

ПРЕСС-РЕЛИЗ

ЦЕНТР СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ «ГАРАЖ» ПРЕДСТАВЛЯЕТ ВЫСТАВКУ «DECODE: ПРИКОСНОВЕНИЕ К ЦИФРОВОМУ ИСКУССТВУ» 11 февраля – 10 апреля 2011 года

В феврале 2011 года Центр современной культуры «Гараж» представит последние достижения цифрового и интерактивного искусства на выставке «Decode: Прикосновение к цифровому искусству». Среди работ, включённых в проект, будет экран, рисующий портреты посетителей из снега, и интерактивное дерево, гнущееся под ветром с улицы. От компьютерной графики на небольших экранах до масштабных инсталляций, в экспозицию войдут работы как уже известных иностранных художников: Даниеля Брауна, Даниеля Розина, - так и относительно молодых авторов, например, Симона Хейденса и коллектива «Троика»

127005, Россия, Москва
Улица Образцова, 19А
+7 495 645 05 10 тел.
+7 495 645 05 11 факс
welcome@garageccc.com
www.garageccc.com

Цифровые технологии открывают художникам и дизайнерам мир новых возможностей. Их новаторские, зачастую интерактивные произведения используют последнее программное обеспечение, анимацию и другие технологии взаимодействия с окружающей средой, чтобы оживить современное искусство. Какие-то из произведений изменяются под воздействием внутренних процессов, другие - в зависимости от поведения посетителей. От работ, отходящих к самым базовым принципам программирования (нулям и единицам, вбитым одним человеком), до искусства, создаваемого глобальными творческими коллективами в интернете, многие из экспонатов бросают вызов сложившимся категориям дизайна. Они размывают границы между художественными и техническими дисциплинами, между программированием и перформансом, между творцами и участниками.

Выставка «Decode» обращается к трём актуальным темам в цифровом дизайне. Тема компьютерного кода, как написанного под заказ, так и взломанного и свободно распространяемого, обращает внимание на тот факт, что программирование стало новым инструментом дизайна. Интерактивность делает акцент на работы, реагирующие на наше физическое присутствие. Тема сети обозначает или подвергает новой интерпретации следы взаимодействия, которые мы оставляем за собой в век электронного общения.

Под рубрикой **«Код»** будут представлены работы, в которых компьютерный язык используется в качестве такого же материала, как камень или металл в скульптуре. Этот раздел выставки покажет, как программирование применяется для создания гибких, постоянно меняющихся объектов.

Во второй раздел, **«Интерактивность»**, войдут работы, предназначенные для прямого взаимодействия со зрителем. Посетители смогут участвовать в моделировании произведений, многие из которых заставляют задуматься о том, где проходит граница между дизайном и перформансом.

Последняя тема, «Сеть», будет раскрыта в контексте произведений, использующий цифровой «шум» от повседневных электронных коммуникаций (блоги, мобильная связь, системы GPS). Эта часть экспозиции обращается к новым возможностям для самовыражения, которые появились с приходом интернета и современных технологий. Дизайнеры переосмысливают эти информационные потоки и придают им разительные художественные формы.

Специально для выставки и при поддержке МТС работа одного из художников, Карстена Шмидта, была адаптирована на русский язык. Его интерактивное приложение будет доступно на вебсайте «Гаража», и посетители смогут с его помощью создавать собственные произведения, которые в дальнейшем будут размещены в интернете, а также на наружных рекламных экранах по Москве.

Художники-участники:

Мехмет Актен, Даниель Браун, Джошуа Дэвис, коллектив «Everyware», проект «Fabrica», проект «Flight404», Джеймс Фрост, Джонатан Харрис, Симон Хейденс, Риодзи Икеда, Сеп Камвар, Аарон Коблин, Лиа, Рафаэль Лосано-Хеммер, Джон Маэда, Росс Филлипс, Саша Пофлепп, Кейси Рис, Даан Розегаарде, Даниель Розин, Карстен Шмидт, студия «Senner», объединение «Troika», студия «Universal Everything», Мариус Ватц, студия «WOW», студия «YOKE».

Дополнительная информация

Выставка «Decode: Прикосновение к цифровому искусству» впервые была показана в музее «Victoria & Albert» в Лондоне с декабря 2009 по апрель 2010 года. Осенью 2010 года экспозиция была привезена в Китай и представлена в Художественном музее Центральной академии изящных искусств в Пекине.

Центр современной культуры «Гараж»

Центр современной культуры «Гараж» - крупнейшая некоммерческая культурная организация, открывшаяся в Москве в 2008 году и посвящённая поддержке и развитию современного искусства и культуры в целом. Приоритетами центра являются ознакомление московской публики с современным и передовым искусством и культурой и их развитием в России, а также поддержка нового поколения русских художников.

Эта миссия осуществляется в рамках выставочной программы, которая охватывает как сотрудничества с важными художественными коллекциями, так и проекты, посвящённые творчеству конкретных художников или групповые выставки. Также в «Гараже» постоянно проходят специальные события – дискуссии, мастер-классы, кинопоказы, перформансы и креативные занятия с детьми.

«Гараж» расположен в здании, построенном Константином Мельниковым, которое по праву признано шедевром конструктивизма. Пространство «Гаража» включает несколько галерей, открытое экспозиционное пространство, внутренний двор, кафе, детскую комнату, кинозал и медиатеку. Дизайн помещения был разработан признанным архитектором Джейми Фобертом.

Центр «Гараж» - проект фонда «Айрис», основанного Дарьей Жуковой.

**Центр современной культуры "Гараж" оставляет за собой право вносить изменения в выставочный план.*

«Decode: Прикосновение к цифровому искусству»

11 февраля – 10 апреля 2011

Центр современной культуры «ГАРАЖ»

Москва, ул. Образцова 19А

Т. +7 495 6450520

www.garageccc.com

ПРЕСС-СЛУЖБА

Дарья КОТОВА

Тел. +7 495 6450510

Моб. +7 985 188 4 555

e-mail: pr@garageccc.com

О КУРАТОРЕ

Луис Шеннон вошла в штат музея «Victoria & Albert» в 2003 году и работала в разных отделах, включая отделы мебели, текстиля и моды. В дальнейшем она стала куратором фотографической коллекции и непосредственно участвовала в организации программы современного искусства, включая выставки «Spectres: When Fashion Turns Back» и «Twilight: Photography in the Magic Hour», цикл пятничных вечерних мероприятий и цифровые светоинсталляции для сада музея.

На данный момент Луис является куратором и заместителем директора Программы современного искусства в «Victoria & Albert». Она сокурировала выставку «Decode» с Шейном Уолтером, директором onedotzero.

О ХУДОЖНИКАХ

Мехмет Актен

Живопись телом (Body Paint), 2009

Мехмет Актен проектирует и разрабатывает новые формы цифровой интерактивности. Его работы варьируются от крупномасштабных интерактивных инсталляций и перфомансов до интернет-проектов и мобильных приложений. В 1997 году, получив диплом инженера, он переехал в Лондон, где работал дизайнером и программистом видеоигр. Он решил покинуть эту индустрию в 2003 году, чтобы сосредоточиться на иммерсивном интерактивном программировании (программирование сред с эффектом полного присутствия). Он также основал компанию «MSA Visuals», в рамках деятельности которой реализуются индивидуальные и партнёрские проекты, новейшие исследования и коммерческие заказы для международных брендов.

Мехмет Актен (родился в Турции в 1975 г.)

www.msavisuals.com

www.memo.tv

Даниэль Браун

О росте и форме (On Growth and Form), 2009

Даниэль Браун – дизайнер, программист и художник, специализирующийся на креативных цифровых технологиях и прикладном искусстве. Имея большой опыт работы с кодом, он исследует творческое применение алгоритмов для создания движущихся изображений и динамической анимации.

Брауна признают пионером в области новых медиа. В 2004 году Музей дизайна в Лондоне назвал его дизайнером года. Его ранние экспериментальные работы находятся в коллекциях Музея современного искусства Сан-Франциско и музея Виктории и Альберта в Лондоне. Он также сотрудничал с интернет-студией моды и искусства «SHOWStudio» и известными сайтами «Noodlebox» и «Play/Create».

Даниэль Браун (родился в Великобритании в 1977 г.)

www.danielbrowns.com

Джошуа Дэвис

Poï (Swarm Draw), 2009

Джошуа Дэвис нью-йоркский художник, дизайнер и технолог, работающий как с компаниями и институциями, так и с частными коллекционерами. Он начал экспериментировать с языками программирования во время изучения живописи и иллюстрации в институте Пратт в Бруклине. В конце 90-х он стал культовым персонажем в индустрии веб-дизайна. Он писал собственные приложения на платформе Flash и многочисленные вебсайты для демонстрации своих возможностей, включая влиятельный ресурс www.praystation.com, один из первых сайтов с открытой библиотекой файлов Flash (open-source). Дейвис стал победителем конкурса Prix Ars Electronica Golden Nica в 2001 году. Его работы выставлялись в Tate Modern, центре Помпиду и площадке PS.1 Музея современного искусства в Нью-Йорке.

Джошуа Дэвис (родился в США в 1971 г.)

www.joshuadavis.com

Коллектив «Everyware»

Оазис (Oasis), 2008-2009

«Everyware» - группа программистов, основанная в 2007 году Хунву Бангом и Юнсилем Хо. Банг также является доцентом Факультета машиностроения и авиакосмической промышленности Сеульского национального университета. Юнсил Хо получил степень магистра искусств на Факультете дизайна и медиа-арта Университета Калифорнии в Лос-Анджелесе, а также дипломы бакалавра от Колледжа изящных искусств и Колледжа гуманитарных наук при Сеульском национальном университете. Разнообразные инсталляции «Everywhere» выставлялись в галерее «SIGGRAPH», на фестивале «Ars Electronica» в Линце и в Национальном художественном центре в Токио.

Коллектив «Everyware» (основан в Республике Корея в 2007 г.)

Участники:

Хунву Банг (родился в Республике Корея в 1978 г.)

Юнсил Хо (родился в Республике Корея в 1979 г.)

www.everyware.kr

Коллектив «Fabrica»

Изысканные часы (Exquisite Clock), 2008

Венецианское зеркало (Venetian Mirror), 2009

Центр «Fabrica», спонсируемый группой «Бенеттон», располагается в городе Тревизо, близ Венеции, и занимается исследованиями в области современных коммуникаций. Основное направление его работы заключается в сочетании коммуникационного дизайна с фотографией, кино, музыкой и интернетом. Среди выпускников инициативы такие дизайнеры как Росс Филипс и Джонатан Харрис. Исполнительным директором центра выступает Энди Кэмерон, который в 1994 году учредил художественный коллектив «Antigom», занимающийся новыми медиа. В дальнейшем Кэмерон также стал основателем Центра исследований гипермедиа при Вестминстерском университете.

Коллектив «Fabrica» (основан в Италии в 1994 г.)

Участники:

Сэм Бэрон (родился во Франции в 1976 г.)

Стив Бофман (родился в США в 1983 г.)

Энди Кэмерон (родился в Великобритании в 1959 г.)

Гонсалу Кампуш (родился в Бразилии в 1986 г.)

Ориол Феррер Месиа (родился в Испании в 1979 г.)

Дейв Тоуи (родился в Австралии в 1979 г.)

Жуан Энрике Вильберт (родился в Бразилии в 1982 г.)

www.fabrica.it

Проект «Flight404»

Солнечная энергия (Solar), версия 2009 года

Роберт Ходжин является основателем сайта flight404.com – существующего с конца 90-х интернет-архива его собственных проектов на платформах Flash, Processing и C++. За свои разработки и публичные выступления он был удостоен многих международных наград. Он специализируется на создании гибких интерактивных визуализаторов в Processing и C++.

Проект «Flight404» (основан в США в 1999 г.)

Основатель

Роберт Ходжин (родился в США в 1972 г.)

www.flight404.com

Джеймс Фрост

House of Cards, режиссёр Джеймс Фрост, 2008; интерактивная версия – 2009

Джеймс Фрост крайне успешный и признанный режиссёр клипов и рекламных роликов. Он снял видеоклип на песню Radiohead «House of Cards», который был номинирован на награду UK Music Video Awards в категории «Лучший рок-видеоклип», на награду Музея дизайнера (Лондон) и на «Грэмми» в 2009 году. Фрост сотрудничал с такими музыкантами как Coldplay, Нора Джонс, The Beta Band, Stereophonics, и со многими известными брендами: Toshiba, Gap, NFL Network. Он также работает режиссёром в голливудской компании Zoo Films и активно использует цифровые визуализаторы, например, в видеоклипе «Rest My Chemistry» группы «Interpol» (клип был снят в сотрудничестве с Мэри Фарго, режиссёром от дочерней компании «Blip Boutique»). В Великобритании Фроста представляет агентство «Academy Films».

Джеймс Фрост (родился в Великобритании в 1973 г.)

www.zoofilm.net

www.academyfilms.com

Джонатан Харрис

Мы чувствуем себя хорошо (We Feel Fine), с 2005 г. по настоящее время

До того, как он выиграл стипендию от проекта «Fabrica» в 2004 г., Джонатан Харрис изучал компьютерные технологии в Принстоне. Он создаёт сетевые проекты, в которых переосмысливается взаимодействие людей с технологией и друг с другом. Они находятся на стыке программирования, статистики, культурной антропологии, визуального искусства и художественного повествования. Темы его творчества варьируются от наполнения самой большой в мире «капсулы времени» до документирования арктической охоты на китов. Он является обладателем трёх наград Webby, двух особых призов веб-ресурса «Ars Technica» и был назван Молодым лидером 2009 года на Мировом экономическом форуме. Он участвовал в выставках в Центре Помпиду и Музее современного искусства в Нью-Йорке, специально для которых он создал проект I Want You to Want Me, использующий данные с сайтов интернет-знакомств.

Джонатан Харрис (родился в США в 1979 г.)

www.number27.org

Симон Хейденс
Дерево (Tree), 2005

Симон Хейденс исследует отношения между природой и новыми технологиями. Он изучал экспериментальное кино в Берлине, а потом медиа-дизайн в Академии дизайна в Эйндховене в Нидерландах в 2002. Выставлялся повсеместно: в Музее дизайна в Лондоне, Музее Бойманс ван Бейнинген в Роттердаме и на биеннале в Чхунджу, Корея. Его работы входят в постоянную коллекцию MOMA в Нью-Йорке. Датская дизайнерская группа «Droog» включила его работу «Moving Wallpaper» (одна из его выпускных работ) в свою коллекцию. Работу «Lightweeds» можно увидеть на фасаде музея V&A со стороны Экзибишн-роуд.

Симон Хейденс (родился в Нидерландах в 1978 г.)
www.simonheijdens.com

Риодзи Икеда
data.scan, 2009

Риодзи Икеда — один из самых известных композиторов электронной музыки. Начиная с 1995 он исследует характеристики звука, изучая последовательность и основные принципы информации. Он сотрудничал с огромным количеством признанных людей, в том числе с с хореографом Уильямом Форсайтом (Франкфуртский балет) и художником Хироши Сугимото. Работы Икеды показывались по всему миру — в Центре Помпиду, Массачусетском институте технологий и Центре Нам Джун Пайка в Сеуле.

Риодзи Икеда (родился в Японии в 1966 г.)
www.ryojiikedata.com

Сеп Камвар
Мы чувствуем себя хорошо (We Feel Fine), с 2005 г. по настоящее время

Сеп Камвар получил высшее образование в Принстоне, а кандидатскую степень в области вычислительных расчетов - в Стэнфорде. Сейчас он работает консультирующим профессором в Стэнфорде. Его исследования сосредоточены на сборе данных из крупных сетей. С 2003 по 2007 он возглавлял исследования в области персонализации в Google, отвечал за проекты «Personalized Search» и «iGoogle». Совместно с Джонатаном Харрисом изучал динамику информационного обмена в социальных сетях. Его работы находятся в постоянных коллекциях MOMA в Нью-Йорке и в Музее изобразительных искусств в Хьюстоне.

Сеп Камвар (родился в США в 1977 г.)
www.kamvar.org

Аарон Коблин
Схемы полётов (Flight Patterns), 2009

Аарон Коблин специализируется в визуализации информации. Его работы были представлены на многих международных фестивалях: Ars Electronica, SIGGRAPH, OFFF, The Japan Media Arts Festival и TED. Он получил первое место в премии National Science Foundation за работу посвященную визуализации науки, которая вошла в постоянную коллекцию MOMA в Нью-Йорке. Другие его работы включают визуализации для New-York Talk Exchange, проект *SENSEable City Lab* в Массачусетском институте технологий, а также *Bicycle Built for Two Thousand* совместно с Дэниелом Мэсси – он-лайн проект, который записывает поющие голоса по всему миру.

Аарон Коблин (родился в США в 1982)

www.aaronkoblin.com

Ли́а

Дуги 21 (Arcs 21), 2009

Ли́а стояла у истоков компьютерного и сетевого искусства. С 1995 года, она создавала цифровое искусство, инсталляции и звуковые работы. Ее работа обыгрывает эстетику цифровых изображений и алгоритмов. Её творчество принимает формы видео, инсталляций с экранами, интернет-арт, звуковые и аудио-визуальные перформансы. Ли́а читала лекции в различных университетах Европы, а с 2002 года она преподаёт в Fachhochschule Joanneum при Университете прикладных наук в Граце.

Ли́а (родилась в Австрии)

www.liaworks.com

Рафаэль Лосано-Хеммер

Долгий поцелуй (шестиканальная инсталляция) (Make Out [Six-Screen Installation]), 2009

Рафаэль Лосано-Хеммер всемирно известный художник. Он разрабатывает крупномасштабные интерактивные инсталляции для общественных пространств, обычно задействуя новые технологии и специально написанные интерфейсы. В его работах используются робототехника, проекции, звук, кинетика, интернет, мобильные телефоны и сенсоры. Его работы были представлены на Art Basel, Art Cologne и Ливерпульской биеннале. Он представлял Мексику на Венецианской биеннале в 2007. Среди знаменитых публич-арт проектов – *Underscan* (2004) и *Voz Alta* – мемориал, посвященный 40-му дню памяти «Ночи Тлателолько», в Мехико.

Рафаэль Лосано-Эммер (родился в Мексике в 1967 г.)

www.lozano-hemmer.com

Джон Маэда

Природа (Nature), 2007

Джон Маэда – художник, графический дизайнер, компьютерный разработчик, профессор университета и писатель. Он знаменит во всем мире своей интерактивной движущейся графикой в интернете и приверженностью принципам простоты в цифровой век. Маэда был назначен президентом Род-айлендской школы дизайна (RISD) в 2008. До этого он был одним из директоров по исследованиям в медиа-лаборатории при Массачусетском институте технологий, где он преподавал медиа-арт и науку. Его работы входят в постоянную коллекцию MOMA (в Нью-Йорке и в Сан-Франциско) и Фонда Картье в Париже. Он также сотрудничает на коммерческой основе с Cartier, Google, Philips, Reebok и Samsung.

Джон Мэйда (родился в США в 1966 г.)

www.maedastudio.com

Росс Филлипс

Видеосетка (Videogrid), версия 2009 г.

Росс Филлипс работает интерактивным дизайнером и креативным техническим директором в студии «SHOWstudio». Степень бакалавра в хронологических медиа он получил в Университете Западной Англии в 1999

г., а затем и степень магистра в гипермедиа в Вестминстерском университете в 2000 г. Впоследствии он присоединился к проекту «Fabrica», где стал консультантом при Отделе интерактивного дизайна. Его недавние сольные проекты были включены в 4-ю Международную сеульскую биеннале медиа-арта, Фестиваль цифрового искусства в Инчхоне (Корея), а также в выставки «Наука шпионажа» («The Science of Spying») в Музее науки (Лондон) и «Суперсовременное» («Super Contemporary») в Музее дизайна Лондона. Филлипс также выступает приглашённым преподавателем в Вестминстерском университете. Он был номинирован на приз «Дизайн года» в 2008 г., выдаваемый Музеем дизайна Лондона и удостоен особой отметки жюри в номинации «Интерактивный дизайн» на фестивале «Ars Electronica».

Росс Филлипс (родился в Великобритании в 1977 г.)

www.rossphillips.me

www.showstudio.com

Саша Пофлепп

Социальный коллайдер (Social Collider), 2009

Художник и дизайнер Саша Пофлепп получил степень магистра в области интерактивного дизайна в Королевском колледже искусств в 2009 г. и диплом по визуальным коммуникациям в Берлинском университете искусств в 2006 г. За свой вклад в блог We-Make-Money-Not-Art.com он выиграл награду Webby. Среди его клиентов Google, Nokia Design, T-Mobile Creation. Его работа выставлялась на Ars Electronica, SIGGRAPH и Transmediale в Берлине.

Саша Пофлепп (родился в Германии в 1978 г.)

www.pohflepp.com

Кейси Рис

TI, 2004

Художник живёт и работает в Лос-Анджелесе. Его творчество заключается в визуальном переложении изолированных процессов. С 2001 года вместе с Беном Фрайем он разрабатывает открытую платформу программирования «Processing», за которую оба художника получили множество наград. В числе призов: Muriel Cooper Prize (2008) от Института Управления Дизайна Prix Ars Electronica Golden Nice award (2005), Interactive Design Prize (2005) от токийского Type Directors Club. Рис выставлялся в разных странах и преподаёт дизайн и медиа-арт при Калифорнийском университете в Лос-Анджелесе.

Кейси Рис (родился в США в 1972 г.)

www.reas.com

Даан Розегаарде

Дюна (Dune), 2007

В своей студии в Нидерландах Даан Роозегаарде создаёт интерактивные, отзывавшиеся на изменения окружающей среды инсталляции, в которых исследуются динамические взаимоотношения архитектуры, людей и технологий. Он обучался в Академии изящных искусств AKI в Энсхеде и в Institute Berlage (факультет архитектуры) в Роттердаме. Его работы выставляются по всему миру, включая в прошлом такие площадки как Tate Modern, YCAM Japan, Национальный художественный центр Токио и Венецианскую биеннале 2009 г.

Даан Роозегаарде (родился в Нидерландах в 2007 г.)

www.studioroosegaard.net

Даниель Розин

Снежное зеркало (Snow Mirror), 2008

По образованию Даниель Розин промышленный и интерактивный дизайнер. Он создаёт интерактивные инсталляции и скульптуры, меняющиеся в присутствии зрителя. Хотя он в большинстве случаев он для этого использует компьютеры, оно чаще всего скрыты от взора. Зеркала и опосредованное самовосприятие составляют главные темы его творчества. Розин – обладатель многих наград. Его произведения показывались на международных площадках: в Музее королевы Софии (Мадрид), Музее Израиля, Тайваньском национальном музее, центре ICC (Токио), Американском музее кинематографии, а также в рамках SIGGRAPH и кинофестиваля «Сандэнс». Розин преподаёт в школе искусств Tisch School of the Arts при Нью-Йоркском университете.

Дэниел Розин (родился в Израиле в 1961 г.)

www.smoothware.com/danny

Карстен Шмидт

Нестабильная энергия (Enerugii Wa Antee Shite Inai [‘Unstable Energy’]), 2006

Социальный коллайдер (Social Collider), 2009

Карстен Шмидт, также известный под псевдонимом Toxi, является директором лондонской дизайн-студии «PostSpectacular». В основе его практики лежит работа с компьютерным кодом и открытыми технологиями open-source в качестве творческого инструмента. Все используемые разработки Шмидт создаёт сам, и его творчество раздвигает рамки возможного благодаря многопрофильному подходу и активному сотрудничеству с другими художниками. Он с ранних этапов был участником проекта «Processing.org» - ресурса открытого языка программирования под авторством Бена Фрая и Кейси Реаса. Его работы выставлялись повсеместно, включая Музей современного искусства (MoMA) в Нью-Йорке. В числе недавних проектов на основе «порождающего» кода: инсталляция, созданная в 2008 г. для V&A в сотрудничестве со студией «Universal Everything», и дизайн бренд-платформы для фестиваля «Adventures in Motion», организованного onedotzero в 2009 г. Шмидт написал открытое приложение, размещённое на вебсайте «Гаража», с помощью которого посетители выставки смогут создать и выгрузить собственные образы.

Карстен Шмидт (родился в Германии в 1975 г.)

www.postspectacular.com

www.toxi.co.uk

Студия «Senner»

Одуванчик (Dandelion), 2009

Дизайнеры Хеге Аби и Мэтт Райс основали творческую студию «Senner», эстетика которой заключается в привнесении идей красоты и природы в дизайн и технологии. Их практика включает в себя самые разнообразные проекты, от красочно иллюстрированных и анимированных вебсайтов до приложений на основе баз данных и интерактивных инсталляций. «» стали лауреатами международных наград «Webby» и «New York Festivals», а также отмечены в Великобритании на конкурсах «Design Week Awards» и «D&AD».

Студия «Senner» (основана в Великобритании в 2003 г.)

Участники:

Хеге Аби (родилась в Норвегии в 1973 г.)

Мэтт Райс (родился в Великобритании в 1977 г.)

Объединение «Troika»

Цифровой зоотроп (Digital Zoetrope), 2008

«Troika» - многопрофильная художественная дизайн-студия, основанная Конни Фрейер, Евой Руки и Сабастьяном Нозлем, которые вместе обучались в Королевском колледже искусств в Лондоне. Они обладают навыками в искусстве, графическом дизайне и коммуникациях, разработке и создании продуктов. Их фирменным стилем является взаимодействие технологии, дизайна и искусства. Они осуществляют разноплановые проекты как на заказ, так и по собственной инициативе, которые включают в себя всё от полиграфии до уникальных инсталляций. Произведения студии часто выставляются за рубежом и присутствуют в постоянных коллекциях Британского совета, музеев «V&A» (Лондон) и MoMA (Нью-Йорк). Они также спроектировали дорожки для павильона Великобритании на Шанхай Экспо 2010.

Объединение «Troika» (основано в Великобритании в 2003 г.)

Участники:

Конни Фрейер (родилась в Германии в 1976 г.)

Ева Руки (родилась в Германии в 1976 г.)

Сабастьян Нозль (родился во Франции в 1977 г.)

www.troika.uk.com

Студия «Universal Everything»

Навеки (Forever)

Мэтт Пайк основал многопрофильную студию дизайна «Universal Everything» в 2004 году, покинув ради этого крупное дизайн-агентство «The Designers Republic». В «Universal Everything» входит постоянно растущее число программистов, художников, дизайнеров и музыкантов. В числе реализованных проектов – «Forever» для музея «V&A» (2008 г.), «Designing Seeds» для Шеффилдского института искусства и дизайна (2009 г.), а также работы для лондонской Олимпиады 2012, Apple, Nokia, Warp Records, MTV. Пайк выступает и выставляется в различных странах. В 2007-8 гг. он выступил куратором мероприятия «Advanced Beauty», в котором принимали участие программисты, художники, музыканты, аниматоры и архитекторы, специализирующиеся на цифровом и аудио-искусстве. Этот проект в дальнейшем отправился в турне с фестивалем «Adventures in Motion», организованным onedotzero.

Студия «Universal Everything» (основана в Великобритании в 2004 г.)

Мэтт Пайк (родился в Великобритании в 1977 г.)

www.universaleverything.com

Мариус Ватц

Биржа (Stockspace), 2009

Ватц проживает в Нью-Йорке и Осло. Он специализируется на «порождающем» (generative) дизайне и программировании и проектирует виртуальные среды, которые способны на основе кода – но в то же время произвольно – создавать абстрактные и иные образы. В 2005 г. Ватц стал основателем кураторской платформы «Generator.x», на базе которой был организован ряд мероприятий, посвящённых «порождающему» искусству и дизайну. За свой проект «Universal Digest Machine» Ватц был удостоен особой оценки на конкурсе «Prix Ars Electronica».

Ватц также работает лектором в Школе Архитектуры Осло и в Национальной художественной академии Осло. Он преподаёт такие дисциплины как вычислительная эстетика, живое кино и цифровое изготовление.

Мариус Ватц (родился в Норвегии в 1973 г.)
www.unlekker.net

Студия «WOW»

Световой дождь (Light Rain), 2007

Студия визуального дизайна «WOW» занимается как созданием короткометражных фильмов, инсталляций и мультимедийных произведений, так и съёмками рекламных роликов, промо-клипов и визуальными бренд-концепциями. Ей офисы располагаются в Токио, Сендае и Флоренции. Они зарекомендовали себя как разработчик экспериментальных платформ для осуществления новых подходов в анимированной графике и мультимедиа-дизайне. Их работы выставлялись в музее «Miyagi Museum of Art» в Сендае и на Сеульском фестивале дизайна в 2007 г.

Студия «WOW» (основана в Японии в 1997 г.)
www.wowlab.net

Студия «YOKE»

Одуванчик (Dandelion), 2009

Студия «YOKE» базируется в Орхусе и Копенгагене и сочетает в своей практике интерактивный дизайн, программирование и звукотехнику для создания инсталляций, реагирующих на окружающую среду. Они осуществляли подобные проекты для музеев «Struer Museum» и «Glasmuseet Ebeltoft» в Дании.

Студия «YOKE» (основана в Дании в 2008 г.)

Участники:

Якоб Мандо (родился в Дании в 1978 г.)

Йеспер Хардинг (родился в Дании в 1978 г.)

Ларс Йессен (родился в Дании в 1977 г.)

Стеффен Винтер (родился в Дании в 1978 г.)

www.yoke.dk