendsetter with new ideas and introduction into various fields is not directly connected to it. Only art with its intuition and power of imagination not limited by either discourse, or status, or norm becomes able to perceive the vague outlines of the future.

ГЛОБАЛЬНЫЕ МЕДИА

ПЕТЕР **ВАЙБЕЛЬ**

Куратор основного проекта 4 Московской биеннале современного искусства, директор Центра искусств и медиатехнологий в Карлсруэ, Германия

PETER **WEIBEL**

Curator of the main project of the 4th Moscow Biennale, ZKM Centre for Arts and Media Technology, Karlsruhe, Director, Germany

Будущее медиа. От визуальных к социальным медиа

В 20 веке была создана производственная технология, которая в сфере изобразительного искусства обусловила возникновение визуальных медиа (фотография, телевидение, кинематограф). В сфере массмедиа (радио, телевидение, кинематограф) также была разработана технология дистрибуции, централизованной и однонаправленной. В 21 веке развивается технология персонализированной дистрибуции. Интернет предоставил дистрибуционную технологию в пользование каждого человека. С распространением фотографии класс экспертов, называвшихся живописцами, утратил монополию на создание образов. с распространением новых медиа эксперты по творчеству, называвшиеся художниками, утратили монополию на творческую деятельность. «Каждый человек — художник», Йозеф Бойс, 1970. С распространением интернета массмедиа утрачивает монополию на распространение информации. Сегодня любой может быть художником и вещателем. сегодня у нас есть не только искусство для масс, но и искусство масс. Платформой для распространения их работ, их музеем, является интернет. Каким будет художник будущего? К каким изменениям в искусстве приведут эти новые условия?

The future of media. From visual media to social media

In 20th century a technology of production was developed, which in the visual arts produced visual media (photography, film, video, computer). The mass media (radio, television, cinema) developed also a technology of distribution that was centralized and unidirectional. The 21st century develops a personalized distribution technology. With the advent of the internet a distribution technology for everybody is at hand. With the advent of photography the class of experts, called painters, lost the monopoly on image making. With the advent of the new media the experts of creativity, called artists, lost the monopoly on creativity. “Everybody is an artist”, Joseph Beuys, 1970. With the advent of the internet the mass media looses its monopoly on distribution. Today everybody can be an artist and a sender. Today we have not only art for the masses, but also art of the masses. The platform for the distribution of their works, their museum, is the internet. What will the artist in the future do? How will art change under these new conditions?

ОЛОФ **ВАН ВИНДЕН**

Директор Нидерландского института медиаискусства, Нидерланды

OLOF **VAN WINDEN**

Director of the Netherlands Media Art Institute, Netherlands

Медиаискусство и цифровая культура: общие замечания

Нам всегда казалось, что эксперименты с новейшими технологиями, определяющими направление технического прогресса, являлись прерогативой науки. Однако сегодня это становится полем деятельности совершенно новых направленийсовременного искусства. Средством сообщения в таких работах служит живая или жизнеподобная материя, а основным методом исследования — сочетание свойств живого организма и технически воспроизводимого изделия. Искусство, рождающееся в условиях искусственно оформленной жизни, не может не делать эту искусственность своей неизбежной темой. Ведь жизнь недостаточно технически внести, ее необходимо художественно освоить. Более чем какие-либо другие инструменты современного искусства, новые биомедицинские и информационные технологии ставят под вопрос статус художественности произведения, поскольку позволяют напрямую оперировать целевым состоянием живого организма. Предметом доклада являются стратегии художественного освоения реальности в контексте творений биологической и абиологической природы.

Media arts and digital culture: general remarks

The experiments with new technologies defining the development of the scientific progress always seemed to be a prerogative of science. but today it becomes a field of the absolutely new field of the contemporary art. The means of communication in such works is life-like matter and the main method of investigation is the combination of the characteristics of a living organism and a technically reproductable product. Art which is born under such circumstances of the artificially formed cannot but make this artificiality its inevitable theme. For it is not sufficient to technically bring life in, but it is necessary to master it artistically. More than any other instruments of the contemporary art new biomedical and informational technologies contravene the artistic status of a work, because they allow direct manipulation of the target state of a living organism. The subject of the report are various strategies of the artistic mastering of the reality in the context of the creation of biologocal and abiologocal nature.

ГЛОБАЛЬНЫЕ МЕДИА

ИОСИФ **БАКШТЕЙН**

Комиссар Московской Биеннале современного искусства, Россия

JOSEPH **BACKSTEIN**

Moscow Biennale of Contemporary Art, Commissar, Russia

Диалектика новых медиа

1. В отличие от театра, литературы, музыки и кино, изобразительное искусство изначально мультимедиально.
2. Количество медиа, синтезированных в одном художественном произведении современного искусства, неисчислимо. Каждый мобильный объект — это отдельное медиа, благодаря им создается множественность и полифоничность континуумов, это опять-таки в отличие от мономедиальных искусств (единственное медиа кинематографа — это пленка, в литературе — слово, в музыке — звук).
3. Изобразительное искусство не является производством. Художник — всегда кустарь-одиночка, поэтому здесь критерии качества и профессионализма более размыты, чем в иных видах творчества. Большую роль имеет репутация и авторитет. Одни цветовые пятна стоят миллион, а другие нет. Почему? Сказать порой невозможно…

Dialectics of new media

1. Unlike theatre, literature, music and cinema, fine arts are multimedia from the beginning.
2. The amount of media, synthesized in one work of contemporary art, is countless. Every mobile object is a separate media, it is due to them that plurality and polyphony of continuums is created. This is again the difference with monomedial arts (the only medium of cinema is film, of literature — word, of music — sound).
3. Fine art is not manufacture. An artist is always a lone handicraftsman, therefore the criteria of quality and professionalism are much more vague, that in the other fields of creative activity. Reputation and authority play a major role. Some colour spots cost a million, others not. Why? Sometimes it is impossible to say…

ОЛЬГА **ШИШКО**

Директор Симпозиума «Pro&Contra медиакультуры»
Директор Центра культуры и искусства «МедиаАртЛаб», Россия

OLGA **SHISHKO**

Director of Pro&Contra of Media culture Symposium,
Director of MediaArtLab Centre for Art and Culture, Russia

Медиавторжения: практики, методы, пространства

Медиаарт с его историей, и изначальной некоммерческой направленностью, желанием выйти из обыденного пространства конвенционального искусства и осуществить вторжение в массмедиа и социальные практики, не всегда находится в одной плоскости с историей развития современного искусства. Ключевой характеристикой медиаискусства является его междисциплинарность. Медиахудожник, становясь то псевдоученым, то псевдополитиком, то псевдошоуменом, первым осознает, как позволить тому или иному медиасредству воспользоваться силой другого средства или высвободить ее. Медиаарт как спрут: щупальцами он везде, но сердцем — в современном искусстве. Критерием качества здесь всегда была инновационность с точки зрения и художественной идеи, и примененных в этом контексте технологий. Зато существование самого вещественного продукта в медиаискусстве не всегда важно, важны истории перерождения, синтеза различных творческих аспектов внутри медийного пространства, угадывание будущего. В медиаискусстве соединено концептуальное и аттрактивное начала. Цифровые медиа требуют вовлеченности и одновременного использования всех наших перцептивных способностей. Однако существует опасность: как только мы начинаем воспринимать медиапроизведение на аттрактивном уровне, оно становится интертейментом и часто утрачивает внутренний смысл. Важен же сам по себе «вирус», который медиаарт воспринял от современного искусства — вирус рефлексии, утопии, поэзии.

Media invasions: practices, methods, spaces

Media art with its history and original non-commercial orientation, its wish to leave the ordinary space of the conventional art and make an invasion into mass media and social practices, has not always been on the same plane with the history of the development of the contemporary art. The key feature of media art is its interdisciplinary character. Media artist, who sometimes becomes a pseudo scientist, then a pseudo politician, then pseudo showman, is the first to become aware of how to allow this or that media to use the power of another one and liberate it. The criterion of quality in media art has always been ist innovative character from the point of view of an artistic idea and technologies, applied in this context of art. What is important in the media art is not so much the existence of a product, but the very stories of regeneration, of synthesis of different creative aspects inside the media space, guessing about the future. Conceptual and attractive elements are combined in the media art. The digital media themselves demand involvement and simultaneous application of all our perceptive capacities. However there is a danger in the media art: as soon as we start to perceive a work of media art on the attractive level, it turns into entertainment and often looses the inner meaning. What is important is the „virus“ which media art recived from the contemporary art — the virus of reflection, utopia, poetry.

ГЛОБАЛЬНЫЕ МЕДИА

АЛЕКСЕЙ **ШУЛЬГИН**

Художник, Россия

ЕЛЕНА **АРТЕМЕНКО**

Московская школа фотографии и мультимедиа им. А. Родченко, Россия

ALEXEI **SHULGIN**

Artist, Russia

ELENA **ARTEMENKO**

The Rodchenko Moscow School of Photography and Multimedia, Russia

Арток — искусство глобализированного мира

Арток, легкий арт (слово образовано по аналогии с «джазок» — легкий джаз) — искусство, сделанное в сжатые сроки, основными приемами в производстве которого является рекомбинация, совмещение несовместимого, помещение объектов в парадоксальный контекст. В производстве артка используются в основном редимейды или копии предметов, людей, животных с минимальным вмешательством художника, без упора на ремесленные навыки, а в случае если таковые требуются, используется наемный труд людей, обладающих ими. Важной отличительной особенностью произведений артка является то, что практически полное представление о них можно получить по их фото- или видеодокументации. К тому же, арток использует универсальный, понятный во всем мире символический язык, что позволяет ему молниеносно распространяться через интернет, подобно вирусу, шествуя из одного блога в другой. И главное, арток обязательно должен быть смешным или прикольным, в крайнем случае занимательным, никакой скукоты!

Термин «Арток» впервые предложен Аристархом Чернышевым в 2007 году. Лекция сопровождается красочными иллюстрациями. Планируется презентация программного продукта, генерирующего Арток в режиме реального времени.

Artlet, art of the globalized world

Artlet, light art, is art, made in short term, the main method of production of which is recombination, combining of incompatible, placing object into a paradoxical context. In the production of artlet ready-made and copies of objects, people, animals are used, with minimal participation of an artists, no practical skills are needed from him, and if they are needed, hired labour is used. An important characteristic feature of artlet is that almost complete impression of it can be received through photo and video documentation. Artlet also uses universal symbolic language understandable in the whole world, which allows it to spread with the speed of light through the internet, like a virus from one blog into another. the main thing about artlet is that it should be funny, at least amusing, not boring!

The term artlet was introduced by Aristarkh Chernyshev in 2007. The lecture is ... with pictoresque illustrations. the presentation of a software generation of artlet in real time is also planned.

GLOBAL MEDIA

ВАНЕССА
РАМОС-ВЕЛАСКЕС

Медиахудожник и исследователь, Германия/Бразилия

VANESSA
RAMOS-VELASQUEZ

Media artist and researcher, Germany/Brazil

Цифровая антропофагия

Мой доклад на тему цифровой антропофагии зиждется на парадоксальной концепции информационной эры — концепции “fair use” (допустимого добросовестного использования). Моя собственная арт-практика — создание фильмов с использованием архивных материалов и открытых медиа. Я перемещаю эти материалы в новый контекст. Во время творчества я часто думала об обрядах антропофагии, которые практиковали некоторые племена в Бразилии, встретившись с колонизаторами. Каннибал-дикарь с почестями съедает чужеземца, чтобы перенять его силу, опыт и качества, чтобы увидеть мир глазами съеденного. Но мне кажется, что в сегодняшней цифровой культуре мы бесцеремонно превращаем окружающий мир в глобализированную структуру, таким образом быстро приобретая всемирные референции и выплевывая их своим собственным, но до некоторой степени усредненным способом. Таким образом, мы стали одновременно и каннибалом, и поедаемым, благодаря широкому и непосредственному доступу к информации и невероятно сократившемуся времени, которое требуется для поглощения этой всемирно доступной культуры. Через пятьсот лет этот обмен стал перекрестно опыляющим, и он происходит с нечеловеческой скоростью. Я предлагаю вашему вниманию анализ информационного метаболизма, который управляет человеческим опытом. Я смею надеяться, что эта презентация будет способствовать широкому обсуждению допустимого добросовестного использования медиа, и в итоге приведет к упрощению глобальных моделей и практик “fair use”.

Digital anthropophagy

The background of my discourse on Digital Anthropophagy comes from the “fair use” conundrum of the Information Age. One of my own art practices is to create films from found footage and openly exposed media. I metabolize these materials into new contexts. In the creative process I often thought of the Anthropophagic practices of some Brazilian indigenous tribes when they came into contact with their colonizers. The indigenous cannibal honorably eats the foreign in order to incorporate his strength, experiences and qualities and to see through the cannibalized foreigner’s eyes. But I find that in today’s digital culture, we unceremoniously consume the world around us in a globalized structure, thus quickly acquiring worldly references and spitting them out in a personal but also somewhat homogenized way. We have thus become both the cannibal and the cannibalized because of the wide and immediate access to information and the incredible reduction of time it now takes to consume that widely available culture. Over five hundred years later, that exchange has now become cross-pollinated, and happening in an inhuman speed cycle. I offer an analysis of Information Metabolism which drives human experiences. I humbly hope that this presentation furthers the discussion on “fair use” of media, leading to a simplification of global “fair use” cultural models and practice.

СЕКЦИЯ «ЭКРАННЫЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕДИА»

Сокуратор — Карина Караева, начальник отдела кино и видеоарта в Государственном Центре Современного Искусства (Россия)

Медиаискусство, вовлекающее участников в активное взаимодействие с объектом искусства, использует различные аудиовизуальные средства, в том числе видео, технологии технического зрения, телекоммуникации, устройства сенсорной обратной связи, акустические характеристики, элементы перфоманса, site-specific, театральные эксперименты. Предпочтение отдается проектам, в которых принцип интерактивности является не дополнительным, а центральным смысловым элементом, при этом своеобразию и актуальности концепции соответствует качественное техническое исполнение.

SCREEN AND INTERACTIVE MEDIA SECTION

Co-curated by Karina Karaeva, Head of Cinema and Video Art Department at National Centre for Contemporary Arts (Russia)

Media art draws its participants into an active interaction with an object of art, using various audiovisual means including video, technical vision technologies, telecommunications, sensory feedback devices, acoustic characteristics, performance basis, site-specific and theatre experiments. Preference is given to projects where the interactivity principle is not something additional, but a central element of meaning and where distinctiveness and relevancy of the concept is completed with a high-quality technical rendering.

БОРИС **ДЕБАКЕР**

Арт-директор V2_lab, V2_Института нестабильных медиа, Нидерланды

BORIS **DEBACKERE**

Art director of V2_lab at V2_Unstable Media Institute, Netherlands

Дополненные сны

Многие формы искусства можно считать дополнением к реальности. Какие проблемы ставит перед нами «дополненная реальность» — технологии, которые расширяют физическую реальность с помощью наложения на нее интерактивного сгенерированного на компьютере контента — когда они используются как медиа в искусстве? Художник должен критически исследовать их применение. Ключевой вопрос в создании арт-проекта следующий: что должна сказать эта работа и что должна почувствовать публика?

Кинематограф может быть интересным примером в данном случае, он более века стимулирует наше воображение и бесчисленные последовавшие за ним медиа пытаются достичь сходных переживаний у своей аудитории. Чтобы возникнуть, кинематографическая иллюзия обращается к воображению. Фильм функционирует как спусковой механизм ментального процесса, который создает правдивую иллюзию в сознании.

Сегодняшний ускоренный прогресс информационных технологий неизбежно определяет новые направления, с помощью которых в будущем будут переживаться движущиеся образы, изменяя отношения между создателем, его инструментарием и зрителем. Цифровые медиа не репрезентируют, а генерируют. Они скорее программное обеспечение, чем «железо», и, в отличие от всех ранее известных нам медиа, эфемерны: сами по себе — это трансформирующиеся и развивающиеся системы. Виртуальный инструмент становится (ре)активным деятелем в создании динамических процессов и требует других подходов, нежели те, что мы унаследовали от эры медиаимитаторов.

Augmented Dreams

Many forms of artistic expression might be considered as an augmentation of reality. What are the challenges for "Augmented Reality" — technologies that enhance physical reality by layering interactive computer-generated content to it — when used as an artistic medium? The artist should critically examine their implementation. A key question in the creation of an art project is: what should the work communicate and what should the audience experience?

Cinema could be an interesting case study, it has stimulated our imagination for more than a century and numerous successive media strive towards achieving a resembling experience in their audience. In order to emerge, the cinema illusion asks for imagination. Film functions as a trigger for the mental processes that generate the true inner illusion.

The present accelerated progress of information technologies are inevitably defining new directions of how moving images will be experienced in the future, changing the relation between the creator, his tools and the viewer. Digital media do not represent, they generate. They are software rather than hardware and unlike any other medium we have ever known, ephemeral: transforming and growing systems in itself. The virtual tool becomes a (re-)active actor in the creation of dynamic processes and demands for different approaches to those from the era of mimicking media.

ЭКРАННЫЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕДИА

КИРИЛЛ **РАЗЛОГОВ**

Директор Российского института культурологии, Россия

KIRILL **RAZLOGOV**

Director of Russian Institute for Cultural Research, Russia

Будущее экранных и постэкранных форм творчества

Будущее экранных и постэкранных (виртуальная реальность) форм творчества, самовыражения и интерактивности разыгрывается параллельно на нескольких «площадках»:

- В видеоиграх;
- В мобильной телефонии;
- В Интернете;
- В выставочных проектах и инсталляциях;
- В инфляции технических революций в области кинопроизводства и кинопоказа (Dolby, 3D, 4D, DCP и т.п.);
- В фантастических киносюжетах;
- В разного рода комбинациях из предыдущего (eXistenZ Дэвида Кроненберга).

Эта принципиально многомерная комбинаторика и должна в первую очередь стать предметом рассмотрения и технологического, эстетического и культурологического анализа.

The future of the screen and post-screen forms of art

The future of screen and post-screen (virtual reality) forms of art, self-expression and interactivity is played out simultaneously on several parallel "stages":

- In videogames;
- In mobile telephony;
- In the Internet;
- In exhibition projects and installations;
- In the inflation of technical revolutions in the field of movie making and cinema showing (Dolby, 3D, 4D, DCP etc.)'
- In sci-fi movie plots;
- In different kinds of the combinations of the abovementioned (eXistenZ by David Kronenberg).

This fundamentally multidimensional combinatorics must become the first object of consideration and of the technological, aesthetical and culturalogical analysis.

КОНСТАНТИН **БОХОРОВ**
Кандидат культурологии, куратор, Россия

CONSTANTINE **BOKHOROV**
PhD in Cultural Studies, curator, Russia

Интерактивные медиа — между аттрактивностью и социальной критикой

Понятие «интерактивность» пришло в искусство из коммуникативистики как качественная характеристика коммуникативного действия, которое может быть однонаправленным, а может быть интерактивным. В разнообразных практиках модернизма, интерактивность только описывала открытую семантику художественного действия, не претендуя на статус художественной формы. Только в последнее десятилетие новые технологии стали художественными медиа и получили самостоятельное значение. Формализация интерактивности, однако имеет один важный недостаток. Профессор Эркки Хухтамо пишет, что «вместо того, чтобы преследовать серьезные художественные и интеллектуальные цели, художники зачастую занимаются всякими технологическими фокусами». В отношении интерактивного искусства остро стоит проблема критериев художественного качества.

Интерактивная игра, созданная программистом, может иметь высокохудожественный интерфейс и прекрасно разработанную фабулу, но, тем не менее, это не будет произведением искусства. Настоящее произведение должно быть «многоуровневым» и «открытым»; его значения нельзя исчерпать ни при каких обстоятельствах. Проблема, видимо, заключается в том, что, несмотря на популярность интерактивных произведений у публики и критиков, еще не произошел естественный синтез трех разнородных компонентов: технологий, интерактивности и собственно эстетического.

Interactive media — between attractiveness and social criticism

The concept of interactivity in art was borrowed from communication studies as a qualitative characteristic of a communicative action which can be either one-way or interactive. In various modernist practices interactivity was only describing the semantics of an art action with no claims toward being an art form. Only in the last decade have the new technologies become art media and acquired an independent meaning. Formalizing interactivity has one significant disadvantage. Professor Erkki Huhtamo says that instead of pursuing serious artistic and intellectual aims artists are often busy with various technological tricks.

An interactive game created by a programmer may have an artistic interface and a highly developed story line, but nevertheless it won't be a work of art. A real interactive artwork must be "multilayered" and "open", its meaning can under no circumstances be exhausted. The problem is defined thus: in spite of the popularity of interactive art works with the audience and critics, the natural synthesis of the three heterogenous components have not yet taken place. These are technology, interactivity as a form of communication and aesthetic as such.

ЭКРАННЫЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕДИА

КАРИНА **КАРАЕВА**

Руководитель отдела кино и видеоарта Государственного Центра современного искусства, Россия

KARINA **KARAEVA**

Head of Cinema and Video Art Department at National Centre for Contemporary Arts, Russia

Уловка экранных медиа. Смерть идеи

В условиях абсолютной дискриминации медиа, в подразделении «экранных», то есть зрелищных медиа, уходит возможность реализации чистого образа, востребованность в котором иссякает. Синтетические, иногда искусственно созданные, медиа нуждаются в определенной регламентации, которая позволит выйти за границы академического определения. Критическая отстраненность, возникающая благодаря разноплановости и расширенности экранных медиа, позволяет провести эстетический отбор, манифестирующий смерть заявленных медиа. Однако эта смерть определяет возрождение идейного фантома на новой платформе визуального искусства. Попытка поймать уловку медиа, пытающихся остаться в пространстве, или хотя бы на волне актуальности.

The trick of the screen media. The death of idea

In the situation of the absolute discrimination of media, in subdivision “screen media”, i.e. visual media, the possibility of the realization of a pure image is gone, demand for it vanishes. Synthetic, sometimes artificially created media need a certain regulation, which allows going beyond academic definition. Critical estrangement, emerging due to the multi-levelness and expansion of the screen media, allows conducting an esthetical selection, manifesting the death of the aforesaid media. However this death determines the revival of the idea phantom on the new platform of the visual art. An attempt to catch the trick of the media, attempting to stay in the field or at least on the wave of the relevance.

СЕКЦИЯ «ГИБРИДНЫЕ МЕДИА»

Сокуратор — Дарья Пархоменко, директор и куратор LABORATORIA Art&Science Space (Россия)

Главными характеристиками гибридного искусства являются пограничность, подвижность форм, использование исследовательских практик, в которых задействованы междисциплинарные творческие коллективы. Произведения этого направления чутко реагируют на технологические и научные новшества, раздвигают границы их понимания. Часто это искусство осуществляется в форме исследования или эксперимента, в результате которых появляются новые формы: генеративное искусство, трансгенное искусство, научно-базированные стратегии перформанса, robotic art, multi user enviroments, виртуальные среды и др.

HYBRID MEDIA SECTION

Co-curated by Daria Parkhomenko, Director and curator of LABORATORIA Art&Science Space, (Russia)

The main characteristics of hybrid art are its borderline nature, fluidity of forms, its use of research practices in which interdisciplinary creative groups are involved. Works of hybrid art are very sensitive to technological and scientific innovations and expand the borders of their comprehension. This type of art is frequently realized in the form of research or experiment, resulting in new forms: generative art, transgenic art, science-based performance strategies, robotic art, multi user environments, virtual environments and so on.

ГИБРИДНЫЕ МЕДИА

ДАРЬЯ **ПАРХОМЕНКО**

Директор и куратор LABORATORIA Art&Science Space, Россия

DARIA **PARKHOMENKO**

Director, curator of LABORATORIA Art&Science Space, Russia

Кейс-стади: Анализ тенденций и призеров в номинации Hybrid Art на фестивале Ars Electronica 2011

Основная тенденция, прослеживаемая в выборе призеров фестиваля Ars Electronica 2011 в номинации Hybrid Art, — предпочтение отдается радикальным перформансам, где авторы используют собственное тело и тело животных в качестве материала для художественно-научных исследований. Жюри выделило работы, посвященные долгосрочным исследованиям, научно-технические перформансы, открывающие понимание новых материй, проекты, где макроскопическое и микроскопическое сливается. Также внимание уделено проектам, в которых художники активно привлекают зрителей к участию в процессе создания произведения.

В докладе будут проанализированы четыре кейса, представляющие эти направления: *May the Horse Live in me (Art Orienté objet), Mucilaginous Omniverse (Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand), Inside the Tropospheric Laboratory (Agnes Meyer-Brandis), STiMULiNE (Julien Clauss, Lynn Pook).*

Case study: Analysis of trends and winners in the nomination Hybrid Art at Ars Electronica Festival 2011

May the horse live in me Art Orienté objet (Marion Laval-Jeantet & Benoît Mangin). Credit: Miha Fras

The main tendency evident in the choice of the prize-winners of the festival Ars Electronica 2011 in the nomination Hybrid Art is that radical performances are preferred where the artists use their own bodies and bodies of animals as material for the artistic research. The jury picked out the works devoted to long-term research, scientific-technological performances, which open the understanding of new matters, projects, where macroscopic and microscopic merge. The attention has also been given to the projects in which artists actively engage the viewers to the participation in the creation of a work of art. In the report four cases representing these trends will be analyzed: *May the Horse Live in me (Art Orienté objet), Mucilaginous Omniverse (Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand), Inside the Tropospheric Laboratory (Agnes Meyer-Brandis), STiMULiNE (Julien Clauss, Lynn Pook).*

ДМИТРИЙ **БУЛАТОВ**

Художник, теоретик искусства, куратор Государственного центра современного искусства (Калининградский филиал), Россия

DMITRY **BULATOV**

Artist, art theorist, curator of the National Centre for Contemporary Art (Kaliningrad Branch), Russia

TECHNO-BIOLOGICAL ART: Новое состояние живого

Нам всегда казалось, что эксперименты с новейшими технологиями, определяющими направление технического прогресса, являлись прерогативой науки. Однако сегодня это становится полем деятельности совершенно новых областей современного искусства. Средством сообщения в таких работах служит живая или жизнеподобная материя, а основным изучаемым методом — сочетание свойств живого организма и технически воспроизводимого изделия. Искусство, рождающееся в подобных условиях искусственно оформленной жизни, не может не делать эту искусственность своей неизбежной темой. Ведь жизнь недостаточно технически внести, ее необходимо художественно освоить. Более чем какие-либо другие инструменты современного искусства, новые биомедицинские и информационные технологии ставят под вопрос статус художественности произведения, поскольку позволяют напрямую оперировать целевым состоянием живого организма. Предметом доклада являются стратегии художественного освоения реальности в контексте творений биологической и абиологической природы.

TECHNO-BIOLOGICAL ART: New state of the living

The experiments with new technologies defining the development of the scientific progress always seemed to be a prerogative of science. but today it becomes a field of the absolutely new field of the contemporary art. the means of communication in such works is life-like matter and the main method of investigation is the combination of the characteristics of a living organism and a technically reproductable product. Art which is born under such circumstances of the artificially formed cannot but make this artificiality its inevitable theme. for it is not sufficient to technically bring life in, but it is necessary to master it artistically. More than any other instruments of the contemporary art new biomedical and informational technologies contravene the artistic status of a work, because they allow direct manipulation of the target state of a living organism. The subject of the report are various strategies of the artistic mastering of the reality in the context of the creation of biologocal and abiologocal nature.

Луи-Филипп Демерс (Сингапур). «Девушки Тиллера», 2009. Робототехническая кордебалет-труппа. Система распределенного искусственного интеллекта. © 2009 г., Луи-Филипп Демерс.

ГИБРИДНЫЕ МЕДИА

АТИЛЛА **НЕМЕШ**

Программный советник центра The Kitchen medialab, Венгрия

ATILLA **NEMES**

Program counsellor of The Kitchen medialab Centre, Hungary

Единственная настоящая инновационная лаборатория

В своей лекции я кратко расскажу о лаборатории The Kitchen (Будапешт), «единственной настоящей инновационной лаборатории» и Fictionlab. Я сосредоточусь на описании различных типов лабораторий, вопросов финансирования, деятельности, политики привлечения участников и возможных результатов. Будут освещены вопросы привлечения общественного интереса, развития сообщества и сети, а также бизнес-потенциала наших лабораторий.

Я приведу некоторые примеры гибридизации и опишу важность мультидисциплинарных исследовательских проектов в The Kitchen, а также дам краткое введение в два исследовательских проекта Fictionlab по созданию каталога медиалабораторий по всему миру: MAPPA и Labster.

Во второй части я буду говорить о значении культуры спекулятивного мышления, «будущем мышлении» и важности научной фантастики для «трансдисциплинарного сотрудничества» (например, еда в работе fo.am или проекты OS Kantine в fictionlab.hu), а также представлю новый проект, в котором участвую с недавних пор — сотрудничество с культовым рестораном в Будапеште *based-on-pig*.

The only spicy innovation lab

In my lecture I give a short presentation of Kitchen Budapest, "The only spicy innovation lab" and Fictionlab, focusing on: types of labs, funding issues, activities, recruitment policy and possible outcomes. I will highlight some issues related to public interest, community and network development and business potentials in our labs.

I will show some examples of hybridization and point out the importance of multidisciplinary research projects in Kitchen Budapest. I will also make a short introduction to two new research projects of Fictionlab on mapping media labs worldwide: MAPPA and Labster.

In the second part I will talk about the importance of speculative culture, 'future thinking' and the importance of sci-fi in 'transdisciplinary' collaborations (e.g. food in the work of fo.am or the OS Kantine projects at fictionlab.hu) and I will introduce a new project I am involved in recently — a collaboration with a cult restaurant in Budapest *based-on-pig*.

The Kitchen Centre For Video, Music, Dance, Performance, Film And Literature. Photo: Jess Dang.

HYBRID MEDIA

ДМИТРИЙ **ГАЛКИН**

Профессор, исследователь медиа, Томский государственный университет, Россия

DMITRY **GALKIN**

Professor, media researcher, Tomsk State Univercity, Russia

Идеальный объект
искусственной жизни и эстетика гибридных медиа

Теория и методология искусственной жизни (ИЖ) стали важным стимулом в развитии гибридных медиа еще в начале 1990-х. Идея получить модели биологической жизни какой она могла бы быть (К. Лэнгтон) была с энтузиазмом воспринята и разработана художниками (К. Симс, У. Лейтем, К. Зоммерер и др.). С нашей точки зрения, идеальный объект ИЖ можно представить на линии, начальной точкой которой являются компьютерные симуляции организмов и экосистем. На другом конце этой условной линии находятся — реальные синтетические организмы и экосистемы, включая абсолютно новые, не существующие в природе. Между этими полюсами отведем место цифровым репликам, роботизированным моделям и гибридным (живые ткани + технические устройства) формам ИЖ. Компьютерные симуляции организмов и экосистем уже заняли свое место в современном искусстве благодаря творчеству К.Симса, К. Зоммерер и Л.Миньоло, П.Брауна и др. Художественные стратегии разнятся от графического порождения абстрактных картин, до создания экранных подобий объектов флоры и фауны. Активно идет работа с ИЖ в виде соединения живых тканей и технологических систем путем вживления. Технологический авангард в этой области представлен работами Стеларка и группы «Симбиотика». Сегодня мы можем обозначить горизонт актуальных тем и вопросов, вокруг которых могут разрабатывать эстетические концерты: неизбежность и инвариантность эволюции, влияние культурной (технологической) интервенции на реальные экосистемы и предсказуемость последствий ИЖ манипуляций, этические и социально-политические вопросы создания ИЖ.

The ideal object
of artificial life and the aesthetics of the hybrid media

Theory and methodology of artificial life (AL) have become an important stimulus in the development of the media art and hybrid media already in the beginning of the 1990-ies. The idea to receive models of biological life as it could be (K. Langton) was enthusiastically embraced and developed by artists (K. Sims, W. Ligththam, K. Zommerer et al.) On the other end of this conventional line there are real synthetic organisms and ecosystems, including absolutely new ones, non-existing in nature. Somewhere in between there is place for digital replica, robotized models and hybrid (living tissues plus technical devices) forms of AL. Computer stimulations of organisms and ecosystems have already became part of the contemporary art thanks to the works of K. Sims, K. Zommerer and L. Mignolo, P. Brown et al. The art strategies vary from graphical generation of abstract pictures to the creation of screen likenesses of the objects of flora and fauna and scale models of ecosystems. Combination of living tissues and technological systems is being actively achieved through implantation. Technological avant-garde in this field is represented by the works of Stelarc and Symbiotica group. Today we can define the horizon of the relevant topics and issues, around which aesthetical concepts may be developed: inevitability and invariance of evolution, influence of the cultural (technological) intervention on the real ecosystems and predictability of the consequences of the AL manipulations, ethical and socio-political issues of the creation of AL.

ГИБРИДНЫЕ МЕДИА

«ОТ ИДЕИ — К ВОПЛОЩЕНИЮ»
ПРЕЗЕНТАЦИИ И ДИСКУССИЯ

Модераторы: **Дмитрий Булатов, Дарья Пархоменко.**

Участники: **Борис Дебакер** (V2_, Институт нестабильных медиа, Нидерланды), **Катя Гандрабура** (Отдел спецпроектов РосНано, Россия), **Атилла Немеш** (медиалаборатория The Kitchen, Венгрия), **Ирина Актуганова** (Техно-Арт-Центр, Россия), **Алексей Шульгин** («Электробутик», Россия), **Алина Игнатова** («МедиаАртЛаб», Россия), **Анна Беляева, Ольга Барковская** (независимые кураторы, Россия), **Михаил Бурцев** (Лаборатория нейроинтеллекта и нейроморфных систем НБИК-Центра — РНЦ «Курчатовский институт», Россия), **Мартин Гонзик** (Next Idea, Ars Electronica, Австрия).

Online участники: **Дитмар Оффенхубер** (художник, Австрия), **Орон Каттс** (лаборатория «SimbioticA», Австралия), **Ксения Федорова** (старший научный сотрудник, Екатеринбургский филиал ГЦСИ, Университет Калифорнии (Дэвис, США), Россия).

«FROM AN IDEA TO THE EVOCATION»
PRESENTATIONS AND PANEL DISCUSSION

Moderators: **Dmitry Bulatov, Daria Parkhomenko.**

Partisipants: **Boris Debackere** (V2_ Unstable Media Institute, Netherlands), **Kate Gandrabura** (Special Projects Department, ROSNANO, Russia), **Attila Nemes** (The Kitchen medialab Centre, Hungary), **Irina Aktuganova** (Techno-Art-Centre, National Research Centre "Kurchatov Institute", Russia), **Alexei Shulgin** (Electroboutique, Russia), **Alina Ignatova** (MediaArtLab, Russia), **Anna Belyaeva, Olga Barkovskaya** (Independent curators, Russia), **Mikhail Burtsev** (Neurosciences department at the NBIC-centre — National Research Centre at "Kurchatov Institute", Russia), **Martin Honzik** (Next Idea, Ars Electronica, Austria).

Online participants: **Dietmar Offenhuber** (Artist, Austria), **Oron Catts** («SimbioticA» Laboratory, Australia), **Ksenia Fedorova** (Senior Researcher, Ekaterinburg branch of the NCCA, Univercity of California (Davis, USA), Russia).

Дж.Маккормак «Цветение», ИЖ-графические объекты

HYBRID MEDIA

МИХАИЛ **БУРЦЕВ**

Лаборатория нейроинтеллекта и нейроморфных систем НБИК-Центра — РНЦ «Курчатовский институт», Россия

ВНЕДРЕНИЕ науки в искусство

Влияние современной науки на жизнь общества нарастает, порождая новые знания и технологии, заставляющие каждого из нас изменять как свой уклад жизни, так и мировоззрение. Наука становится одной из детерминант культурной эволюции. Это делает неизбежным развитие направлений искусства, интегрирующих науку и искусство. «ВНЕДРЕНИЕ» — проект, призванный исследовать возможные пути симбиоза искусства и науки.

MIKHAIL **BURTSEV**

Neurosciences department at the NBIC-centre — National Research Centre "Kurchatov Institute", Russia

INFUSION of science into art

Influence oft he modern science on the life oft he society increases, generating new knowledge and technologies, making each of us change our ways of life and world view. Science becomes one of the determinants of the cultural evolution. His makes inevitable the development of the schools in art which integrate science and art. INFUSION is a project aimed at exploring possible ways of symbiosis of art and science.

АННА **БЕЛЯЕВА**, ОЛЬГА **БАРКОВСКАЯ**

Независимые кураторы

Гибридные медиа

Уже в двухтысячных годах мировая тенденция показывает, что hybrid art живет уже не в узком сегменте «современного искусства», но распространяется шире, становится целым направлением мировой массовой культуры. Это произошло благодаря мощнейшему рывку технологий и их популяризации среди людей. Мы наблюдаем скрещивания разных энергий на примере все более популярного среди прогрессивных брендов использования различных средств искусства новых медиа для собственного продвижения.

Использование одних их тех же выразительных средств для рекламы и художественных высказываний — это положительный или отрицательный тренд? Аудитория искусства гибридных медиа состоит из прогрессивных и творческих молодых горожан. С другой стороны, как правило, гибридные медиа вызывают в неподготовленном зрителе больше эмоций и понимания, чем, допустим, фотовыставка или картина старого мастера. Этот неоспоримый факт обогащает или маргинализирует Культуру? Интересны ли гибридные медиа как выразительное средство — собственно художникам?

ANNA **BELYAEVA**, OLGA **BARKOVSKAYA**

Independent curators

Hybrid media

Already in 2000-ies the world tendency shows that hybrid art now lives not just in a narrow segment of the "contemporary art", but is being spread wider and wider and becomes a new trend in the world mass culture. It happened due to a powerful burst of technologies and their popularization among the people. We evidence interbreeding of different energies in the example of the more and more popular among the progressive brands employment of various means of new media art for their own advancement.

The use of the same expressive means for advertising and for artistic messages — is it a positive or a negative trend? The audience of the hybrid media art on one hand is very restricted and consists of progressive and creative young townsfolk. On the other hand, as a rule hybrid media evokes more emotions and understanding from an unprepared viewer, than a regular photo exhibition or a painting by an old master. Does this indisputable fact enrichor marginalize culture? Are hybrid media interesting as an expressive means — for artists proper?

ГИБРИДНЫЕ МЕДИА

МАРТИН **ГОНЗИК**

Next Idea, Ars Electronica, Австрия

Гибридное искусство

Категория «гибридное искусство» посвящена именно современным гибридным и междисциплинарным проектам и подходам к медиаарту. Основной акцент делается на слиянии различных медиа и жанров в новых формах художественного выражения, а также на размывании границ между искусством и исследованием, искусством и социальным/политическим активизмом, искусством и попкультурой. Участники жюри обращают внимание, прежде всего, на то, насколько динамично представленная в одной из призовых категорий работа разбивает устоявшуюся классификацию жанров и форм..

MARTIN **HONZIK**

Next Idea, Ars Electronica, Austria

Hybrid Art

The “Hybrid Art” category in is dedicated specifically to today’s hybrid and transdisciplinary projects and approaches to media art. Primary emphasis is on the process of fusing different media and genres into new forms of artistic expression as well as the act of transcending the boundaries between art and research, art and social/political activism, art and pop culture. Jurors will be looking very closely at how dynamically the submitted work defies classification in a single one of the Prix categories of long standing.

ИРИНА **АКТУГАНОВА**

Техно-Арт-Центр, Россия

Популяризация науки и science art

В 2009 и в 2011 годах Фонд «Династия» при участии Петербургского «Агентства 21» и Петербургского ТехноАртЦентра разработал и провел два фестиваля популярной науки, ключевыми проектами которых были выставки. Первый проект «Наука как предчувствие», показанный в 2009, был выставкой science art (его куратором выступил Дмитрий Булатов). Тогда мы привезли в Москву безусловных мировых звезд science art для демонстрации современных тенденций симбиоза науки и искусства, привлечения внимания публики к научной проблематике, и, в целом, научно-просветительской деятельности фонда «Династия». В проект «Жизнь. Версия науки» (2011 года) так же были включены работы художников сайнс-арта, но здесь все они вписались в сквозную научно-популярную концепцию, обретя контекст с одной стороны и обогатив саму концепцию с другой. Всего в выставке приняли участие 17 художников. 9 из них были российскими.

IRINA **AKTUGANOVA**

Techno-Art-Center, Russia

Popularization of science and science art

In 2009 and 2011 the Dynasty Foundation together with the Saint-Petersburg Agency 21 and the Saint-Petersburg TechnoArtCentre has developed and realized two popular science festivals with exibitions as their key projects. The first project, Science as Suspence, shown in 2009 was a science art exibition curated by Dmitry Bulnygin. Then we have brought to Moscow the unquestionable world stars of science art to demonstate contemporary trends of science and art symbiosis, to attract the audience attention to scientific problems and to scientific and educational activities of the Dynasty Foundation.
The 2011 project Life. Science Version also included works by science artists, but there they were part of the continious popular science concept simultaneously aquiring context and enriching the consept itself.
17 artists participated in the exibition, 9 of them were Russian.

HYBRID MEDIA

КСЕНИЯ **ФЕДОРОВА**

Екатеринбургский филиал ГЦСИ, Университет Калифорнии (Дэвис, США), Россия

Локативные медиа. Актуальные практики и потенциал для российских просторов

Геолокационные, сенсорные, телекоммуникационные технологии позволяют расчертить пространство согласно не только абстрактным Большим историям, но индивидуальным — в том числе психосоматическим. Возможен ли и как художественный проект «психогеофизики» в России?

KSENIA **FEDOROVA**

Ekaterinburg branch of the NCCA, Univercity of California (Davis, USA), Russia

Locative Media. Existing Practices and Perspectives for Russia

Geotagging, biomapping, telepresence, augmented reality allow to line the space not only according to abstract Big narratives, but based on individual (psychosomatic) sense-perceptions. How would an artistic «psychogeophiscs» project be possible in Russia?

АЛИНА **ИГНАТОВА**

Центр культуры и искусства «МедиаАрт-Лаб», Россия

На грани искусства и PR-проекта

Когда крупнейшие современные художники оформляли флагман Louis Vuitton на Елисейских полях, гости вернисажа понимающе кивали: «даже за своды Сикстинской капеллы платили состоятельные покровители». Когда еще в 80-е годы корпорацию Philip Morris обвиняли в использовании искусства для продвижения табачной продукции, ее представители уверяли, что сотни миллионов выделены на культуру абсолютно бескорыстно. Когда Hugo Boss учредил премию в области современного искусства, она сразу была уподоблена салонам французской Академии с их пристрастными оценками. Ну, а когда Chanel предложила художникам вдохновится образом ее знаменитой сумочки «2.55», и запустила готовые произведения в мировой тур в контейнере-музее, никто из зрителей не воскликнул: «Это ли искусство?!» Просто жители Нью-Йорка возмутились, как можно использовать Центральный парк, где расположился контейнер, для рекламы модного дома?! Chanel и Hugo Boss делают упор на зрелищность и технологичность арт-объектов, искусство становится неотъемлемой частью корпоративной культуры на основе «общих» ценностей — технологичность, инновационность и амбициозность. Вне зависимости от содержания и художественного качества отдельных работ, эти проекты транслируют зрителю корпоративную картину мира.

ALINA **IGNATOVA**

MediaArtLab Centre for Art and Culture, Russia

At the borderline of art and a PR project

When major contemporary artists worked at designing Louis Vuitton's flagship store on Champs Elysees, the guests at the exhibition nodded their heads knowingly: "The Sistine chapel frescoes, too, were sponsored by wealthy patrons". When as early as in the 1980's the Philip Morris company was accused of using art for tobacco products promotion. its representatives assured us they assigned hundreds of millions for culture without any profit in mind. When Hugo Boss founded its own contemporary art award, the journalists have at once unflatteringly compared it to the yearly salons of the French Academy with their biased appraisals of XIX cenrtury painting. And finally when Chanel suggested its famous 2.55 bag as an object for artistic inspiration and sent the finished works on a world tour in a mobile container museum, the audience didn't exclaim: "Is this supposed to be art?!" New Yorkers just became outraged at the use of the Central Park where the container was placed for advertising fashion house products. The PR departments at Chanel and Hugo Boss stress the visual appeal and technology in exhibited objects — art is an integral part of their corporate culture based on "common" values: technology, quality, inovation and ambition. Regardless of their content and the artistic quality of an individual work these projects transmit the sponsor-owned corporate worls view to the audience.

СЕКЦИЯ «ТАКТИЧЕСКИЕ МЕДИА»

Сокуратор — Татьяна Волкова, директор галереи «ЖИР» (Россия)

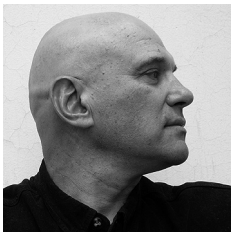
Проекты в области медиаактивизма, нацеленные на изменение общественной жизни, такие как медиаинтервенции в социальное пространство, локативные медиа, цифровые коммьюнити, креативные интерфейсы для социальных сетей и коммуникативных сообществ, искусство в формате компьютерной игры. Секция и одноименная номинация премии ориентированы на поддержку художественных инноваций в развитии медиасознательности и социального взаимодействия через преодоление географических, культурных и прочих границ, пересмотр отношений между индивидуумом, политическими и финансовыми структурами.

TACTICAL MEDIA SECTION

Co-curated by Tatiana Volkova, Director of ZHIR Gallery (Russia)

Media activism projects aim is to change social life, namely media interventions of public space, locative media, digital communities, creative interfaces for social networks and communicative communities, art in the form of video games. This section and the corresponding nomination is oriented to support artistic innovations in developing media consciousness and social interaction by transcending geographical, cultural and other borders and reconsidering the relations between individual, political and financial structures.

TACTICAL MEDIA



АНДРЕЙ **ВЕЛИКАНОВ**

Художник, философ, теоретик искусства, преподаватель, Россия

ANDREY **VELIKANOV**

Artist, philosopher, art theoretician, lecturer, Russia

Художник в медиа-пространстве.

Свобода и ответственность. Все ли позволено? Между продуктивной провокацией и мелким хулиганством

Термин «тактические медиа» первоначально появился для обозначения различных действий в медиапространстве, имеющих в основе анархистские и левацкие концепции. Это был либо прямой конфликт с установленным порядком, либо попытка заменить вертикальные связи управления-насилия горизонтальными, то есть композицией свободных творческих высказываний. Но сегодня этот термин можно понимать в самом широком смысле. Тактика в информационном пространстве стала делом не только обычным, но и обязательным, и не только в искусстве, но и в рекламе, политике и в других областях. Уличный активизм уже не остается на улице, а обязательно поднимает информационную волну.

Неминуемо возникает проблема принципов оценки. Пока такая практика не выходила за рамки анархистских концепций, качество соответствовало уровню полученного конфликта или изощренности некоторого инвективного высказывания, распространенного по интернетам.

Но теперь мы сталкиваемся с необходимостью найти более разумные критерии. Более того, оказывается есть примеры действий, которые оказывали сильное влияние на культуру, хотя это могла быть просто хулиганская выходка художника.

По каким же все-таки принципам оценивать эти явления? А главное, может ли сам автор своим провокативным действием планировать не только конфликт и разрушение, но и нечто более продуктивное?

The artist in the mediaspace.

Liberty and responsibility. Is everything allowed? Between productive provocation and disorderly conduct

The term “tactical media” originally appeared to specify various actions in mediaspace, which goal is the fulfillment of the anarchist principle of “direct action”. In its turn this principle means change of bureaucracy for the sum of free creative statements. Today we can understand it in the broadest sense of the world. The tactics in the information space became not only usual but even obligatory thing, and not only in art, but also in advertising, politics and other fields. Street activism doesn’t stay on the streets anymore, it heaves the information wave.

The problem of evaluation principles is inevitable. While this practice remained within the frames of anarchist conceptions, everything was simple enough. The quality corresponded to the level of conflict obtained or to the sophistication of some invective statement, spread on the Internet.

But now we face the necessity to find more rational criteria. More importantly, there are, obviously, the examples of the actions, which had a great impact on culture, and sometimes simply changed its course — in spite of being just a ruffian prank. So, which principles do we need to evaluate these phenomenons? And the main thing — is the author able, by his provocative action, to plan not only conflict and destruction, but something more productive?

ТАКТИЧЕСКИЕ МЕДИА

ТАТЬЯНА **ВОЛКОВА**

Директор галереи «ЖИР», Россия

TATIANA **VOLKOVA**

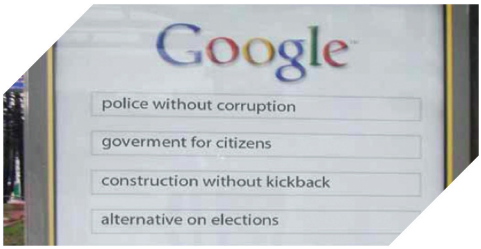
Director of ZHIR gallery, Russia

Развитие тактических медиа в России

Исследователи сегодня говорят о переходе нашего общества от информационного к постинформационому. Эпоха медиальных коммуникаций дискредитировала себя, заменив информацию симуляцией, что привело к отчуждению человека от общественных процессов, социальной апатии. На смену идет концепт "новой искренности" — идеология сознательного участия, переживания, совместного действия.

Искусство, выходящее в общественное пространство с призывами социальных изменений, у нас в стране как явление сформировалось недавно. Художники образуют новые формы коллективного существования, объединяются с субкультурами и общественными движениями, объявляют себя активистами — активными участниками современной социально-политической жизни. Очевидно, что именно Интернет создал возможность существования международной сети медиаактивистов, обменивающихся опытом и делающих общее дело без координации сверху.

The development of tactical media in Russia



The scholars speak of the transition from informational to postinformational society. the epoch of media communications discredited itself, replacing information with simulation, which led to the estrangement of humans from social process, to social apathy. The new arriving concept is of the "new sincerity" — ideology of concious participation, experiencing, collective action.

Art, entering the social space with the call to social change, has formed in our country only recently. Artists create new forms of collective existence, join with subcultures and social movements, proclaim themselves activists, i.e. active participants of the contemporary socio-political life. It is evident that the internet has made possible the existence of an international network of media-activists, exchanging experience and doing the common work without any coordination from above.

Группа «Овощам.нет» (Россия). Гугл. 2009. Фотодокументация акции. Предоставлено галереей «Жир»

TACTICAL MEDIA

СЕКЦИЯ «ТАКТИЧЕСКИЕ МЕДИА»
ПРЕЗЕНТАЦИИ И ДИСКУССИЯ

Модераторы: **Татьяна Волкова, Иван Засурский.**

Участники: **Дмитрий Модель** (медиаактивист, Россия), **Андрей Великанов** (художник, философ, теоретик искусства, преподаватель, Россия), **Александр Бидин** (медиаактивист, Россия), **Артем Лоскутов** (медиаактивист, Россия), **Роман Минаев** (медиахудожник, Россия), **Антон Николаев** (художник, Россия), **Виктория Ломаско** (художник, Россия), **Дмитрий Жвания** (медиаактивист, Россия).

Online участники: **The Yes Men** (художники, США), **Аврам Финкельштейн** (активист, США).

The Yes Men Group. The Yes Men Fix the World, 2009. Courtesy of the artists

TACTICAL MEDIA SECTION
PRESENTATIONS AND PANEL DISCUSSION

Moderators: **Tatiana Volkova, Ivan Zasursky.**

Participants: **Dmitry Model** (Media activist, Russia), **Andrey Velikanov** (Artist, philosopher, art theoretician, lecturer, Russia), **Alexandre Bidin** (Media activist, Russia), **Artem Loskutov** (Media activist, Russia), **Roman Minaev** (Media artist, Russia), **Anton Nikolaev** (Artist, Russia), **Victoria Lomasko** (Artist, Russia), **Dmitry Zhvania** (Media aktivist, Russia).

Online participants: **The Yes Men** (Artists, USA), **Avram Finkelstein** (Activist, USA).

ТАКТИЧЕСКИЕ МЕДИА

ДМИТРИЙ **МОДЕЛЬ**

Медиаактивист, Россия

Почему медиаактивизм — это тоже современное искусство?

Тактические медиа развиваются на стыке современных технологий и чистого творчества, ищут новые формы подачи информации. Кроме того, не рассчитывая на массовое распространение своих мэсиджей, медиаактивисты сами организовывают каналы передачи. Выставки и фестивали современного искусства могут быть такими площадками распространения.

DMITRIY **MODEL**

Media activist, Russia

Why media activism is also contemporary art?

Tactical media develop at the interfaces between modern technologies and pure art, they look for new forms of presentation of information. Furthermore, not counting on mass distribution of their messages, media activists organize channels of transmission themselves. Exhibitions and festivals of contemporary art may be such spaces for distribution.

ДМИТРИЙ **ЖВАНИЯ**

Медиаактивист, Россия

Тактические медиа должны стать тактильными

Само название «тактические медиа» подразумевает, что они созданы для реализации какой-то стратегической цели. Обычно, давая определение тактическим медиа, подчеркивают их самиздатовский характер — низкобюджетность и низкотехнологичность, а также короткий срок существования — на период формирования сетей или проведения акций в киберпространстве. Однако, на мой взгляд, это не главные свойства тактических медиа. Если мы говорим о тактических медиа, мы должны видеть их роль, четко осознавать их цели и задачи, в общей медийной стратегии. На мой взгляд, общая цель всех тактических медиа — это превращение человека из «потребителя информации» в «пользователя информации». Потребление предполагает пассивное усвоение, а пользование — активное применение. Человек, заходя на «тактический медиаресурс», должен получать своего рода «инструкции по применению».

В идеале тактические медиа должны вообще стереть грань между создателем информации и ее пользователем. В нашей деятельности тактические медиа позволяют формировать «определенный взгляд на вещи» посредством вовлечения людей в процесс создания информационного поля и формирования новых смыслов.

DMITRY **ZHVANIA**

Media activist, Russia

Tactical media must become tactile

The very name “tactical media” has a connotation of them being created for attaining some strategic goal. Usually when tactical media are defined their low-budget and low-tech, i.e. their samizdat character is stressed. Also it is their short-term existence — for the period of network formation or conducting actions in cyber-space. But in my opinion these are not the main features of the tactical media. If we talk about tactical media, we must see their role, be aware of their goals and aims in the general media strategy.

In my view the general goal of all tactical media is turning an “information consumer” into an “information user”. Consumption presupposes passive digestion and making use of something — active application. When a person goes to a “tactical resource” he must receive a kind of “application sheet”. At the least tactical media stimulate his thinking.

In our work tactical media allow to create a “certain view on the subject” not in a “mentor” way or with the help of traditional propaganda, but by means of bringing people into the process of creation of informational field and creating new meanings.

TACTICAL MEDIA

АНТОН **НИКОЛАЕВ**

Художник арт-группы «Бомбилы», Россия

Нам, бомбилам, всегда не нравилась необходимость создавать произведения, нам казалось, что произведения искусства — это мы сами. Единственное произведение, которое могло бы нас устроить, — документация бесконечного хеппенинга, которым бы являлась нашей жизнь. Понятное дело, это невозможно — любая документация жизни не может вместить ее всю, в процессе съемки неизбежно возникает редукция. Для того чтобы искажения «перекодировки» жизни в видео были минимальные, мы стремились делать съемку максимально нейтральной, сохраняя лишь функциональность следования за событиями и отражения значимых кульминаций. Поэтому наш творческий метод максимально приближен к тактическим медиа.

Для меня тактические медиа — это способ транслировать события реальной жизни с минимальным искажением. Возможно, в будущем жизнь превратится в бесконечное реалити-шоу и это вытеснит на периферию все иные культурные формы.

ANTON **NIKOLAEV**

Artist, participant of Art group Bombilae, Russia

We, bombilae, always disliked the necessity to create works, we ourselves seemed to be works of art. The only work which could satisfy us is a documentation of an endless happening of our whole life. Of course it is impossible, because any documentation of life cannot contain life completely; there is an inevitable reduction in the process of shooting. To make the distortion of the "recoding" of life into video minimal, we aimed at making the shooting as neutral as possible, preserving only the functionality of following the events and reflecting the significant culminations. Therefore our method is close to the tactical media.

For me the tactical media is a means to transmit the events of the real life with minimal distortion. It is possible that in future all life will change into an endless reality-show and this will push all other cultural forms to the margin.

ВИКТОРИЯ **ЛОМАСКО**

Художник, Россия

Я занимаюсь социальной графикой. Все мои работы изначально рассчитаны на публикации в СМИ или на тиражное издание в какой-либо печатной форме (книги, открытки и т. д.). Вопрос: «Является ли это современным искусством?», — не кажется мне интересным. Социальное искусство рассчитано на взаимодействие с массовым зрителем. Оно не мыслимо без развития таких жанров как карикатура, плакат, политическая иллюстрация, социальный графический репортаж (в советское время — это опыт выездной бригады «Крокодила» и рисованные альбомы на социальные темы). К сожалению, после развала Союза традиции политической и социальной графики были почти прерваны. Сейчас, опираясь на прежний опыт, необходимо заново создавать графические формы, способные отражать современные проблемы нашего общества.

VICTORIA **LOMASKO**

Artist, Russia

I practice social graphics. All my works are meant for publication in mass-media or edition in some printed form (books, postcards, etc.). I am not interested in "whether it is contemporary art or not?" Social art is meant for communication with the mass audience. It is only possible together with the development of such genres as caricature, poster, political illustration, social graphical reportage (during the Soviet time it was the experience of the travelling brigade of the Crocodile magazine and the albums of drawings on social topics). Unfortunately, after the breakdown of the Soviet Union the traditions of the political and social graphics were almost interrupted. Now it is necessary to create new graphic forms based on the previous experience and able to reflect the contemporary problems of our society.

ТАКТИЧЕСКИЕ МЕДИА

THE YES MEN

Художники, США

В 90-е тысячи разочарованных молодых людей, переставшие верить во благо материалистической культуры, поняли, что они предоставлены сами себе, и они сами управляют целой плеядой средств цифровых медиа. Интернет стал местом огромного количества параллельных «реальностей», которые по умолчанию были политическими в своем отклонении от сужающейся строгости корпоративных медиа. Появилось новое изобретательное СМИ с невообразимым потенциалом политического влияния, которое не сдерживается реакционной презрительностью и классическим крипто-фашистским герметизмом, которые эффективно не давали миру искусства влиять на политику с середины 70-х. (2004, Дуг Харви).

THE YES MEN

Artists, USA

In the 90-ies thousands of disillusioned young men, who stopped to believe in the goodness of the materialist culture, understood that they are left to themselves and that they themselves operate the great amount of the digital media. Internet became a place for great many parallel "realities", which were political by default in there deviation from the converging severity of the corporate media. New inventive mass media with unimaginable potential of political influence appeared. It was not constrained by the reactionary jealousy and classical crypto-fascist hermetism which had not allowed the world of art to have influence on politics since mid-70-ies. (2004, Doug Harvey).

АВРАМ ФИНКЕЛЬШТЕЙН

Активист, США

Если искусство и несет за что-то ответственность, то это ответственность — за коммуникацию. Каким образом искусство может быть конкурентноспособным в медиапространстве, переполненном контентом? Для того, чтобы сделать это, необходим общий язык. Если есть такой общий язык в Америке, то это язык рекламы. Когда художник делает голос рекламы своим, он также принимает его первичную стратегическую фиксацию, одновременно являющуюся общественной и личной, универсальность желания. Желание — основной движущий механизм рекламы, насквозь проницающий ее. Вот почему мы возлагаем надежды на будущее. Они соединены с тоской по прошлому. Они лежат в основе нашей потребности быть информированными, в основе нашей жажды технологических протезов. Там мы узнаем, чего мы стоим. Поэтому все социальные сообщения должны укладываться в контекст желания, даже политические. Применение новых медийных технологий представляет собой важнейший компонент актуальности сообщения, но если прибор в руке — это просто система доставки, как телевизор, радио или плакат до них, то что это на самом деле значит?

AVRAM FINKELSTEIN

Activist, USA

If art has a responsibility, it is communication. So how can art compete in a media landscape that's inundated with content? A shared language is needed to do it. If there is such a language in America, it's advertising. When appropriating an advertising voice the artist also assumes it's primary, strategic fixation, the one that is simultaneously communal and personal, the universality of desire. Desire is the purview of advertising, and it's woven into everything. It's why we aspire to our future. It's conjoined with our longing for the past. It's behind our compulsion to become socially knowing, and our hunger for technological prostheses. It's how we gauge our worth. So all social messages need to sit comfortably within the context of desire, even political ones. The deployment of new media technologies is an essential component of message relevancy, but if a hand held device is just a delivery system, like television or radio or the broadsheet before it, what does this actually mean?

СЕКЦИЯ «МЕДИАФЕСТИВАЛИ»

Тема медиакультуры и междисциплинарности большинства современных проектов и явлений не была бы раскрыта без отдельного разговора о медиафестивалях — самых громких, массовых и ярких событиях для всех, кто связан с медиаискусством. На симпозиум Pro&Contra приглашены устроители Ars Electronica из австрийского Линца, LOOP из Барселоны, берлинского CTM. Все это фестивали, чье внимание направленно именно на смежные проекты на границе искусства, науки, технологий, медийной активности. Они работают с нетрадиционными формами экспонирования, по-новому обустраивают городское пространство, рассматривают в качестве художественных произведений общественные инициативы или исследовательские проекты. Они формируют новое понимание места медиаискусства и культуры в нашем мире.

MEDIA FESTIVALS SECTION

The subject of media culture and interdisciplinarity of most contemporary projects and phenomena could not be fully described without giving special attention to media festivals — the most publicised, mass-attended and colourful events for all those connected to media art. We have invited to the PRO&CONTRA symposium the organizers of Austrian Ars Electronica, Barcelona's LOOP, Berlin's CTM. All these are festivals directing their attention to borderline projects on the verge of art, science, technologies and media activity. They work with the non-traditional exhibiting forms, they reorganize urban spaces and look at social initiatives or research projects as art forms. They form a new understanding of the role of media art and culture in our world.

МАРТИН **ГОНЗИК**
Глава департамента Festival/Prix, Австрия

MARTIN **HONZIK**
Head of Festival/Prix department, Austria

Prix Ars Electronica

Начиная с 1987 года Prix Ars Electronica служит междисциплинарной платформой для всех, кто использует компьютер как универсальное медиа для осуществления собственных творческих проектов на границе искусства, технологий и общественной деятельности. Prix Ars Electronica — это одна из наиболее значимых в мире наград за креативность и первопроходческий дух в области цифровых медиа.

Цель этой премии в области искусства и технологии, ежегодно присуждаемой voestalpine и Ars Electronica состоит в том, чтобы отметить новые перспективные идеи и поддержать процесс их дальнейшего развития. Мы ищем художественные и социальные инновации, а также новые технологические и научные подходы! Основной акцент делается на стремлении концептуализировать некое явление совершенно новым способом, продвинуть на следующий уровень, тем самым его акцентируя. Сделать следующий большой шаг вперед.

Мы хотим поддержать проекты, имеющие отношение к трем темам, ключевым для будущего человечества: энергия, мобильность и доступ. Альтернативные модели более эффективного использования энергии и ресурсов; концепции и идеи более мобильного глобального сообщества; меры и проекты по обеспечению более широкого доступа к возможностям, предлагаемым нашим современным Цифровым Обществом, и участия в нем.

Prix Ars Electronica

Since 1987, the Prix Ars Electronica has served as an interdisciplinary platform for everyone who uses the computer as a universal medium for implementing and designing their creative projects at the interface of art, technology and society. The Prix Ars Electronica is one of the most important awards for creativity and pioneering spirit in the field of digital media.

The aim of this art & technology grant bestowed annually by voestalpine and Ars Electronica is to honor new and extraordinarily promising ideas and to support the process of developing them further. Artistic and social innovations are what we're looking for; technological and scientific approaches too! Whatever it is, the accent should definitely be on striving to conceptualize something in a totally fresh way, advancing it to the next level and significantly enhancing it thereby. Taking the next big step forward.

We seek to nurture projects that deal with three themes of key importance to humankind's future: energy, mobility and access. Alternative models for improved ways of using energy and resources; concepts and ideas for a world that has become more mobile and more globalized; measures and projects designed to enable broader access to and participation in the possibilities afforded by our modern Information Society.

MEDIA FESTIVALS

РЕМКО **СХЮРБИРС**

Директор фестиваля CTM — Фестиваля авантюрной музыки и смежных видов искусства, Германия

REMCO **SCHUURBIERS**

Co-director of CTM — Festival for Adventurous Music and Related Arts, Germany

Фестиваль CTM. Фестиваль авантюрной музыки и связанного с ней искусства

CTM — международный фестиваль, посвященный современной электронной, цифровой и экспериментальной музыке, а также широкому спектру художественных практик в контексте звуковой и клубной культуры. С 1999 года он проводится одновременно и в сотрудничестве с Transmediale — международным фестивалем искусства и цифровой культуры в Берлине.

CTM представляет экспериментальные проекты с новыми эстетическими параметрами, которые развивают возможности для информационного и экономического самоопределения, рефлексирует над ролью современной музыки на волне технологических и социальных трансформаций. Сегодня, более чем когда-либо, музыка становится лабораторией экспериментов со множеством форм и зоной активности, позволяющей тестировать новые культурные техники и предлагать их всему миру. В фокусе CTM — личный опыт, риск и живое взаимодействие.

CTM Festival. Festival for Adventurous Music and Related Arts

CTM is a prominent international festival dedicated to contemporary electronic, digital and experimental music, as well as the diverse range of artistic activities in the context of sound and club culture. Since 1999 it takes place concurrently and cooperatively with the Transmediale — international festival for art and digital culture, Berlin.

CTM presents projects that experiment with new aesthetic parameters, develop possibilities for informational and economic self-determination, and reflect on the role of contemporary music against the backdrop of technological and social transformations. Now more than ever, music emerges as a laboratory for multiform experiments and as an active agent that allows for new cultural techniques to be tested and proffered to the wider world. CTM puts the focus on direct experience, risk-taking and personal interaction.

МЕДИАФЕСТИВАЛИ

ЭМИЛИО **АЛЬВАРЕС**

Директор фестиваля LOOP, Испания

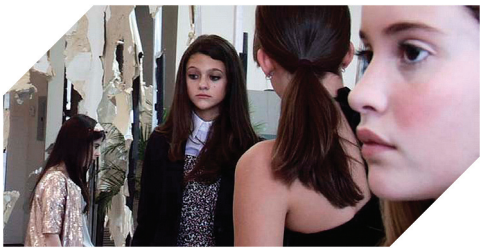
EMILIO **ALVAREZ**

LOOP festival director, Spain

LOOP

С 2003 года фестиваль LOOP укрепляет свои позиции во всемирном арт-календаре в качестве одного из главных международных событий, полностью посвященных искусству движущихся образов. Фестиваль является общегородским проектом, направленным на установление связей между региональными и международными платформами, которые бы вели к созданию альянсов между институциями, художниками, кураторами, фестивалями, продюсерами, дистрибьюторами, галереями и университетами. Таким образом, именно проекты, подразумевающие сотрудничество, определяют особый характер каждого фестиваля. Мы отбираем или приглашаем иностранных участников и находим в Барселоне место для их выступлений. Это может быть выставочный зал или кинотеатр, любое учреждение культуры или место, подходящее для демонстрации определенного произведения. Например, некоторые наши проекты демонстрировались в Опере и Морском музее. LOOP состоит из трех разделов: Фестиваль, Ярмарка и «Экспертные группы». Разделы взаимно дополняют друг друга и создают различные форматы и каналы для дистрибуции, просмотра и вовлеченности зрителей и участников во взаимодействие с искусством движущихся образов.

LOOP



Since 2003, the LOOP/ SCREEN FESTIVAL has consolidated its position within the international art calendar, as one of the main international events entirely dedicated to moving-image art. The festival is a city project aimed at connecting local and international platforms, resulting in the creation of alliances between institutions, artists, curators, festivals, producers, distributors, galleries and universities. Therefore collaborative projects contribute to shape the character of every year's festival. Very often we select or invite foreign program proposals for which we find a hosting venue in Barcelona to present them. This venue can be an art institution but also a cinema, a cultural institution or in fact, any space that is relevant to the project. For example, we have had projects taking place at the Opera House and the Maritime Museum Thereby. The event is articulated in three sections: the Festival, the Fair and the Panels that are conceived so as to complement each other and create different frameworks and channels for the distribution, screening and critical engagement with moving image art.

LOOP AWARD 2010
Julika Rudelius Dressage (2009), Video installation, HD video. Courtesy of the artist

СЕКЦИЯ «САУНД-АРТ»

Сокуратор — Сергей Касич, куратор, саунд-художник (Россия)

Перформансы с использованием цифровых и электроакустических техник, демонстрирующие новые экспериментальные методы обработки и визуализации звуковых процессов, задействующие ситуативный потенциал живого исполнения; радио-, net-, интерактивная и самогенерируемая музыка; звуковые скульптуры и саунд-инсталляции, расширяющие представление о природе звука и его восприятии.

SOUND ART SECTION

Co-curatred by Sergey Kasich, curator, sound artist (Russia)

Performances using digital and electro acoustic technologies, demonstrating new experimental methods of processing and visualization of sound processes, using situational potential of a live performance, radio, net and interactive and self-generating music, sound sculptures and sound installations expanding our concept of the nature of sound and its perception.

САУНД-АРТ

КУРТ **ЛИДВАРТ**

Саунд-художник, Россия

KURT **LIDVART**

Sound artist, Russia

История саунд-арта

Директор лейбла Mikroton Recordings, музыкант и журналист Курт Лидварт прочтет лекцию о саунд-арте — междисциплинарном множестве звуковых, музыкальных и художественных практик, в центре которого находится прежде всего работа со звуком, слушанием и восприятием. Спектр интересов звуковых художников довольно широк: от глубинного погружения непосредственно в звук до изучения взаимодействия звука с разными контекстами — архитектурным, урбанистическим, социальным, политическим, психологическим и даже космологическим.

В этой лекции будет освещена история развития саунд-арта с середины прошлого столетия и динамика тематического развития вплоть до настоящего времени. Лекция будет сопровождаться обилием иллюстративного материала (аудио, видео, фото).

History of sound art

Kurt Liedwart — a musician and journalist, the director of the Mikroton Recordings label — will give a lecture on sound art, a interdisciplinary multitude of sound, music and artistic practices with the work with sound, listening and perception as its centre. The sound artists' range of interests is a very broad one — from deep immersion into the sound itself to study of sound's interaction with various contexts — architectural, urban, social, political, psychological and even cosmological.

In this lecture the history of sound art since the middle of last century will be described together with the dynamic of its thematic development up to now. The lecture will be accompanied by illustrative material, such as audio, video and photo.

SOUND ART

ПАРЛ КРИСТИАН БЬОРН
ВЕСТЕР — GOODIEPAL

Художник, музыкант, хакер, Дания

PARL CHRISTIAN BJØRN
VESTER — GOODIEPAL

Artist, musician, hacker, Denmark

Гудипал, настоящее имя Парл Кристиан Бьорн Вестер, — датский/фарерский музыкант/композитор, чье творчество вызывает ожесточенные споры. Датская полиция объявила его в розыск по обвинению в краже из Королевской Академии музыки в Аархусе. Артистичный и самобытный Гудипал оказал влияние на развитие современной музыки своими радикальными экскурсами в компьютерные технологии и медиаарт. Он выступает и читает лекции о своем творчестве и идеях по всему миру. Согласно датской газете Information, он объехал уже 150 университетов. Вплоть до недавнего времени он работал преподавателем Датского Института электронно-акустической музыки в Королевской Академии музыки в Аархусе, Дания. Гудипал объявил интеллектуальную войну тупости современной компьютерной музыки и медиаарта, то есть самой Королевской Академии музыки, откуда он ушел в 2008 году.

Goodiepal, whose real name is Parl Kristian Bjørn Vester, is a controversial Danish/Faroese musician/composer wanted by the Danish police authorities for an unsolved theft from the Royal Academy of Music in Aarhus. The eccentric and self-made Goodiepal has influenced the course of modern music through radical excursions into computer technology and media art. He performs and lectures about his work and ideas worldwide and has so far done about 150 universities around the world according to the Danish newspager Information. Until recently he has been employed as a teacher at DIEM (Danish Institute for Electro-acoustic Music) at the Royal Academy of Music in Aarhus, Denmark. Goodiepal declared intellectual war against the stupidity in modern computer music and media art, which is to say against The Royal Academy of Music, when he quit the job in 2008.

САУНД-АРТ

SOUNDARTIST.RU

Саунд-художники, Россия

SOUNDARTIST.RU

Sound artists, Russia

SoundArtist.ru (aka SA))) — сообщество независимых артистов, занятых в областях экспериментального звука и технологических искусств. SA)) является продолжением активности коммьюнити LoveLiveElectronic, образованного в 2008 году как молодежная секция Термен-Центра при Московской Консерватории. Направления деятельности: экспериментальная электронная музыка, саунд-арт, электроакустика, живые выступления электронных музыкантов, Live-PA, радикальная импровизация, многоканальные звуковые системы, акусматика, интерактивность, мультимедиа-арт, современный D.i.Y.-подход, кибер-панк, хакерство, видео-арт, джанк-панк электроника, неофутуризм, автономность, сайенс-арт.

SoundArtist.ru (aka SA))) — community for independent artists from post-USSR region, who work in fields of experimental sound, media and technology-based arts. SA)) was derived from the LoveLiveElectronic community, which was established in 2008 as a youth part of the Theremin-Center — the center for experimental electronic music of Moscow State Conservatory. Specialisation in: experimental electronic music, sound art, sound-art, electroacoustic music, LivePA, live performance act of electronic musician, radical improvisation, multichannel audio systems, acousmatics, interactivity, multy-media art, contemporary DiY, cyberpunk, hacking, Circuit Bending, Video Bending, video-art, junk-punk electronic, neo-futurism, autonomy, science art.

EVEREST

Саунд-художники, Швейцария

EVEREST

Sound artists, Switzerland

Известный в Европе электронный проект EVEREST представляет экспериментальную сцену Берна, одного из центральных городов альпийской Швейцарии. Музыка этих музыкантов балансирует на стыке IDM, мелодичной электроники и саунд-арта.

Famous in Europe electronic project EVEREST represents experimental stage of Bern, one of the central cities of Alpine Switzerland. The music of these musicians balances at the interface of IDM, melodious electronics and sound art.

SOUND ART

АЛЛА **ЗАГАЙКЕВИЧ**

Художник, Украина

ALLA **ZAGAYKEVICH**

Artist, Ukraine

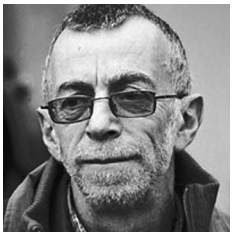
Электроакустический перформанс Dérive

Идея перформанса родилась в ходе работы над электроакустическим произведением “Contre S. Dedié à Gui Debor” (2010) для швейцарского ансамбля контрабасовых медных инструментов KONTRA-Trio. Деборовское понятие dérive (дрейф), прохождение человека через различные среды пространства города, опыт « психогеографического » освоения пространства используется здесь для создания некоего звукового маршрута, где выбор траектории продвижения определен качествами каждой «звуковой среды»: ее динамическими, либо статическими свойствами, способностью интеграции с другими звучаниями в многоголосную гетерофонию, либо агрессивного их отторжения.

Dérive elecroacoustic performance

The idea of this performance emerged during the author’s work on “Contre S. Dedié à Gui Debor” (2010) elecroacoustic piece for the Swiss contrabass brass ensemble KONTRA-Trio. Debordian concept of dérive (drift) — a man’s passage through various urban environments and spaces, an experience of a «psychogeographic» reclaiming of space is used here to create a certain sound route where a choice of the movement’s trajectory is defined by the qualities of each «sound environment», its dynamic or static characteristics and an ability to integrate with other sounds in a many voiced heterophony, or an agressive regection of other sounds.

САУНД-АРТ



ГРУППА «ШВЕЙЦАРИЯ»

Саунд-художники, Россия

SWITZERLAND GROUP

Sound artists, Russia

Однажды художник Мария Чуйкова, композитор и музыкант Сергей Загний и я оказались в одно и то же время в Цюрихе, где проходил какой-то невнятный фестиваль современного искусства, куда каждый из нас был приглашен как участник. Было лишь понятно, что мы здесь и что надо что-то делать. Так спонтанно возникла идея совместного перформанса, где каждый выступает в свойственной ему роли, но при этом выступают все одновременно. Так и сделали. Маша — в рамках своей фирменной «кухонной» стратегии — готовила спагетти, Сергей заполнял и упорядочивал время ожидания своей медитативной музыкой. Я же посредством слов, словосочетаний и отдельных фраз родной речи как бы давал понять, что все происходящее здесь и теперь имеет смысл, и смысл этот достоин усилий, направленных на то, чтобы хотя бы попытаться его понять и сформулировать. Когда же мы вернулись в Москву, мы, не сговариваясь, дружно решили, что спонтанно возникшее содружество обязано в той или иной форме продолжить свое существование. Так возник проект, который мы назвали именем того географического пространства, которое нас однажды свело вместе, то есть «Швейцарией».

Лев Рубинштейн

Once the artist Maria Chuykova, the musician and composer Sergey Zagniy and I have met in Zurich at some kind of indistinct contemporary art festival where we have come as participants. The only thing certain was that we were there and so had to do something. Thus an idea of a joint performance emerged spontaneously with each of us appearing in his usual role but performing all together at the time time. And that was how we did it. Masha cooked spagetti as part of her own trademark "kitchen" strategy, while Sergey filled and structured the time with his meditative music. I myself through words, word combinations and separate utterances in mother tongue suggested the idea that everything happening here and now had a meaning, and this meaning was worth the efforts to try to understand and define it. When we returned to Moscow we have with no premeditation decided to keep the spontaneously evolved company in some shape or other. Thus the project was founded called by the name of the geographical space where we were once thrown together — "Shveitsaria", the Switzerland.

Lev Rubinstein

Над проектом работали

Ольга Шишко
Ася Силаева
Елена Крылова
Алина Игнатова
Ольга Селиванова
Сергей Шмаков
Александра Литвина
Анна Левант
Елена Румянцева
Алексей Уманский
Мария Яблонина
Владимир Кромин
Дарья Силаева
Сергей Огиря
Светлана Зоричева

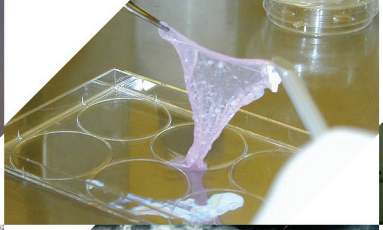
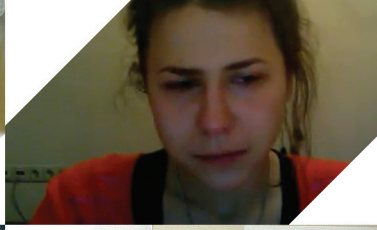
The project's team

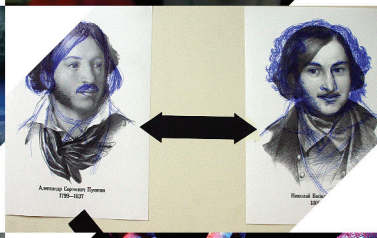
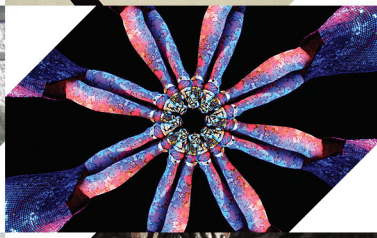
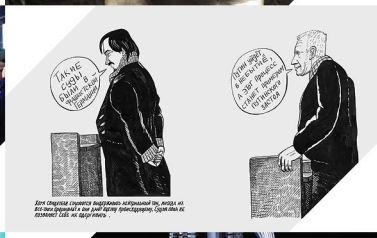
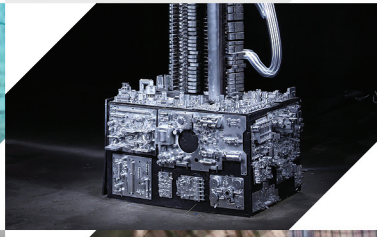
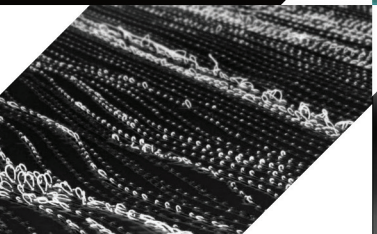
Olga Shishko
Asya Silaeva
Elena Krylova
Alina Ignatova
Olga Selivanova
Sergey Shmakov
Alexandra Litvina
Anna Levant
Elena Rumyantseva
Alexey Umansky
Maria Yablonina
Vladimir Kromin
Daria Silaeva
Sergey Ogyria
Svetlana Zoricheva

PRO&CONTRA МЕДИАКУЛЬТУРЫ
PRO&CONTRA OF MEDIA CULTURE

М.: 2011

© Центр культуры и искусства «МедиаАртЛаб», 2011



Google
police without corruption
goverment for citizens
construction without kickback
alternative on elections