



**CAIRO
TRONICA**
EXHIBITION CATALOGUE

CAIRO- TRONICA 2018

4 — 5

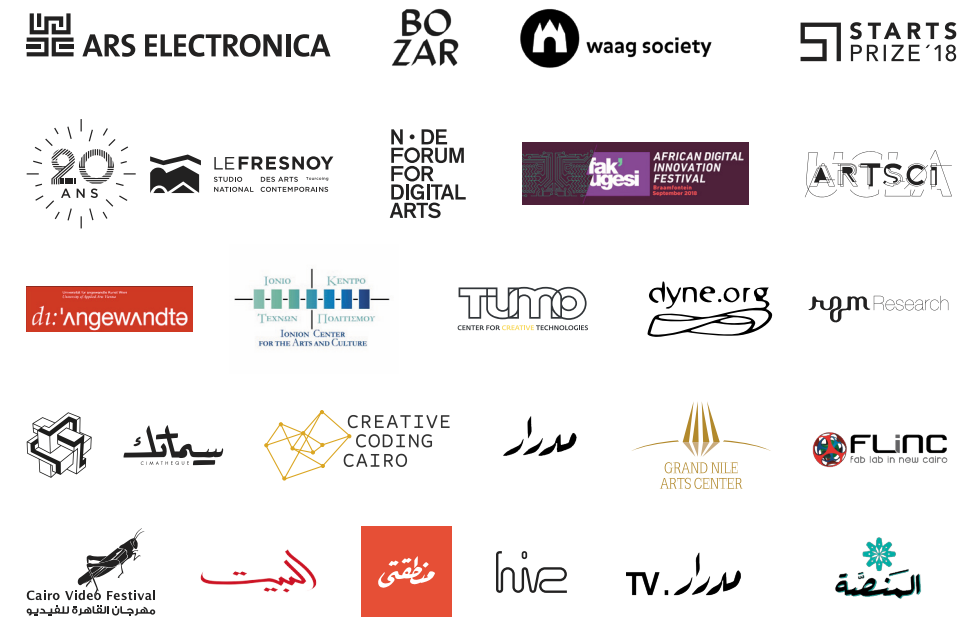
FESTIVAL CATALOGUE



Supported by



Partners



CREDITS

Director:
Haytham Nawar

Cairotronica Exhibition
Curatorial Team
Ghalia Elsrakbi
Haytham Nawar
Mohamed Hussam
Nada Bakr
Ahmed Ellaithy

Project Manager
Nada Bakr

Communication and
Exhibition Design
Ghalia Elsrakbi

Cairotronica Exhibition
Coordination
Nadia Abdelsalam

Cairotronica Make and
Workshops Coordination
Mohamed Hussam

Cairotronica Production Team
Amr ELlaithy
Mahmoud Magdy
Mido Sadek
Mustafa Magdy

Cairotronica External Relation
Elena Kauffmann

Design Assistant
Rana Magdy

Communication Officer
Sandra Geovany

Arabic Translation
Bassem Yousri
Maram Adel

English Translation
Zainab Magdy

The artwork related materials
included in this publication
have been contributed by
the participating artists and
researchers. All copyright is
credited to them.

This publication is not for
sale.

www.cairotronica.com

فهرس

Special thanks to
All the team from the fine arts sector and
the art palace Mohamed Ibrahim Director
of the Art Palace and Dahlia Moustapha
General Director of Arts Centers.

Special thanks to
American University in Cairo, Pro
Helvetia Cairo, The Danish Egyptian
Dialogue Institute, Institut Français,
Goethe-Institut, Austrian Cultural
Forum, Japan Foundation, Institut Für
Auslandsbeziehungen, Ministerium für
Wissenschaft, Forschung und Kultur,
Grand Nile Tower, Ars Electronica,
BOZAR, Waag Society, STARTS Prize'18,
Le Fresnoy, Rhizomatiks Research,
NODE Forum For Digital Arts, Fak'ugesi,
UCLA Art I Science Lab, University of
Applied Arts, Vienna, Ionion Center
For Art and Culture, TUMO Center For
Creative Technologies, Dyne, Zigzag,
Cimatheque, Creative Coding Cairo,
Medrar, Grand Nile Art Center, FLINC,
Cairo Video Festival, El Beit, Mantiqiti,
Hive, Medrar TV, El Manassa, DIGICULT.

شكر خاص لكل فريق العمل في قطاع الفنون
التشكيلية بقصر الفنون.
خالد سرور رئيس قطاع الفنون التشكيلية
داليا مصطفى المدير العام للإدارة العامة
لمراكز الفنون.
محمد إبراهيم مدير قصر الفنون.

المواد الفنية ذات الصلة المدرجة في
هذا المنشور من قبل الفنانين والباحثين
المشاركين. وتنسب جميع الحقوق لهم.

هذه المطبوعة ليست للبيع

فريق إنتاج كايرونونكا
عمرو الليثي
محمود مجدى
ميدو صادق
مصطفى مجدى

علاقات خارجية
إلينا كاوفمان

مصممة مساعدة
رنا مجدى

إدارة مواقع التواصل الإجتماعى
ساندرا جيوفانى

الترجمة العربية
باسم يسري
مرام عادل

الترجمة الانجليزية
زينب مجدى

مدير كايرونونكا
هيثم نوار

القيمين على المعرض الفني
غالية السراقبي
هيثم نوار
محمد حسام
ندى بكر
أحمد الليثي

المديرة الإدارية
ندى بكر

تصميم
غالية السراقبي

منسقة المعرض
نادية عبد السلام

منسق كايرونونكا ميك وورش
العمل
محمد حسام

A FUTURE OF POSSIBILITIES

8 — 9

مستقبل الاحتمالات

CAIROTRONICA

CAIRO INTERNATIONAL ELECTRONIC & NEW MEDIA ARTS FESTIVAL

CAIROTRONICA

Since entering the Internet age on a mass scale in the late nine-ties, digital devices, software and applications became increasingly important elements in our daily lives. Connective technology is empowering people, businesses and organisations to motivate change on a local and global scale. The Internet has increased awareness of issues, and social media is providing an accessible platform through which individuals can take action. A new notion of ownership has emerged: people are taking matters back into their hands as they realise that everyone can potentially fulfil a role regardless of his or her position or location.

Artists play a leading role in the use and development of new technologies. Electronic media and new media art emerged as a result of the adaptability of technologies to various fields and industries; artists manipulated these new technologies to fulfil creative visions. Experimenting with electronic art also aimed at changing conventional notions of technologies and their traditional roles in our daily lives, and aimed at extending its role in improving society by proposing new challenges and new goals.

Cairotronica is a festival of electronic arts in Cairo, Egypt. A program of activities, exhibitions, talks, workshops and screenings by local, regional, and international artists, academics, and technology experts will inspire, educate, and challenge students and audiences from across the region.

كايروترونيكا

مهرجان القاهرة الدولي للفنون الإلكترونية والميديا

كايروترونيكا

منذ دخول عصر الإنترنت في أواخر التسعينات، أصبحت الأجهزة الرقمية والبرمجيات والتطبيقات عناصر ذات أهمية متزايدة في حياتنا اليومية. التمكين للأفراد والشركات والمؤسسات عن طريق تكنولوجيا التواصل ساعد على هذا التغيير السريع على المستوى المحلي والعالمي. أصبح بإمكان الناس الأخذ بزمام الأمور مرة أخرى، لأنهم أدركوا أنه بإمكان كل شخص أن يلعب دوراً بغض النظر عن دينه أو منصبه أو جغرافيته.

يلعب الفنانون دوراً رائداً في استخدام وتطوير التكنولوجيات الجديدة. ظهرت الفنون الإلكترونية وفن الميديا نتيجة لتكيف وتوظيف تقنيات من مجالات وصناعات مختلفة، وتحقيق رؤى إبداعية جديدة. تهدف التجربة في مجال الفنون الإلكترونية للتغيير من المفاهيم التقليدية للتكنولوجيا وأدوارها التقليدية في حياتنا اليومية، وتهدف إلى توسيع نطاق دورها في تحسين حياة المجتمع من خلال اقتراح حلول و تحديات وأهداف جديدة.

كايرترونيكا هو مهرجان القاهرة الدولي للفنون الإلكترونية والميديا. يضم العديد من البرامج من الأنشطة والمعارض والمحادثات وورش العمل والعروض لفنانين محليين وإقليميين ودوليين من الأكاديميين وخبراء التكنولوجيا الذين سيعملون على إلهام وثقافة وتحدي وإثراء الجمهور من مختلف أنحاء المنطقة.

A FUTURE OF POSSIBILITIES

12 — 13

5-11 MAY 2018

FESTIVAL THEME

A FUTURE OF POSSIBILITIES

"THE BEST WAY TO PREDICT THE FUTURE IS TO DESIGN IT."
- BUCKMINSTER FULLER

Numerous controversial arguments might emerge when one attempts to explore the "future" as a concept, nevertheless defining it as "the time following the present", is something widely agreed upon. Our knowledge of time and physics reveal to us that the manifestation of the future is quite inevitable. Accordingly, considering the apparent nature of reality and the inevitability of the future, everything that exists at the current moment or shall exist later in time, can be classified as either permanent, lasting forever throughout the course of time, or temporary, bound to end in time.

Both the future and the notion of eternity have been extensively explored throughout history, in which they have long been regarded as major subjects in the fields of art, philosophy, science, and religion. Nevertheless, defining them in a non-controversial manner has always been a struggle for many phenomenal minds.

When logically thinking of the term "possibility", one underscores the absence of contradiction, defining what is "possible" as what cannot be prevented by anything from happening, even if it does not at all occur. The study of postulating possible future scenarios or studies, also known as "Futurology" (coined in the 1940s by Ossip K. Flechtheim denoting a new science of probability), revolves around determining the likelihood of certain events and developments to take place in the future by developing a pattern-based understanding of changes that have occurred in the past and changes occurring in the present.

موضوع المهرجان

مستقبل متعدد الاحتمالات

"أفضل طريقة للتنبؤ بالمستقبل هي صياغته"
- بوكمينستر فولر

حين نفكر منطقيًا في دلالة مصطلح «إمكانية»، نجد أنه يؤكد على إلغاء التناقض؛ فوصف ما هو «ممکن» هو بمثابة وصف ما لا يمكن منع حدوثه، حتى وإن لم يحدث هو في حد ذاته. قام (أوسيب ك. فليشتهايم) في أربعينيات القرن العشرين بإنشاء مبحث متعلق بتوقع السيناريوهات المستقبلية المحتملة مشيرًا إلى إنشاء علم جديد يطلق عليه علم المستقبل. يتمحور هذا المبحث حول فكرة تحديد احتمالات وقوع بعض الأحداث والتطورات في المستقبل؛ وذلك عن طريق فهم أنماط التغيرات التي وقعت في الماضي، بالإضافة إلى التغيرات التي تطرأ في الحاضر.

لقد نشأ مفهوم توقع سيناريوهات المستقبل من قلب دروب الفلسفة، والخيال العلمي، والدراسات الثقافية، والفن المعاصر والتصميم. يتشابه مفهوم إنسان المستقبل مع تطور التقنيات الخاصة بكل من الطب والعلوم والاتصالات؛ وبالتالي فإن فكرة إنسان المستقبل تحيطها مفاهيم تتعلق بالطفرات الجينية، ونظرية تطور الأجناس البشرية. كما أن المفارقة العميقة تكمن في أن محاولة إيجاد تعريف للإنسان المستقبلي تعتمد على مفاهيم مناصرة للإنسانية من ناحية، وأخرى معادية لها من ناحية أخرى.

على الرغم من ذلك فمن المؤكد أن الصراع بين القدرة على التنبؤ بالمستقبل من عدمها هي مصدر جدال كبير بين أوساط علماء المستقبل؛ حيث يجادل بعضهم أنه ليس هناك قابلية بالأساس على التكهن بالمستقبل، وأن أفضل طريقة لتوقع ما سوف يكون هي أن نصنعه بأنفسنا؛ بينما يجادل البعض الآخر -مثل (فليشتهايم)- أن التقدم في مجال النمذج والإحصاءات العلمية يتيح لنا توقع الإمكانيات والآفاق المحتملة للمستقبل.

The concept of future scenarios has emerged within philosophy, science fiction, cultural studies and contemporary art and design. Since it is co-existent with the growth of advanced medical/science and communication technologies, the future human is framed by ideas of mutation, evolution and the development of a species that re-writes what is conceived as future human. The definition of the future human draws on both humanist and anti-humanist concepts that suggest a profound paradox.

Nonetheless, it is quite certain that the conflict between predictability and unpredictability is a source of huge debate among futurists, many of which argue that the future is fundamentally unpredictable and that the best way to anticipate what it might bring, is to simply create it. Whereas others, like Flechtheim, argue that advancements in scientific statistics and modelling allow us to foresee probable futures and possibilities.

Other scholars and futurists, such as Arthur C. Clarke (1917–2008), Moravec (b. 1948), Kurzweil (b. 1948), and Fukuyama (b. 1952), agree that our tomorrow is headed towards a future human that will be delineated by a renewal of the Renaissance Ideals that merges design and precision engineering with intellectual and philosophical virtuosity. The human will come under rejuvenated investigation by multidisciplinary minds that will examine ways to augment it. The ideal of human nature will come under investigation by a critically aware society through self-appraisal.

"THE BEST WAY TO PREDICT THE FUTURE IS TO DESIGN IT." — BUCKMINSTER FULLER

18 — 19



CAIROTRONICA EXHIBITION



REPRODUCE THE GAME

AHMED EL SHAER

This project is one of the long-term projects; it started in 2017. It is based on reproducing video games that have been part of our visual memory and adding a new identity to them, other than the identity they were originally created with. The concepts on which this reproduction is based comes through contemporary concepts that enable the recipient to face an interactive form through the art of video gaming for contemporary political, social or artistic issues. The project works on producing a series of video games, two of which have already been released.

HUMAN PONG: Is a video Game Art from two levels, this game is related to Classic game "Pong" with new version have Human suffering Vision, If you start playing, it means that you agree to the rules of the decree and become part of it, If not Don't Play.
GAME ART AND CREATED: AHMED EL SHAER MUSIC: AHMED HABACK

STRUGGLE IN THE NILE: Is a video Game Art from two levels, this game is related to Classic game "River raid" with a new version Designed by Artist Wael Azzam. The game reconstructs the original game elements from Egyptian folk art.
GAME ART: AHMED EL SHAER DESIGN AND ILLUSTRATION: WAEEL AZZAM
SPECIAL THANKS: HAMDY REDA

Born in 1981, Ahmed El Shaer is a multi-disciplinary artist with a particular interest in digital technologies. His videos combine Machinima, stock footage, 3D animation and experimental soundscapes. His work has been highlighted in numerous exhibitions and festivals, among which: Art Game Demos - Festival Nuage Numérique Curated by: Isabelle Arvers Lyon-France 2017, 56th Venice Biennale, "In the Eye of the Thunderstorm" Collateral Event, Curated by: Martina Corgnati, Venice, Italy. "Experiments in Arab Cinema" at (Simon Fraser University) "SFU", Vancouver, Canada, 2013 and (Rochester University) New York, USA, 2014. Bamako Biennale, Bamako National Museum, Bamako, Mali (2011). He is the recipient of numerous awards and has participated in several residency programs.

www.ahmedelshaer.com

Egypt
Game
2017- Ongoing



إعادة إنتاج اللعبة

أحمد الشاعر

من مواليد القاهرة ١٩٨١ ، يعيش و يعمل بالقاهرة-مصر فنان متعدد التخصصات مع إهتمام خاص في التقنيات الرقمية، أعمال الفيديو لديه تجمع بين الماشينما، اللقطات المخزونة، الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد والأصوات التجريبية. وقد تم تسليط الضوء على عمله في العديد من المعارض والمهرجانات، من بينها:

مهرجان " عروض فن اللعبة " Art Game Demos القيمة إيزابيل إرفير ليون- فرنسا ٢٠١٧ ، بينالي فينيسيا الدورة ٥٦ من خلال مشروع " في وجه العاصفة " القيمة مارتينا كورجناتي فينيسيا - إيطاليا ٢٠١٥ ، مشروع التجريب في السينما العربية بجامعة سيمون فريزير فانكوفر - كندا ٢٠١٣ ، جامعة روتشستر نيويورك الولايات المتحدة ٢٠١٤ تنظيم البروفيسور لادورا ماركس، بينالي ياماكو بمتحف ياماكو الوطني ياماكو-مالي ٢٠١١.

وهو حائز على العديد من الجوائز وشارك في العديد من برامج الإقامة.

مصر
لعبة فيديو
٢٠١٧ - مشروع مستمر

البصرية وإضافة هوية جديدة لهويتها التي أنشئت بها بالفعل، تأتي مفاهيم إعادة إنتاج هذه الألعاب من خلال مفاهيم معاصرة تمكن المتلقي من مواجهة شكل تفاعلي من خلال فن ألعاب الفيديو لقضايا معاصرة سياسية، إجتماعية أو فنية، يقوم المشروع علي إنتاج سلسلة من الألعاب وقد أنتج منها حتي الآن لعبتان.

بونج إنساني: هذا العمل الفني هو عبارة عن لعبة فيديو من مستويين، وهي لعبة مبنية على لعبة كلاسيكية أخرى تدعى (بونج)، إلا أن النسخة الجديدة يتضمن مفهومها بالأساس فكرة المعاناة الإنسانية. إذا بدأت في اللعب، يعني ذلك موافقتك على قوانين اللعبة، وبالتالي تصبح متواطئاً، أما إذا لم ترغب في وضع نفسك في ذلك الموقف فعليك عدم الشروع في اللعب.
صنع اللعبة: أحمد الشاعر موسيقى: أحمد حباك

صراع في النيل: هذا العمل الفني هو عبارة عن لعبة فيديو من مستويين، وهو مبني على اللعبة الكلاسيكية (ريفر رايد). قام بصنع التصميم الجرافيكي للنسخة الجديدة من اللعبة الفنان وائل عزام؛ ليعيد بناء الشكل المميز للنسخة القديمة بالاستعانة بعناصر الفن الشعبي المصري.

صنع اللعبة: أحمد الشاعر / التصميم الجرافيكي والرسوم: وائل عزام
شكر خاص لحمدى رضا



UNKNOWN DESTINATION

AHMED SOLEMAN

At birth, a dynamic movement starts, putting you on a specific trajectory with known features, the source of which is unknown, or known but not chosen. This dynamic movement aims at replicating humans so that some feel attracted to others because of thoughts, actions, and beliefs. So, social attraction becomes a driving force for humans, forming some kind of classical mechanics within society that targets from its field, and creates an effect whether directly or indirectly.

Social force is moving towards a philosophical trajectory that confirms the nihilistic value of humans, thus making fake barriers that shape their lives.

It is self-evident that a repelling force would take place between the individual and the source of social mechanics that shakes up the solid beliefs of the society. Some of us go off our designated paths through a decision made for ourselves, facing challenges. While another would adapt and remain within the field of their attraction, on the same pattern, all of them similar.

Ahmed Soliman is a contemporary Egyptian artist who graduated from the Faculty of Art Education at Helwan University. Soliman is interested in mixing art and sciences, especially physics. He has participated in many exhibitions, such as "Half" at Darb 1718, "The Sixth Floor" at the Venoise Hotel, the Dai Festival for Arab Youth in its first edition, as well as "Project of an Artist" exhibition. He has also participated in the 27th and 28th editions of the Youth Salon at the Arts Palace and has received the grand prize for the 27th edition for his work "The Wandering of a Pattern."



وجهة غير معلومة

أحمد سليمان

أحمد سليمان فنان مصري معاصر تخرج من كلية التربية الفنية جامعة حلوان ، بهتم سليمان بالدمج بين الفنون و العلوم خاصة الفيزياء ، شارك في العديد من المعارض منها معرض نص بدرب ١٧١٨ ومعرض الدور السادس بفندق فينواز مهرجان ضي لشباب العربي الاول معرض مشروع فنان كما قد شارك في صالون الشباب الدورة ٢٧ و٢٨ بقصر الفنون ،حصل سليمان علي الجائزة الكبرى في صالون الشباب الدورة ال٢٧ عن عمل " طواف النمط "

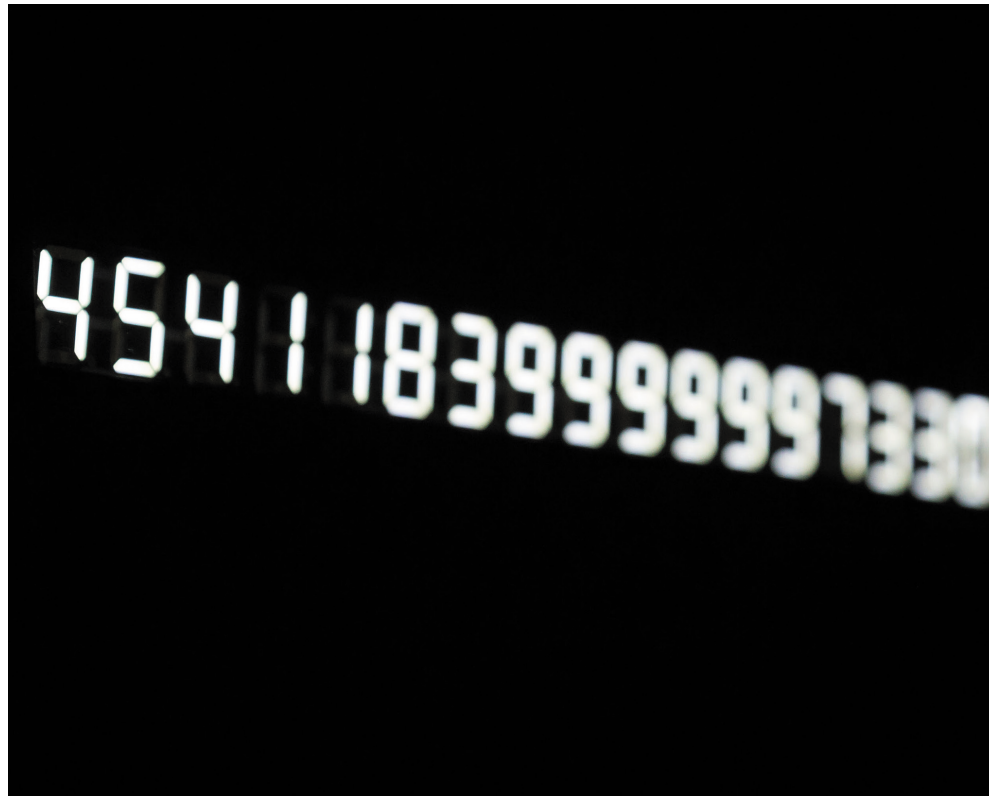
عند النشأة تتولد حركة ديناميكية تضعك في مسار محدد معروف الملامح، مجهول المصدر، أو معلوم دون إختيار، هدفها تناسخ الإنسان فيميل بعض الافراد للإنجذاب نحو بعضهم البعض في الفكر والفعل والمعتقد، فتصبح الجاذبية الاجتماعية قوة محركة للإنسان، تشكل نوع من الميكانيكا الكلاسيكية في المجتمع تستهدف من مجالها وتؤثر بشكل مباشر وغير مباشر.

إن القوة الاجتماعية تتجه نحو مسار فلسفي يؤكد عدمية قيمة الإنسان صانعة فواصل مصطنعه تشكل حياته.

من البديهي أن تنشأ قوة تنافر بين الفرد ومصدر الميكانيكا الاجتماعية تصيب المجتمع بالتوتر في معتقداته الراسخة فيخرج البعض منا عن مساره في قرار صنعه لنفسه متحديا الصعوبات و يتأقلم الاخر فيظل في مجال جاذبيتهم على نمط واحد متشابهين.

مصر
عمل مركب
٢٠١٧-٢٠١٨

Egypt
Interactive installation
2017-2018



THE END OF THE SUN ALEJANDRO BORSANI

We live in a time of crisis when energy production is threatening our survival in ways never seen before. The development of large-scale renewable sources of energy has become the quest of our time and the only possible future. Solar energy, therefore, has emerged as one of our saviors; the sun is once again the god of life. But what will happen when the sun disappears? Should we plan for such a distant future? Can we even imagine it? What happens after the future?

The End of the Sun is a countdown system that utilizes solar energy to bring us closer to that distant future. It is estimated that in 14.4 billion years the sun will consume its fuel and cool down becoming invisible to the human eye. Thus, this installation is a paradoxical countdown timer that starts at 454,118,400,000,000,000 (the number of seconds in 14.4 billion years) and utilizes solar energy to power its display and the electronic system.

Argentina
Installation
2016

Alejandro Borsani (b. Argentina) is an artist and educator who explores the intersection of natural and artificial systems by creating videos, installations, sculptures, custom software and electronics. His research is driven by a curiosity about physical phenomena and the exploration of emergent technologies. His works have been presented in solo and group exhibitions internationally. Borsani is Assistant Professor in the Experimental & Foundation Studies Division at the Rhode Island School of Design (Providence, Rhode Island, United States).



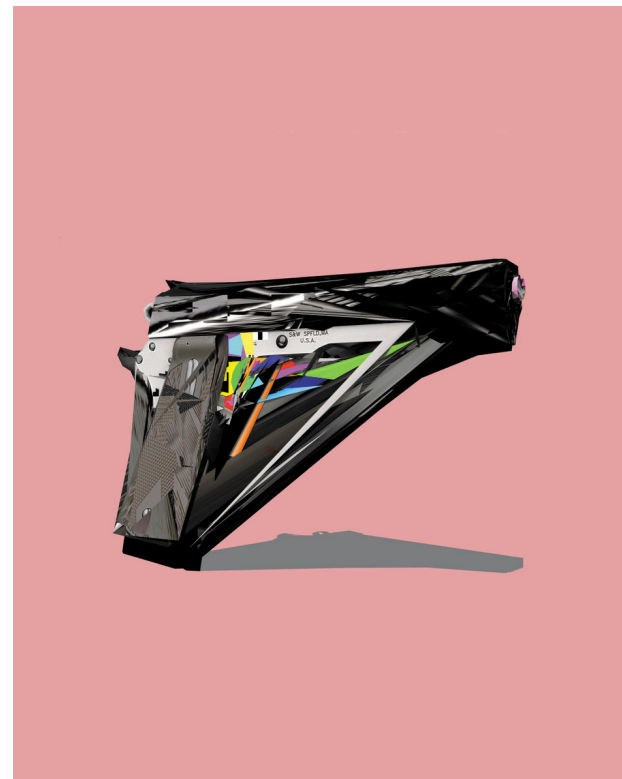
نهاية الشمس أليخاندرو بورزاني

(أليخاندرو بورزاني) هو فنان ومعلم -من مواليد الأرجنتين- يستكشف في أعماله التداخل بين الطبيعة والأنظمة الاصطناعية عن طريق صنع أعمال الفيديو، والأعمال الميكانيكية، والنحت، وتصميم البرامج والإلكترونيات. يقود عملياته البحثية فضولاً عن الظواهر الفيزيائية واستكشاف التقنيات التي تنشأ باستمرار. عرضت أعماله في سياق معارض فردية وجماعية على المستوى الدولي. يعمل (بورزاني) مدرّساً مساعداً في قسم الدراسات التجريبية والتأسيسية بمدرسة (رود آيلاند) للتصميم بـ(بروفيدنس) بـ(رود آيلاند) بالولايات المتحدة الأمريكية.

نحن نعيش اليوم في زمن مليء بالالتزامات؛ حيث أن قضية إنتاج الطاقة أصبحت تهدد بقاءنا بشكل غير مسبوق. أصبح أكبر مساعي عصرنا الحالي هي تطوير مصادر متجددة للطاقة على نطاق أوسع، وهو الأمل الوحيد في مستقبل أفضل. وبالتالي برزت الطاقة الشمسية كأحد الحلول التي ستقذنا؛ فهي هي الشمس من جديد إلهة الحياة. ولكن ترى ما الذي سيحدث إذا اختفت الشمس؟ هل جدير بنا التخطيط الاحترازي ضد احتمالية حدوث ذلك في المستقبل البعيد؟ هل يمكننا بالأساس تخيل أن يحدث ذلك؟ ماذا سيحدث بعد المستقبل؟

إن عمل «نهاية الشمس» هو بمثابة نظام عد تنازلي يستخدم الطاقة الشمسية ليقرّبنا أكثر فأكثر إلى ذلك المستقبل البعيد. من المرجح أنه خلال 14,4 بليون سنة ستستهلك الشمس وقودها لتقل درجة حرارتها إلى أن تصبح غير مرئية للعين الإنسانية. بالتالي، يعتبر هذا العمل بمثابة عداد تنازلي تناقضي يبدأ العد من رقم 454,118,400,000,000,000 (وهو عدد الثواني الموجودة في 14,4 بليون عام) ويستخدم الطاقة الشمسية لتشغيل شاشته ونظامه الإلكتروني.

الأرجنتين
عمل مركب
٢٠١٦



USELESS WEAPONS SERIES ALEXANDRA EHRLICH SPEISER

Digitalization and consequent physical duplication have now reached the point where they can be technically joined outside the maker's labs where they more usually proliferate. Watching a 3D file, representing a concrete object and thinking about the infinite potential of physical duplication is an association only recently spread, allowed by the substantial diffusion of 3D printers. Alexandra Ehrlich Speiser has targeted 3D files of weapons which are largely available in the dark web.

Austria
Installation
2016-2018

Alexandra Ehrlich Speiser lives and works as a freelance Art and Creative Director in Vienna. She holds a Masters Degree in Media Art Histories and has worked as a visual digital artist for over 10 years. Her passion for learning and experimenting with a multitude of data manipulations led her to digital glitches and generative art.

Exhibitions:
/fu:bar/ Festival 2016 (KRO)
Glitch art is dead, Minneapolis (USA) 04/2017
European Media Art Festival 2017, Kunsthalle Osnabrück (26. 4 - 21. 5 2017), (GER)
Electron Salon, LACDA (Los Angeles Center of digital Art), Group Exhibition 2017
The Wrong - first international digital biennale - 2017/18 - curator of the Austrian Embassy
Ephemeral Spaces - Vienna, Austria

www.useless-weapons.com
www.ephemeral-spaces.com

سلسلة من الأسلحة غير المجدية ألكساندرا إرليتش شبائزر

إن عملية تحويل الصيغ التناظرية (أنالوج) إلى صيغ رقمية وما ينتج عنها من نسخ للأصل قد وصلت الآن إلى مرحلة -من الناحية التقنية- تتيح انتشارها بشكل كبير. فلدى مشاهدة ملفاً رقمياً يمثل مجسماً ثلاثي الأبعاد؛ يمكن التفكير في إمكانيات لا نهائية لاستنساخه؛ وهو تفكير مرتبط بتطور لم ينتشر إلا حديثاً، وذلك بفضل الانتشار الكبير لماكينات طباعة المجسمات ثلاثية الأبعاد. استهدفت (ألكساندرا إرليتش شبائزر) ملفات تخطيط ثلاثي الأبعاد للأسلحة؛ وهي ملفات متاحة عبر شبكة الإنترنت السوداء (دارك ويب). في عملها «سلسلة من الأسلحة غير المجدية» تقوم (ألكساندرا) بالعثور على تلك الملفات المستخدمة استراتيجيات مختلفة؛ مثل إقحام كلمات أو أصوات مسالمة إلى رمز شفرة الملف، أو تقوم بتعديلها بشكل طفيف مثيرة علاقات مختلفة في مكونات هيكل تلك الملفات التي تؤدي بالأساس وظيفة مؤذية. وبالتالي فهي تغير الطبيعة الخطيرة والمخيفة للملف الأصلي عن طريق إلحاق أضرار تجريدية بها، وهي بذلك تغير في الوقت ذاته الطبيعة غير المادية للملف.

النمسا
عمل مركب
٢٠١٨ - ٢٠١٦

"GOOD LUCK"

GOOD LUCK AMR HAMID

There are several questions that I have, the answers to which are all – somehow – in the future. Answers in this time we are living in, belong to the realm of hypotheses. Technology has definitely affected human behavior; the cultures of different societies has manifested itself in a direct and different manner. The space for expression and dissemination of ideas and educational tools are accessible and easy to use, more than any other time, through the internet. With the content created on the internet – through social media platforms – reaching the media, and television advertisements, and affecting them and the industry, the possibility that this content would affect official and academic institutions in the future, is much bigger and unforeseen.

"Good Luck" is an attempt at an imaginary simulation in the form of an exam at the School of Media at Cairo University on the most important texts and quotations that have appeared on social media platforms in the last ten years in Egypt. Quotations that have become – somewhat – part of the society, that are used by many in their everyday conversations, especially youth, that have been created through the power of what is called cyber culture.

Born in Talkha, Dakahliya, Egypt in 1986, Amr Hamid is a visual artist, graphic designer, musician and songwriter. He received his BFA in oil painting from the Faculty of Fine Arts in Cairo in 2009. He currently lives and works in Stockholm, Sweden.

Experimentation and exploration are the basis of his artistic process. He tries to develop his ideas by investigating different media so that can find the appropriate route. Hamid's practice spans the mediums of drawing, painting, graphic design, photography, music and interdisciplinary approaches. Work often originates from an examination of his personal narratives. He has exhibited his work in several exhibitions.

www.amrhamid.com

— Egypt
Video
2018

"بالتوفيق"

بالتوفيق عمرو حميد

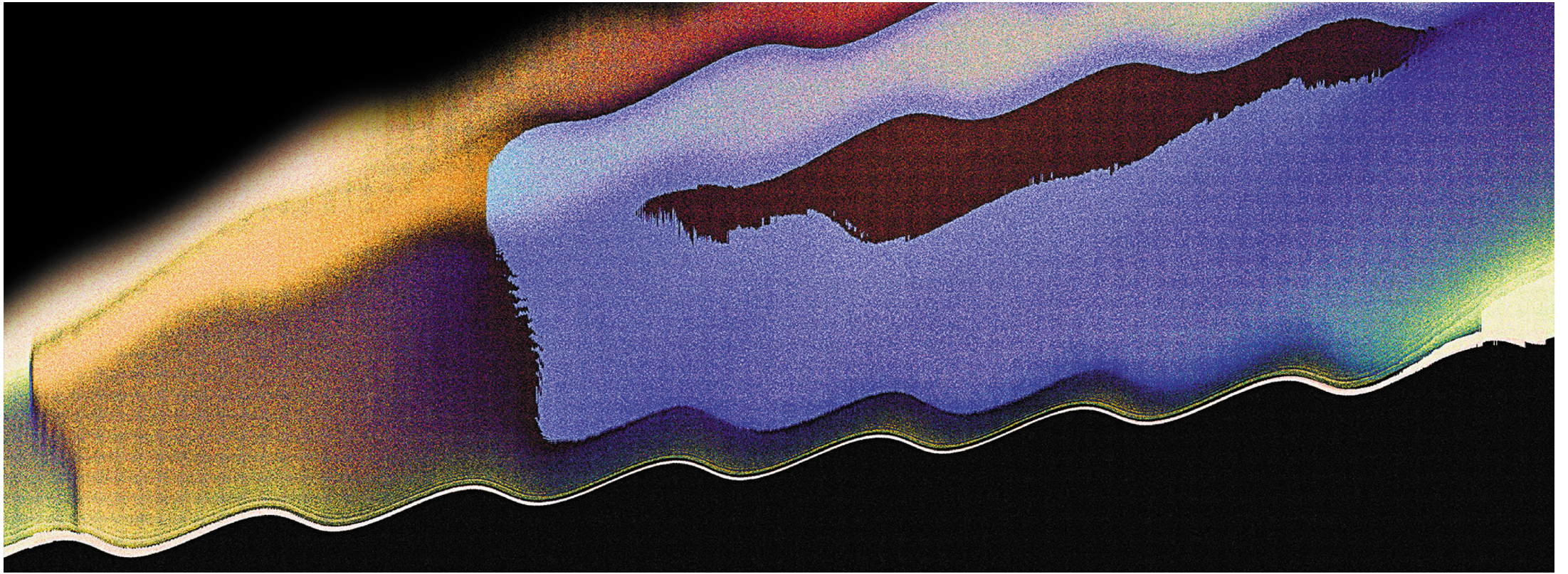
عمرو حميد هو فنان بصري، ومصمم جرافيكى، وموسيقي، وشاعر غنائي من مواليد طلحة بمحافظة الدقهلية بمصر عام ١٩٨٦. حصل على بكالوريوس الفنون الجميلة في تخصص التصوير الزيتي في كلية الفنون الجميلة بالقاهرة عام ٢٠٠٩. يقيم ويمارس عمله حاليًا بمدينة ستوكهولم بالسويد. تركز ممارساته الفنية على التجريب والاستكشاف. يحاول تطوير أفكاره عن طريق قصص العديد من الوسائط إلى أن يجد الأكثر ملائمة للمفهوم الذي يتناوله. تتراوح ممارسات عمرو الفنية بين العديد من الوسائط منها الرسم، والتصوير الزيتي، والتصميم الجرافيكى، والفوتوغرافيا، والموسيقى، بالإضافة إلى الخلط بين تخصصات عديدة. عادة ما تنبع أعماله من استبطانه في سردياته الشخصية. عرض عمرو حميد أعماله في العديد من المعارض.

— مصر
فيديو
٢٠١٨

أملك عدة تساؤلات تكمن إجابتها في المستقبل بشكل ما، الإجابات في وقتنا هذا تدخل في حيز الفرضيات. بالتأكيد أثرت التكنولوجيا على السلوك البشري، وظهرت ثقافة المجتمعات بشكل واضح ومختلف. مساحة التعبير ونشر الأفكار ووسائل التعلم أصبحت متاحة وسهلة بشكل غير مسبوق من خلال الإنترنت. ومع وصول المحتوى الناتج من الإنترنت - وسائل التواصل الاجتماعي - إلى وسائل الإعلام والإعلانات التلفزيونية وتأثيرها عليها وعلى صناعتها، جعل احتمالية تأثير المحتوى على الجهات الرسمية والأكاديمية وارد بشكل كبير وغير متوقع في المستقبل.

«بالتوفيق» محاولة لمحاكاة خيالية لشكل إمتحان كلية الإعلام/ جامعة القاهرة، لأهم النصوص والأقوال التي ظهرت عبر وسائل التواصل الاجتماعي، في العشر سنوات الأخيرة في مصر، وأصبحت جزء من المجتمع بشكل ما، ويستخدمها الكثيرين في أحاديثهم اليومية وبالأخص الشباب، و خلقت بقوة ما يسمى بالثقافة الرقمية.

« بالتوفيق » مشروع «فيديو/صوت»، وهو مشروع تفاعلي يوازي تفاعل وسائل الإتصال الاجتماعي، يهدف إلى عرض أيضا ورقة الإمتحان نهائية ومطبوعة على الحائط، ومشاركة الجمهور كل على حده أو مجموعات في محاولة للإجابة على الأسئلة في الإمتحان، وتسجيل الإجابات صوتيا، وبعد تجميع الإجابات الصوتية، سأعمل على إصدار موسيقى جديدة مستخدما هذه التسجيلات.



HADAR ARNAUD LAFFOND

This installation adapts the idea of 'visionnaire'. This is done, initially, by the video itself which is the result of a search for a new aesthetic; combining colours and forms with a focus on the digital. It is the graphic reimagining of the formation of a star which, over millions of years, becomes a vast ball that gives off light from the radiation of trillions of nuclear reactions taking place at its core. The installation draws a parallel with the idea of the time taken for starlight to reach the earth. For example, the light from a Pole star takes 430 years to reach earth. Looking at the stars, we see our future.

France
Installation
2017

Arnaud Laffond is a video artist based in Lyon. His work is characterized by the creation of virtual environments and materials generated by computer. The color is numerically sculptured, treated and altered to be reborn in vibrating and bright architecture. His works are situated on the verge of science fiction, halfway between abstraction and the representationalism, utopia and dystopia, architecture and landscape. He works with diverse aspects of video, such as installation, animated gif and impression.

His work has been internationally presented in various contexts such as Mirage Festival (France), Denver Digerati (USA), Athens Digital Art Festival (Greece), Media Art Festival Gwangju (South Korea).

<http://www.arnaulaffond.com/>

هادار أرنو لافون

يعالج هذا العمل المركب فكرة «الرؤى»؛ أولًا عن طريق الفيديو نفسه الذي يعد نتاج بحث عن نسق جمالي جديد يمزج بين الألوان والأشكال بالتركيز على الوسائل الرقمية. الفيديو هو بمثابة إعادة تصور بصري لعملية تكون نجم من النجوم على مدار ملايين الأعوام، ليصبح كرة ضخمة تشع ضوءًا نتج عن إشعاعات تريليونات التفاعلات النووية التي تحدث في نواته. إن دقة الفيديو المعروض تتعدى (4K)؛ بما يتطلب تقنية أكثر تطورًا من أجل عرضه من تلك التي توفرها معظم منصات عرض الفيديو، مثل (يوتيوب) و(فيميو)، ولذلك فمثل تلك المنصات لن تستطيع عرضه بشكل ملائم. يعالج العمل فكرة موازية لمفهوم الزمن اللازم لوصول ضوء النجوم إلينا؛ على سبيل المثال يلزم ضوء نجم قطبي ٤٣٠ عام لكي يصل إلى الأرض. بالنظر إلى النجوم نحن ننظر إلى مستقبلنا.

فرنسا
عمل مركب
٢٠١٧

إن (أرنو لافون) هو فنان يستخدم وسيط الفيديو، والوسائط البصرية الرقمية. يقيم في مدينة ليون. تتميز أعماله بخلق بيئات افتراضية، ومواد بصرية مولدة عن طريق الكمبيوتر. تتم صياغة اللون في أعماله بشكل رقمي، ويتم إجراء اختبارات عليها وتعديلها لتتولد من جديد وكأنها تصميمات معمارية مضيئة متألقة. تتأرجح أعماله بين الواقع والخيال العلمي، وبين التجريد والتشخيص، وبين البوتوبيا والديستوبيا، وبين المعمار والطبيعة. يعمل مستخدمًا صيغًا مختلفة لصنع وعرض الفيديو، مثل التجهيز في الفراغ، وصور (الجي آي إف) المتحركة.

عرضت أعماله على المستوى الدولي في سباقات متعددة؛ منها مهرجان (ميراج) بفرنسا، و(دينفر ديجيراتي) بالولايات المتحدة الأمريكية، ومهرجان أثينا للفن الرقمي باليونان، ومهرجان فنون الميديا بمدينة (جوانجو) بكوريا الجنوبية.





OBLESIK BENOIT MAUBREY

A multi-purpose interactive sound obelisk to be used by local musicians, poets, actors and the general public. The construction is made of an obelisk structure and 500 recycled speakers (all wired together), an amplifier, microphone system and blue-tooth receivers that allow the public, participants and artists to use it as an amplifying system.

Germany
Interactive Installation
2018

Benoit Maubrey was born of French parents in Washington DC in 1952. He graduated in 1975 with a Bachelor of Arts Diploma from Georgetown University. In 1979 he moved to West Berlin and after the collapse of the former East Germany moved to the state of Brandenburg where he and his partner Susken Rosenthal founded the non-profits arts organization Kunstpflug e.V. His performance and installation work has been presented in many international art festivals. Since 1990 he lives and works in the village of Baitz (near Belzig, Brandenburg/).

www.benoitmaubrey.com

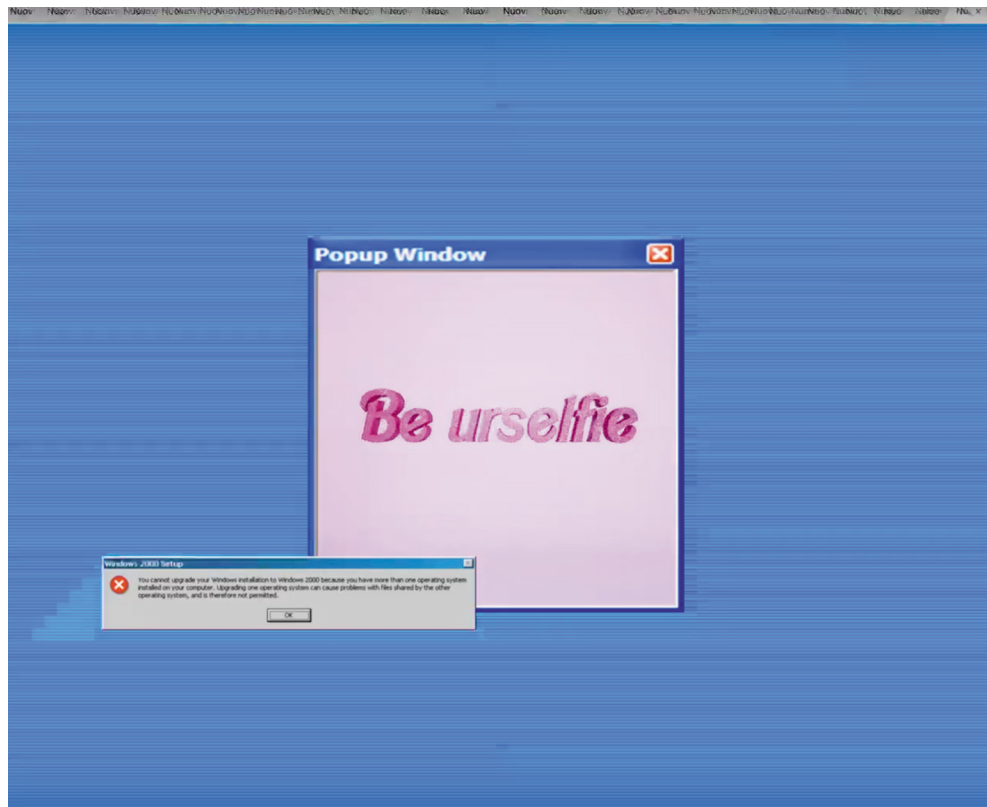


مسلة بنوا موبري

هذا العمل هو عبارة عن مسلة صوتية تفاعلية متعددة الأغراض؛ يمكن أن يستخدمها الموسيقيون، والشعراء، والممثلون، وأفراد الجمهور بشكل عام. قوام العمل هو هيكل على شكل مسلة مثبت به ٥٠٠ سماعة معاد تدويرها (متصلة إلكترونياً ببعضها البعض)، ومكبر للصوت، ونظام ميكروفون، ومستقبل بلوتوث يسمح للمشاركين من الجمهور والفنانين باستخدام نظام تكبير الصوت.

ألمانيا
عمل مركب تفاعلي
٢٠١٨

ولد (بنوا موبري) لأبوين فرنسيين بمدينة واشنطن دي سي عام ١٩٥٢. حصل عام ١٩٧٥ على بكالوريوس الفنون في جامعة (جورجتاون). انتقل في عام ١٩٧٩ إلى برلين الغربية، وبعد انهيار ألمانيا الشرقية (سابقاً) انتقل إلى ولاية (براندنبورج) حيث أسس بالتعاون مع شريكته (روزكن روزنتال) المؤسسة الفنية غير الهادفة للربح (كونستيفلوج). عرضت أعماله المركبة والأدائية في العديد من المهرجانات الدولية. يقيم منذ عام ١٩٩٠ ويمارس عمله في قرية (بيتز) بالقرب من (بلزج) بولاية (براندنبورج).



POP UP CALEMBOUR

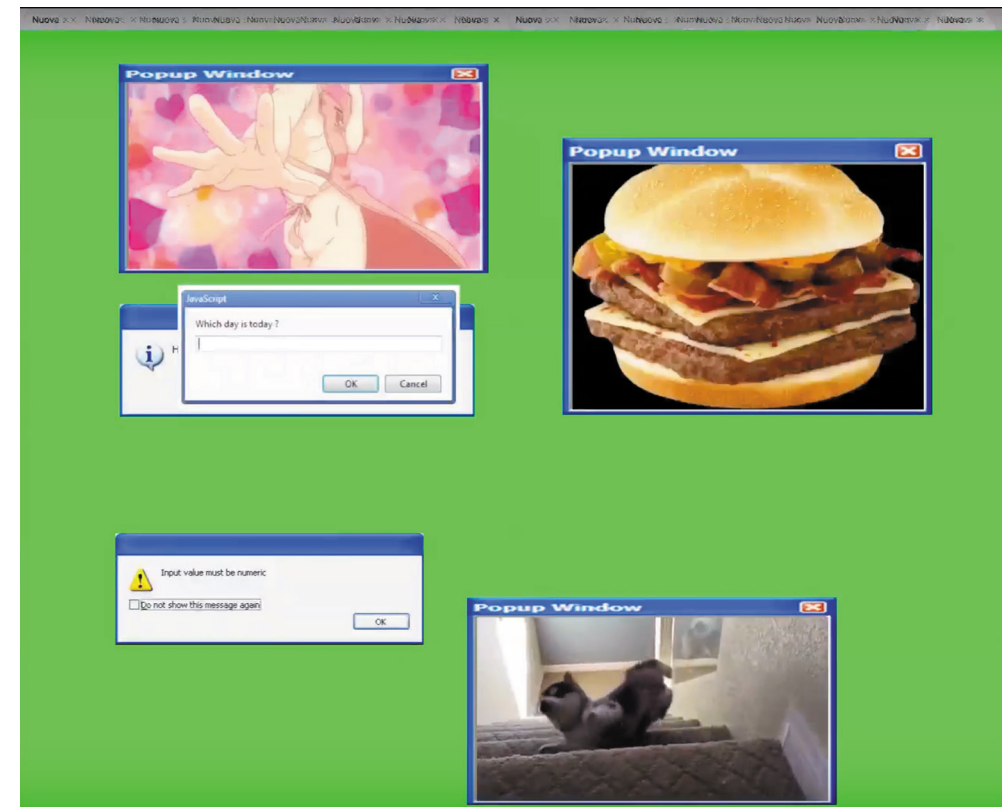
POP UP remixes contents of the web in the form of animated gifs with warning messages and redraws them in a popup form. What turns out is a well recognizable poetic, reworked in the form of films, as if it were a screenplay, a storyboard, with characters, texts, environments, ellipses, beginning and end. The video has a deliberately small and square format to emphasize the objectivity character of being a perimeter, a container of contents, a gif itself.

The soundtrack is made up of audio that exists on the Internet in the form of an alert or an informative sound, remixed and arranged to emphasize the narration. It's a work that wants to question video from net art, in its structural forms: the framing, the point of view, the linear narration, the soundtrack, the content/container, the relationship with the web, therefore with a connected and concentric form of time.

CALEMBOUR is an artistic project, born in 2014, by Giorgia Petri and Laura Miglino. The duo works mainly in the field of new media art and sound design, but more generally in contemporary art. Their first interactive installation Urus (2014), has led them to various events and exhibitions, but also to numerous collaborations, including those with Giuseppe La Spada and Ryūichi Sakamoto, in the interactive installation Shizen No Koe (La Triennale/Milan, South Street Seaport Museum/New York and Musée océanographique de Monaco/Principauté de Monaco). They also collaborate with the Fablab WeMake, in Milani, where they work on wearable and textile. They were finalists of the San Fedele International Music Award in 2016. They live and work in Milan.

<https://calembour.org/>

Italy
Video
2017



بوب أب كالمبور

يقدم عمل «بوب أب» بإعادة تقديم محتوى مأخوذ من شبكة الإنترنت في شكل صور (جي أي إف) متحركة، مصحوبة برسائل تحذيرية تتخذ شكل رسائل مفاجئة تظهر على الشاشة (رسائل بوب أب). ينتج عن ذلك في النهاية عملاً يشبه الفيلم، ذو مسحة شعرية مألوفة، كما لو كان سيناريو أو قصة مصورة مليئة بالشخصيات، والنصوص، والبيئات، والنواقص، والبدائيات، والنهايات. يتخذ الفيلم صيغة مربعة وصغيرة الحجم، وهو شكل مقصود من أجل التأكيد على طابعه الموضوعي كونه مساحة جامعة، حاوية لمحتويات مختلفة.

تم تكوين شريط الصوت من مقتطفات موجودة على شبكة الإنترنت في هيئة أصوات تحذيرية أو تنبيهات؛ تم تعديلها وترتيبها للتأكيد على خصوصية السرد. يسعى العمل إلى التساؤل حول مفهوم الفيديو المصنوع من الفن المتداول عبر الإنترنت، وحول بنائه أي إطاره الشكلي، ووجهة نظره، وحول طريقة السرد الخطي، وشريط الصوت، والعلاقة بين المحتوى والمحتوى، وعلاقة كل ذلك بشبكة الإنترنت.

إيطاليا
فيديو
٢٠١٧



CAN YOU HEAR ME? CHRISTOPH WACHTER AND MATHIAS JUD

The Government District in Berlin was the focal point for surveillance and spying on the population. From the roof of the American and British embassies, the secret services had been listening to the entire district. How can we build political and cultural connections when the unifying factor - the communication channels themselves - is undermined? Improvised antennas are standing on the roof of the Academy of Arts at Pariser Platz, exactly between the listening posts of the US and the British Embassy where an open, independent wireless communication mesh-network has been deployed.

During 33 days this independent and anonymous network was used by thousands of people, and they sent more than 15,000 messages to the NSA and the GCHQ. Even confidential information appeared, leaked from the parliamentary investigation commission about the spying revelations. What started as a playful counter-manifestation with an independent network has become the proof, that a free flow of information is vital for a vivid democracy - especially in the digital age.

Switzerland/Germany
Installation
2014

Christoph Wachter and Mathias Jud were both born in Zurich (CH). They live and work in Berlin and their work has been shown in numerous international Art exhibitions, solo shows and Biennials. Christoph Wachter and Mathias Jud have been awarded with many international prizes. In particular, the projects *picidae* (since 2007), *New Nations* (since 2009) and *qaul.net* (since 2012) have gained worldwide interest. As open-source projects these works uncover forms of censorship of the internet, undermine the concentration of political power and even resolve the dependency on infrastructure. The artistic questions of Wachter and Jud reach fundamental philosophical and social political meaning and have been subject of discussion of many art theoretical papers and talks. Since 2016 Wachter and Jud are professors at the *weißensee* school of art and design in Berlin.

<https://www.wachter-jud.net>
<https://canyouhearme.de>
<https://qaul.net>



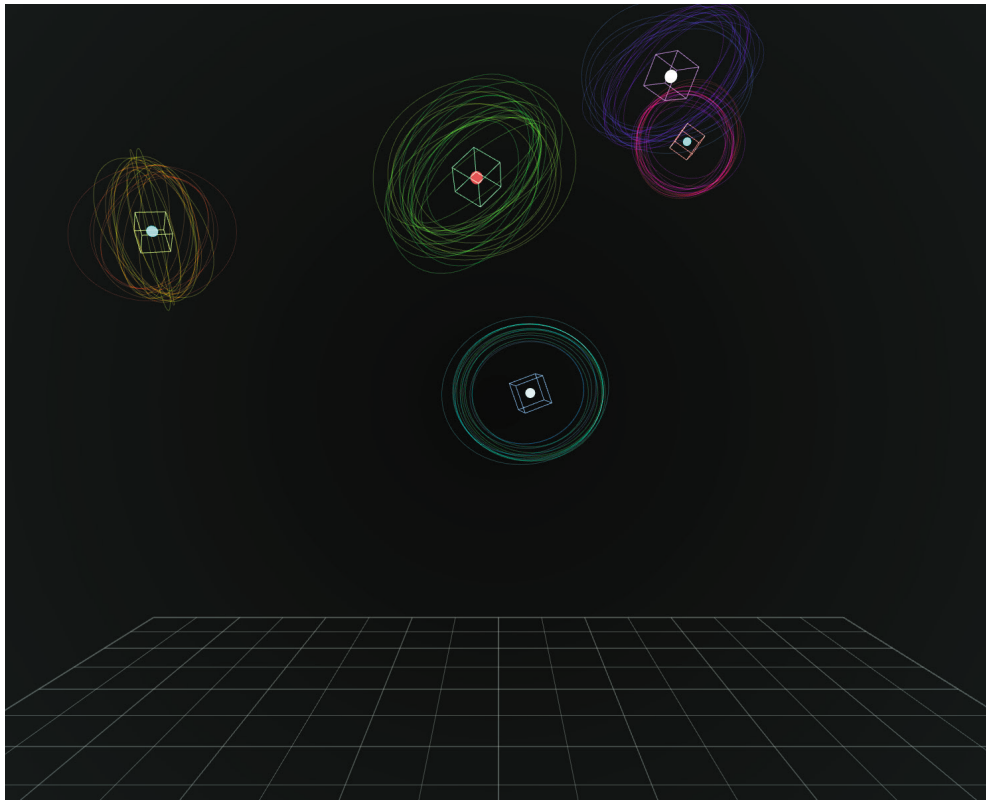
هل تسمعني؟ كريستوف فاكتر، وماتياس جود

طالما كان «الحي الحكومي» ببرلين هو المركز الرئيسي للمراقبة وللتجسس على السكان. من أعلى سطح السفارتين الأمريكية والبريطانية، كانت الشرطة السرية تراقب وتستمع إلى ما يدور بالحي بأكمله. كيف لنا أن نبني صلات سياسية وثقافية فيما بنا بينما يتم تقويض قنوات التواصل في حد ذاتها؟ في هذا العمل تقف العديد من الهوائيات (أنتينا) على سطح مبنى أكاديمية الفنون في (باريزر بلاتس)؛ ويقع هذا المكان بالتحديد بين محطتي الاستماع السابقتين بكل من السفارتين الأمريكية والبريطانية. يتم بذلك نشر شبكة اتصالات مفتوحة ومستقلة.

خلال ٣٣ يومًا تم استخدام تلك الشبكة المستقلة مجهولة الهوية بواسطة آلاف الأشخاص، حيث بعثوا بأكثر من ١٥ ألف رسالة إلى كل من مقر الاتصالات الحكومية البريطاني (جي سي إتش كيو) ووكالة الأمن القومي الأمريكية (إن إس إيه). تكشف أيضًا بيانات سرية تم تسريبها من لجنة التحقيق البرلمانية حول كشف عمليات التجسس على السكان. ما بدأ كونه مظاهرة مرحة ضد التجسس بواسطة شبكة مستقلة، انتهى بتوفير الدليل على أن الانسياب الحر للبيانات هو أمر حيوي لتأسيس ديمقراطية حقيقية، خاصة في العصر الرقمي.

سويسرا/ألمانيا
عمل مركب
٢٠١٤





CHAINS

DAITO MANABE + 2BIT ISHII + HIROFUMI TSUKAMOTO + YUSUKE TOMOTO | RHIZOMATIKS RESEARCH

In recent years, there has been a growing public interest in blockchain technology along with the buzzword fintech on google trends. One of the most successful examples using blockchain is the cryptocurrency bitcoin. Bitcoin does not depend on a central agency as does the conventional legal tender, but because it can perform highly anonymous transactions across borders, it has created a new mechanism for business activities. At the same time, the possibility of its misuse, such as money laundering and financing for anti-social groups, has been pointed out.

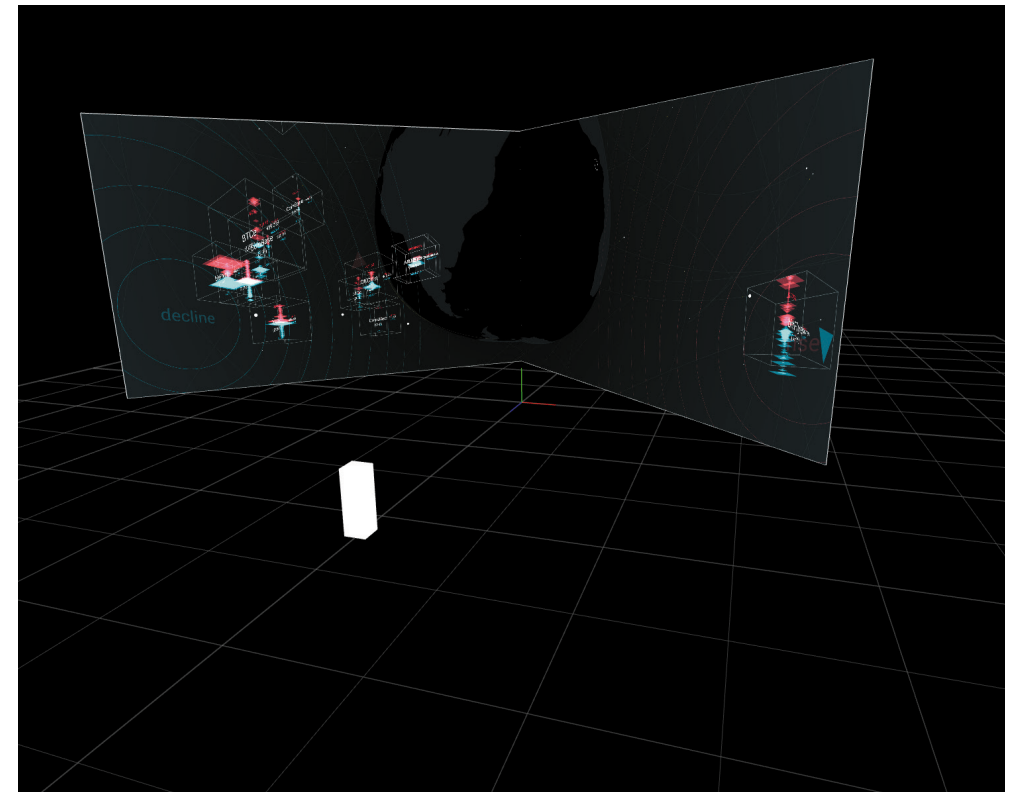
Accordingly, its treatment differs from country to country. It still has problems even though it has already been implemented in society, e.g. one of bitcoin's main former developers says that mining is carried out by some people. In this work, visualization to study blockchain.

Japan
Installation
2017

Daito Manabe | Rhizomatiks Research
Tokyo-Based Media Artist, DJ, Programmer. Rhizomatiks Founder, Rhizomatiks Research Director. Manabe utilizes programming, sound design, and interaction design to develop stage production technology for both international large-scale events and entertainment projects while also collaborating with leading artists including Björk, Nosaj Thing, Ryuichi Sakamoto, Squarepusher, Perfume, ELEVENPLAY, and more across a diverse range of genres.

Rhizomatiks Research is our division dedicated to exploring new possibilities in the realms of technical and artistic expression. Focusing on media art, data art, and other RD-intensive projects, our team strives to deliver cutting edge solutions that have not yet been seen on a global stage.

rhizomatiks.com



سلاسل

دايتو مانابي، وتو بيت إيشي، وهيروفومي تسوكاموتو، ويوسوكي توموتو

(دايتو مانابي) | قسم أبحاث (ريزوماتيكس)
(دايتو مانابي) هو فنان وسائط جديدة، ودي جيه، ومبرمج يقيم في طوكيو. أسس قسم أبحاث (ريزوماتيكس) ويعمل مديرًا له.

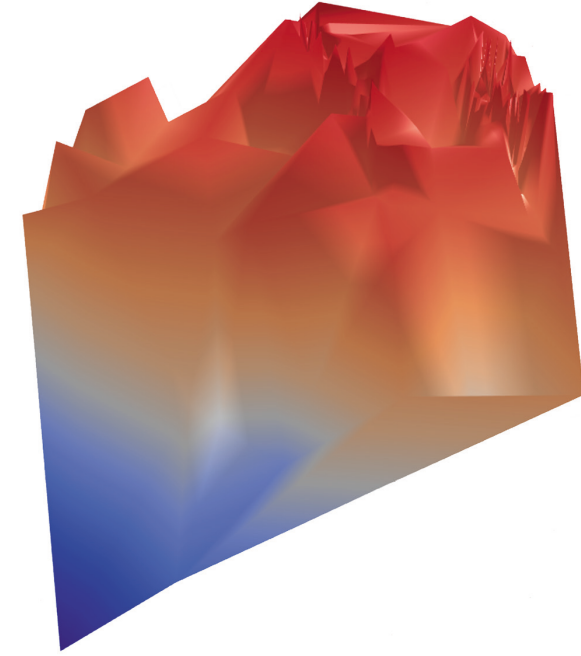
يستخدم (مانابي) البرمجة، وتصميم الصوت، والتصميم التفاعلي من أجل تطوير تقنيات تتعلق بإنتاج العروض المسرحية لكل من الفعاليات الدولية الضخمة والمشاريع الترفيهية، وهو يعمل مع كبار الفنانين مثل (بيورك)، و(نوساج ثينج)، و(ريوشني ساكاموتو)، و(سكويربوشر)، و(برفيوم)، و(إليفن بلاي)، وآخرين عبر العديد من الدروب الفنية المتنوعة.

قسم أبحاث (ريزوماتيكس)
هو قسم مخصص لاستكشاف إمكانيات جديدة في عالم التعبير التقني والفني. يركز القسم على فنون الفيديو، وفنون الداتا (البيانات). يسعى فريقنا إلى إيجاد حلول متطورة لم تُرى من قبل على الساحة العالمية. يكون قسم أبحاث (ريزوماتيكس) مسؤولاً عن جميع مراحل تنفيذ المشاريع التي يتولاها؛ بدءاً من تطوير الأجهزة والبرامج وصولاً إلى التشغيل. بالإضافة إلى ذلك ندرس العلاقة بين البشر والتكنولوجيا، ونتعاون مع مشاريع أخرى تضم عدد كبير من المصممين الآخرين.

في السنوات الأخيرة نما الاهتمام بتقنية الـ(بلوكتشين)؛ ويعد أحد أنجح الأمثلة التي استخدمت تلك التقنية عملة (بيتكوين) المشفرة. لا تعتمد عملة (بيتكوين) على وكالة مركزية على عكس العملات التقليدية؛ ونظرًا لأنها تستطيع إجراء العديد من التبادلات التجارية بشكل مجهول الهوية عبر الحدود الدولية، فقد خلقت آلية جديدة للأنشطة التجارية. في الوقت ذاته، فقد تمت الإشارة إلى احتمالية إساءة استخدامها؛ على سبيل المثال في غسيل الأموال أو تمويل جماعات معادية للمجتمع. وفقًا لذلك يتم التعامل معها بشكل مختلف من دولة إلى أخرى؛ فهذه العملة ما زالت تواجه العديد من المشكلات رغم تطبيق التعامل بها في المجتمع بالفعل؛ حيث أشار أحد المطورين الأساسيين السابقين للـ(بيتكوين) إلى أن بعض الأشخاص العاديين أصبحوا يقومون بتعدينها حاليًا. في هذا العمل نقوم باستخدام التمثيل البصري من أجل دراسة تقنية الـ(بلوكتشين).

اليابان
عمل مركب
٢٠١٧





FROM THERE TO THEN DIANE DERR AND LAW ALSOBROOK

'From There to Then' is a collaborative research project examining the reconstruction of space, based on environmental and biometric data. Individuals are physically reactive to the spaces they occupy. Through a series of data visualizations this project explores the potential of space and the built environment to be dynamically reactive to our individual physiological experience of a given space.

Environmental and biometric sensor data was collected (humidity, temperature, altitude, latitude, longitude, barometric pressure, magnetic field and heart rate) from sites of pilgrimage in India including Dharmasala, Bodh Gaya, and Varanasi. The data was then plotted onto X, Y, Z coordinates. The visualizations create alternate topological maps of space, driven by the individual's physical reaction to the environmental conditions.

Diane Derr is a practice-based researcher in integrative media, principally concerned with structures of mediated communication and interaction. She employs tools of the virtual to investigate the realm of the physical. Through the use of time-based and interactive media she explores and examines how we, both as viewers and active participants, perceive and experience the representation of event and the event aesthetic. Derr is an Associate Professor in the MFA Design Studies program at Virginia Commonwealth University-Qatar and is currently completing her Ph.D. with the Centre for Advanced Inquiry in Integrated Arts at the University of Plymouth.

dianederr.org

(ديان درر) هي باحثة عملية في مجال الوسائط التكاملية، تعنى بالأساس بهياكل الوسائط المستخدمة في الاتصال والتفاعل بين البشر. تستخدم أدوات تنتمي إلى العالم الافتراضي بغرض تقصي العالم المادي. عن طريق استخدام وسائط تفاعلية وزمنية تستكشف وتدقق في كيفية تصورنا -سواء كمشاهدين أو كمشاركين- لتحليلات حدث ما، بالإضافة إلى سعيها إلى تقصي جماليات مثل ذلك الحدث في حد ذاته. تعمل (درر) كمدرسة مساعدة في برنامج دراسات الماجستير في التصميم الجرافيكي بجامعة (فرجينيا كومونويلث) بقطر، كما تعمل حالياً على إتمام درجة الدكتوراه بمركز الاستقصاء المتقدم في الفنون المتكاملة بجامعة (بلايموث).

من هناك وإلى حينها ديان درر، ولو ألسوبروك

«من هناك وإلى حينها» هو مشروع بحث تشاركي ينظر في إعادة بناء الفراغ بناءً على بيانات بيئية وبيانات الإحصاء الحيوي. إن البشر لديهم ردود أفعال تجاه الفضاءات التي يحتلونها؛ ويستكشف هذا المشروع -بواسطة سلسلة من وسائل التصوير البصري للبيانات- إمكانية تفاعل الفراغ والبيئات المصنوعة بشكل دينامي مع تجاربنا الشخصية الفيسيولوجية المتعلقة بأحد الأماكن.

تم جمع بيانات بيئية وبيانات استشعار السمات البيولوجية (الرطوبة، والحرارة، والارتفاع، وإحداثيات الطول والعرض، والضغط الجوي، والمجال المغناطيسي، ومعدل ضربات القلب) من مواقع للحج في الهند؛ من بينها (داراماسالا)، و(بود جايا)، و(فاراناسي). تم تعيين تلك البيانات بعد ذلك إلى إحداثيات (X, Y, Z). يخلق العرض البصري لتلك البيانات خرائط طوبولوجية بديلة للفراغ، يقودها رد فعل الأشخاص الفيزيائي تجاه الأحوال البيئية المحيطة بهم. «من هناك وإلى حينها» هو بمثابة أداة استكشافية أو إطار يتيح لنا النظر في بدائل لكيفية تصورنا وتفاعلنا مع الفراغ المحيط بنا، وذلك وفقاً لتجاربنا الفيسيولوجية الشخصية.

الولايات المتحدة الأمريكية
تصوير بصري للبيانات
٢٠١٥ - ٢٠١٦

USA
Data Visualization
2015-2016



NINTENDOGS FABIAN KÜHFUSS

“Nintendogs” is a wall-mounted installation: a device made of electric motors and metal rods operates a Gameboy console whereby a touchscreen pen strokes a virtual puppy. Do robots dream of virtual puppies? “Nintendogs”, the Gameboy game explores the training of puppies.

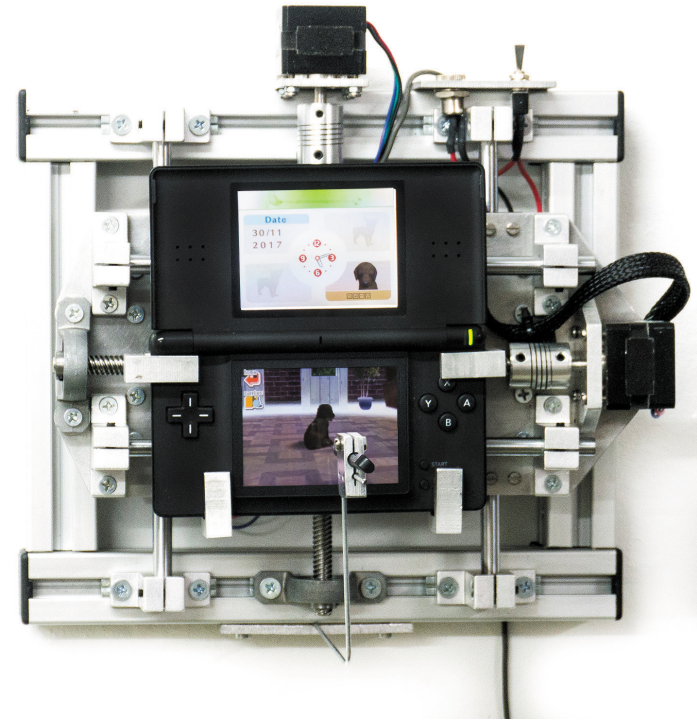
Additionally, respectively as a side effect or even more probable is the fact that the simulated leisure time with the virtual animals is a vital part of the game. The installation “Nintendogs” questions whether artificial empathy will ever play a part? Does a virtual dog realize it is being stroked by a robot? Can a virtual dog develop sympathy for that robot?

Germany
Installation
2017

Born 1985 Fabian lives in Stuttgart, Germany. He finished his academic studies of visual art in the new media art class by Ulrich Wegenast at the FKBW in 2011. From 2011 ongoing he works as a freelance media artist. In 2012 he got a project grant by the Karin-Abt-Straubinger-Stiftung. In 2014 he won the Media in Space Category at the 27th Stuttgarter Filmwinter. From 2015 to 2019 he was granted a studio grant from the City of Stuttgart and in 2015 he took over the leadership for the new media Class at FKN.

kuehfuss.com/

ولد فابيان عام ١٩٨٥ وهو يعيش حاليًا في مدينة شتوتجارت بألمانيا. أنهى دراساته الأكاديمية في تخصص الفنون البصرية في صف الوسائط الجديدة للأستاذ (أولريش فيجيناست) بجامعة (ف كيه بي دابليو) عام ٢٠١١. يعمل منذ حينها كفنان مستقل، وفي عام ٢٠١٢ حصل على منحة لتنفيذ مشروع فني من قبل مؤسسة (كارن أبت شتراوبينجر شتيفتونج). حصل في عام ٢٠١٤ على جائزة مسابقة «الميديا في الفراغ» في مهرجان (شتوتجارت فيلمفنتر) السابع والعشرين. حصل بين عامي ٢٠١٥ و ٢٠١٩ على منحة تفرغ فني من إدارة مدينة شتوتجارت.



نينتندوجز فابيان كوفوس

إن عمل «نينتندوجز» هو عبارة عن عمل مركب حائطي يتكون من جهاز مصنوع من محركات كهربائية، وهياكل معدنية، وهو يؤدي وظيفة جهاز ألعاب (جيم بوي)؛ حيث يقوم قلم -خاص بلمس الشاشة- بمداعبة جرو افتراضي. هل يلهم الأناض الآليون بجراء افتراضية؟ تستكشف لعبة «نينتندوجز» عملية تدريب الجراء. تشكل الحالة المعلقة التي تخلقها اللعبة -والتي تقتضي قضاء وقت الفراغ مع الحيوان الافتراضي- جزءًا حيويًا منها؛ حيث يطرح العمل تساؤلات تتعلق باحتمالية أن تصبح مشاعر التعاطف الافتراضي واقعًا في يوم من الأيام. هل يعي الجرو الافتراضي أن إنسانًا آليًا يداعبه؟ هل يمكن للجرو الافتراضي أن يحس بمشاعر حب تجاه الإنسان الآلي؟

ألمانيا
عمل مركب
٢٠١٧



PRIMA MATERIA FEDERICO GUARDABRAZO

Technology on its own has the power to define social contracts that we assume blindly without being aware of the political and social consequences that they carry. This is a phenomena that we can spot since the industrial revolution and that has been accelerating since then due to the ever growing complexity of new technologies whose inner mechanisms we can no longer fully Understand.

The work shows a computer-generated marble-like stone texture that seems static but when looking closer we can see that it actually changes subtly over time. These changes are determined by the market price of columbite and tantalite, the key components in coltan, an essential material in the manufacture of electronics and whose extraction and trade is a source of global conflicts.

Spain
Video
2017

Technology and its application in the creative fields enthusiast, with academic background in fine arts, architecture and electroacoustic composition. Multidisciplinary work experience in the arts and design worlds (Daniel Canogar Studio, EX-architects), audiovisual and interactive installations for marketing and advertisement (Espadaya-santacruz Studio, Fluor Lifestyle) and teaching (Universidad Europea, IED). His work has been selected and displayed in festivals and exhibitions such as INSONORA 10, The Wrong Bienalle or Lost Senses.

guardabrazo.com



مادة أولية فيديريكو جواردابرازو

تمتلك التكنولوجيا وحدها القدرة على تحديد الأطر الخاصة بالعقود الاجتماعية التي نفترض وجودها بشكل أعمى دون الوعي بما يترتب عليها اجتماعيًا وسياسيًا. لوحظت هذه الظاهرة منذ الثورة الصناعية، ومنذ ذلك الحين تتسارع وتيرة تطورها بشكل كبير مع تطور تقنيات أكثر تعقيدًا؛ إلى درجة أننا لم نعد نفهم تمامًا دواخلها وآليات عملها.

يصور العمل ملمسًا يشبه الرخام تم توليده بواسطة الكمبيوتر؛ وتبدو الصورة ثابتة إلا أنه مع إمعان النظر بها نكتشف أنها تتغير بشكل طفيف مع مرور الوقت. تتحدد تلك التغيرات الطفيفة وفقًا لسعر عنصرَي (كولومبايت) و(تاننتالايت) في السوق؛ وهما المكونان الأساسيات لمادة ال(كولتان)؛ وهي مادة أساسية لصناعة الإلكترونيات، كما تعتبر عملية استخراجها وتجارتها مصدرًا للنزاعات على مستوى العالم.

أسبانيا
فيديو
٢٠١٧



RIZOSFERA FM

GABRIELA MUNGUÍA AND GUADALUPE CHÁVEZ
COLECTIVO ELECTROBIOTA

Rizosfera FM is a laboratory for experimentation and exploration of new and possible interspecies dialogues. This project is inspired by the infinite life forms that inhabit the rhizosphere and its transformations and relationships. By the integration of biological elements, remote communication, appropriation of technologies, sound, light, frequencies, rhythms, and possible languages, is that this project imagines the hybridization of systems as a mechanism and process of co-creation between art, biology and technology.

The emergence and appropriation of techno-scientific processes, methodologies and tools enhance new languages and aesthetics to the artistic production. By the construction of a series of DIY biosensors and transmitters, humidity, temperature and biological electrical activity signals are amplified and transformed into analogic sound that can be syntonized as radio frequencies. Rizosfera FM presents a poetic and sonorous understanding and interpretation on those microhabitats where infinite beings cohabit, interact, construct and express themselves as subtle voices that lie underground.

Colectivo Electrobiota was born in 2014 as a transdisciplinary research group integrated by the Mexican new media artists Gabriela Munguía and Guadalupe Chávez. Through multiple approaches and aesthetics of electronic arts, bioart, deep ecology, and DIY technologies the collective explore and experiment possible interspecies dialogues. They develop an educational program for kids and adults with emphasis on the intersection of art, DIY biology & technologies and nature. The collective has participated in different international exhibitions and festivals.

www.colectivoelectrobiota.wordpress.com
www.gabrielamunguia.com
www.guadalupechavezpardo.wordpress.com

Mexico
Installation
2016



راديو ريزوسفير

جابريل مونجويآ وجوادالوبي تشافيز

راديو ريزوسفير هو مختبر للتجريب واستكشاف الحوارات الجديدة والممكنة بين الأنواع المختلفة. يستوحى هذا المشروع فكرته من أشكال الحياة اللانهائية التي تعيش في منطقة جذور النباتات (ريزوسفير) وتحولاتها وعلاقاتها معاً. يعمل هذا المشروع على تصور أنظمة هجينة كآلية وعملية خلق مشترك بين الفن وعلم الأحياء والتكنولوجيا، وذلك من خلال دمج العناصر البيولوجية، والتواصل عن بعد، وتخصيص التقنيات، والصوت، والضوء، والترددات، والإيقاعات، واللغات الممكنة.

إن ظهور وتخصيص العمليات والمنهجيات والأدوات العلمية التقنية يعززان اللغات والجماليات الجديدة للإنتاج الفني. من خلال بناء سلسلة «اصنعها بنفسك» لعدد من أجهزة الاستشعار البيولوجي وأجهزة الإرسال، يتم تضخيم إشارات النشاط، والرطوبة، ودرجة الحرارة، والنشاط البيولوجي الكهربائي، وتحويلها إلى صوت تناظري يمكن استخدامه كترددات راديو. يقدم راديو ريزوسفير فهماً وتفسيراً شعرياً عميقاً لهذه الكائنات الدقيقة، حيث يتعايش عدداً لا نهائياً من الكائنات سوياً، وتتفاعل، وتبني، وتعتبر عن نفسها كأصوات خفية تقبع تحت الأرض.

المكسيك
عمل فني
٢٠١٦



DESERTIFICATION OF EARTH! GAMAL EL KHESHEN

In 1974 the episode of the program “Science and Faith” Was shown on Egyptian television, the production of Riyadh TV Saudi Arabia the episode was for the desertification of the earth and how plants die and who kill the plants and the causes of the emergence! With the beginning of the seventies of the last century began in Egypt the emergence of many new religious ideas coming from different societies, and many of them have carried an extremist thought has attracted those ideas a lot of minds Deserted!

In 1981, Egyptian President Mohamed Anwar El Sadat was assassinated by groups that carried extremist ideas as their method. The program brings us back to the spread of desertification in Egypt, The program was one of the new ideas in Egyptian society, And a solid example of the extension of the ideas that carried this approach and even the adoption of these currents. Some countries have supported desertification and exported to the Middle East again! Water corrupt led to the desertification of minds our minds like plants!

Gamal Elkheshen, is an Egyptian artist, born and raised in Cairo Egypt in 1988, In 2010, he received his BFA from the Graphic Design Department in the Faculty of Fine Arts, Helwan University, Zamalek, He acquired his MFA from the same university, he currently pursuing his doctoral studies; his main research focus is on “Contemporary Arts Studies”. Gamal was nominated to represent Egypt at the 56th International Art Exhibition of the Venice Biennale in May 2015. Named “CAN YOU SEE?”, He show his art work too in lots of other international Group shows exhibitions, He had his first solo exhibition in 2016 named “end of season”, Gamal artwork focuses on drawing, painting, digital print, engraving and Installation, Video Art. He currently work as Teacher Assistant at the Faculty of Fine Arts, Helwan University, Zamalek, Cairo where he teach Drawing, Printmaking and Design.

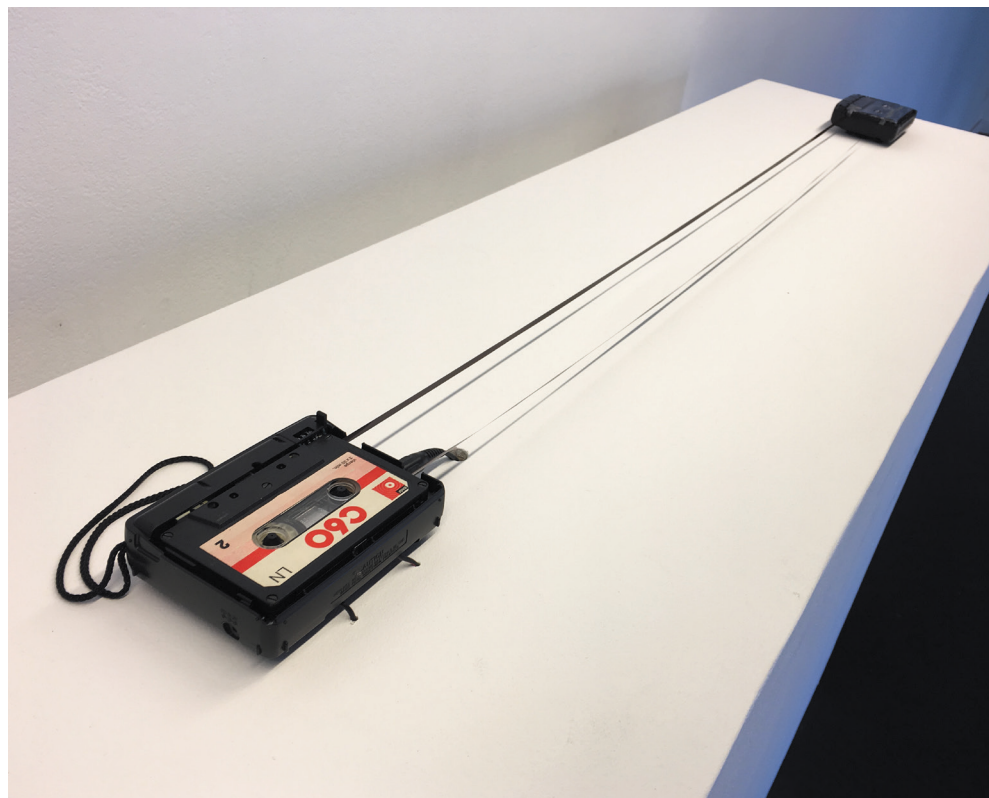
www.gamalelkheshen.com

Installation
Egypt
2018

تصحّر الأرض! جمال الخشن

هناك العديد من الأفكار التي يتم زراعتها وتطويعها مثل النباتات وهناك أفكار فاسدة مثل القوارض التي تعمل على محو جميع الكائنات الحية لهذه النباتات «النبات يمثل حياتنا» واستمرارية حياتنا هي في بقاء النباتات على الأرض. في عام ١٩٧٤ تم عرض حلقة من برنامج «العلم والإيمان»! في التلفزيون المصري، إنتاج قناة الرياض الفضائية السعودية كانت حلقة البرنامج تحت عنوان تصحر الأرض وكيف تموت النباتات!

مع بداية السبعينيات من القرن الماضي بدأت في مصر ظهور العديد من الأفكار الدينية الجديدة القادمة من مجتمعات مختلفة ، وكثير منها قد حملت فكر متطرف وقد اجتذبت تلك الأفكار الكثير من العقول المتصحرة! في عام ١٩٨١ ، اغتيل الرئيس المصري محمد أنور السادات من قبل جماعات حملت أفكار متطرفة. لقد كانت بداية دورة العنف تبتتها تلك التيارات. يعيدنا البرنامج إلى انتشار التصحر في مصر ، وكان البرنامج أحد الأفكار الجديدة في المجتمع المصري ، ومثالاً قوياً على امتداد الأفكار التي تحمل هذا النهج. دعمت بعض البلدان التصحر وتصديرها إلى الشرق الأوسط مرة أخرى! المياه الفاسدة أدت إلى تصحر العقول عقولنا مثل النباتات!



SHARE OPEN SOURCE TICKET (S.O.S.T.) GAUTHIER LE ROUZIC

Inspired by the Open Source Movement, S.O.S.T. distributes the codes used in Gauthier's various artistic installations (Type-WriterBot, Odobenus Rosmarinus, ChatMinitel, Born2Mars, ...) S.O.S.T. is subject to data loss, which results in print Glitch or misfires. This installation is also a questioning around the art market. What ends up being salable or not, if the code is online, why buy a work? When users print a ticket, it is named and numbered, to know which installation it is, and to allow people to regroup and share their codes to build the final code.

HISTORY IS A METAPHOR

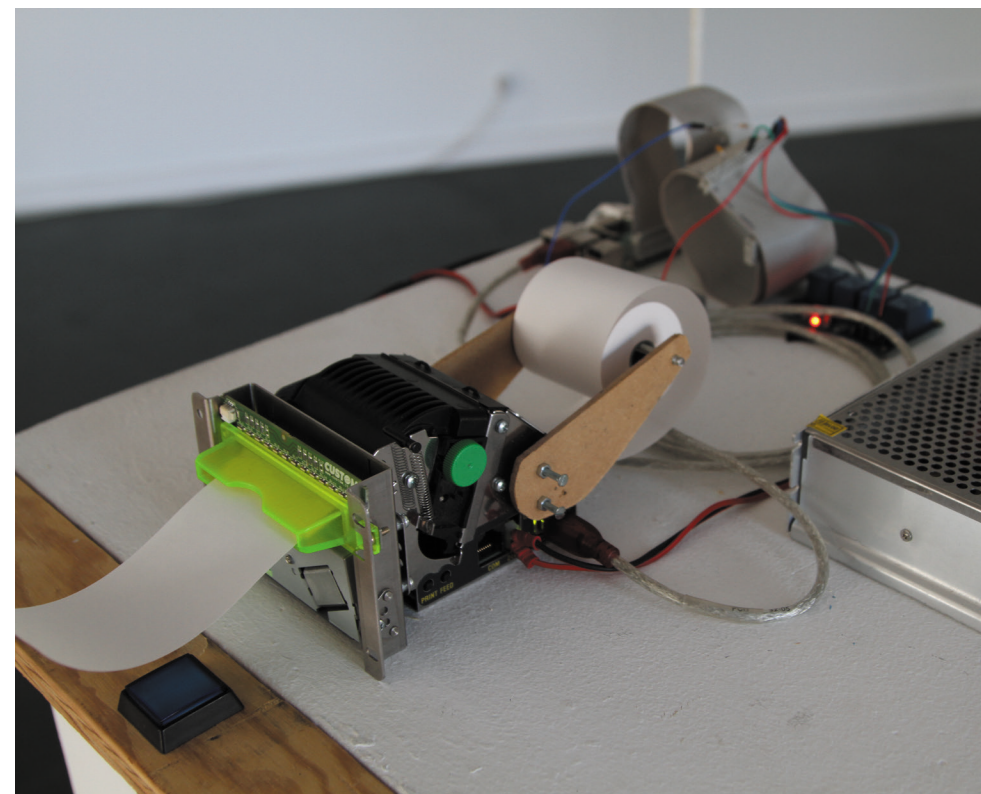
This installation broadcasts with Radio France Info. Used as a buffer, the magnetic tape loop keeps track of the previous recording after every minute recording and then wears it out until it is no longer audible.

Gauthier focuses on the technological evolutions and more particularly on the notions of communication. By reusing machines devoid of computers dating back only a few decades, he conceives work that exploits encounters between objects obviously nostalgic, and computer programming. These seemingly unlikely encounters are a playful way of thinking for the user.

<http://gauthierlerouzic.com>

France
Interactive Installation
2017

France
Sound Installation
2017



شاطرنا تذكرة المصدر المفتوح (إس أو إس تي) جوتيه لو روزيك

يركز جوتيه في أعماله على التطورات التكنولوجية، وبالأخص على المفاهيم المتعلقة بالاتصالات. يقوم بصنع أعمال تتناول التقابل بين أشياء تنتمي إلى الماضي وبرامج الكمبيوتر الحديثة، وذلك عن طريق استخدام أجهزة تخلق من الكمبيوتر وترجع صناعيتها إلى بضعة عقود سابقة. يرغب (جوتيه) من خلال الجمع غير المعتاد بين تلك العناصر أن يخلق حالة مرحة للجمهور تجعله يعيد التفكير في علاقته بتلك الأشياء.

فرنسا
عمل مركب تفاعلي
٢٠١٧

فرنسا
عمل صوتي مركب
٢٠١٧

بالهام من حركة المصادر المفتوحة، يقوم عمل (إس أو إس تي) بتوزيع الرموز المستخدمة في مختلف أعمال (جوتيه) الفنية (مثل الإنسان الآلي الكاتب، وأودوبينوس روزمارينوس، وتشات مينيتل، ومولود على المريح، وغيرها). يمكن أن يحدث فقد للبيانات الخاصة بالعمل، مما ينتج عنه تشويش في الطباعة أو أخطاء غير متوقعة. يطرح هذا العمل المركب أيضًا تساؤلات حول السوق الفنية. ما الذي يحدد أي الأعمال قابل للبيع وأيها غير قابل للبيع إذا كان رمز صناعته متوفر على شبكة الإنترنت؟ في تلك الحالة لماذا يشتري أحدهم عملًا فنيًا؟ حين يقوم مستخدم العمل بالحصول على تذكرة، يكون مطبوعًا عليها رقمًا واسمًا لكي تتيح لهم معرفة لأي عمل تنتمي، ولكي تتيح لهم أيضًا التجمع سويًا ومشاطرة الرموز المختلفة من أجل صياغة الرمز النهائي.

إن التاريخ مجاز

هذا العمل المركب يقوم ببث معلومات عن محطة (راديو فرانس). يقوم الشريط الممغنط برصد التسجيل السابق بعد كل دقيقة من التسجيل، ثم يقوم بإتلافها إلى أن تصبح غير مسموعة.



THE MILK MODEL IRINI ATHANASSAKIS

The Milk Model considers breast milk as currency and an asset, running from one body to another enabling life and growth while offering security to the newborn.

Not only is breast milk's unique and partially undetermined, ir-reproducible and constantly changing composition the perfect nutrition for newborns, it is also the only suitable nutrition and experts consider it to be the gold standard of human nutrition. Its sole purpose is to be given and, once taken, to enable the life, growth and happiness of the new (born). Breast-feeding is considered as a life-technique that is strongly shaped by cultures and technologies; milk, the product of mothers, actually finds itself in permanent competition with international intensive agriculture, biotechnologies, milk markets, their technologies and demands.

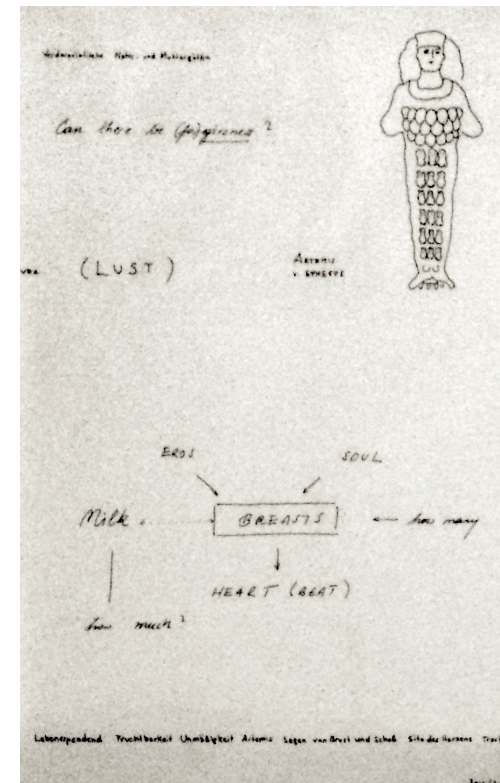
The necessity of giving and taking breast milk with its inherent intelligence and non-reciprocity will serve as a model for revised economic thinking.

Greece
2011-2018
Installation

Of artistic, philosophical and economic training, I live and work on topics of OIKOS as artist and scientist in La Marsa, Tunisia and on Kea Island (Greece). After employments as financial auditor for KPMG in Vienna, Paris and Berlin, and as researcher at the University of Applied Arts Vienna, I pursued my doctoral research on financial shares as images and objects of culture (PhD with distinction: „Die Aktie als Bild“, 2008 Springer Vienna/New York).

In 2011, during the debt crisis in Europe, Thomas Macho and myself initiated a project about bonds and obligations: Bonds, Debt, Guilt and Other Liabilities with the Humboldt-Universität zu Berlin shown at Haus der Kulturen der Welt Berlin 2012, published in 2014 by Fink. „MILK“ considering breast-milk as matter (Kunst-Stoff) and currency with a series of essays on the subject has been published by Passagen Verlag Wien 2018.

www.iriniathanassakis.eu



نموذج اللبن إيريني أثاناساكيس

يتعامل عمل «نموذج اللبن» مع لبن الأم كونه عملة ثمينة؛ فهو يسري من جسد إلى آخر متيحًا الحياة والنمو في نفس الوقت الذي يوفر فيه الشعور بالأمان للمولود الجديد.

لبن الأم فريد من نوعه؛ فتكوينه الكامل ما زال مجهولًا إلينا، كما أن إعادة إنتاجه أمر غير ممكن، وله تكوين يتغير باستمرار. إنه لا يعتبر فقط الغذاء الأمثل للمولود الجديد، بل ويعتبر الغذاء الوحيد المستدام، كما يعتبره الخبراء النموذج الأمثل لغذاء الإنسان. دور لبن الأم الوحيد في الحياة هو أن يُعطى للمولود، وبمجرد تعاطيه يتيح للمولود الازدهار، والنمو، والسعادة. يعتبر فعل الإرضاع تقنية من تقنيات الحياة تتشكل بتغير الثقافات وتطور التكنولوجيا؛ وبالتالي يجد اللبن نفسه -وهو بالأساس من إنتاج الأم- في منافسة أبدية مع دائرة إنتاج دولية واسعة النطاق، ومع التقنيات الحيوية، وأسواق الألبان والتقنيات المتعلقة بها والطلب عليها.

إن الحاجة إلى عملية إعطاء وتعاطي لبن الأم، بكل ما تتضمنه من ذكاء وتفرد، ستصبح نموذجًا يساعدنا على إعادة النظر في تفكيرنا الاقتصادي.

اليونان
٢٠١٨ - ٢٠١١
عمل مركب



TALSAM ISLAM SHABANA AND SIDY BENAMAR

We as Arabs, have digitized our spiritual practices while keeping a blind eye for traditions that we conditioned ourselves to weed out by convenience, reputation, and social economics, and while pagan practices no matter how modernized or digitized remain very visible in all religions of the world, life is moving and dynamic, and so are we.

Talsam/Talisman comes as a reminder, that we can still bring back practices that are generated through numbers, numbers which have been extracted by planar activities, and related natural phenomenon like the moon and the tides, and with Talsam being a hyper sensitive yet spiritual set of micro-controllers motivated by these charts and numbers using open sources from the internet, it allows the user to produce talismans as easily as calculating your birth chart over the internet.

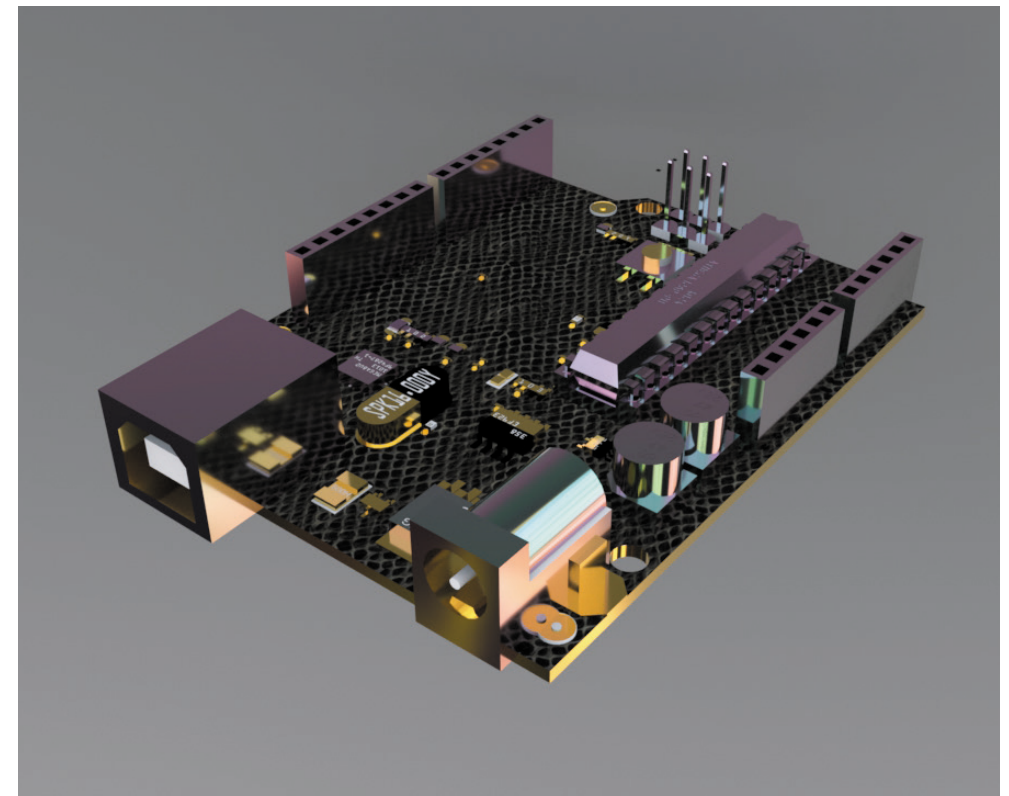
Egypt/Jordanian/Moroccan
Interactive Installation
2018

Islam Shabana is a multidisciplinary artist and a digital media designer based between Cairo and Berlin. Shabana's practice is an open study of the digital as a transcendental medium. His research is relating the digital image to the mental image, programming languages (code) to magic diagrams, and digital processes to alchemy.

Sidy Benamar is a multidisciplinary artist. Sidy's visuals reference a range of political, anthropological and social imagery from Pan-Arabism and consumerism to viral web trends within popular culture and often replicas of valuable or desirable historical objects/subjects.

Benamar and Shabana started working collectively since summer 2012 in Alexandria. The Nymphaeum, One of their early collaborations, exhibited in Townhouse gallery in Cairo and was featured in an article in Frieze Magazine.

theshabana.com
sidy-benamar.tumblr.com



طلسم إسلام شبانة، وسيدي بن عمار

مصدر أطروحتنا هو المجتمع العربي الحديث الذي ما زال يحافظ على التقاليد بينما يستخدم تكنولوجيا العصر. بينما تموت بعض التقاليد بسبب عدم ملاءمتها لتطور الحياة والأفكار الاجتماعية، أو عدم ملاءمتها لتطور الحالة الاقتصادية، أردنا البحث في الطلسم العربية القديمة مثل المجسمات الصغيرة والقصاصات الورقية والعناصر الأخرى المرتبطة بالشعوذة. يعتبر عمل «طلسم» بمثابة آلة حساسة مفرقة في الروحانية تم صنعها بواسطة شرائح كهربائية مختلفة لخلق دائرة تدفعها حركة الكواكب وتتابع المد والجزر؛ وهي تسمح لمستخدمها بإدخال اسمه واسم من يجبه لتولد الآلة طلسمًا مطبوعًا له.

هذا المشروع مبني على بحث قيد التطوير يتم فيه ملاحظة الوسائط الرقمية ودراستها بصفتها وسائط غيبية.

مصر / الأردن / المغرب
عمل مركب تفاعلي
٢٠١٨

سيدي بن عمار هو فنان متعدد التخصصات. تشير الأعمال البصرية لسيدي بن عمار إلى مجموعة من الصور المتعلقة بالسياسة، والأثروبولوجيا، والمجتمع. تنتمي تلك الصور إلى منطقة العالم العربي، وإلى الثقافة الاستهلاكية، وصيحات الويب المنتشرة، والثقافة الرائجة، لتخلق أعماله جسراً بين الرموز التاريخية للمحيط الذي نشأ فيه وبين تجليات العصر الحالي. شارك سيدي بن عمار في معرضي «فاسد يستحق الاهتمام» و«الضمان الاجتماعي» اللذان استضافتهما قاعة تاونهاوس بالقاهرة كما شارك بإقامة فنية بعنوان «نقاط لقاء ٨» بمصر.



BEST OF LUCK WITH THE WALL

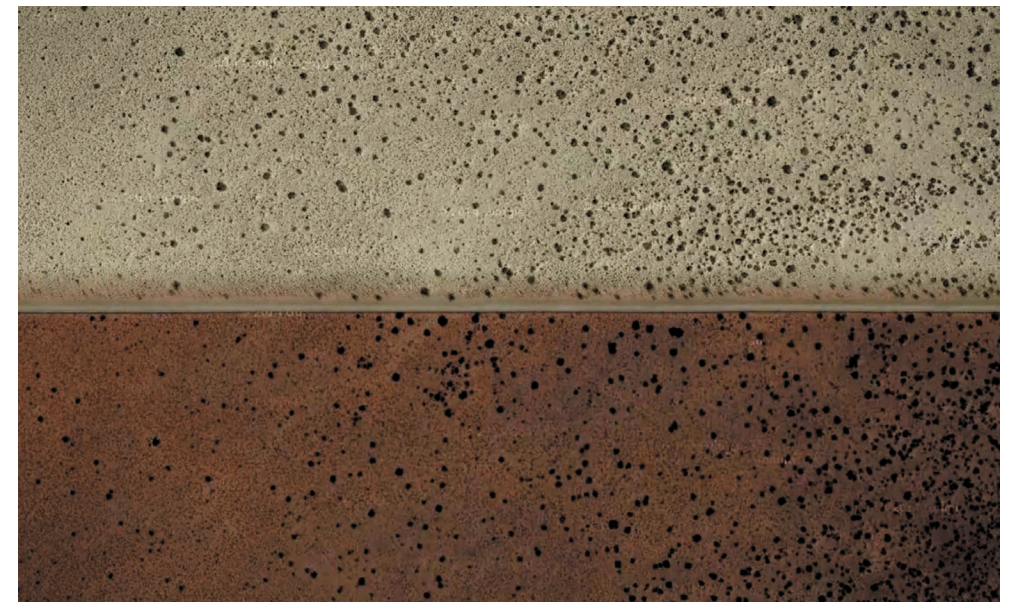
JOSH BEGELY

A voyage across the US-Mexico border, stitched together from 200,000 satellite images.

What does the southern border of the United States look like? For all the talk of “securing the border” and “building a wall,” there is surprisingly little visual material that conveys just how vast this stretch of space is. In total, the US-Mexico border spans 1,954 miles. According to Google Maps, it would take 34 hours to drive its entire length. In some places, there already is a border fence – more than 650 miles of it. Pushed and pulled by various forces, some 1 million people are estimated to cross the border every day.

But what does the geography of this landscape look like? Is it industrial? Desolate? Populated? All of the above? Using the geographic coordinates of the international boundary line, in addition to location data for the existing border fence, I wrote a small computer script to download satellite imagery for the entire stretch of space.

Josh Begley (US), born in 1984, is a data artist and app developer based in Brooklyn, New York. He is the creator of Metadata+, an iPhone app that tracks US drone strikes. Appropriating publicly available satellite imagery, Begley's work takes advantage of application programming interfaces, or APIs, to build collections of machine-generated images about quotidian life. His work has appeared in Wired, The New York Times, NPR, The Atlantic, The Guardian, New York magazine, and at the New Museum of Contemporary Art. Begley holds degrees from the University of California, Berkeley and New York University. He currently works at The Intercept, a publication of First Look Media.



حظا موفقا مع الجدار

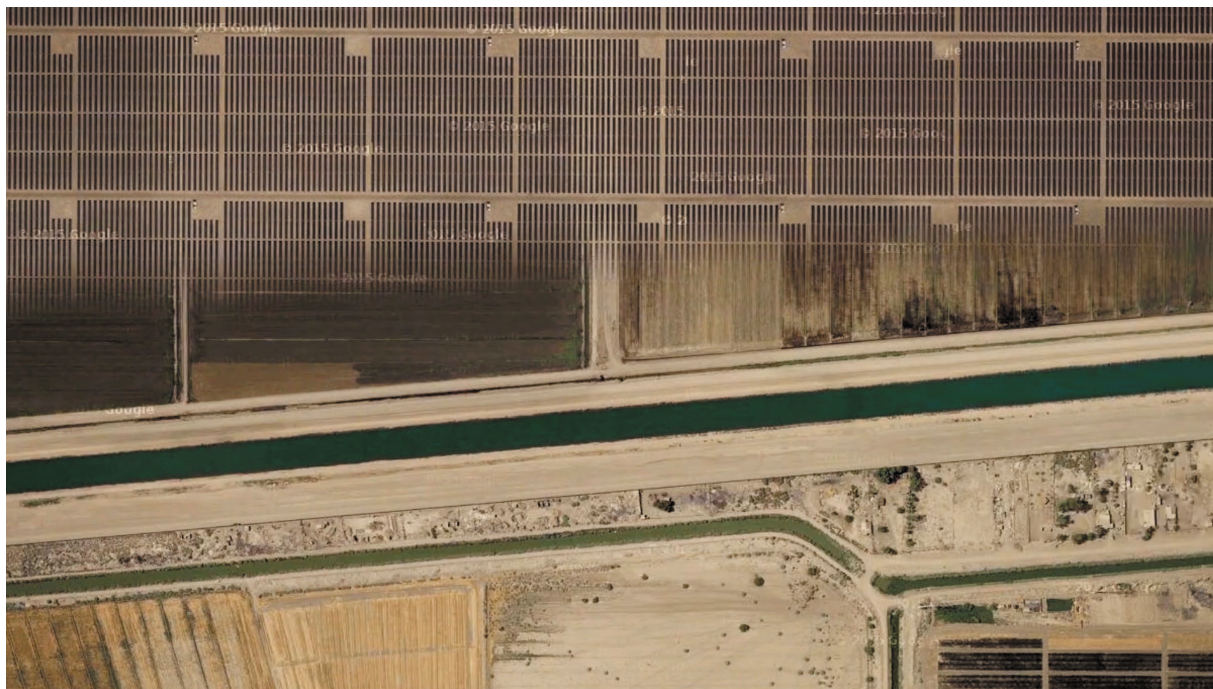
جوش بيجلي

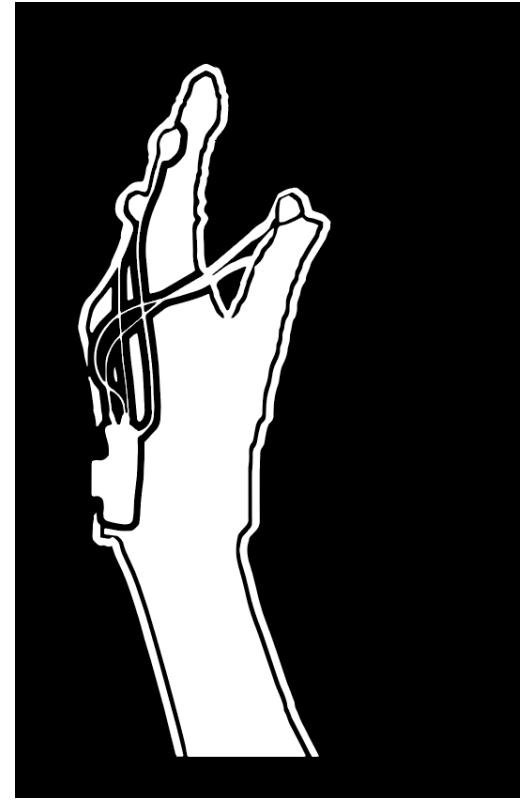
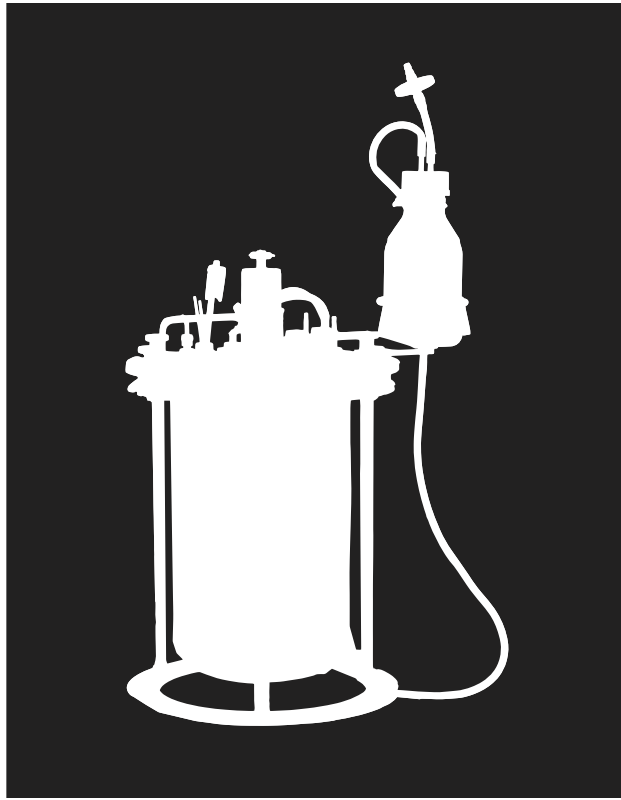
رحلة عبر الحدود الأمريكية المكسيكية، تم تجميعها من ٢٠٠٠٠٠ صورة فضائية. كيف تبدو الحدود الجنوبية للولايات المتحدة؟ بالنسبة إلى كل الحديث المثار عن «تأمين الحدود» و«بناء جدار»، من المثير للدهشة أنه لا يتوفر سوى القليل من المواد البصرية التي تنقل مدى امتداد هذا الفضاء. في المجموع، تمتد الحدود الأمريكية المكسيكية إلى ١,٩٥٤ ميل. ووفقاً لخرائط جوجل، سيستغرق الأمر مدة تصل إلى ٣٤ ساعة عند قيادة السيارة بطول هذا الحد. في بعض الأماكن، يوجد بالفعل سياج حدودي - يمتد لأكثر من ٦٥٠ ميل من الحد. ويقدر أن ما يقرب من مليون شخص يعبرون الحدود من قبل قوات مختلفة كل يوم.

ولكن كيف تبدو جغرافية هذا الموقع؟ هل هي منطقة صناعية؟ مهجورة؟ آهلة بالسكان؟ أم كل هذا معاً؟

باستخدام الإحداثيات الجغرافية لخط الحدود الدولية، بالإضافة إلى بيانات الموقع للسياج الحدودي الحالي، قمت بكتابة مجموعة صغيرة من الأوامر للحاسوب لتحميل صور القمر الصناعي لكل امتداد هذا الفضاء.

الولايات المتحدة الأمريكية
فيلم
٢٠١٦





MYKOVALUTA – PRELUDE KLAUS SPIESS AND LUCIE STRECKER

Klaus and Lucie interactively experiment with audiences, the non-human agency of fungi, cells or DNA, biotechnologies and media. They question their own involvement in a monetary art industry: What gives a work of art value? How might a valuation outside of capitalist art economics work? How might we create unexpected connections between the other-than-human and our own economic dilemma? The interactive installation Myk-ovaluta – Prelude is the first part of this experiment. The viewer will see a wall-sized concept sketch of the methods used. Their emotional reactions will be measured, while an automated audio guide will pose questions and give instructions how to leave a probe with body effluvia. From this probe the artists will later isolate fungi that live inside all of us. All the data collected will be used for the next stage of the experiment on 10 May 2018.

Austria/Germany
Interactive Installation
2018

Klaus Spiess and Lucie Strecker develop transdisciplinary performances/installations on the subject of biopolitics. They run the cross-disciplinary Arts in Medicine program at the Medical University Vienna, where Klaus Spiess is Associate Professor. Lucie Strecker is an artist and researcher at the University of Applied Arts Vienna where she conducts the FWF Elise-Richter- PEEK project 'The Performative Biofact.' Spiess/Strecker performed at Budascoop Kortrijk; Tanzquartier Vienna; Belvedere/21er Haus, Vienna; Bemis Center of Contemporary Art, Omaha; Click Festival, Helsingør; among many other venues. Their installations have been shown at venues like the Beall Center for Art + Technology, Irvine; the Onassis Cultural Centre, Athens; or at the Prix Ars Electronica Festival. They published on the subject of their work in Leonardo, The Journal of Performance Research and The Lancet. Forthcoming 2018: Brut Vienna; Angewandte Innovation Lab Vienna; Ars Electronica, Linz; Cairotronica, Cairo.

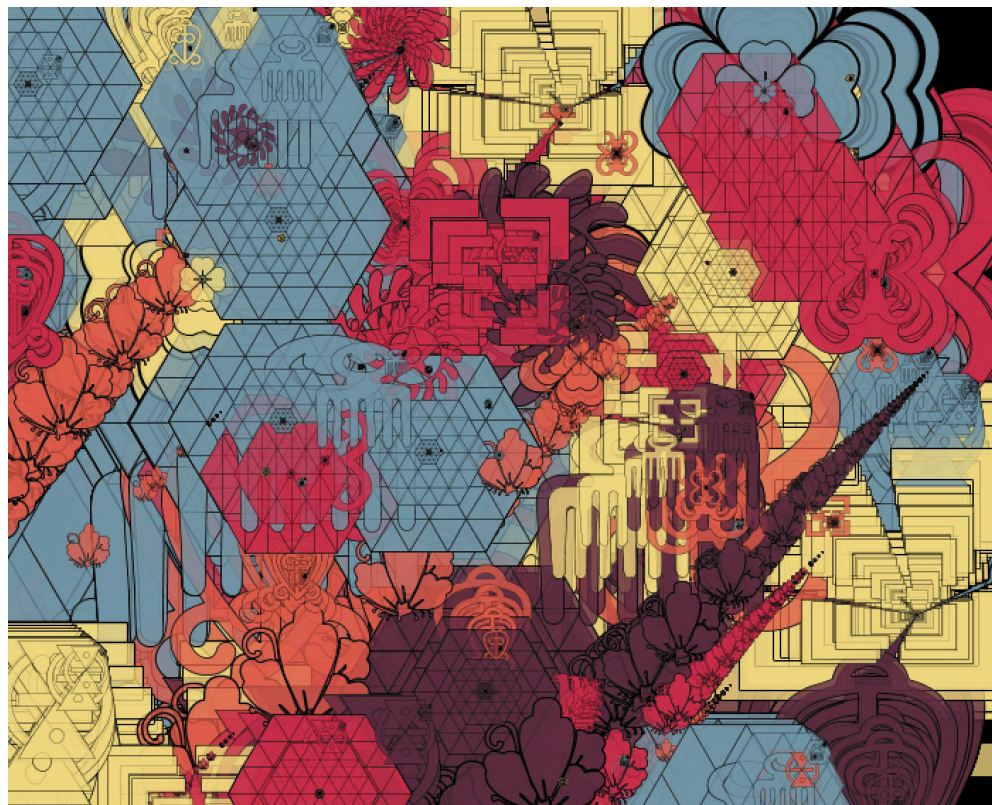
<http://luciestrecker.com/>

مايكوفالوتا – مقدمة كلاوس سبيس، ولوسي شترير

قام (كلاوس سبيس) و(لوسي شترير) بتطوير عروض أدائية وأعمالاً مركبة متعددة التخصصات حول موضوع السياسات البيولوجية. يقومان بإدارة برنامج «الفن في الطب» في جامعة الطب بفيينا، حيث يعمل (كلاوس) أستاذًا مساعدًا. تعمل (لوسي شترير) ككفنة وباحثة في جامعة الفنون التطبيقية بفيينا حيث تدير مشروع (إف دابليو إف إيز- ريشتر- بيك). قام كل من (سبيس) و(شترير) بأداء عروض في (بوداسكوب كورتريخ)، و(ترانزكوأرتير) بفيينا، و(بلفدير/ ٢١ هاوس) بفيينا، ومركز (بيمس) للفن المعاصر بأوماها، ومهرجان (كليك) بالينور، وغيرها من المساحات الفنية. عرضت أعمالهم المركبة في مساحات فنية من بينها مركز (بيل) للفنون والتكنولوجيا ب(إيرفن)، ومركز (أوناسيس) الثقافي بأمينا، وفي مهرجان (أرس إلكترونيكا). قاما بنشر كتابات عن موضوع عملهما في جريدة (ليوناردو)، وجريدة أبحاث فنون الأداء، وفي (ذا لانسيت). سيقومان بعرض أعمالهما خلال عام ٢٠١٨ في كل من (بروت) بفيينا، و(أنجيفانتي إينوفيشن لاب) بفيينا، و(أرس إلكترونيكا) بلينز.

يقوم كل من (كلاوس) و(لوسي) بالتجريب على مستويات عديدة؛ فهما معنيان بصنع أعمال تتناول مفاهيم تتعلق بالجمهور، وقصيلة الفطر، والخلايا أو الحمض النووي، والتقنيات البيولوجية، والوسائط الجديدة. يتساءلان من خلال أعمالهما حول طبيعة ممارستهما للفن وعلاقتها بصناعة الفن التجاري؛ ما الذي يعطي عملاً فنيًا قيمته؟ كيف يمكن تفعيل نظام تقييم خارج عن نظم اقتصاديات الفن الرأسمالية؟ كيف يمكن لنا خلق صلات غير متوقعة بين ما هو ليس بشري وبين وطينا الاقتصادية؟ يعتبر العمل المركب التفاعلي «مايكوفالوتا – مقدمة» الجزء الأول من هذه التجربة. سيرى المشاهد رسمًا تحضيريًا حائطيًا يوضح المفهوم المرتبط بالطرق المستخدمة في العمل. سيتم قياس ردود أفعال أفراد الجمهور العاطفية، بينما سيقوم مرشد صوتي أوتوماتيكي بطرح أسئلة عليهم، كما سيعطيهم تعليمات تتعلق بكيفية تركهم عينة من رواتهم الجسدية. بواسطة تلك العينة سيقوم الفنانان لاحقًا بعزل الفطريات التي تعيش بداخل الأجساد البشرية. سيتم استخدام كل البيانات التي تم جمعها خلال المرحلة الثانية من التجربة في يوم ١٠ مايو ٢٠١٨.

النمسا / ألمانيا
عمل مركب تفاعلي
٢٠١٨



ELECTRIC BLANKET

KOMBORERAI M. CHAPFIKA

The project is an audio-responsive generative animation which prompts the audience to use their voices to dynamically move and scale a animated fabric comprised of Adinkra and Bantu symbols. The array of symbols have meanings which include, "readiness", "love", "transformation", "changing times" and "encouragement", etc. As a Zimbabwean artist I love discovering and becoming familiar with iconography from across the continent.

Zimbabwe
Interactive Installation
2017

I am a multi-disciplinary visual artist, born and raised in Harare, Zimbabwe, before studying in Atlanta, GA, USA (BA, Economics 2006). I've worked in animation, advertising, broadcast, web development, and fine art. These range was pivotal to developing my broad technical base, professional standards, and artistic independence.

My art work explores the interplay of contemporary African and Western pop iconography, surreal figurative elements, and patterns. I believe art transcends any singular medium and that each discipline informs the other. Curiosity and experimentation are essential to my creative process. My hybrid aesthetic echoes my personal journey as a contemporary African artist commenting on the ongoing cultural remixing brought on by globalization and mobility. I create art which expresses the immense potential and current dire straits of Zimbabwe, and Africa at large.

www.kombochapfika.com



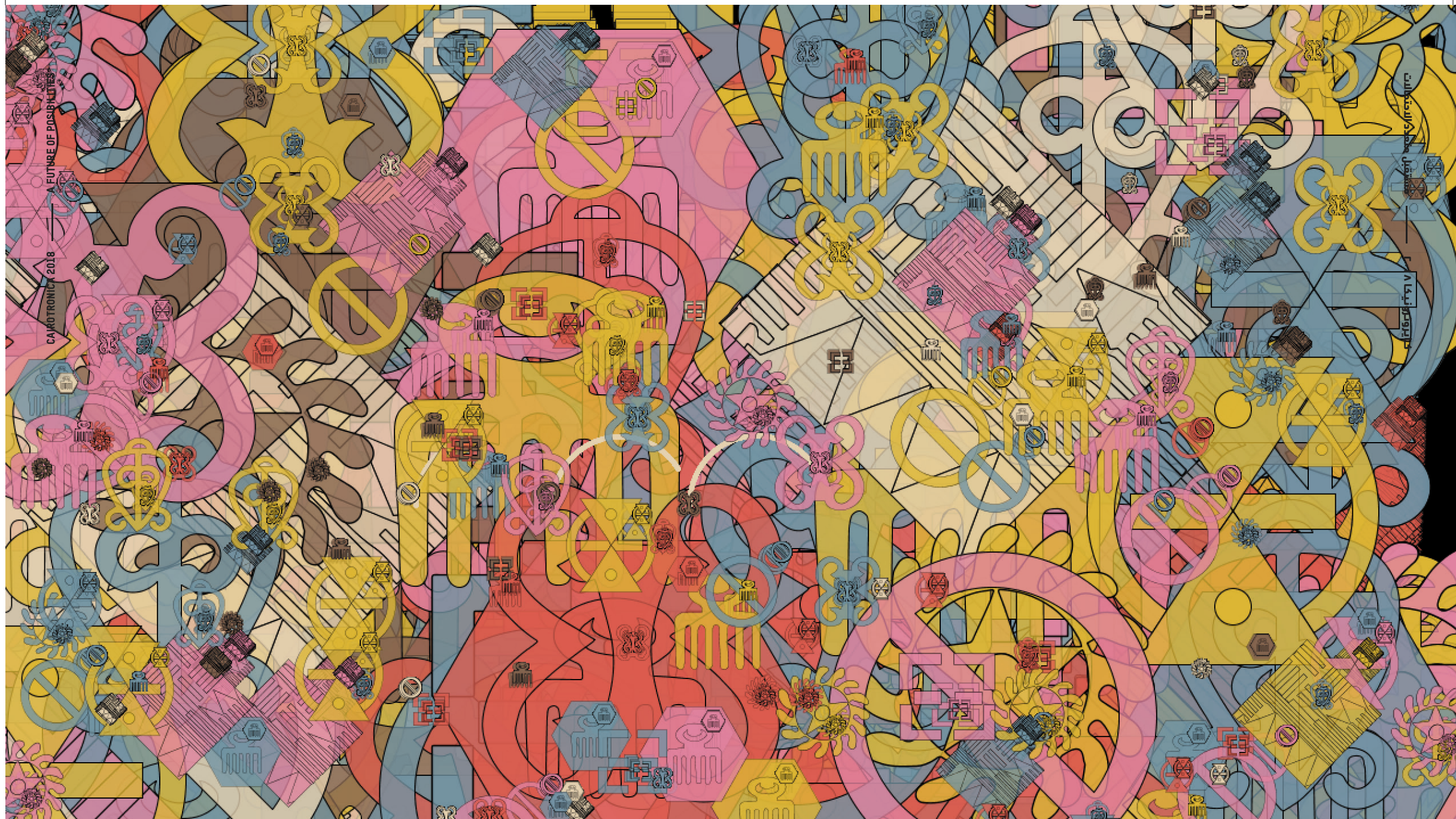
بطانية كهربائية

كومبوريرا م. شابفيكا

أنا فنان بصري متعدد التخصصات، ولدت وترعرعت في هاراري في زيمبابوي، قبل دراستي في أتلانتا، جورجيا بالولايات المتحدة الأمريكية (بكالوريوس الاقتصاد ٢٠٠٦). عملت في مجال الرسوم المتحركة، والإعلان، والإذاعة، وتطوير الشبكات، والفنون الجميلة. ساهمت هذه المجموعة بشكل جوهري في تطوير قاعدتي التقنية الواسعة، ومعايير المهنة، واستقلاليتي الفنية. تستكشف أعمالي الفنية تفاعل الأيقونات الشعبية الأفريقية والغربية المعاصرة مع العناصر التصويرية السريالية، والأنماط. أؤمن أن الفن يتسامى عن أي بيئة فريدة وأن كل تخصص يصب في الآخر. ويعد الفضول والتجريب عنصراً أساسياً ضمن مراحل عملية الإبداع الخاصة بي. تعمل معايير الجمال الهجينة الخاصة بي على تزيين صدى رحلتي الشخصية كفنان أفريقي معاصر دائم التعليق على عملية إعادة التشكيل الثقافية المستمرة التي تجلبها العولمة والحراكات. أعمالي الفنية تعبر عن الإمكانيات الهائلة والمصاعب الحالية المروعة لزيمبابوي وأفريقيا ككل.

المشروع عبارة عن رسوم متحركة مولدة مستجيبة للصوت، تحت الجمهور على استخدام أصواتهم لتحريك وتدوير النسيج المتحرك بشكل ديناميكي يتألف من رموز Bantu و Adinkra. مجموعة الرموز لها معاني تتضمن «التأهب» و«الحب» و«التحول» و«تغيير الأزمنة» و«التشجيع»، إلخ. كواحد من فنانين زيمبابوي، أحب استكشاف والتعرف على الأيقونات من جميع أنحاء القارة.

زيمبابوي
عمل فني تفاعلي
٢٠١٧





KETTLE

LILIAN NEJATPOUR

Kettle questions the commoditisation of digital objects and how they strive for corporeal conviction. The Kettle becomes a default, fetishization, leaving the viewer to encode the difference between a CGI render and its original counterpart. The work references digital labour and how this uncanny moment is often perfected by the exaggerated naturalism of CGI objects, which often go unnoticed, for example the lubricous task of adding pores to skin, meshing to objects, dust particles and hair follicles to a surface. These deliberate human blemishes become influential factors in deciding an object's 'aesthetic acceptability', steering it further from the uncanny to an authentic replica.

United Kingdom
Animation/ moving image
2016

Lilian is a British artist concerned with technology as a mode of evolution influencing our physical gestures, dialogue and language. She uses digital forms as human counterparts, exploring both the intimacy of online thinking and the changes that occur through our subjectivation on social media. Nejatpour questions how these two very distinct modes operate alongside each other and what problems arise when they are captured and re-situated in romantic conversation through sculpture and video. Recent shows include: 'Dumbphne' at Deptford X Festival and Mohsen Gallery, Tehran as part of TADAEX, and 'Baseline- Zär' at Protein Studios, London.

www.lilian-nejatpour.com



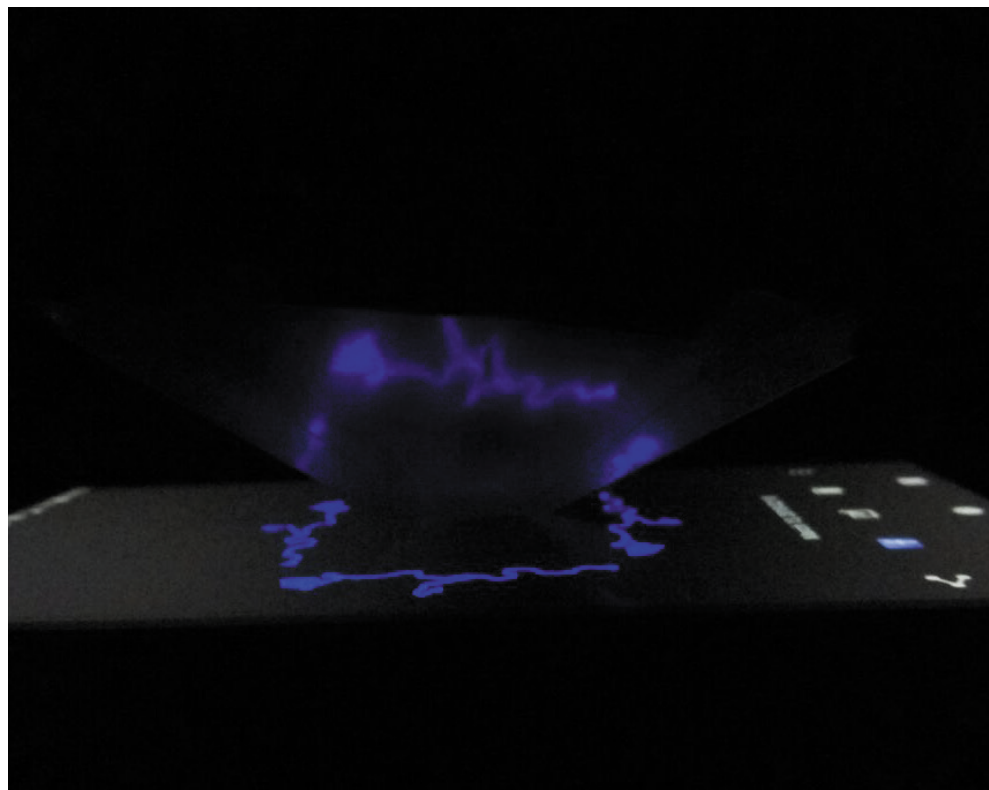
غلاية

ليليان نجاتبور

ليليان فنانة بريطانية مهتمة بالتكنولوجيا كطريقة للتطوير تؤثر على الـهيماءات المادية والحوار واللغة. تستخدم النماذج الرقمية كنظراء بشريين لاستكشاف كلا من الفة التفكير عبر الإنترنت والتغيرات التي تحدث من خلال ل- موضوعيتنا على وسائل التواصل الاجتماعية. وتتساءل نجاتبور عن كيفية عمل هذين الأسلوبين المتميزين إلى جانب بعضهما البعض وما هية المشكلات التي قد تنشأ عند التقاطهما وإعادة وضعهما في محادثة رومانسية من خلال النحت والفيديو. تشمل عروضها الأخيرة: «Dumbphne» في Deptford X Festival ومعرض محسن، في مدينة طهران كجزء من TADAEX، و «Baseline- Zär» في استوديوهات Protein في مدينة لندن.

يتساءل «غلاية» عن تحويل المواد الرقمية إلى سلع وسعيها وراء الإثبات المادي. يصبح «غلاية» افتراضاً، يترك المشاهد ليميز الفروق بين الصورة المنشأة بواسطة الكمبيوتر (CGI) ونظيرها الأصلي. يشير العمل الفني إلى الجهد الرقمي وكيف أن هذه القدرة الغريبة عادة ما تكتمل بواسطة الطبيعة المبالغ فيها للأجسام الـ (CGI)، والتي غالباً تمر دون ملاحظة، على سبيل المثال: إضافة مسام إلى الجلد، أو شبكة هيكلية للأجسام، أو ذرات الغبار وبصيلات الشعر لسطح ما. عندها تصبح هذه النقاخص البشرية المتعمدة عوامل مؤثرة في تحديد «درجة القبول الجمالي» للأجسام، وتحولها من صورتها الغريبة إلى نسخة مطابقة للأصل.

المملكة المتحدة
رسوم متحركة / صور متحركة
٢٠١٦

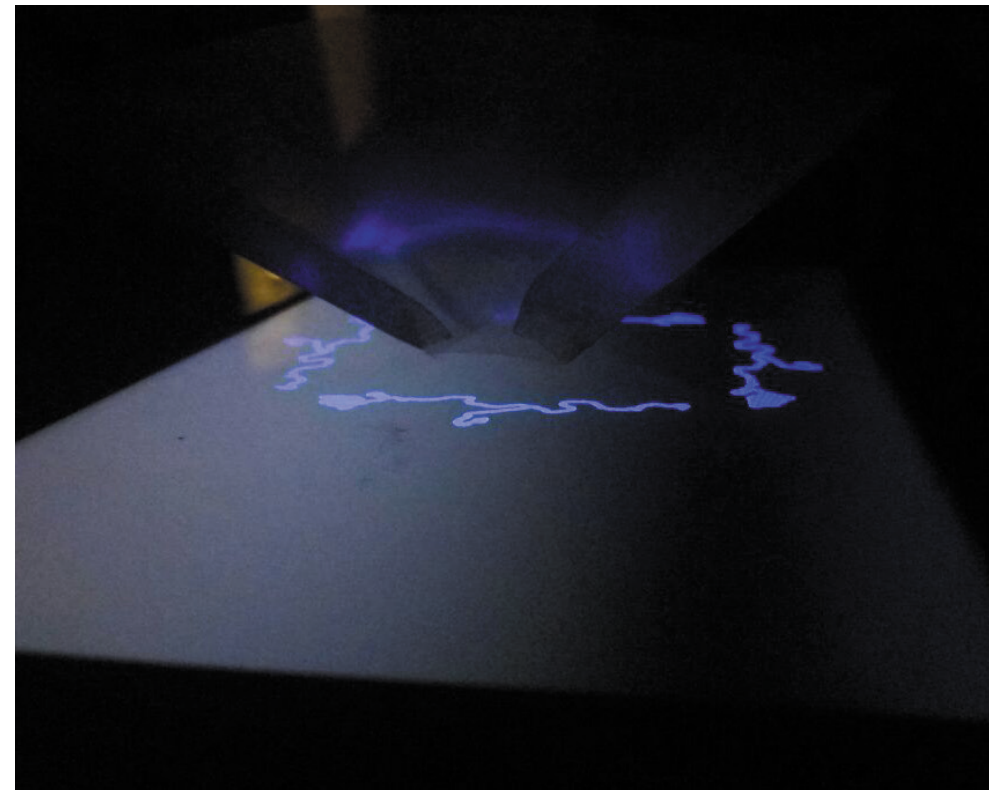


THEY SAID THE NILE USED TO RUN FROM EAST TO WEST MAHMOUD MAGDY

They Said The Nile Used To Run From East to West is a 3D visual representation which depicts the flow of the Nile River. It focuses on its shape and follows its movement as it flowed from South to North at an average speed of about four knots during inundation season. The installation also shows the visual depiction of the water level which was an average of about 25-33 feet deep as well as the dryer season when the water level was lower and speed slower.

Egypt
Installation
2018

Beside painting and new media Mahmoud Magde works at Townhouse Gallery in Cairo, Egypt, assisting in producing exhibitions as well as assisting the public programing by hosting talks, film screenings and workshops. His responsibilities extend beyond the traditional program coordinating duties because of Townhouse's lateral structure, so he is also involved in many technical and organizational aspects. In working with the library manager to document archival material, Mahmoud's job also entails a research element.



قالوا النيل اعتاد أن يجري من الشرق الى الغرب محمود مجدي

يعمل محمود مجدي بجانب الرسم والإعلام في معرض تاون هاوس بالقاهرة، حيث يساعد في إخراج المعارض بالإضافة إلى المساعدة في وضع البرامج العامة من خلال التنسيق لاستضافة المحادثات، وعروض الأفلام، وورش العمل. تمتد مسؤولياته إلى ما هو أكثر من مهام تنسيق البرنامج التقليدي، وهو ما يرجع إلى الهيكل الموازي لتاون هاوس، لذا فهو يشارك أيضا في العديد من الجوانب الفنية والتنظيمية. تتضمن مهامه أيضا جانبيا بحثيا وذلك ضمن عمله مع مدير المكتبة لتوثيق المواد الأرشيفية.

المشروع عبارة عن تمثيل مرئي ثلاثي الأبعاد يصور تدفق نهر النيل. يركز العرض الفني على شكله ويتتبع حركته أثناء تدفقه من الجنوب إلى الشمال بسرعة متوسطة تبلغ حوالي أربعة عقد خلال موسم الفيضان. يعرض العرض الفني أيضا تصويرًا مرئيًا لمستوى الماء الذي كان يتراوح متوسطه بين ٢٥ و ٣٣ قدمًا تقريبًا بالإضافة إلى موسم الجفاف عندما كان مستوى المياه أقل وسرعة تدفق المياه أبطأ.

مصر
عمل فني
٢٠١٨



10.000 MOVING CITIES – SAME BUT DIFFERENT MARC LEE

10.000 Moving Cities – Same but Different deals with urbanization and globalization in the digital age. The user moves through visual worlds posted publicly by others on social networks such as YouTube, Flickr or Twitter. Here these personal impressions are streamed in real time like windows to our changing world. The viewer participates in the social movements of our time and makes a virtual journey into constantly new image and sound collages in which one experiences local, cultural and linguistic differences and similarities. In virtual space, this information is visualized on cubes that rise at different heights to become a kind of skyline. The work deals with how our cities are continuously changing and increasingly resemble one. This results in non-places/places of lost places in the sense of Marc Augé's book and essay Non-Places, which could exist all over the world without any true local identity.

Switzerland
Interactive Installation
Work in Progress, First Version 2010

Marc Lee is a Swiss media artist, creating network-oriented interactive art projects, interactive installations, media art, internet art, performance art and video art since 1999. He experiments with information and communication technologies and within his contemporary art practice and reflects creative, cultural, social, economic and political aspects.

His works are exhibited in major museums and new media art exhibitions including: ZKM Karlsruhe, New Museum New York, Transmediale Berlin, Ars Electronica Linz, HMKV Dortmund, HeK Basel, Fotomuseum Winterthur, Read_Me Festival Moscow, CeC Dehli, MoMA Shanghai, ICC Tokyo, Nam June Paik Art Center, Media Art Biennale and MMCA Seoul. He lectures, teaches and holds workshops about art and software art in many schools including the China Academy of Art (CAA) Hangzhou, Strelka Moscow, Shanghai Institute of Visual Art (SIVA), National Museum of Modern and Contemporary Art (MMCA) Seoul and ZHdK Zurich.

<http://marclee.io>



عشرة آلاف مدينة متحركة؛ متماثلة ولكنها تختلف عن بعضها مارك لي

يتناول عمل «عشرة آلاف مدينة متحركة؛ متماثلة ولكنها تختلف عن بعضها» عمليتي التمدن والعولمة في العصر الرقمي. يمر جمهور العمل عبر عوالم بصرية نُشرت سابقاً -من قبل أشخاص آخرين- عبر مواقع التواصل الاجتماعي؛ مثل يوتيوب، وفليكر، وتويتر. يتم من خلال العمل البث الحي لتلك الانطباعات الشخصية لتصبح بمثابة شبائك جديدة تطل على عالما المتغير باستمرار. يشارك المشاهد -من خلال تفاعله مع العمل- في الحركات الاجتماعية بعصرنا الحالي، ويعكف على رحلة افتراضية داخل لوحة كولاج مكونة من صور وأصوات تتجدد باستمرار، كما يعاصر مواطن التشابه والاختلاف التي تحملها كل من تلك العوالم المختلفة من النواحي المحلية، والثقافية، واللغوية. في الفضاء الافتراضي يتم تحويل تلك البيانات إلى صور يتم إسقاطها على مكعبات معلقة على ارتفاعات مختلفة لتكون ما يشبه خط أفق. يتناول العمل التغير المستمر الذي يلحق المدن التي نعيش بها، في نفس الوقت التي تزداد فيه مواطن التشابه فيما بينها. ينتج عن ذلك أماكن (أو لا أماكن) غير متفرقة ترمز إلى أماكن فقدت عبر الزمن بالمعنى الذي يشير إليه (مارك أوجيه) في كتابه ومقالته التي نشرها بعنوان «اللأماكن»، وهي أماكن قد تتواجد عبر جميع أنحاء العالم دون أن تمتلك هوية محلية حقيقية تميزها.

سويسرا
عمل مركب تفاعلي

عمل قيد التطوير، النسخة الأولى، ٢٠١٠

(مارك لي) هو فنان سويسري يستخدم في عمله الوسائط الجديدة. منذ عام ١٩٩٩، يصنع (لي) أعمالاً بوسائط مختلفة منها مشاريع فنية تفاعلية تركز على مفهوم الشبكات، وأعمالاً مركبة تفاعلية، وأعمال تنتمي إلى فنون الفيديو وفن الإنترنت، وأعمالاً أدائية، وأعمال فيديو. يقوم (لي) بالتجريب في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، وذلك في إطار ممارساته للفن المعاصر، لتعكس أعماله جوانب تتعلق بمفاهيم الإبداع، والثقافة، والمجتمع، والاقتصاد، والسياسة.

عرضت أعماله في كبرى المتاحف، وفي معارض الوسائط الجديدة، منها (زد كيه إم كارلسروها)، ومتحف (نيو ميوزيوم) بنيويورك، و(ترانسميديال) ببرلين، و(أرس إلكترونيكا) بمدينة لينز، و(إتش إم كيه في) بدورتموند، و(هيك بازل)، ومتحف (فوتوميوزيوم فينترتور)، ومهرجان (ريد مي) بموسكو، و(إس إي سي) بنين دلهي، ومتحف (موما) بسانغهاي، و(إس سي سي) بطوكيو، ومركز فنون (نام جون بيك)، وكل من بينالي فنون الميديا و(إم إم سي إي) بيسول.

يقوم (لي) بالتدريس وإلقاء المحاضرات وإدارة ورش العمل في مجال الفن المعاصر، وفن البرمجيات في العديد من الكليات ومنها؛ أكاديمية الصين للفنون (سي سي إي) بهانغزو، و(استريلا موسكو)، ومعهد شانغهاي للفنون البصرية (سيفا)، والمتحف القومي للفن الحديث والمعاصر (إم إم سي إي) بيسول، و(زد إتش دي كيه) بزيورخ.





SUN OUTAGE INDOOR SATELLITE COMMUNICATION SYSTEM REALM MENA EL SHAZLY

A bush that has been forced to fall out started to grow. The magic circles embroidered on the tunic made you jump. The respect for The.Flying closer to the mouth, it touches the lips and settles down briefly. It pumps a mixture into the mouth and abruptly leaves. The mouth exhales a lot of smoke. Once this process of approaching and de-approaching abruptly starts it could last for minutes (real time). This process keeps repeating and thus turns to a cycle. The repetition of the act teaches every particle involved briefness and familiarity. They start the race and make traps without mentioning the name. Take seven diapers because you are staying seven days. Study the lines to infuse water deep in your skin. Bring the angel. Swallow cloves. Reach for the blessed palm that opens the road to the Yan-soon (Anise, they who forget). The stone has one thousand plateaus. Once you wear the tunic of the elders you never grow back. The second newborn phase is passed, outgrown, and surpassed without ever experiencing it. Automatically you are transformed to your second genital phase.

Realm: projection mapping on satellite dishes (20min, loop) + antennas + mirrors + cable. Water footage mainly shot in an industrial wastewater treatment plant.

Mena El Shazly (b. Giza) is a visual artist, researcher and current artistic director of Cairo Video Festival.

<https://menatelsnazly.wordpress.com/>

Egypt
2017



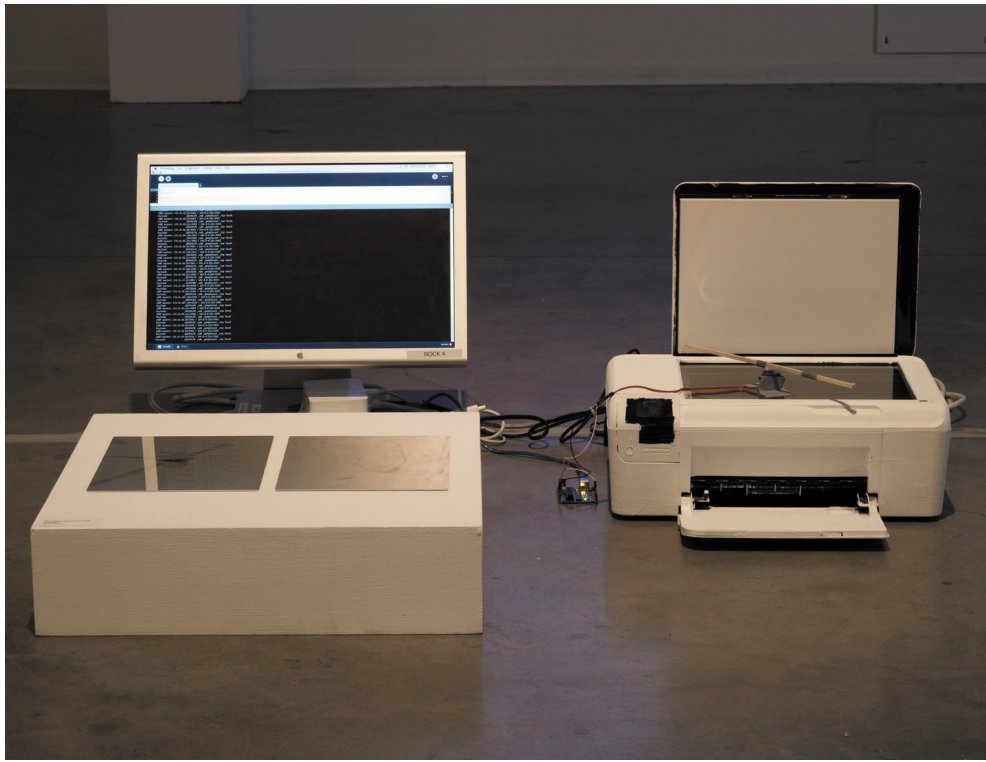
انقطاع الشمس مملكة الأقمار الصناعية داخلي منه الشاذلي

منه الشاذلي (ولدت في الجيزة) هي فنانة تشكيلية وباحثة ومديرة فنية لمهرجان القاهرة للفيديو.

مصر
مملكة الأقمار الصناعية داخلي
٢٠١٧

لدغل الذي تم اسقاطه بالقوة بدأ ينمو مرة أخرى أكثر خشونة و قتامة. دوائر سحرية مطرزة على سترتك جعلتك قفاز. اجلال لام التعريف. تحلق و تقترب إلى الفم، ثم تمس الشفاه وتستقر لفترة وجيزة. عند الاستقرار تضخ الخليط في الفم و بعدها تغادر على نحو مفاجئ، و ردة الفعل تكون أن الفم يزفر الدخان. حينما تبدأ عملية الاقتراب و الابتعاد تستمر لمدة دقائق (وقت حقيقي). العملية تتكرر و تعيد نفسها و بالتالي تتحول الى دورة. تكرار الفعل يعلم كل الجسيمات الألفة و المحافظة. يبدأون السباق و يصنعون الفخاخ دون ذكر الاسم. خذ سبعة حفاضات لأنك سوف تبقى سبعة أيام. قم بدراسة الخطوط لتغرس المياه في بشرتك. استدعي الملاك. ابتلع القرنفل. وهناك سوف تصل إلى الكف المبارك الذي يظهر طريق الينسون (الينسون، و الذين ينسون). الخبرة بها ألف هضبة. بمجرد ارتدائك ستره الشيوخ لم تعد تنمو مرة أخرى. يتم تمرير مرحلة الولادة الثانية، و تتجاوزها دون أن تعاني منها فتتحول تلقائياً إلى المرحلة التناسلية الثانية.

المملكة: عرض على الأقمار الصناعية ثلاثي الأبعاد (٢٥ ق) وهوائيات ومرايا وكبل. تم تصوير لقطات المياه بشكل رئيسي في محطة معالجة مياه الصرف الصحي.



THE AMBIENT INTERNET IS A FOLK SONG ALSO MICHAEL JAMES BECKER

Digital information is arguably the most abundant resource of the 21st century. Akin to poetry or folk music, the ambient nature of this information makes its translation and preservation of primary importance in gaining insight into the cultures from which it has originated. The Ambient Internet is a Folk Song Also aims to physically embody internet data.

The work utilizes packet sniffing software to monitor connections to local networks. For each packet that crosses the network, a signal is translated through a computer to a physical step motor. The movements of the motor are then captured by a scanner, and the resulting painterly and photographic compositions printed onto aluminum panels.

The work runs automatically, inviting viewers to inspect the means by which their local information culture is being represented, and can be run in a performative manner, with periodic scans being output to a secondary monitor.

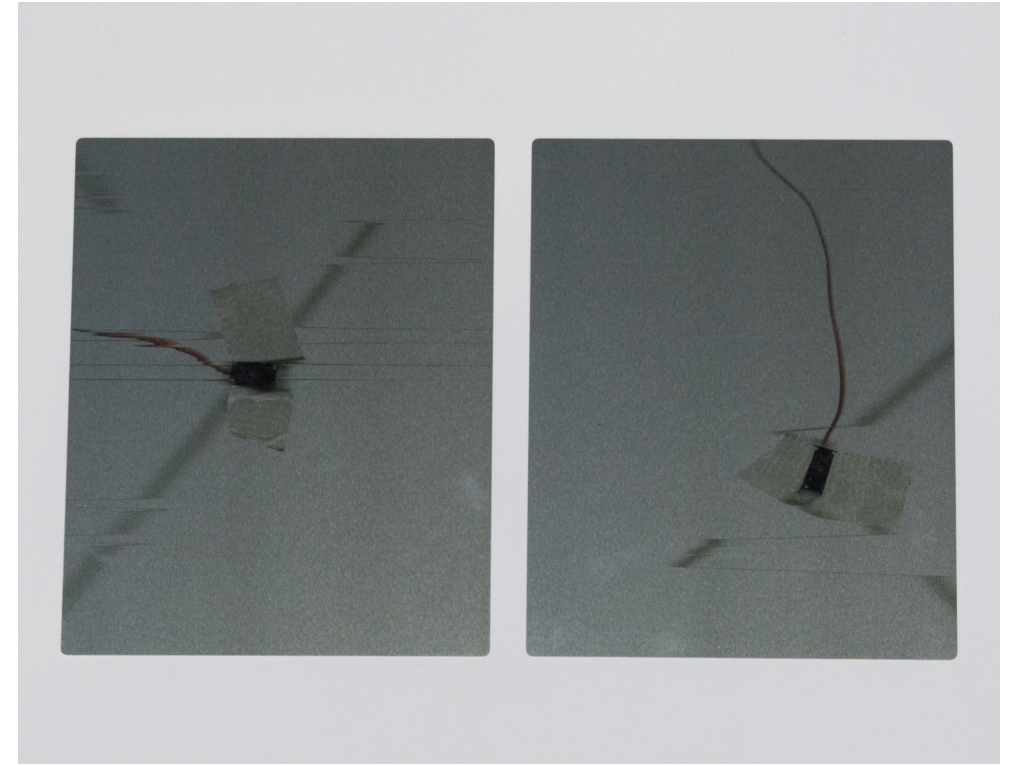
USA
Installation
2017

Michael James Becker is a media artist, designer, researcher, and educator from St. Louis, Missouri. He earned his B.A. from the Design | Media Arts program at UCLA in 2017 focused on investigations of computational media. His writing and interactive environments are born out of a research based practice concerned with language, technology, and philosophy.

Becker has curated, organized, and participated in arts events and exhibitions in the US and internationally. In 2014, he cofounded the creative conglomerate 6SETICA, whose activities included engineering a rooftop exhibition in Hong Kong. He has received awards that include a 2014 Dean's Scholarship from the UCLA School of the Arts and Architecture.

Becker has also worked as a design consultant and brand strategist for corporate clients in the US and abroad, including a one month residence at Star Dragon Films in Zhuhai, China.

mjamesbecker.com



محيط الإنترنت هو أيضًا أغنية فلكلورية مايكل جيمس بيكر

(مايكل جيمس بيكر) هو فنان وسائط جديدة، ومصمم جرافيكي، وباحث، ومعلم من مدينة سان لويس بولاية ميسوري. حصل على شهادة البكالوريوس في تخصصي التصميم وفنون الميديا بجامعة كاليفورنيا بولوس أنجلوس عام ٢٠١٧. يتركز على تقصي الوسائط الحاسوبية. نشأت كتاباته والبيئات التفاعلية التي يصنعها من ممارسة مبنية على البحث، ومعنية بكل من اللغة، والتكنولوجيا، والفلسفة.

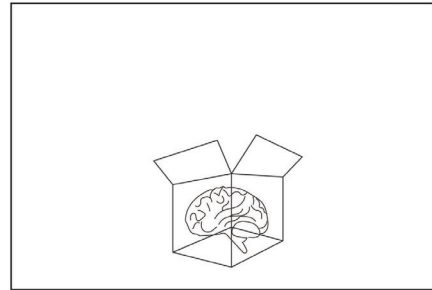
عمل (بيكر) فنيًا فنيًا للعديد من الفعاليات، كما نظم وشارك في العديد من المعارض سواءً على مستوى الولايات المتحدة الأمريكية أو المستوى الدولي. في عام ٢٠١٤ شارك في إنشاء مجموعة (٦٥ إيتيكا) الإبداعية التي تضمنت أنشطتها صنع وهندسة معرض على سطح أحد المباني بمدينة هونغ كونغ. حصل على العديد من الجوائز من بينها منحة دراسية عام ٢٠١٤ من مدرسة الفنون والعمارة بجامعة كاليفورنيا بولوس أنجلوس. عمل (بيكر) أيضًا كمستشار تصميم واستراتيجية علامات تجارية لعملاء شركات مختلفة داخل وخارج الولايات المتحدة الأمريكية

يمكن القول بأن البيانات الرقمية هي أكثر الموارد وفرة في القرن الواحد والعشرين. ومثل الشعر أو الموسيقى الفلكلورية؛ فإن الطبيعة المحيطة بمثل تلك البيانات تجعل من ترجمتها وحفظها أمرًا غاية في الأهمية من أجل الوصول إلى فهم أعمق للثقافات التي تولدت منها تلك البيانات. يسعى عمل «محيط الإنترنت هو أيضًا أغنية فلكلورية» إلى تجسيد بيانات شبكة الإنترنت بشكل مادي.

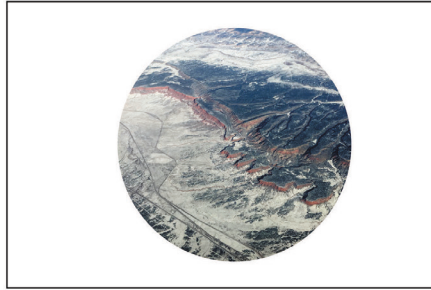
يستخدم العمل برنامج تحليل حزم البيانات (packet sniffing software) من أجل مراقبة الاتصالات الجارية بالشبكات المحلية. لكل حزمة بيانات تعبر من خلال الشبكة، تتم ترجمة إشارة - يُولدها جهاز كمبيوتر - وإرسالها إلى محرك خطوي (step motor). يتم التقاط الحركات بعد ذلك بواسطة ماسح ضوئي؛ ثم تطبع التكوينات الناتجة على لوحات من الألومنيوم لتتشبه النتيجة النهائية اللوحات الزيتية أو الفوتوغرافية.

يدور العمل بشكل أوتوماتيكي داعيًا الجمهور لتفقد الطرق التي يتم بها تقديم البيانات إليهم بهذا الشكل الأدائي، بينما تتم عمليات مسح ضوئي دورية تُثبت على شاشة عرض ثانوية.

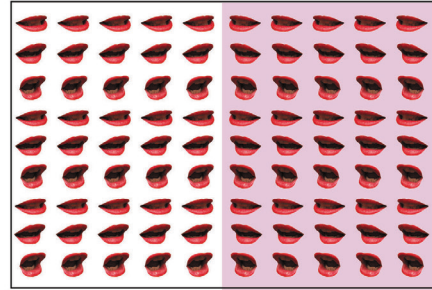
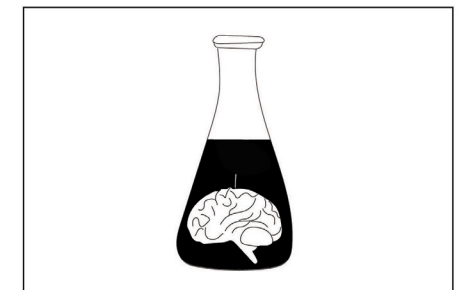
الولايات المتحدة الأمريكية
عمل مركب
٢٠١٧

Lip-synching *Fairy Chocolate* throughout the videos.

Animation of a brain inside a box.



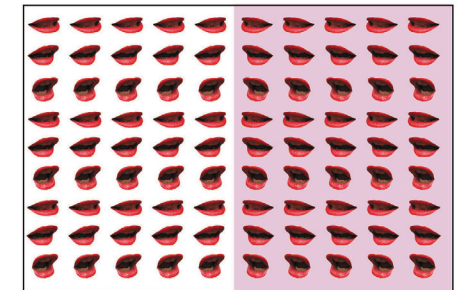
Random video in slow motion.

Grids of lip-synching *Fairy Chocolate* throughout the videos.

Animation of a flower growing out of brain.



Random video in slow motion.



FAIRY CHOLOCATE MICHELLE MCAULIFFE

Fairy Chocolate is a rhythmical juxtaposition that visits two areas: imagination and life experience. The title of this proposal originated from when I was in elementary school. Our French teacher used to have the class sing a classic French song, *Frère Jacques*. Deaf since birth, I could not understand what was being said so I would study how everyone's lips moved during this song. In order to "fit in", I created my own song and lip-synced.

Since to me *Frère Jacques* read like "fairy chocolate", I will be lip-synching my song throughout the videos. The sound is mute, signifying the loss and separation anytime I felt like I was in a similar situation. This allows the viewer to grasp, even if to a small degree, what I experience on a daily basis. The audience will viscerally experience something as they try to understand the content of this part.

USA
Installation
2018

Michelle McAuliffe was born and raised in the San Francisco Bay Area of California. McAuliffe's experience includes working as a Photo Production Assistant for WashingtonPost.com and the production designer for one of Sabrina Ward Harrison's books, *Messy Thrilling Life*. McAuliffe earned her MFA in Photography from George Washington University (Washington, DC).

McAuliffe's work has been exhibited internationally with the most recent ones in Kefalonia, Greece (where she spent her art residency at Ionion Center for the Arts and Culture) and at Dyer Arts Center in Rochester, NY. In 2010, McAuliffe was invited to present her work and processes at TEDx conference in Austin, Texas (www.tedxislav.com).

McAuliffe is an Associate Professor of Art & Media Design at Gallaudet University, the only university in the world for the deaf and hard of hearing, based in Washington, DC, where she currently resides.

Michellemcauliffe.com

جنية الشوكولاتة ميشيل مكوليف

تعتبر «جنية الشوكولاتة» مجاورة إيقاعية تزور منطقتين: الخيال والتجربة الحياتية. يرجع أصل عنوان هذا المقترح إلى وقت كنت في المدرسة الابتدائية. حيث اعتاد مدرستنا الفرنسي أن يجعل الفصل يغني الأغنية الفرنسية الكلاسيكية (الأخ جاك)، *Frère Jacques*. ولأنني مصاب بالصمم منذ الولادة، لم أتمكن من فهم ما يقال، لذلك كنت أدرس كيفية تحرك شفاه الجميع خلال هذه الأغنية. ومن أجل «التوافق»، قمت بصناعة أغنيتي الخاصة وطبقت حركة الشفاه.

ولأن (الأخ جاك) بالنسبة لي كانت تُقرأ بنفس طريقة (جنية الشوكولاتة)، سأقوم بمطابقة حركة الشفاه لأغنيتي طوال مقاطع الفيديو. ومع كتم الصوت، سيعبر الفيديو عن التيه والانفصال الذي أشعر به في أي وقت كنت في نفس الموقف. وهو ما يسمح للمشاهد أن يدرك، حتى ولو بدرجة صغيرة، ما أعيشه يومياً. سيختبر الجمهور شيئاً عميقاً أثناء محاولتهم لفهم محتوى هذا الجزء.

الولايات المتحدة الأمريكية
عمل فني
٢٠١٨

ولدت ميشيل مكوليف ونشأت في منطقة خليج سان فرانسيسكو في كاليفورنيا. تشمل خبرتها العمل كمساعد لإنتاج الصور في واشنطن بوست، ومصمم الإنتاج لكتاب *Messy Thrilling Life*. للناشر: Sabrina Ward Harrison وحصلت على شهادة MFA في التصوير الفوتوغرافي من جامعة جورج واشنطن.

عُرضت أعمال مكوليف على الصعيد الدولي مع أحدها في كيفالونيا باليونان (حيث أمضت إقامتها الفنية في مركز إيونيون للفنون والثقافة Lonion Center for the Arts and Culture)، وفي مركز دايبر للفنون Dyer Arts Center في روشستر، نيويورك. وفي عام ٢٠١٠، تمت دعوتها لتقديم عملها والعمليات في مؤتمر TEDx في أوستن، تكساس (www.tedxislav.com).

مكوليف هي أستاذ مشارك لتصميم الفن والإعلام في جامعة Gallaudet، الجامعة الوحيدة في العالم للصم وضعاف السمع، ومقرها في واشنطن العاصمة، حيث تقيم حالياً.



SECRET COINS

MOHAMED ALLAM

Secret Coins is centered on scenes of a woman dancing inside a bustling industrial house. Filmed in various locations in Tokyo and Cairo, it follows an interest in spaces where the movement of bodies is seemingly organised by an unwritten choreography. The film is structured as a fluid and open ended tale that unfolds between two seemingly unrelated story lines: the choreography and excerpts from short stories written by Hassan Elhalwagy. The filmmaking, dancing and reading of literary texts are set in locations that are neither familiar to the performers nor established locations for the making or viewing of art. This bringing together of different artistic practices and locations, as well as the texts that point to the routines and patterns of life creates a space located in the in-between of repetition, the familiar and the possibility of deviation.

Egypt
Installation
2015-2016

Mohammed Allam studied at the Arts Education Faculty of Helwan University in Cairo. His work spans different media such as video, performance and sound and often refers to the social and political constituents of his surroundings through the use of experimentation and irony. Since 2003 he has participated in numerous live events and exhibitions in Cairo and internationally. Allam also has a longstanding curatorial practice and participated in organizing several art events such as the Cairo Video Festival and Roznama. Furthermore he is a co-founder and director of the Cairo-based artist initiative "Medrar for Contemporary Art".

www.mohamedallam.com



عملات سرية

محمد علام

ولد محمد علام في أسيوط ويعيش ويعمل بالقاهرة. تتناول أعماله مفاهيم اجتماعية وسياسية في إطار تجريبي ساخر مستخدماً وسائط مختلفة مثل الفيديو والأداء والصوت. شارك منذ عام ٢٠٠٣ عدة أحداث ومعارض في بلدان متعددة مثل شتوتغارت وبرلين وروما وجوهانسبرج وكاليفورنيا وطوكيو والمغرب وتونس ومدن أخرى إضافة للقاهرة. إلى جانب أعماله الفنية يهتم أيضاً بالإدارة الثقافية حيث شارك في عام ٢٠٠٥ في تأسيس "مدرار للفن المعاصر" كما شارك في تنظيم عدة فعاليات فنية بالقاهرة.

عملات سرية يركز حول مشاهد مختلفة لفتيات يرقصن داخل أماكن عمل صاخبة تم تصويرها في أماكن مختلفة بين طوكيو والقاهرة، لم يكن الفيلم محدوداً داخل سيناريو أو حدود معينة، حيث يتتبع اختيارها فكرة أنها أماكن غالباً ما تنتظم بداخلها حركة الأجساد، مثل انتظام حركة العمال في ورشة حديد أو مطبعة كبيرة أو الحركة المرورية لشوارع المدن المزدحمة أو "وظيفية" مكاتب العمل الصغيرة. إن هيكله أشبه بسائل وقصة مفتوحة النهاية تتجلى بين عدة سرديات ليس بينهم أي صلة مباشرة. كذلك يأتي الدمج بين ممارسات فنية وأماكن مختلفة بالإضافة إلى النصوص التي كتبها حسن الحلوجي التي تشير إلى روتين وأنماط حياتية ليصنع فضاء يقع على هذا الحد الفاصل المتأرجح بين الروتين ولحظة اختلاله.

مصر
عمل مركب
٢٠١٦-٢٠١٥





HAUGHTY MOHAMED SHOUKRY

Haughty is a conceptual idea of the contradictory surrealistic environment we are leaving in Egypt nowadays on a political, economic and social level. We feel deserted in a world where logic and reason has been long gone. We are dreaming of the world around us, it is a hazy feeling of reality. The concept displaces the reflected image of the spectator putting his distorted representation in a surrealistic mocking scene.

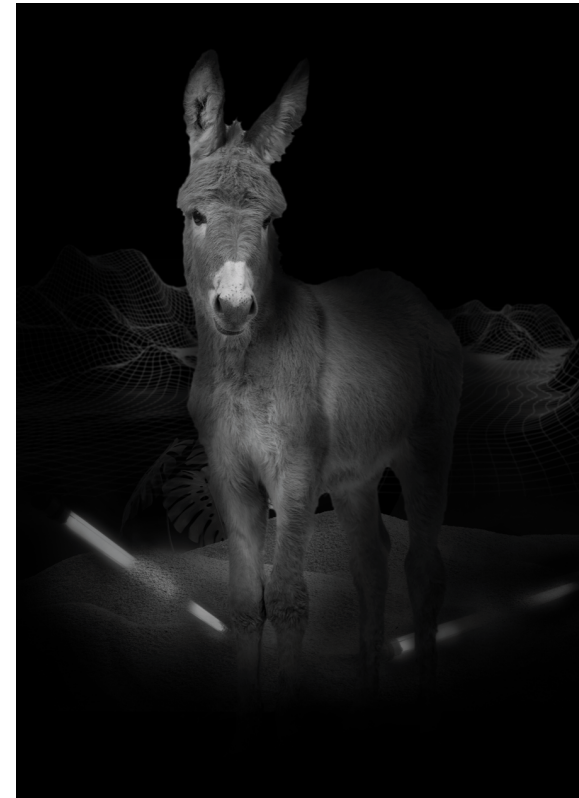
Spectators are confronted with a sarcastic situation - that they are unwillingly part of, as we are all part of what is going on around us but with no real influence. We are merely puppets fluffing our role in the big play.

Egypt
Interactive installation
2018

Mohamed Shoukry is a contemporary artist in Cairo, Egypt. Shoukry holds a PhD from Faculty of Applied Arts in "Video Sculpture". He exhibited in various international art venues including Galerie der Kunstler, Germany 2017 and Sharjah Art Museum, Emirates, 2016 to name a few.

Shoukry was awarded several times including the Fulbright fellowship in New York 2014, salon of youth third prize, Cairo 2005 and first prize in Talaa exhibition for three consecutive years, Cairo (1999-2001). He was granted several artist in residence programs, Prohelvetia, Zurich 2011 / Hasla Museum, South Korea (2011) and Triangle Trust, Taiwan (2004).

www.mohamedshoukry.com



متغطرس محمد شكري

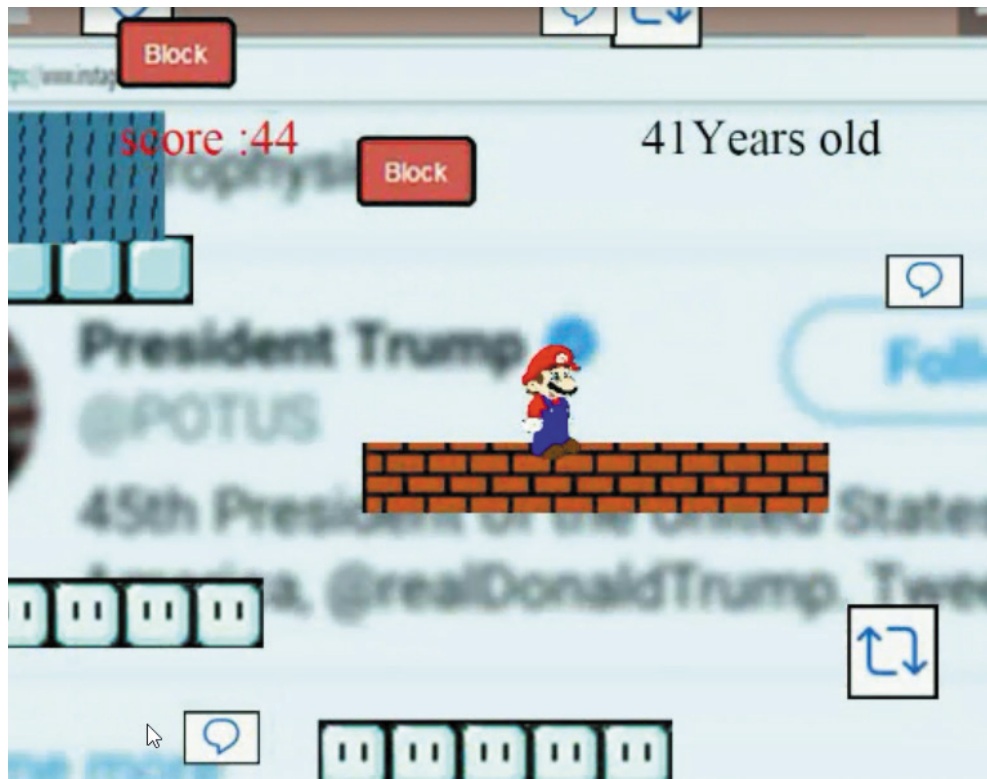
يقدم عمل «متغطرس» مفهومًا يتناول البيئة المتناقضة العيشية التي نعيش في سياقها في مصر حاليًا على الأصعدة السياسية، والاقتصادية، والاجتماعية. نشعر بأننا قد تم هجرنا في عالم يغيب عنه المنطق. نعيش في عالمنا وكأننا نحلم؛ نشعر وكأن الواقع أصبح ضبابيًا. يرتكز مفهوم العمل على وضع صورة المشاهد المنعكسة في بيئة عيشية ساخرة.

يجد أفراد الجمهور أنفسهم في مواجهة وضع ساخر لم يختاروا المشاركة فيه بالضرورة؛ فنحن جميعًا نشكل جزءًا مما يجري حولنا دون أن يكون لنا تأثيرًا بالضرورة. نحن مجرد دمنٍ نُؤدي دورنا في مسرحية كبيرة.

مصر
عمل مركب تفاعلي
٢٠١٨

محمد شكري هو فنان معاصر يقيم في القاهرة، نال شكري درجة الدكتوراة في كلية الفنون التطبيقية في تخصص الفيديو التحتي. عرضت أعماله في العديد من مساحات الفن الدولية من بينها (جاليري دير كونستلر) بألمانيا عام ٢٠١٧، ومتحف الشارقة للفنون بالإمارات عام ٢٠١٦.

حصل شكري على العديد من الجوائز من بينها منحة زمالة هيئة (فولبرايت) عام ٢٠١٤، والجائزة الثالثة بصالون الشباب بالقاهرة عام ٢٠٠٥، والجائزة الأولى بمعرض الطلائع لثلاثة سنوات متتالية (بين ١٩٩٩ و ٢٠٠١). حصل على العديد من منح الفنان الزائر، منها (بروهلفيسيا) بزيورخ عام ٢٠٠١، ومتحف (هاسلا) بكوريا الجنوبية عام ٢٠١١، و(تراينجل تراست) بتايوان عام ٢٠٠٤.



MARIO 2018

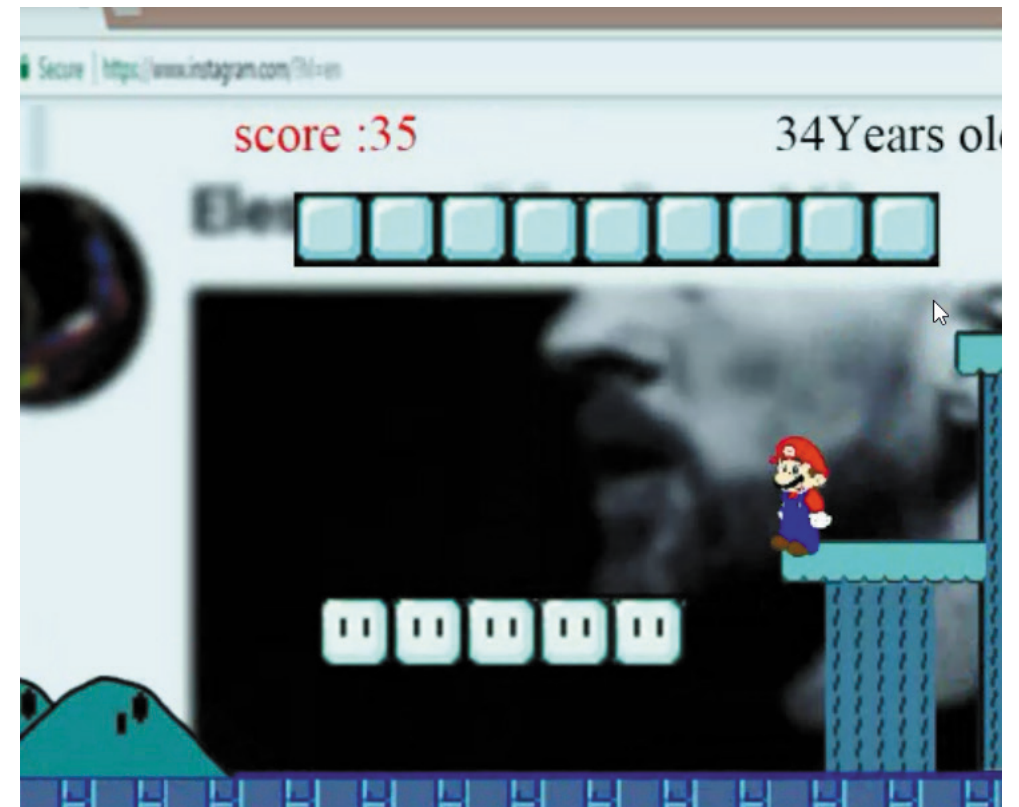
NAYRA MOSTAFA

Who didn't love Mario, the video game? Who hasn't played it so many times that Mario became part of who we are, and came to represent who we are in one way or another. For we have controlled his life, and we have fought for it. Unlike us, Mario is the childish, innocent part of our lives that hasn't been subjected to the factor of time. This work reflects the life of Mario, but, similar to the nature of our times and the progression of our ages, it reflects the innocent part carried within us, so what happens if we change our own nature?? Does the way we look at our own nature change? Do we reform our thoughts and our futures? The gamer needs to decide on Mario's future, so do you still have that same resilience to keep him alive, or not? Help Mario by winning the game and finding a solution.

Egypt
Video Game
2018

Nayera Mostafa was born in 1993. She has a BA in Art Education and is a MA researcher in the Department of Illustration and Photography, specialized in New Media, a field which interests her very much. She works as a game designer and has participated in Game Jam ITI in 2016, 2017 and 2018. Nayera has also participated in the 28th edition of the Youth Salon with an interactive work: "Preparation in the Void." She has participated in many group exhibitions such as the Art Education's Art Exhibition at the Opera House, and the first edition of the Forum of Fine Arts as well as the Exhibition of Animation at the Prince Taz Palace.

<https://www.behance.net/NAYRAMOSTAFA>



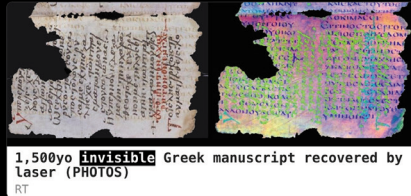
ماريو ٢٠١٨

نيرة مصطفى

نيرة مصطفى مواليد ١٩٩٣ بكالوريوس تربية فنية وأستاذة ماجستير قسم الرسم والتصوير تخصص الميديا الجديدة. وعندي اهتمام كبير بالمجال أعمل كمصممة ألعاب شاركت في ٢٠١٨ Game jam ITI ، ٢٠١٧ ، ٢٠١٦ ، وشاركت أيضاً في صالون الشباب الدورة ٢٨ يعمل تفاعلي تجهيز في الفراغ وشاركت بمعارض عديدة جماعية مثل معرض فنون التربية الفنية بدار الأوبرا وملتقى الفنون التشكيلية الأول و معرض الرسوم المتحركة بقصر الأمير طاز.

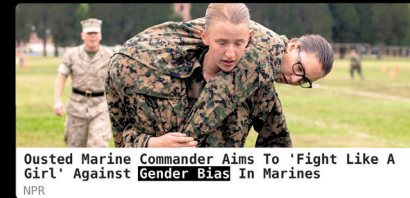
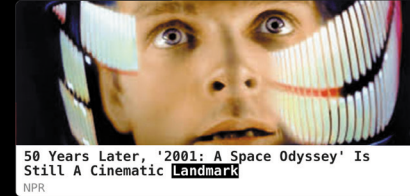
و حاربنا للدفاع عنها ، ماريو هي الجزء الطفولي البريء في حياتنا الذي لم يتعرض لعوامل الزمن بعكسنا نحن فهذا العمل يعكس حياة ماريو ولكن بطبيعة زمننا و تقدم عمرنا فهو يعكس الجزء البريء المحفوظ في داخلنا فماذا لو غيرنا في طبيعتها؟؟ فهل تتغير نظرتنا لها وإعادة صياغة أفكارنا ومستقبلنا ، فعلى اللاعب تقرير مصير ماريو فهل لازلت تمتلك ذلك الإصرار للحفاظ على حياته أم لا؟ ساعد ماريو في الفوز باللعبة وإيجاد الحل لها .

مصر
٢٠١٨



A RITUAL ABOUT THE INVISIBLE DIMENSION OF BIG DATA

04-04-2018 12:56:44



A LANDMARK ABOUT THE ALGORITHMIC DIMENSION OF GENDER BIAS

04-04-2018 13:14:29

PREDICTIVE ART BOT NICOLAS MAIGRET & MARIA ROSZKOWSKA

Predictive Art Bot is an algorithm that uses current discourse as a basis to create concepts for artistic projects and, at times, prophesize absurd future trajectories for art.

Algorithms are now widely used in different fields to make predictions using data analysis, statistical analysis and pattern recognition for applications including the purchasing behavior of particular groups, global market developments and even potential crimes. In contrast, the Predictive Art Bot is a specialist in making art forecasts, published daily on Twitter, which are meant to expand the limited human imagination with new, non-human perspectives.

France/Poland
Installation
2015-2018

DISNOVATION.ORG is a working group based in Paris. At the crossroads between contemporary art, research and hacking, the collective develops situations of disturbance, speculation, and debate, challenging the ideology of innovation and stimulating the emergence of alternative narratives. They recently edited The Pirate Book, an anthology on media piracy. Their work has been presented internationally at venues such as the Museum of Art and Design in New York City, Palais de Tokyo in Paris, transmediale, FILE and the Chaos Computer Congress.

<http://disnovation.org/pab.php>

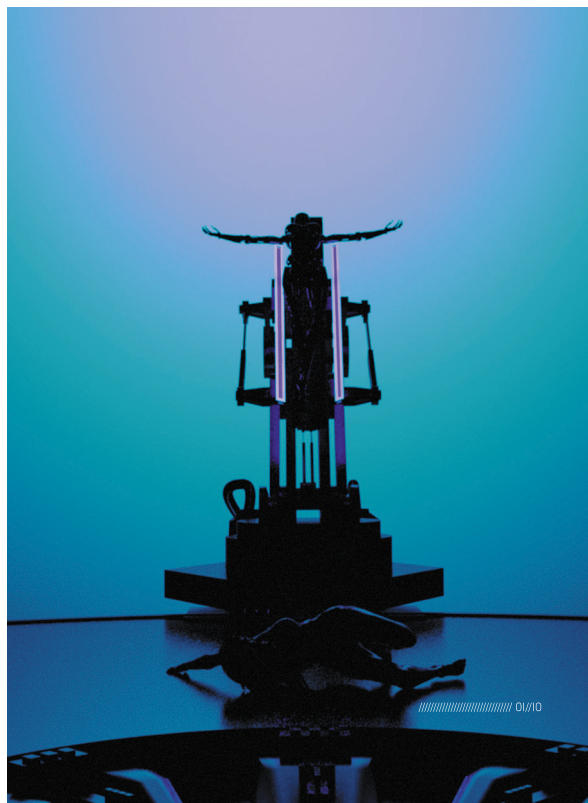
روبوت التكهّن الفني نيكولاس ميجريت، وماريا روزكوسكا

إن عمل «روبوت التكهّن الفني» هو عبارة عن خوارزمية تستخدم الخطاب الراهن كأساس تبني عليه مفاهيم لمشاريع فنية جديدة، وأحيانًا تستخدمه من أجل التكهّن بمسارات مستقبلية عيثة للفن.

يتم استخدام الخوارزميات حاليًا على نطاق واسع في مجالات مختلفة من أجل التكهّن بنتائج معيّنة عن طريق تحليل البيانات، والتحليل الإحصائي، وتحديد الأنماط؛ ولذلك تطبيقات عديدة منها على سبيل المثال التكهّن بالسلوك الشرائي لمجموعات معيّنة، والتكهّن بتطورات السوق العالمية، أو حتى التكهّن بالجرائم المحتملة. في المقابل، فإن روبوت التكهّن الفني هو متخصص في التكهّن بالأمور التي تتعلق بالفن؛ وينشر تكهّناته تلك يوميًا على موقع (تويتر). الغرض من ذلك هو توسيع نطاق الخيال البشري الضيق لكي يسع وجهات نظر غير بشرية.

فرنسا/ بولندا
عمل مركب
٢٠١٥ - ٢٠١٨





10//01 NOIV

OMAR ELKAMMAR / ZIH-YAO JIAN / THEERAWATT
KLANGEJARONCHAI / CHOREOGRAPHY : CAMILLE
SCHAFFER

10//01 is a virtual reality dance experience. The project presents a journey to the intersection where two timelines cross in history of human and artificial intelligence, which could see the interaction of two virtual characters (as human and AI robot) in choreography dance when the visitor wears the VR headset.

Human creates the human-form robot in human-level intelligence to satisfy their desires and curiosity, even they don't realize that the machines grow powerful enough to influence the fate of humanity. We extend the perceptions to recreate the scenario which the intelligence might become a risk in history, and how humans react when they face them.

By rigging the joints from motion capture Dancer's head and limb-positions into animation of 3D characters, and creating a VR environment for stage, this project also shows the possibility that dance performance can enhance the immersive experience for visitors by using modern technology.

NoIV is a media arts collective based in Berlin, Germany. The main focus of the group is the interaction and integration of virtual entities and mediums with the physical world. The collective started in 2016 with the three members with few works being exhibited in various places around Europe.

Egypt / Taiwan / Thailand / France
VR Dancing Performance
2017

(نو آي في) هي جماعة فنية تعمل بالوسائط الجديدة مقرها برلين بألمانيا. يتركز اهتمام المجموعة على التفاعل والتكامل بين الكيانات والوسائط الافتراضية وبين العالم المادي. بدأت المجموعة نشاطها عام ٢٠١٦، حيث تكونت من ثلاثة أعضاء، وعرضت أعمالها في بعض الأماكن عبر أنحاء أوروبا.

مجموعة نو آي في عمر القمر، وزى-ياو جيان، وذيراوات كلانجيجيرونشاي تصميم الرقصات: كاميل شيفر

إن عمل «آي أو//أو آي» هو بمثابة تجربة راقصة في الواقع الافتراضي. يقدم المشروع رحلة إلى موقع تقاطع كل من الذكاء البشري والذكاء الاصطناعي؛ وهي لحظة تاريخية مميزة. حين يضع أفراد الجمهور نظارة الواقع الافتراضي، ينكهم مشاهدة رقصة بين شخصيتين افتراضيتين (أحدهما يمثل إنسان والآخر إنساناً آلياً). يقوم الإنسان البشري بصنع الإنسان الآلي على درجة من الذكاء تشبه الذكاء البشري؛ وذلك من أجل تلبية رغباته وفضوله، إلا أنه لا ينتبه إلى أن الآلة تزداد قوة إلى درجة التأثير في مصير الإنسانية ذاتها. نحاول هنا أن نخلق سيناريو يصبح فيه الذكاء الاصطناعي خطراً على مجرى التاريخ، ونحاول تخيل رد فعل البشر في مواجهة ذلك.

يسعى هذا العمل أيضاً إلى إظهار إمكانية الأداء الراقص على تحسين التجربة الغامرة -التي نضع فيها الجمهور- عن طريق استخدام تكنولوجيا حديثة.

مصر / تاوان / تايلاند / فرنسا
عرض واقع افتراضي أدائي راقص
٢٠١٧



POST-LABOURATORY
OTTONIE VON ROEDER

The Post-Labouratory is an answer to the rapid automation of labour and the resulting cultural crisis. It liberates us from the idea of the necessity of labour and supports us in discovering our true desires. It offers participants the possibility to abolish their job by developing a robot that does their labour with the engineering help of post-labour companions.

Through the abolition of their labour, the participants can explore a post-labour future. The post-labour companions assist the participants to reconsider their desires during individual sessions.

The creative action of making and discussions about work, leisure and life enables this passage. The Post-Labouratory claims that the quality of automating technology increases if the specialists – people working in the job to be automated – take an active part in the development of the robot.

Ottonie is a designer based in Germany who graduated from the Design Academy Eindhoven in the Social Design master program in 2017. Ottonie is currently self-employed, mainly in Germany and the Netherlands, in the field of speculative and critical design and cultural education. She was trained as a designer in Germany, Switzerland, Israel and the Netherlands through studying and working in the field or related areas. Her projects were nominated for the Gijs Bakker Award 2017 and the Post Fossil City Contest 2017 amongst others and shown in Germany, the Netherlands, Italy, China and Japan.

www.ottonieroeder.de

Germany
Video
2017

عصر ما بعد العمالة أوتونى فون رودر

(أوتوني) هي مصممة جرافيكية تقبع في ألمانيا. تخرّبت في أكاديمية التصميم بأيندهوفن في إطار برنامج الماجستير في تخصص التصميم الجرافيكي عام ٢٠١٧. تعمل (أوتوني) الآن بشكل مستقل في كل من ألمانيا وهولندا في مجال التصميم والتعليم الثقافي. حصلت على تدريبها في مجال التصميم الجرافيكي في كل من ألمانيا، وسويسرا، وإسرائيل، وهولندا من خلال الدراسة والعمل في المجال. رشّحت أعمالها لجائزة (جيز بيكر) ٢٠١٧، ومسابقة (يوسف فوسيل سيني) عام ٢٠١٧. كما عرضت أعمالها في كل من ألمانيا، وهولندا، وإيطاليا، والصين، واليابان.

إن عمل «عصر ما بعد العمالة» هو بمثابة طرح بديل لعملية التحول السريع باتجاه العمالة الأوتوماتيكية، وما نتج عنها من أزمة ثقافية. فهو يحررنا من فكرة ضرورة العمل، ويساعدنا على اكتشاف رغباتنا الحقيقية. يوفر العمل للمشاركين إمكانية ترك عملهم عن طريق تطوير إنسان آلي ينوب عنهم؛ وذلك بمساعدة رفيق من رفقاء عصر «ما بعد العمالة». يترك عملهم، يمكن للمشاركين استكشاف مستقبل ما بعد القوى العاملة. يساعد رفقاء عصر «ما بعد العمالة» المشاركين على الالتئام إلى رغباتهم الحقيقية خلال جلسات فردية تتخللها نقاشات عن مفاهيم العمل، وأوقات الفراغ، وعن الحياة. يزعم عمل «عصر ما بعد العمالة» أن جودة التقنيات الأوتوماتيكية تزيد إذا أصبح للمتخصص أي الشخص الذي كان يقوم بالعمل قبل إحلاله بالآلة- دوراً في تطوير الإنسان الآلي.

ألمانيا
فيديو
٢٠١٧



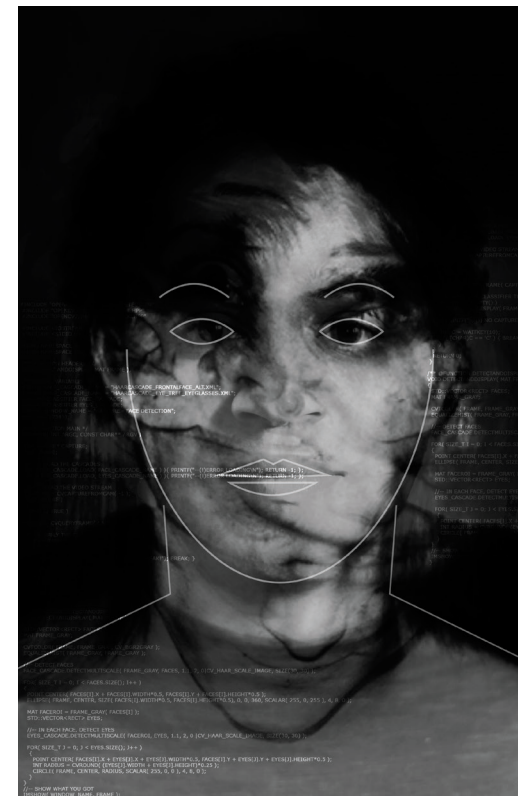
IDEMIX SAMEH EL TAWIL

Through an arrangement of 2 cameras or more – the work composes a live-portrait of the visitor from frontal perspectives simultaneously, aligned using face detection and machine learning technologies. The resulting video is unsettling way, detached from the common laws of symmetry, color differentiation and the perception of depth of the human eye. In case of several spectators are standing in front of the cameras, a composite portrait of their different facial features develops in real time, creating a hybrid portrait. The project includes a time aspect that allows the faces blending to take place mixing present and past faces. Face recognition / tracking is a technique often used by police, military, spyware, intelligence systems and corporate entities to search for and find suspicious or target people. Therefore the same technology is used in this project to confuse facial identities and emphasize the artificiality and arbitrariness of identification.

In 2000 Sameh received a B.A. in Applied Arts from Helwan University in Cairo, Egypt, in 2012 he received a High Diploma from the Fine Art Academy (ADBK) Munich, Germany and from 2014-2016 he mastered in Media Art Histories at Donau University in Krems, Austria. Sameh Al Tawil has been based in Germany since 2013. As a digital media artist, he develops interactive installations that are at the intersection of digital media and performance art. His main interest is in creating platforms for public participation, by perverting technologies such as virtual and augmented reality, computerized surveillance or telematic networks. He is inspired by political events, the cyborg concept, selfography and animatronics.

Sameheltawil.com

Egypt
Human Centric Interactive Art Project
2018



أيدميكس سامح الطويل

بواسطة تنسيق مكون من كاميرتان أو أكثر؛ يقوم هذا العمل بتكوين صورة حية لوجه الزائر من مناظير أمامية بشكل متزامن. يتم صف تلك الصور سوياً باستخدام تقنيات التعرف على الأوجه والتعلم الذاتي للآلة. تأتي النتيجة النهائية مشوشة بشكل من الأشكال؛ بعيدة عن قوانين التناظر المعتادة، واختلافات الألوان، وعمق رؤية العين البشرية. في حالة وقوف أكثر من شخص أمام الكاميرات؛ تنتج صورة مركبة مكونة من ملامحهم المختلفة بشكل حي؛ صانعة بذلك وجهاً هجيناً. ينطوي المشروع على عنصر يتعلق بالزمن؛ حيث أنه يتيح عملية امتزاج الأوجه ببعضها البعض عن طريق خلط أوجه من الحاضر بأوجه من الماضي. تستخدم عادةً تقنية التعرف على الأوجه من قبل الشرطة والجيش وبرامج التجسس وأنظمة المخابرات والشركات، إما بغرض البحث عن مشبوهين أو استهداف أشخاص معينين. لذلك تستخدم نفس التقنية في هذا المشروع للتشويش على الهويات المتعلقة بالأوجه، وللتأكيد على الاصطناعية والتعسف المحيطان بموضوع التعرف على الهوية.

حصل سامح عام ٢٠٠٠ على شهادة البكالوريوس في الفنون التطبيقية من جامعة حلوان في القاهرة. وفي عام ٢٠١٢ حصل على الدبلوم العليا من أكاديمية الفنون الجميلة (ADBK) في مدينة ميونخ بألمانيا. أما في الفترة من ٢٠١٤ إلى ٢٠١٦ فقد أتقن تاريخ الفن الإعلامي في جامعة دوناو في كريسيس بالنمسا. يقيم سامح الطويل في ألمانيا منذ عام ٢٠١٣. وقد عمل من خلال فنه الرقمي على تطوير أعمال فنية تفاعلية تجمع بين الفنون الرقمية والعروض الفنية. ويتمثل اهتمامه الرئيسي في إنشاء منصات للمشاركة العامة، من خلال تقنيات التكنولوجيا المضللة مثل الواقع الافتراضي والواقع المعزز، أو التجسس الرقمي أو شبكات التحكم عن بعد. وهو يستوحى أعماله من الأحداث السياسية، ومفهوم سايبورج، ودراسة الصور الذاتية (Selfie)، والأنيماترونكس.

الأنيماترونكس: هو مجال متعدد التخصصات يدمج بين التشريح، الروبوتات، علم الميكانيكا والحركة، وفن تحريك الدمى مما يؤدي إلى إنتاج رسوم متحركة نابضة بالحياة. المصدر: ويكيبيديا.

مصر
مشروع فني تفاعلي محوره الإنسان
٢٠١٨



AFFORDABLE DREAMS

SANDRINE DEUMIER

Through the apparent variety of cybernetic bodies, the series "Affordable Dreams" presents fictional variations of states of consciousness. In this dehumanized dream world, connected bodies stretch out to remaining desirous objects that turn out to just be the reflection of their own affective machines. This reflection is perhaps none other than another state of being human.

France
Video Installation
2017

Author, video artist and performer. With her dual philosophical and artistic training, Sandrine Deumier constructed a multifaceted poetry focused on the issue of technological change and the performative place of poetry conceived through new technologies. Using material from the word as image and the image as a word vector, she also works at the junction of video and sound poetry considering them as sensitive devices to express a form of unconscious material itself. The process of writing and the mobile material of the image function as underlying meanings of reflux which refer to the real flickering and to their reality transfers via unconscious thought structures. Her work consists mainly of texts, digital poetry, multimedia installations and audiovisual performances in collaboration with composers.

<http://sandrinedeumier.com/>



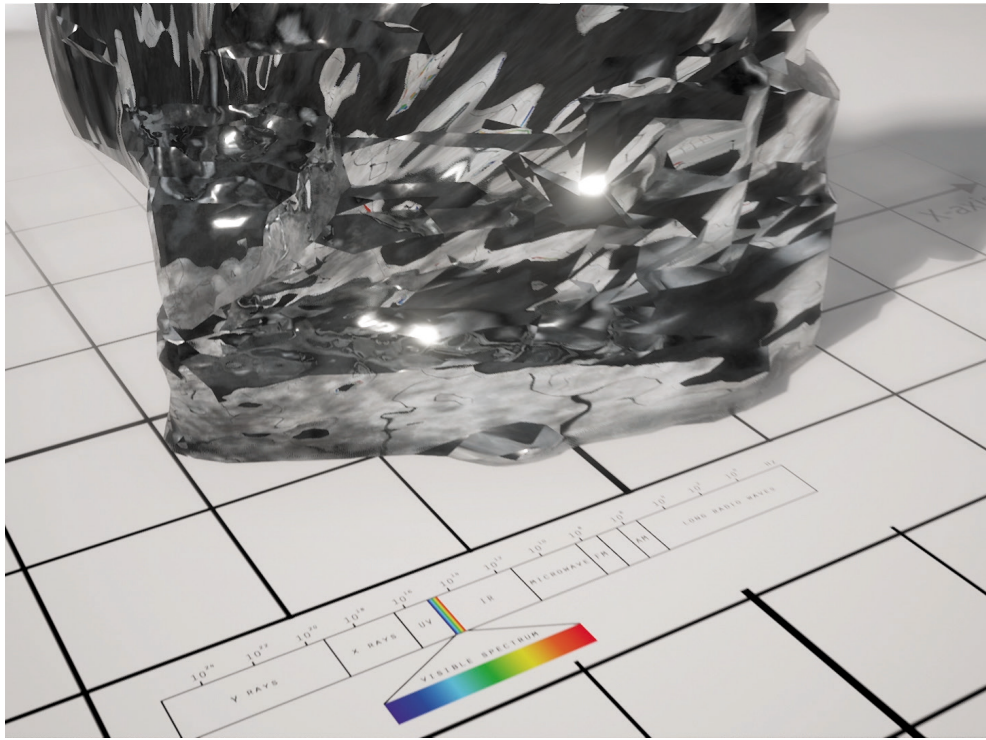
أحلام في متناول اليد

ساندرين دوميه

ساندرين هي كاتبة وفنانة فيديو وفنانة أداء. درست الفن والفلسفة، وصاغت أعمالاً شعرية تركز على مسألة الموقع الأدائي للشعر في سياق التطورات التكنولوجية الجديدة. تستخدم (ساندرين) وسيط الكلمة كصورة، والصورة ككلمة خطية، كما تتناول في أعمالها التقاطع بين الفيديو والشعر الصوتي حيث تتعامل معهما كأدوات حساسة تستخدم في التعبير عن شكل من أشكال مادة اللاوعي في حد ذاتها. تلعب كل من عملية الكتابة والصورة المتحركة دور معاني ضمنية تشير إلى وميض الصورة ذاتها وإلى الواقع الخاص بها، لتنتقل تلك المعاني في النهاية عبر البناء اللاوعي للأفكار. تتكون أعمالها بالأساس من نصوص، وأشعار رقمية، وأعمال مركبة متعددة الوسائط، وعروض أدائية سمعية بصرية بالتعاون مع مؤلفين موسيقيين.

تقدم سلسلة «أحلام في متناول اليد» أشكال خيالية متنوعة لحالات مختلفة من الوعي، وذلك عبر تصوير لأجساد سبرانية تختلف عن بعضها ظاهرياً. في ذلك العالم المتجرد من صفات الإنسانية، تتمدد أجساد متصلة بأجهزة لتتشابك مع مجسمات أخرى تجسد الرغبة، ويتضح نهايةً بأنها مجرد انعكاس لآلاتهم العاطفية. ربما يكون ذلك الانعكاس ليس إلا حالة أخرى من حالات الكينونة الإنسانية.

فرنسا
عمل فيديو مركب
٢٠١٧



C.A.R.R.I.E. SARA CULMANN

The work C.A.R.R.I.E. presents the material world from the point of view of contemporary materials science and informs of the latest discoveries in the field of material physics. These video essays are arranged alongside four excerpts from an imaginary science-fiction book on the possibilities of communication with the material world.

Russia
Video Installation
2016-2017

Sara is a visual artist with a CG specialist background. Her artistic practice is focused on technology and digital media and often employs narrative to emphasize the connections between society, culture, and history.

<http://cargocollective.com/saraculmann/WORK>



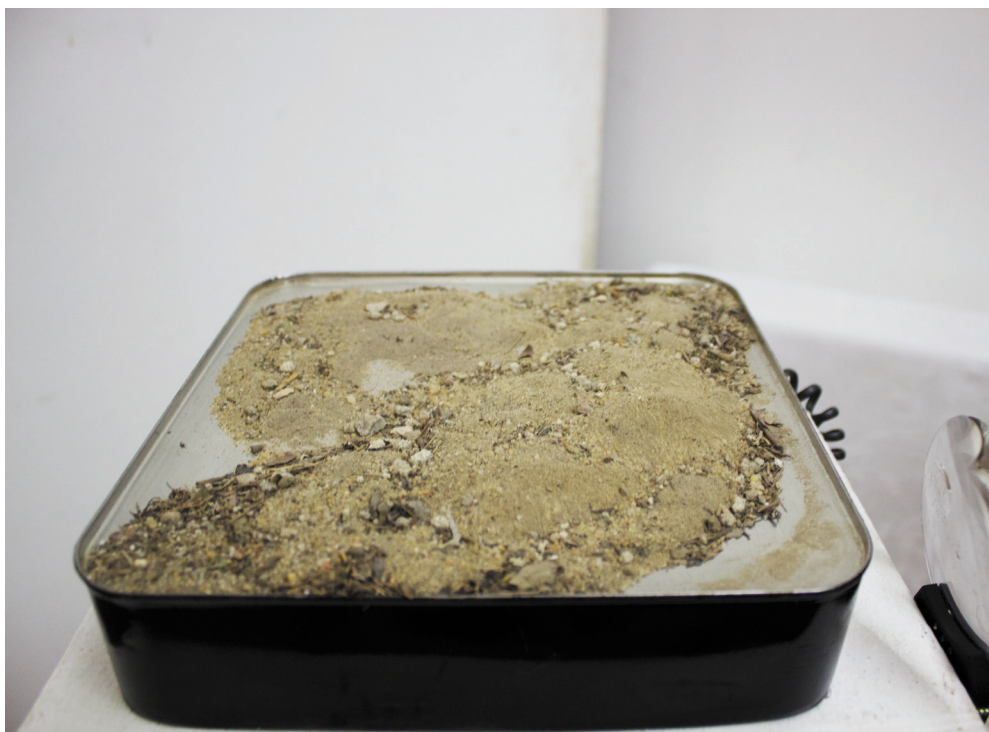
ك.ا.ر.ر.ي سارة كولمان

سارة فنانة بصرية لها خلفية في تصميم المؤثرات البصرية الرقمية. تركز ممارساتها الفنية على التكنولوجيا والوسائط الرقمية، وعادة ما تستخدم السرد للتأكيد على العلاقة بين كل من المجتمع، والثقافة، والتاريخ.

يصور عمل ك.ا.ر.ر.ي العالم المادي من منظور علم المواد المعاصر، كما أنه يستلهم معالجته من آخر الاكتشافات في مجال الفيزياء المادية. العمل مكون من مجموعة من الفيديوهاث النثرية التي تعرض إلى جانب أربعة مقتطفات من كتاب خيال علمي وهمي موضوعه عن إمكانيات التواصل مع العالم المادي.

روسيا
عمل فيديو مركب
٢٠١٦ - ٢٠١٧





MAGIC SAND SHADWA ALI

"Magic Sand" was done in collaboration with 6 French artists from L'École Supérieure d'art Aix-en-provence.

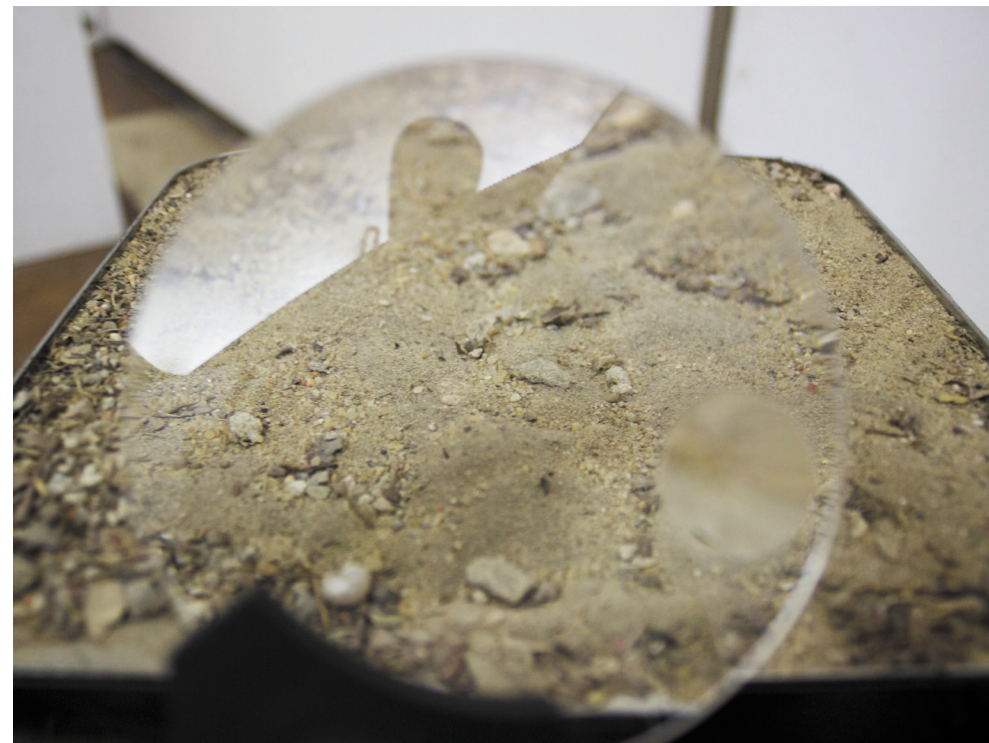
The installation is an-interactive black metal box with aside magnifying glass, on the box's surface a moving -natural object- sand grains which exist as a static random element in our environment; When the audience approach to the box, The sand starts to move into a randomly movement and when they get away it's movement stops and the sound as well and Vise Versa, while every different movement has a different -low frequency waves- sound. As long as this sand wasted in every street in Alexandria and Egypt overall but no one notices its existence, it looks like the crowd when you look at it you just see a crowd but when you focus and get closer you can see every specific detail, likewise the magnifying glass can be the tool for taking a closer look and observing.

Egypt
Interactive installation
2017

Shadwa Ali is an Egyptian Audio-Visual artist born in Alexandria. She graduated from the Faculty of Fine Arts, Alexandria University, 2012. She studied filmmaking at Jesuit film school in Alexandria, 2017.

She exhibited her work in many exhibitions such as "Roznama 5" exhibition at Medrar, Cairo, 2016; "Interruption" exhibition at townhouse, Cairo, 2014; 23th & 25th Cairo youth salon; Agenda & First time exhibitions at Bibliotheca Alexandria.

shadwaali90.wixsite.com/shadwaali



رمال سحرية شدوى علي

نتج عمل «رمال سحرية» عن ورشة عمل بعنوان «مجسمات ميكانيكية إلكترونية ضوئية» أقيمت بكلية الفنون الجميلة بالإسكندرية بالتعاون مع ستة فنانين فرنسيين من المدرسة العليا للفنون بمدينة (أكس أون بروفونس).

يعتبر هذا العمل المركب بمثابة صندوقًا أسودًا تفاعليًا إلى جانبه عدسة مكبرة، فوق سطح الصندوق تتحرك ذرات رمال طبيعية، وهي موجودة في بيئتنا كعناصر عشوائية جامدة. حين يقترب أفراد الجمهور من الصندوق، تبدأ ذرات الرمال في التحرك بشكل عشوائي؛ وحين يتعدون تتوقف عن الحركة ويتوقف الصوت الناتج عن ذلك. ترتبط بكل حركة مختلفة موجة منخفضة التردد تنتج صوتًا مختلفًا. عادة ما تهدر تلك الرمال في كل شارع من شوارع الإسكندرية -وشوارع مصر بشكل عام- دون أن يلاحظها أحد، ويسعى هذا العمل إلى دعوة الجمهور للاقترب والتدقيق في أدق تفاصيلها.

مصر
عمل مركب تفاعلي
٢٠١٧



IN THE SHADOW OF DARKNESS SIMON WECKERT

Two objects are pointing to the moon and the sun. The LED lights represent the brightness of the two celestial objects as seen from the centre of the earth in real-time. Fading with the movement of the moon towards the sun, the installation foresees the date of the next solar eclipse in any part of the world - that rare moment when the sun and the moon are in one line to the earth. In the history of mankind, the natural phenomena of solar eclipses has been interpreted as a threatening omen, abused by tyrants and described in mythological contexts. Today, having overcome the fear of its super natural quality, we tremble with the perspective a few minutes without solar energy - will our tools and technological gadgets retract in shock? In the moment of shock, the power source will be switched off. The techno-planets remain paralyzed until the moon has past the sun.

Germany
Installation
2017

Simon Weckert is an artist and designer with his home base at the University of Art, Berlin. He likes to share knowledge on a wide range of fields from generative design to physical computing and implementation of media projects. His focus is the digital world - including everything related to code and electronics. With his love to new technologies he combines an understanding of visual, physical and interaction design with algorithmic, electronic and mechatronic knowledge. The reflection on current social aspects, ranging from technology oriented examinations to the discussion of current social issues, are always part of his work.

Real-time 'Slot Machine', generating algorithmic quotes depending on which 3 producers of 'Hope' the machine predicts for the user.

www.simonweckert.com



في ظل الظلام سيمون فيكرت

يحتوي المشروع جسمان يشيران إلى القمر والشمس. وتمثل أضواء LED سطوع الجسمين السماويين كما تُرى من مركز الأرض في نفس الوقت. تخفت هذه الإضاءة مع حركة القمر باتجاه الشمس، حيث يتوقع العمل الفني تاريخ كسوف الشمس القادم في أي بقعة من بقاع الأرض - تلك اللحظة النادرة عندما يكون الشمس والقمر في خط واحد مع الأرض -. طوال تاريخ البشرية تم تفسير الظاهرة الطبيعية للكسوف الشمسي على أنها نذير بالخطر، وأسيء استخدامها من قبل الطغاة، وتم وصفها في سياقات أسطورية. أما في يومنا هذا، وبعد أن تغلبنا على الخوف من قدرات الكسوف الشمسي الخارقة للطبيعة، فإننا نرتعب من احتمالية قضاء بضع دقائق دون طاقة شمسية - هل تتراجع معدّاتنا وأدواتنا التكنولوجية عن أداء دورها فجأة؟ في تلك اللحظة، سيتم إيقاف تشغيل مصدر الطاقة. وتبقى الكواكب التقنية مشلولة الحركة حتى يمر القمر فوق الشمس.

ألمانيا
عمل فني
٢٠١٧



HOPE MACHINE

SIMON WECKERT & LILIAN NEJAPTOUR

Real-time 'Slot Machine', generating algorithmic quotes depending on which 3 producers of 'Hope' the machine predicts for the user.

Germany & United Kingdom
Interactive Installation
2017

Simon Weckert is an artist and designer with his home base at the University of Art, Berlin. He likes to share knowledge on a wide range of fields from generative design to physical computing and implementation of media projects. His focus is the digital world – including everything related to code and electronics. With his love to new technologies he combines an understanding of visual, physical and interaction design with algorithmic, electronic and mechatronic knowledge. The reflection on current social aspects, ranging from technology oriented examinations to the discussion of current social issues, are always part of his work.

Real-time 'Slot Machine', generating algorithmic quotes depending on which 3 producers of 'Hope' the machine predicts for the user.

www.lilian-nejatpour.com
www.simonweckert.com



آلة الامل

سيمون ويكرت و ليليان نجاتفور

آلة الامل هي آلة مزمانة تعمل على انتاج اقتباسات خوارزمية معتمدة على ثلاثة منتجات لـ «الامل» تتوقعها الآلة وتنتجها للمستخدم. يتم استخراج الاقتباسات من مصادر مختلفة، ثم يتم تصنيفها إلى عشرة فئات من «الامل»، وتشمل: المثابرة، والروحانية، والمال، والتفاؤل، والحب، والخط، والمعرفة، والسلوك، والدين، والحافز. خلال اللعبة، يسمح للمستخدم بعدد ثلاثة ضربات بالإضافة إلى ضربة الفوز بالجائزة الكبرى، اعتمادًا على فئة الامل التي ستقابلهم أثناء اللعب. تهدف آلة الامل إلى إعادة تشكيل طريقة تصميم الامل من خلال التكنولوجيا والبيانات، وبالتالي ما يعنيه المستخدم عندما يطلب الامل من جهاز يعمل حاسوبيا. وبنفس الطريقة، أصبح من الصعب للغاية تخيل الامل في أوج التقشف والاضطراب السياسي الحالي.

تم تقديم هذا العمل استجابة لموضوع مهرجان NODE بعنوان «إعادة تصميم الامل» في عام ٢٠١٧.

ألمانيا، المملكة المتحدة
عمل فني مركب
٢٠١٧



NEOTENY INSTITUTE FOR THE END OF WORK STÉPHANE DEGOUTIN AND GWENOLA WAGON

One will see overworked employees confined to absurd tasks, to avoid going mad behind their machines and overcome vacuity, they go back to childhood. When they get fired from their job, they let their repressed emotions take over, take it out on their working tools and destroy their machines. Their daily lives are made of Sudoku challenges in secret of their superiors, of office chairs races in the corridors. The office or the factory becomes the ultimate amusement park for the last human beings who dedicate themselves to work.

The installation is composed of a collection of found footage videos, which show the most blatant symptoms of the debasement due to labour in the beginning of the 21st century. It shows human beings concealed in zoo-like environments, entertaining themselves like neurotics. How is it possible to build a viable society by locking people in such dull environments?

Artists and researchers, Stéphane Degoutin and Gwenola Wagon have initiated the LOPH research Lab (Against the Planned Obsolescence of Man-kind). Their research subjects include mankind after man, architecture after pleasure, war and dance, sexual pleasure and non places... They have created a number of video, installations, books and films, such as Hypnorama, Sex Park, Vincennes Zoo Research Lab, the Terrorism Museum, Psychoanalysis of the International Airport, Cyborgs in the Mist, Dance Party in Iraq, What are You?, etc.

www.nogovoyages.com

France
Installation
2017



معهد نيوتيني (استدامة المرحلة اليرقية) لنهاية العالم ستيفان ديجوتان، وجوينولا واجون

(ستيفان ديجوتان، وجوينولا واجون) هما فنانين وباحثين، قاما بتأسيس معمل أبحاث (إل أو بي أش) (ضد مخطط زوال البشرية). تتضمن المواضيع التي تتناولها أبحاثهم الجنس البشري بعد زوال البشر، والعمارة بعد المتعة، والحرب والرقص، والمتعة الجنسية و«اللامكان»... قاما بصنع العديد من أعمال الفيديو، والأعمال المركبة، والكتب، والأفلام مثل «هينوراما»، و«حديقة الجنس»، و«معمل أبحاث حديقة حيوان فينسين»، و«متحف الإرهاب»، و«تحليل نفسي للمطار الدولي»، و«بشر آليون في الضباب»، و«حفلة راقص في العراق»، و«ما أنت؟»، وغيرها.

في هذا العمل سترى موظفين يعملون فوق طاقتهم، ملزمون بمهام عبثية. من أجل تجنب الإصابة بالجنون خلف الماكينات التي يستخدمونها في العمل، ينكبون إلى طفولتهم. حين يتم فصلهم عن العمل، يطلقون العنان لمشاعرهم المكبوتة، ويفرغون شحنه غضبهم في أدوات العمل ويدمرون الماكينات. تتكون حياتهم اليومية من تحديات تشبه لعبة الأرقام المتقاطعة (سودوكو)، ومن سباقات بينهم باستخدام كراسي المكاتب في الردهات، ولا يعلم شيئاً عن ذلك رؤسائهم. يصبح المكتب أو المصنع الذي يعملون به هو حديقة الملاهي الخاصة بآخر من كرسوا حياتهم للعمل.

يتكون العمل المركب من مجموعة من الفيديوهات الارشيفية التي تصور أبشع أعراض الإذلال المتعلقة بحالة العمال في مطلع القرن الحادي والعشرين. تصور الفيديوهات بشرًا محبوسين في أماكن تشبه حدائق الحيوان، يحاولون تسلياً أنفسهم وكأنهم مصابون بمرض عصبي. كيف يمكن بناء مجتمع صحي ومستدام عن طريق حبس البشر في مثل تلك البيئات العقيمة؟

فرنسا
عمل مركب
٢٠١٧



CAIRO 2018
FUTURE OF POSSIBILITIES

مستقبل
الاحتمالات
2018
القاهرة



GHOST SCANNING #3

SUNE PETERSEN

Are there ghosts in our midst?

Sune Petersen has created an installation that use modern depth sensing technology to scan back and forth through the space in front of the projection, the resulting glimpses of shadows are resembling ghosts appearing within a sea of flickering noise.

The trace of people passing by affects the projection and draw traces in the chaotic noise that continuously evolve.

Denmark
Interactive Installation
2016-2018 - ongoing project

Sune Petersen's work life has three facets. Artistic, commercial and educational.

His artistic practice mainly evolve around generative video performance and playful performative installations. He has been active in this field since 1997 and has seen and is constantly exploring the technology for new possibilities.

A background in science, having studied both physics and computer engineering, in combination with a creative approach to technology, have opened up for commercial work for instance in museums where he creates interactive installations using complex projections and multiple channels of audio to mediate architecture, the history of Europe, pixels and inventions, prison life, Japanese Cosplay culture and much more.

Sunep.net



المسح الشبكي رقم ٣

سون بيترسن

هل هناك أشباح تتجول بيننا؟

صنع (سون بيترسن) عملاً يستخدم تقنية استشعار العمق الحديثة من أجل إجراء مسح في أرجاء المكان في مواجهة الصورة المسقطة ضوئياً على الحائط. تشبه لمحات الظلال الناتجة عن عملية المسح ظهور أشباح وسط بحر من ومضات الضوضاء الاستاتيكية.

يؤثر مرور أفراد الجمهور على الصورة المسقطة ضوئياً، ليخلف آثاراً تشق طريقها وسط الضوضاء الاستاتيكية العشوائية التي يتغير شكلها باستمرار.

الدنمارك
تجهيز تفاعلي في الفراغ
٢٠١٦ - ٢٠١٨ - مشروع مستمر

هناك ثلاثة أوجه لمشوار (سون بيترسن) المهني، وجه فني، ووجه تجاري، وآخر تعليمي. تتمحور ممارساته الفنية بشكل أساسي حول أعمال الفيديو الأدائية التي تتولد عن طريق الكمبيوتر، بالإضافة إلى أعمال مركبة أدائية مرحة. يمارس عمله في هذا المجال منذ عام ١٩٩٧، وهو دائماً يستكشف إمكانيات التكنولوجيا الجديدة.

لدى (سون) خلفية في مجال العلوم، حيث درس كل من الفيزياء وهندسة الكمبيوتر، بالإضافة إلى توجيهه المجال للعمل بشكل تجاري، مثل قيامه بصنع أعمال مركبة تفاعلية في المتاحف باستخدام الإسقاط الضوئي، بالإضافة إلى قنوات صوتية متعددة في مشاريع ذات موضوعات مختلفة مثل تصوير العمارة، وتاريخ أوروبا، وعلاقة اليكسل بالابتكارات الجديدة، وحياة السجن، وثقافة التنكر اليابانية، وغيرها.

The KLF featuring Tom Bogaert Tunisian Pavilion Venice Biennale



IT'S GRIM UP NORTH (02:33 demo 2017)



IT'S GRIM UP NORTH TOM BOGAERT

"It's Grim Up North" is a 1991 single by The KLF - an electronic band from the British rave scene. In this track, a pounding industrial techno beat is juxtaposed against a list of English towns. In this work, I replaced the lyrics of "It's Grim Up North" with a list of Arabic names. This becomes the official soundtrack of Voyage, voyage, a project that deals with the romanticism of travel through the figure of the strawberry plant; a radicand bound to endless voyage.

Belgium
Audio Track
2017

Tom Bogaert's artistic practice is structured around research-based projects that examine the intersection of geo-politics and entertainment, art and propaganda. Tom Bogaert invents ways to give material form to International Affairs while working across a range of media including video, sound, performance, collage, and installation. His work often has a degree of lightness and humor that balances its conceptual framework.

He had his first solo exhibition in New York in 2008 with the legendary 'Jack the Pelican Presents' gallery and moved to Amman, Jordan soon thereafter. He has widely exhibited in Europe, the US, the Middle East and North Africa—mainly in artist-run and nonprofit venues. He was awarded First Prize at the Videosex film festival in Zurich, Switzerland for his experimental documentary about the legendary jazz pioneer Sun Ra and his infamous visit to Egypt.

<http://www.tombogaert.org/>

الجو قاتم في الشمال توم بوجارت

«الجو قاتم في الشمال» هي مقطوعة موسيقية صدرت لفرقة (كيبه إل إف) للموسيقى الإلكترونية عام ١٩٩١، وهي فرقة انتمت لمشهد موسيقى ال(رايف) في بريطانيا. في تلك المقطوعة تم المزج بين إيقاع تكنو صناعي سريع مع سرد صوتي لقائمة بأسماء البلدات الإنجليزية. في هذا العمل قمت بإحلال كلمات مقطوعة «الجو قاتم في الشمال» بقائمة من الأسماء العربية. أصبحت تلك المقطوعة الجديدة الموسيقى الرسمية لمشروع بعنوان (رحلة)؛ وهو مشروع يتناول المفهوم الرومانسي للسفر، وذلك من خلال التركيز على نبات الفراولة؛ حيث أن جذوره مُقدّر لها السفر بشكل لا نهائي.

بلجيكا
مقطوعة صوتية
٢٠١٧

تتمركز ممارسات (توم بوجارت) الفنية حول مشاريع بحثية تنظر في التداخل بين الجغرافيا السياسية وبين دروب الترفيه، والفن، والبروناندا. يبتكر (توم بوجارت) طرقاً من أجل تصوير العلاقات الدولية بأشكال مادية، وهو يستخدم في أعماله وسائط متنوعة منها الفيديو، والصوت، والفن الأدائي، والكولاج، والأعمال المركبة. تنطوي أعماله على درجة من السخرية التي تخلق توازناً يحمل الإطار المفاهيمي لتلك الأعمال.

أقام معرضه الفردي الأول في نيويورك عام ٢٠٠٨ في القاعة المرموقة (جاك ذا بيلكان برينتنس)، ثم انتقل إلى غفان بالأردن بعد ذلك بوقت قصير. عرض أعماله بشكل واسع في أنحاء أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية ومنطقة شمال أفريقيا في العديد من القاعات غير الهادفة للربح. حصل على الجائزة الأولى في مهرجان (فيديو إكس) السينمائي بزيورخ بسويسرا عن فيلمه التسجيلي عن رائد موسيقى الحاز (صن رع) وزيارته الشهيرة إلى مصر.



**JOURNEY TO THE PLANET OF NUCLEAR
CHEWING GUM**
VERA SEBERT

How can we characterize the cinematic narrative, which is in a net-based environment no longer tied to chronological sequences? How does actual information deform under the manipulating influence of the viewer? The web-project **JOURNEY TO THE PLANET OF NUCLEAR CHEWING GUM** is formally based on experimental film, poetry texts and interactive netart, arranged in several layers. Digital images of different objects are assembled in the picture's foreground and overlapping found and newly assorted footage. They can be rearranged randomly by drag and drop. Each movement of an object is linked to one individual sound snippet and a random subtitle. By interacting viewers create a strong varying narrative form which manifests in the space between text, image and film.

2007- 2015 Fine Arts at University of Fine Arts Braunschweig and Academy of Fine Arts Vienna. Final Degree Meisterschulerin Fine Arts. 2015 Language Arts at University of Applied Arts Vienna, DAAD Erasmus+ Scholarship for Graduates. 2017 Artist in Residency at Künstlerdorf Schöppingen (DE). 2018 Hannsman- Poethen Grant (DE), Styria Artist-in-Residency (AT). Arts Works in border areas between visual media, language, film and computer programs.

<http://verasebert.com>

Germany
Interactive Video
2018



رحلة إلى كوكب العلكة النووية فيرا سيبرت

كيف يمكن لنا وصف خصائص السرد السينمائي، حيث أنه لم يعد مرتبطاً بالتسلسل الزمني الخطي في بيئة الإنترنت؟ كيف تتشوه المعلومات الفعلية بتأثير تفاعل المشاهد معها واستخدامه لها؟ إن مشروع «رحلة إلى كوكب العلكة النورية» -ووسيطه «الإنترنت»- من حيث الشكل على الأقسام التجريبية، والنصوص الشعرية، وفن الإنترنت التفاعلي؛ حيث تم الجمع بين تلك الوسائط وترتيبها لتكوّن صورة من طبقات متعددة. تم الجمع بين صور رقمية للعديد من المجسمات في مقدمة الصورة، يتداخل معها مواد فيلمية أرشيفية ومواد فيلمية أخرى متوعة. يمكن للمشاهد إعادة ترتيبها بواسطة طريقة السحب والإسقاط (drag & drop). ترتبط كل حركة لتلك المجسمات بمقتطف صوتي معين وبنص عشوائي. بتفاعل الجمهور مع العمل يتم تكوين شكل سردي متنوع يتجلى في المساحة الكائنة بين كل من النص والصورة والفيلم السينمائي.

ألمانيا
فيديو تفاعلي
٢. ١٨



NOISE AQUARIUM

VICTORIA VESNA, ALFRED VENDL, MARTINA FRÖSCHL

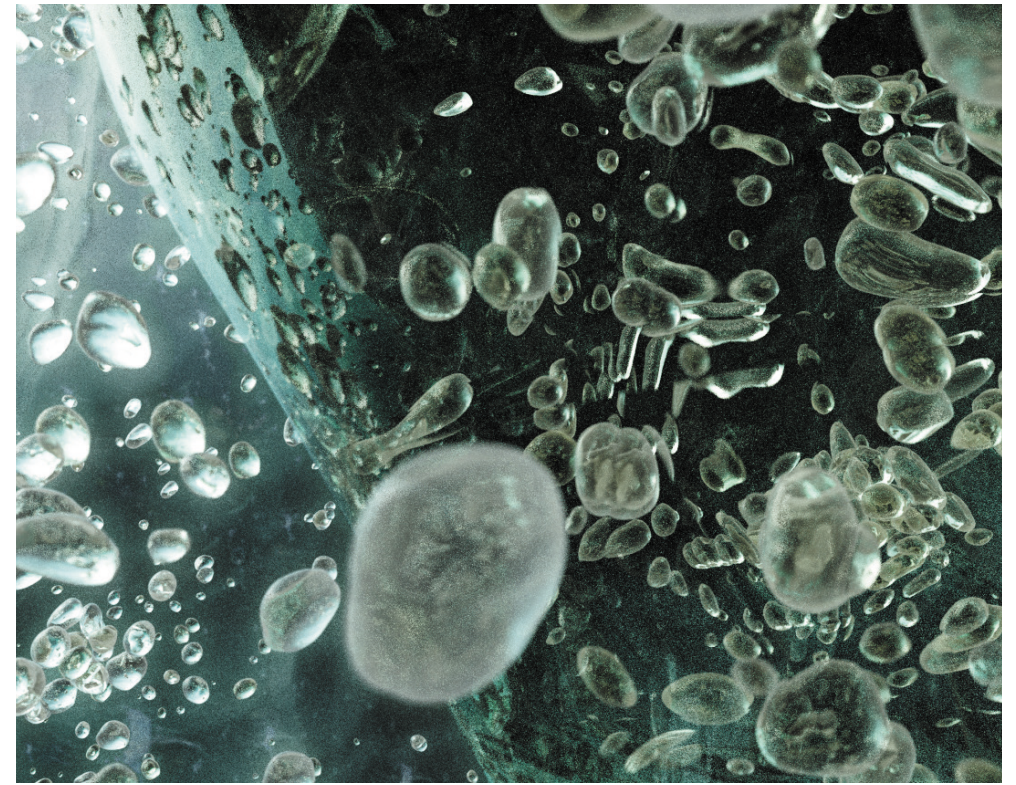
Oceans must not be considered as flat blue surfaces, as dropping holes where we can let vanish all our anthropogenic remains. There are still amounts of organisms living down there though they suffer pain from our waste and noise. Many are aware of the large fish, the whales and dolphins and much of the discussion is about the chemical and waste pollution. But often ignored is the invisible and the inaudible (to us) and we enlarge the planktons to be like whales and amplify the noise as participants move closer to the animations. This is a highly interdisciplinary artist led effort with biologists, chemists, nano-toxicologists and an animator all working together towards a common goal – to raise consciousness. Noise Aquarium spotlights animated 3D-models obtained with scientific imaging techniques of the extremely diverse plankton spectrum. With this project we aim to awaken awareness for biodiversity and introduce a collection of accurate 3Dmodels as a resource for scientific and artistic research.

USA/ Austria
3D Audio Visual Experience of Plankton in Noise Pollution
2017

Victoria Vesna is a multi-media artist and Professor at the UCLA Department of Design Media Arts. She is Director of the Art/Sci Center at the School of the Arts and of the California NanoSystems Institute and is North American editor of AI & Society Journal. Although she was trained early on as a painter, her work has long been defined as experimental creative research residing between disciplines and technologies, which has involved long-term collaborations with composers, nano-scientists, neuroscientists, evolutionary biologists, and others. She has exhibited her work in almost 100 international solo and group shows and has delivered an even greater number of lectures and invited talks.

Dr. Alfred Vendl
Director, Science Visualization Lab Angewandte,
University of Applied Arts, Vienna

Martina Fröschl, Animation
Doctoral candidate, Science visualization Lab, Angewandte.



حوض الضوضاء المائي

فيكتوريا فيسنا، ألفريد فيندل ومارتينا فروشل

يجب ألا يتم النظر إلى المحيطات كمسطحات زرقاء تحتوي على نقاط تجميع، حيث يمكن للمخلفات البشرية أن تختفي. فهناك كميات من الكائنات الحية ما زالت تعيش في المحيطات برغم معاناتها من آلام نفايات وضوضاء الأنسان.

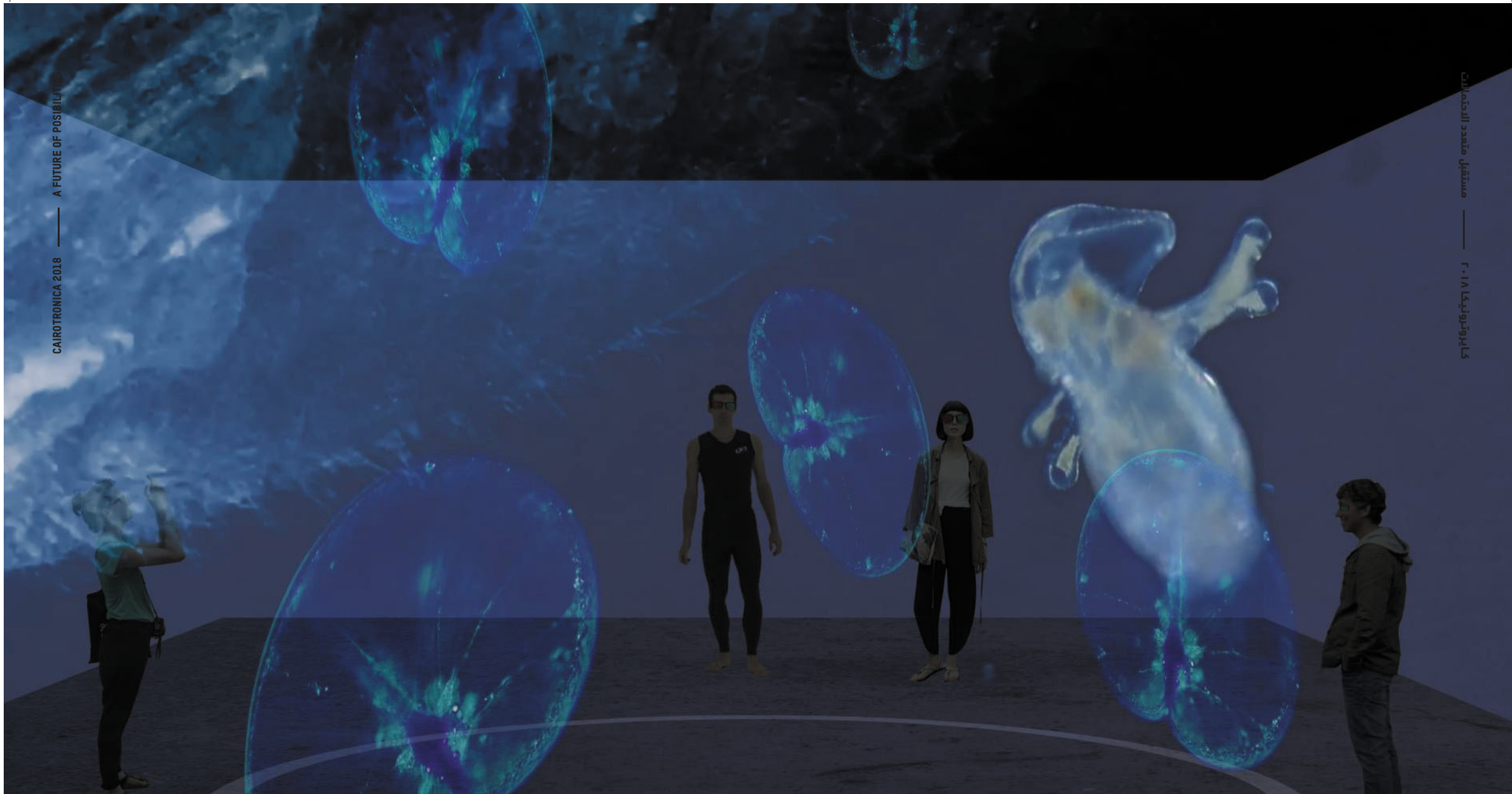
يتوفر قدر من الوعي لدى الكثير من الناس عن الأسماك الكبيرة والحيتان والدلافين، وإثارة الكثير من النقاشات حول التلوث الكيميائي والتلوث بالنفايات. لكن غالباً ما يتم تجاهل كل ما هو غير مرئي وغير مسموع (بالنسبة لنا)، فقمنا بتكبير العوالق لتصبح مثل الحيتان، وتضخيم الضوضاء حيث اتجه المشاركون أكثر إلى استخدام الرسوم المتحركة. وهو ما يعد جهداً فنياً متعدد التخصصات بقيادة متخصصين في علم الأحياء، والكيمياء، وعلم السموم النانوية، ومتخصصي رسوم متحركة، حيث عملوا جميعاً من أجل تحقيق هدف مشترك، ألا وهو زيادة الوعي. يسلط حوض الضوضاء المائي الضوء على نماذج ثلاثية الأبعاد متحركة تم التوصل إليها عن طريق تقنيات التصوير العلمي لأطياف العوالق المتنوعة للغاية. نهدف من خلال هذا المشروع إلى رفع الوعي بالتنوع البيولوجي وتقديم مجموعة من النماذج ثلاثية الأبعاد الدقيقة كمصدر للبحث العلمي والفني.

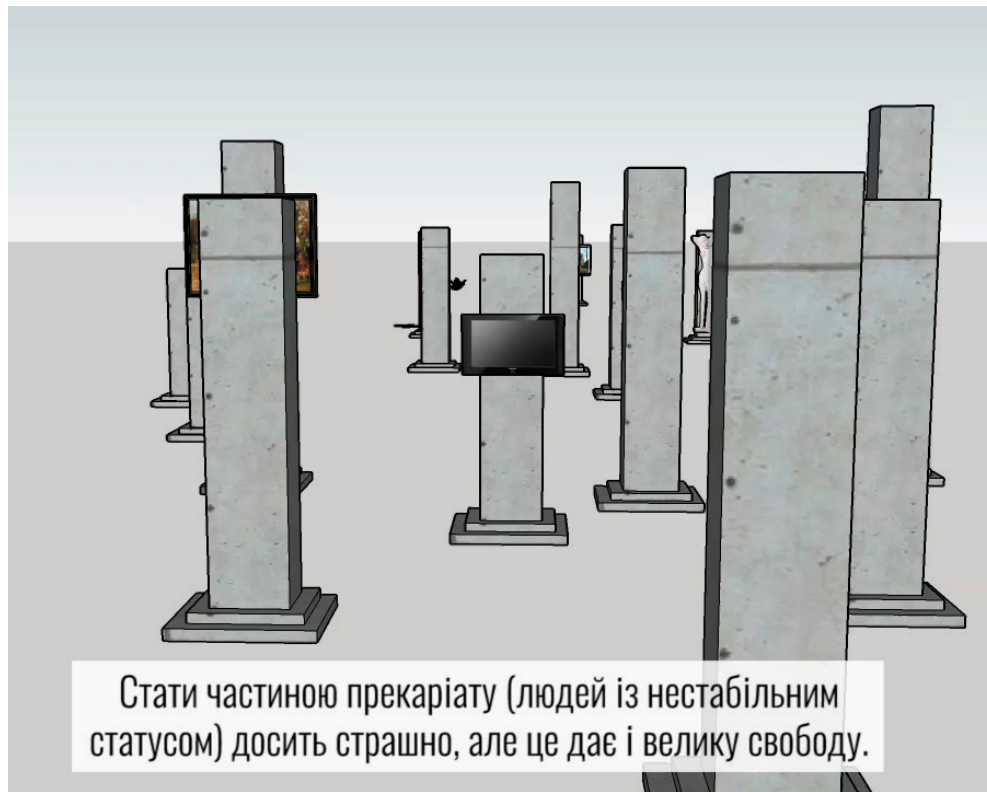
الولايات المتحدة الأمريكية / النمسا.
تجربة مرئية سمعية ثلاثية الأبعاد للعوالق في التلوث الضوضائي.
٢٠١٧

فيكتوريا فيسنا هي فنانة وسائط متعددة، وأستاذ في قسم الفنون التصميمية بجامعة كاليفورنيا في لوس أنجلوس. هي مديرة مركز Art/Sci في كلية الفنون ومديرة معهد كاليفورنيا لأنظمة النانو (the California Nano Systems Institute) وتعمل كمحررة لمنظمة العفو الدولية، ومجلة المجتمع بأمريكا الشمالية. وعلى الرغم من أنها تدربت في وقت مبكر على الرسم، إلا أن عملها عُرف منذ زمن طويل كبحت إبداعي تجريبي يجمع بين التخصصات والتقنيات المختلفة، والذي شمل تعاوناً طويل الأمد مع المؤلفين الموسيقيين، وعلماء النانو، وعلماء الأعصاب، وعلماء الأحياء التطوريين وغيرهم. وقد عرضت أعمالها في قرابة 100 عرض دولي فردي وجماعي، وقدمت عدداً أكبر من المحاضرات والحوارات.

د. ألفريد فيندل مدير مختبر التصوير العلمي (Angewandte)، جامعة الفنون التطبيقية، فيينا.

مارتينا فروشل، متخصصة الرسوم المتحركة مرشحة للحصول على درجة الدكتوراه، مختبر التصوير العلمي (Angewandte).





Стати частиною прекаріату (людей із нестабільним статусом) досить страшно, але це дає і велику свободу.

ROOMS VITALY YANKOVYI

"Rooms" is a video essay that unfolds through passing the rooms of memories, during which an attempt is made to mimic consumption and the cult of success on the one hand, and sensuality and art on the other. A narrative is formed by mixing my own memories with the citation of Baumann and Don-ski's book "Moral blindness: loss of sensitivity in the fluidity of the present".

Ukraine
Video
2017

Vitaly is a graduate of the Contemporary Art course at the School of Visual communications (Kyiv, 2015) and works with video, animation and graphics. Vitaly was a finalist for the Art Criticism Award from Stedley Art Foundation (2013, 2014, 2016). Vitaly is based in Vinnytsia and Kyiv.

Selected previous group exhibitions include: 2014: "Imaginary archive" (Kurbas centre, Kyiv); 2015: "Today we will not meet" (Closer, Kyiv), "Extreeme territories" (Kyiv, Rennes, Batumi); 2017: "Today that never happened" (Arsenal, Kyiv). Residences: 2017: "Limitations and boundaries" (Maslo, Khmelnytskyi), "Nad Bohom" (Vinnitsia); 2018: Indie Lab: documentary workshop for young filmmakers (Kyiv)



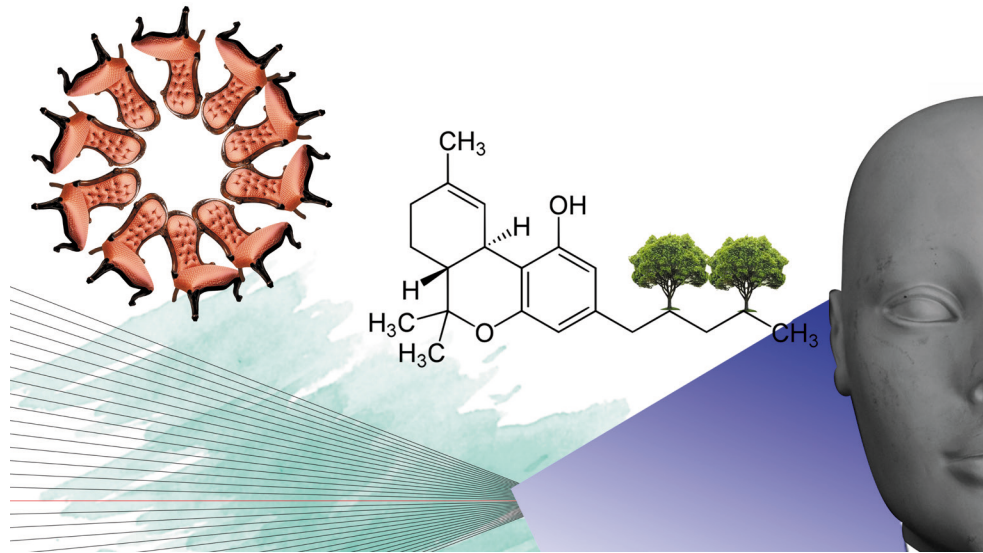
Чи є суспільство споживання автентично Західним продуктом?

حجرات فيتالي يانكوفي

إن عمل «حجرات» هو عبارة عن فيديو نثري يتجلى عبر مشاهد عبور حجرات الذكريات، ويحاول العمل محاكاة مظاهر النظام الاستهلاكي وفكرة تأليه مفهوم النجاح من ناحية، والتجليات الحسية والفنية من ناحية أخرى. يتكون السرد من خليط بين ذكرياتي الشخصية وبين اقتباس من كتاب «العمى الأخلاقي؛ فقدان الحساسية في خضم سيولة الحاضر» لـ(بومان) و(دونسكي).

أوكرانيا
فيديو
٢٠١٧

درس (فيتالي) الفن المعاصر في كلية الاتصالات البصرية بكيف وتخرج في ٢٠١٥. يستخدم وسائط الفيديو، والرسوم المتحركة، والمؤثرات البصرية. وصل إلى المرحلة النهائية في مسابقة النقد الفني لمؤسسة (ستيدلي) للفنون أعوام ٢٠١٣، ٢٠١٤، ٢٠١٥. يعيش بين مدينتي (فينيتزيا) و(كيف). شارك في العديد من المعارض الجماعية منها «أرشيف خيالي» بمركز (كورباس) بكيف عام ٢٠١٤، و«لن نتقابل اليوم» بقاعة (كلوسر) بكيف عام ٢٠١٥، و«مناطق متطرفة» بكل من (كيف) و(رّن) و(باتومي) عام ٢٠١٥. حصل على العديد من فرص الإقامة الفنية منها «قيود وحدود» بكل من (ماسلو) و(كمليتسكي) عام ٢٠١٧، و«ناد بوهوم» بـ(فينيتزيا) عام ٢٠١٧، وورشنة عمل للأفلام التسجيلية بـ(إندي لاب) بكيف عام ٢٠١٨.



(LAND OF FEAR) ARD EL KHOOF 1999

YARA MEKAWI - MOHAMED ISMAIL SHAWKI

A story about a police officer who was assigned to a secret mission as an undercover drug dealer, with the license to kill, deal in drugs, and do whatever is required for his identity to remain secret, with the ultimate purpose of reporting back to his supervisors.

This is the premise on which the film structure was based. The character who lives in two personas, The the officer voice-over "Yahya" in (Phlegmatic Arabic language) on the background and in contrast "Adam Abu Deborah" in (Egyptian language slang).

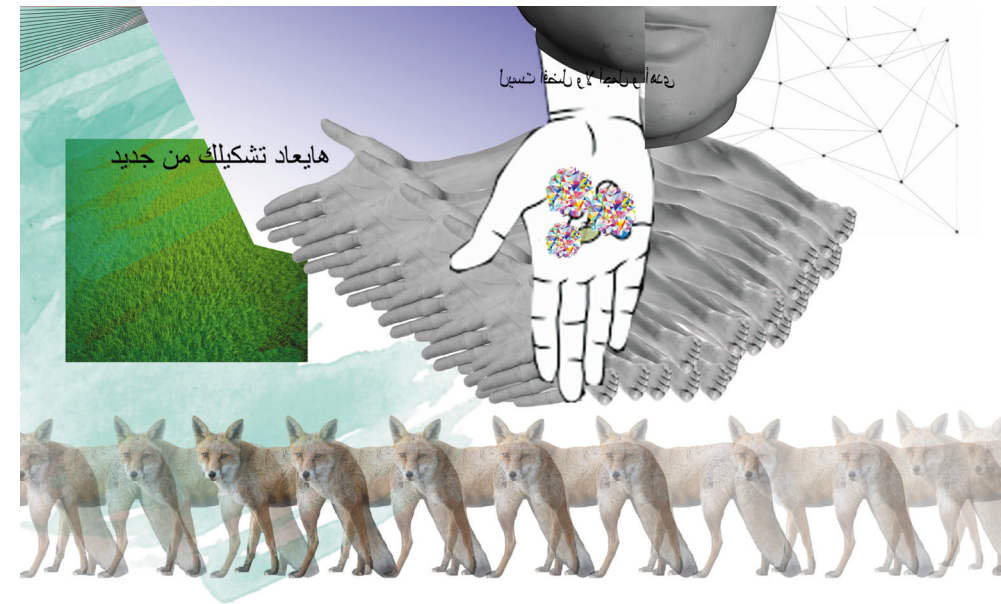
The project manifests the conceptual differences between the two personas.

Egypt
Installation
2018

Yara Mekawi is a Cairo-based electro-acoustic music composer and sound artist. A prolific artist and scholar, Yara's sonic bricolages draw inspiration from the flow of urban centers and the infrastructure of cities. She is concerned with the philosophy of architecture, its history and connection with the surrounding emptiness. A video artist and performance artist, which integrates the exotic visual elements of the society into fusion progressive of her projects, she is a curator who initiates and curates multidisciplinary interventions, events, concerts and workshops in Europe and the Middle East.

Mohamed Ismail Shawki, a Cairo-based visual artist, works with a variety of mediums, whether in installation, photography or street art. He has been an active street artist since 2010. He participated in a number of group exhibitions such as Roznama 4,5, oshtoor and Biennale Off. His artistic practice is inspired by the Cairene street scene, whether in context or content.

<http://yaramekawi.wixsite.com/yaramekawi>
<https://www.mohamedismailsh.com/>



(أرض الخوف) ١٩٩٩

يارا مكاوي، ومحمد إسماعيل شوقي

(أرض الخوف) ١٩٩٩ يحكي قصة ضابط شرطة تم تكليفه بمهمة سرية كتاجر مخدرات، مع ترخيص بالقتل، والتعامل مع المخدرات، وفعل كل ما هو مطلوب للحفاظ على سرية هويته، مع تنفيذ الهدف النهائي للمهمة وهو تقديم التقارير إلى المشرفين عليه.

هذه هي الفرضية التي ارتكزت عليها بنية الفيلم. الشخصية التي تعيش بداخل شخصين، حيث الأداء الصوتي للضابط «يحيى» في الخلفية (بلغة عربية باردة)، وفي المقابل «أدم أبو دبورة» (بالمصرية العامية).

ويعمل المشروع على كشف الاختلافات المفاهيمية بين الشخصين.

يارا مكاوي هي مؤلفة موسيقى إلكترونية، وفنانة صوتية تقيم بالقاهرة. هي فنانة وباحثة متعددة الاهتمامات، تستلهم أعمالها الصوتية من الحركة التي تنطوي عليها المراكز الحضرية، ومن البنى التحتية للمدن. تشغلها فلسفة العمارة، وتاريخها، وصلتها بالفراغ المحيط. هي فنانة تستخدم وسيط الفيديو والفنون الأدائية، حيث تجمع بين عناصر بصرية شاذة مستوحاة من المجتمع لتكون بها الهيكل الخاص بمشاريعها المختلفة. بالإضافة إلى ذلك تعمل كقائمة فنية، لها مبادرات في تنظيم فعاليات في مجالات متعددة، بالإضافة إلى الحفلات الموسيقية وورش العمل عبر أوروبا ودول الشرق الأوسط.

محمد إسماعيل شوقي هو فنان بصري يقيم بالقاهرة، ويعمل مستخدماً وسائط متنوعة، منها الأعمال المرئية، والفوتوغرافيا، والفن في المجال العام حيث عمل على صناعة العديد من المشروعات الفنية في ذلك السياق منذ عام ٢٠١٠. شارك في العديد من المعارض الجماعية مثل معرض روزنامة رقم ٤ ورقم ٥، ومهرجان أشطورة، وبينالي (أوف بينالي). يستلهم شوقي ممارساته الفنية من المشهد الحضري بالقاهرة.

مصر
عمل مركب
٢٠١٨



ASTRAL MUSIC PROJECTIONS ZAHARA MUÑOZ-VICENS AND BEN HARDY

The Astral Music Projections is a mashable holographic collage, a holographic audiovisual music machine, a post-digital, hypnotising, loop-based, non-linear, music-composing and ever evolving interactive installation with a holographic theatre and a control station of touchscreens that trigger the multi-channel holographic samples of filmed live performers, documented during the summer 2015 in a warehouse in pre-demolition limbo in London.

We have worked for years documenting and collecting improvised performances of musicians, dancers, spoken word artists, turntablists and other sounds to bring them together into a human collage. This particular interdisciplinary mashup installation is presented with a multi-channel blank canvas, which the audience fills with holograms by triggering them using a launching station, like a walk-in holographic audio visual sampler. The station is fed with multiple looping holograms that take the audience to a non-linear multi-channel journey to characters and sounds, always playing in sync, with over a million possible permutations.

Strange Pill are Ben Hardy & Zahara Muñoz, audio visual artists duo experimenting with music. From the perspective of music as collage, they merge filmed live performance cutups, location, loops, touch-screens, projections and video art since 2010.

Strange Pill's experimentation process started with their band The Nyco Project and "the crisis of the music industry" - they set to explore new media and new ways to experience the rawness and humanism of music in a digital landscape, unveiling the visual narrative missed in an audio recording. With Arts Council Funding published their first independent EP as the interactive audio-visual app The New Machine: first of a series of deconstructable video-collage perception-expanding music pieces.

Spain/UK
Holographic Installation
2015-2016



عروض للموسيقى النجمية زاهارا مونيوز-فيسنر، وبن هاردي

(بن هاردي) و(زاهارا مونيوز) هما ثنائي فني -يستخدم الوسائط السمعية البصرية- يطلقان على نفسيهما اسم (سترينج بل)؛ ويقومان بالتجريب باستخدام وسيط الموسيقى من منظور أن الموسيقى هي بمثابة لوحة كولاج. يقومان منذ عام ٢٠١٠ بالخلط بين مقتطفات من التصوير الخاص بحفلات حية، وفيديوهات -يتكرر عرضها- تصور مواقع مختلفة، وشاشات للمس، وعروض إسقاط ضوئي.

بدأت عملية التجريب الخاصة بثنائي (سترينج بل) مع فريقهما الموسيقي (ذا نايكو بروجكت) و«أزمة صناعة الموسيقى»؛ حيث شرعا على استكشاف وسائط جديدة وطرق جديدة لخلق تجربة موسيقية إنسانية في مجال رقمي، وهما يحاولان إزاحة الستار عن سرد بصري يغيب عن التسجيلات الموسيقية المعتادة. قاما بنشر أول ألبوم موسيقي لهما بفضل منحة من مجلس الفنون، واتخذ الألبوم شكل تطبيق سمعي بصري بعنوان «الآلة الجديدة»؛ وهو الأول بين سلسلة من الأعمال الموسيقية التي تتكون من كولاج من الفيديو قابل للتفكيك، وهي أعمال تعمل على توسيع نطاق التصوير المعتاد لماهية الأعمال الموسيقية.

إسبانيا/ المملكة المتحدة
عمل مركب هولوغرافي (تصوير مجسم)
٢٠١٥ - ٢٠١٦

إن عمل «عروض للموسيقى النجمية» هو عبارة عن كولاج هولوغرافي؛ آلة موسيقية هولوغرافية سمعية بصرية. هو عبارة عن عمل مركب تفاعلي ما بعد رقمي، مبني على التكرار، ذو سرية غير خطية، يؤلف الموسيقى، وهو في حالة تطور مستمر؛ يعرض صورًا هولوغرافية إلى جانب محطة للتحكم بشاشات للمس تحفز عند لمسها عينات هولوغرافية متعددة القنوات تعرض أداء حي لعازفين تم توثيقه خلال صيف ٢٠١٥ في مستودع في لندن قبل هدمه.

لقد عملنا لسنوات على توثيق وجمع مواد تتعلق بعروض ارتجالية لموسيقين، وراقصين، وفناني الكلمة المنطوقة، وفناني ال(دي جي)، وغيرهم من منتجي الصوت بغرض جمعها سوياً في لوحة كولاج إنساني. يُقدّم هذا العمل المركب تحديداً باستخدام قنوات عرض فارغة متعددة، يملؤها الجمهور بالصور المجسمة (هولوغرامات) عن طريق محطة التحكم؛ وبالتالي يصبح العمل بمثابة وحدة إنتاج عينات سمعية بصرية هولوغرافية. تتم تغذية المحطة بالعديد من الهولوغرامات التي يتكرر عرضها باستمرار؛ لتأخذ الجمهور في رحلة عبر قنوات متعددة تعرض سرداً لا خطي يصور شخصيات وأصوات تؤدي دائماً بشكل متزامن متجانس، في نفس الوقت الذي تتخطى فيه احتمالات التوفيق والتبديل فيما بينها المليون.

STARTS PRIZE ARS ELECTRONICA CAIROTRONICA

138 | 139

STARTS PRIZE

ARS ELECTRONICA

11 May
Austria
2016-2018

STARTS Prize – Grand prize of the European Commission honouring Innovation in Technology, Industry and Society stimulated by the Arts.

On behalf of the European Commission, Ars Electronica Linz in collaboration with BOZAR and Waag Society is issuing an open call for entries to a competition that will determine the recipients of STARTS Prize.

Two prizes, each with €20,000 prize money, are offered to honour innovative projects at the intersection of science, technology and the arts: one for artistic exploration, and thus projects with the potential to influence or change the way technology is deployed, developed or perceived, and one for innovative collaboration between industry/technology and art/culture in ways that open up new paths for innovation.

Grand Prize—Artistic Exploration

Awarded for artistic exploration and art works where appropriation by the arts has a strong potential to influence or alter the use, deployment or perception of technology.

Grand Prize—Innovative Collaboration

Awarded for innovative collaboration between industry or technology and the arts that opens new pathways for innovation.

WWW.AEC.AT

ARS ELECTRONICA LINZ

Art, technology, society. Since 1979, Ars Electronica has been investigating how they are connected and where they interface, scrutinizing current developments and manifestations emerging where these interactions are taking place. The ideas identified and developed here are innovative, radical and offbeat in the best sense of these terms, ideas that already influence our lives and will soon be changing our world.

Ars Electronica is a cultural institution, an educational facility and an R&D lab based in Linz, Austria. Like no other institution, Ars Electronica represents a comprehensive approach in the confrontation with techno-cultural phenomena and enjoys a worldwide reputation for excellence. It is comprised of four divisions: the Ars Electronica Festival, the Prix Ars Electronica, the Ars Electronica Center and the Ars Electronica Futurelab. These four divisions mutually inspire one another, constituting a circuit of creativity: The FESTIVAL as test environment and the PRIX as competition of the best and brightest—both of them international, artistic, experimental and focused on the leading edge; the CENTER as year-round presentation & interaction platform—local, educational and entertaining; and the FUTURELAB as R&D facility—innovative, creative, endowed with strong technical competence and implementation skills, and linked up to a global network of universities, research facilities and corporations.



ORBITS / QUADRATURE (DE)

The audiovisual performance "Orbits" by the artist's collective Quadrature (DE) transcribes the inaudible paths of all men-made objects in space passing over our heads into abstract but familiar sounds and projections. Credit: Ars Electronica / Martin Hieslmair

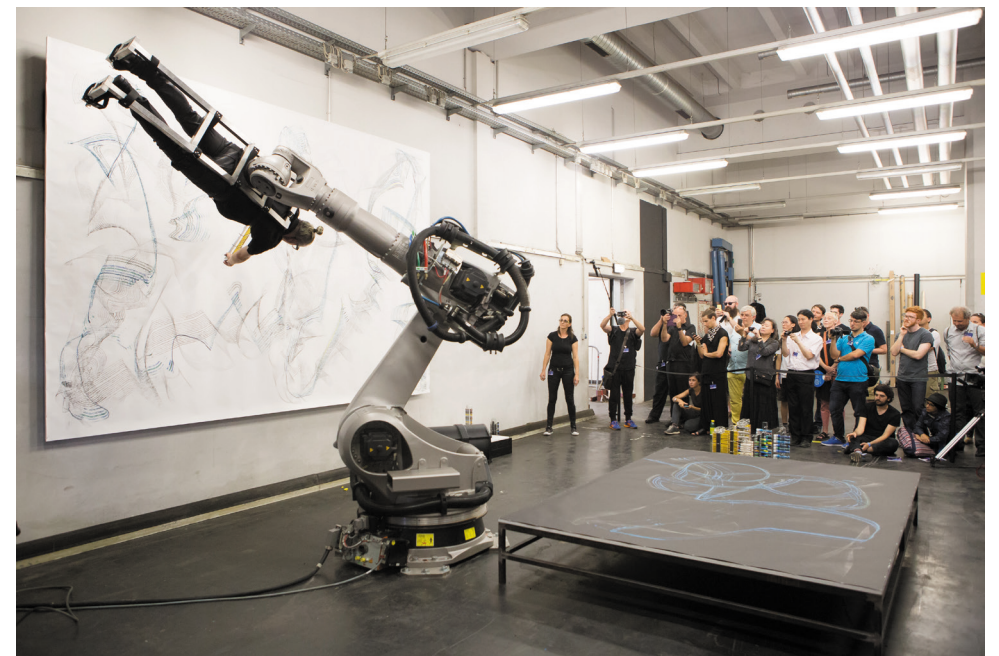


SANBASO / MANSAI NOMURA (JP), DAITO MANABE (JP), NHK (JP)

This is a 8K documentary project by NHK-TV, featuring a novel performing art by renowned Japanese artist. The stage is based on an ancient divine dance, the Sanbaso, praying to nature. Credit: Florian Voggeneder



DRONE 100 - Spaxels over Linz, presented by Ars Electronica and Intel. The event was part of the 2016 Ars Electronica Festival.



ROBOACTION(S) A1 K1 / DRAGAN ILIĆ (RS/US)

Photo showing Dragan Ilić (RS/US) and his project Roboaction(s) A1 K1, a post-media art practice that combines drawing, movement, sound and video at the Alchemists of our Time Exhibition at POSTCITY. Credit: Florian Voggeneder

STARTS @ CAIROTRONICA

1. THE FUTURE OF POSSIBILITIES AND NEW FORMS OF RELATIONSHIPS BETWEEN YOU AND ME:

- **BEYOND HUMANS: PERCEPTION & UNDERSTANDING OF ACTIONS OF OTHERS**
RAMIRO MARTIN JOLY-MASCHERONI
starts-prize.aec.at/de/beyond-humans
- **OUT OF EXILE**
NONNY DE LA PEÑA, EMBLEMATIC GROUP
emblematicgroup.com
- **LIBRARY OF OURSELVES**
BEANOTHERLAB
beanotherlabalreadyexists.wordpress.com

2. THE FUTURE OF POSSIBILITIES AND THE QUESTION IN WHAT WE TRUST:

- **ROCK PRINT**
GRAMAZIO KOHLER RESEARCH, ETH ZURICH, UND SELF-ASSEMBLY LAB, MIT
gramaziokohler.arch.ethz.ch/web/e/forschung/297.html
- **I'M HUMANITY**
ETSUKO YAKUSHIMARU
yakushimaruetsuko.com/archives/2602
- **DIGITAL SYNAESTHETIC E.E.G. KISS**
KAREN LANCEL AND HERMEN MAAT / STEIM
lancelmaat.nl/work/e.e.g-kiss/

3. THE FUTURE OF POSSIBILITIES AND THE QUESTION HOW WE START TO REFLECT OUR WORLD:

- **HYPNAPOD**
UNCONSCIOUS COLLECTIVE
www.hypnapod.com
- **BUG'S BEAT**
YUMI SASAKI, DORITA TAKIDO
youtu.be/A-76-RjMzI8
- **SMOG FREE PROJECT**
DAN ROOSEGAARDE / STUDIO ROOSEGAARDE
www.studio Roosegaarde.net/project/smog-free-project

4. THE FUTURE OF POSSIBILITIES AND HOW WE START A TRANSFORMATION PROCESS:

- **SMOG TASTING**
THE CENTER FOR GENOMIC GASTRONOMY
genomicgastronomy.com/work/2011-2/smog-tasting/
- **TREELAB**
MARCUS MAEDER, ROMAN ZWEIFEL
www.researchcatalogue.net/view/215961/215962
- **MAKE DO AND MEND**
ANNA DUMITRIU
annadumitriu.tumblr.com/FEAT
- **3ARABIZI KEYBOARD**
HADEER OMAR
www.hadeeromar.com/3arabizi-keyboard

5. THE FUTURE OF POSSIBILITIES AND HOW WE CAN RETHINK AND EXTEND OUR BODIES AND ENVIRONMENT:

- **SENSORIAL SKIN FOR AN INTELLIGENT GUERILLA BEEHIVE**
ANNE MARIE MAES
annemariemaes.net
- **PROJECT RAIDEN**
KOUR DESIGN
www.kourdesign.com/raiden
- **THE DERMAL ABYSS**
KATIA VEGA
www.katiavega.com
- **DUOSKIN**
MICROSOFT RESEARCH / NATURAL INTERACTION GROUP
MIT MEDIA LAB / LIVING MOBILE GROUP
duoskin.media.mit.edu

6. THE FUTURE OF POSSIBILITIES AND HOW SIMULATION CAN HELP TO UNDERSTAND OUR WORLD BETTER :

- **IMAGINARY GARDEN**
VA LAB
www.vgap.org/portfolio-ccbc
- **MIMUS: COMING FACE-TO-FACE WITH OUR COMPANION SPECIES**
MADELINE GANNON
atonaton.com/mimus
- **BLINK: HUMANISING AUTONOMY**
ADAM BERNSTEIN, RAUNAQ BOSE, LESLIE NOOTEBOOM, MAYA PINDEUS
www.humanisingautonomy.com





ANTI-SURVEILLANCE COAT TYPE II / PROJECT KOVR MARCHA SCHAGEN AND LEON BAAUW

We humans are creating an enormous invisible network on top of our existing biosphere—the infosphere. The infosphere consists of networks and radio waves. It's our new, ever-expanding environment that is growing at a staggering rate. Yet we roam around unprotected with privacy-sensitive data, which might easily be tracked and misused by virtually anyone. We are not in control of our own privacy anymore. And privacy is what makes us human.

Clothing has always been a means to protect ourselves against the threats of the biosphere, and Project KOVR protects the individual from the infosphere. By testing and combining different layers of metalliferous fabrics, Dutch designers Schagen and Baauw found an effective solution to protect the individual and his/her everyday tech-devices from radio waves and radiation. The black pockets allow the wearer to still be reachable with their device of choice.

Netherlands
A wearable countermovement.
2017

Started in 2016, Project KOVR (pronounced cover) is an ongoing project of Dutch designers Marcha Schagen and Leon Baauw. The name originates from Esperanto, created to be an easy-to-learn, universal language that puts aside political and cultural differences and enhances communication transparency. The project is a result of a unique complementary and multidisciplinary collaboration between two designers embodying different fields of work. Whereas Schagen (1991) creates fashion, wearable objects, and performances, Baauw (1991), works as a (graphic) designer, researcher, and educator. Their shared vision and interest in contemporary and future social affairs led to what is now known as Project KOVR.

www.projectkovr.com



مشروع KOVR مارشا شاجن وليون باو

مشروع KOVR هو مشروع جاري بدأ عام ٢٠١٦. يرجع للمصممين الهولنديين مارشا شاجن وليون باو. يرجع أصل الاسم إلى الإسبرانتو، التي تم إنشاؤها لتكون لغة عالمية سهلة التعلم، تضع جانبا الاختلافات السياسية والثقافية وتعزز شفافية الاتصالات. المشروع هو نتيجة تعاون فريد ومتعدد التخصصات بين اثنين من المصممين يجسدان مختلف مجالات العمل. ففي حين أن شاجن (١٩٩١) يعمل في تصميم الموضة، والأشياء القابلة للارتداء، والعروض الفنية، يعمل باو (١٩٩١) كمصمم جرافيك، وباحث، ومعلم. وقد أدت رؤيتهم المشتركة واهتمامهم بالشؤون الاجتماعية المعاصرة والمستقبلية إلى ما يعرف الآن باسم مشروع KOVR.

نقوم نحن البشر بإنشاء شبكة هائلة غير مرئية فوق غلافنا الحيوي وهو الغلاف المعلوماتي. يتكون الغلاف المعلوماتي من شبكات وموجات راديو. إنها بيئتنا الجديدة، المتوسعة باستمرار، والتي تنمو بمعدل مذهل. ومع ذلك، فإننا نتجول دون حماية مع بياناتنا الحساسة والخاصة، والتي يمكن تتبعها بسهولة وإساءة استخدامها من قبل أي شخص فعليًا. فنحن لم نعد نتحكم في خصوصيتنا بعد الآن، والخصوصية هي ما تكسبنا آدميتنا.

لقد كانت الملابس دائما وسيلة لحماية أنفسنا من تهديدات المحيط الحيوي، وكذلك، فإن مشروع KOVR يحمي الفرد من المحيط المعلوماتي. من خلال اختبار وجمع طبقات مختلفة من الأقمشة المعدنية، وجد المصمم الهولنديان حلا فعالا لحماية الفرد وأجهزته التكنولوجية اليومية من موجات الراديو والإشعاعات. وتسمح الجيوب السوداء لمرتديها بالبقاء على اتصال بأجهزتهم المفضلة.

هولندا
حركة مضادة يمكن ارتداؤها
٢٠١٧

CAIROTRONICA SCREENINGS

150 — 151

CAIROTRONICA
SCREENINGS



LE FRESNOY INSTITUT FRANÇAIS

11 May
06:30 PM
@French Institut

Le Fresnoy is a post-graduate art and audiovisual, digital and new technologies research centre. Its aim is to enable young artists to produce works using professional standard equipment under the direction of established artists. The theoretical and practical work embraces all audiovisual languages, from electronic and traditional media (photography, cinema, video) to digital technology and other state of the art media developments.

www.lefresnoy.net

— **"AN EXCAVATION OF US"**
SHIRLEY BRUNO, 11MIN

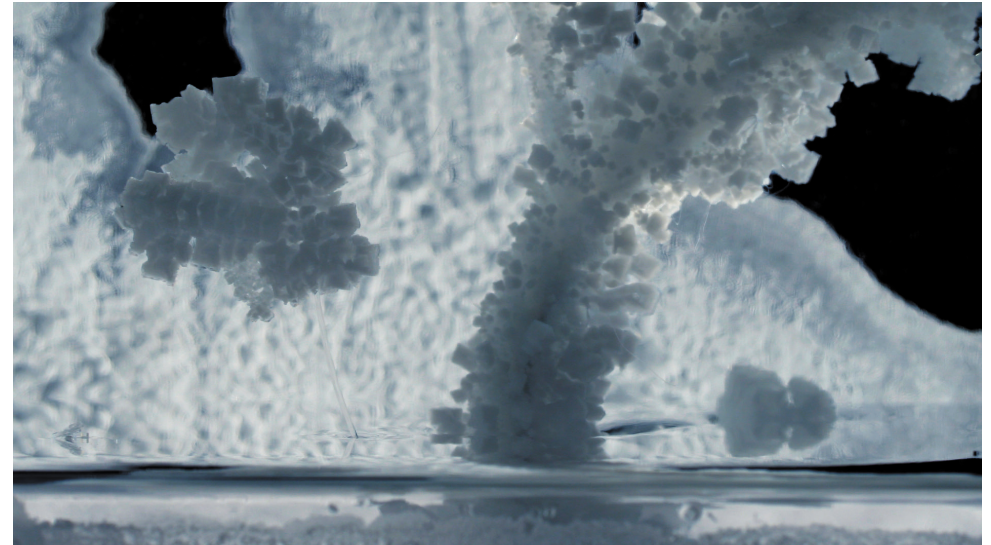
— **"SHANGRI-LA"**
ALEXANDRE MAUBERT, 28MIN

— **"ABENA"**
AMEL EL KAMEL, 6MIN

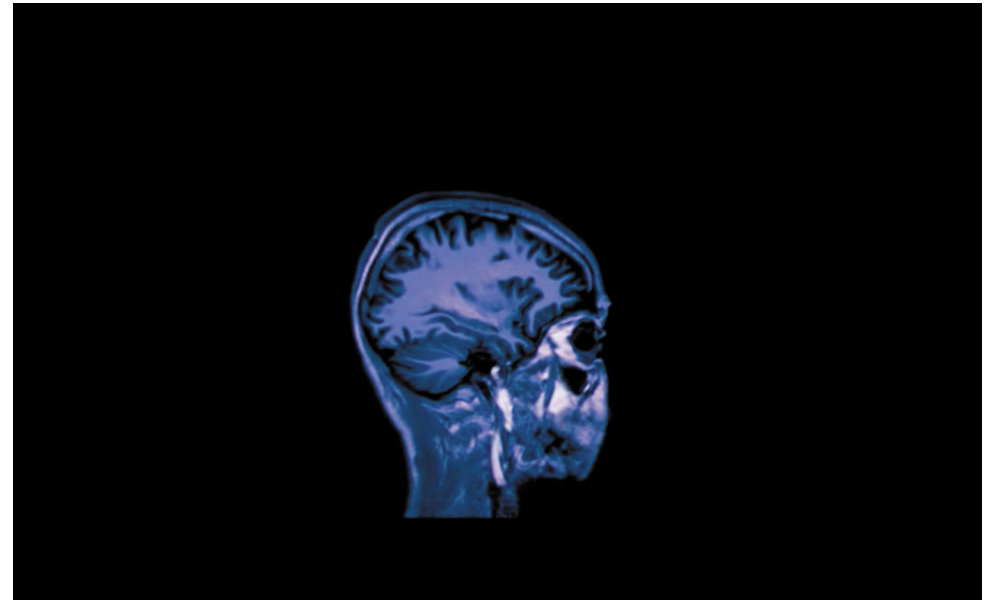
— **"TARNAC. LE CHAOS ET LA GRÂCE"**
JOACHIM OLENDER, 23MIN



— **"PLANET A"**
MOMOKO SETO, 8 MIN



— **"ONDES NOIRES"**
ISMAEL JOFFROY CHANDOUTIS, 21MIN



FATS

CAIRO VIDEO FESTIVAL

06 May 2018
7:30 pm
@ Cimatheque

CAIRO VIDEO FESTIVAL PRESENTS TWO VIDEO ART PROGRAMS AND A CONVERSATION.

Cairo Video Festival was established in 2005 to highlight experiments in the moving image, and particularly video art. It is a platform for visual artists to exchange and to showcase their most-recent video art and experimental film productions. Each edition introduces a series of screenings, exhibitions, production workshops and happenings related to the moving image. Cairo Video Festival is organized by Medrar.

PART ONE: ANIMATION (40MIN)

On one hand, the merging and fusion between different artistic genres as well as the ventures of transcending preset borders between genres of visual creativity are undoubtedly on the rise, unraveling striking results. On the other hand, some artists are determined to explore the interrelation between the different fields of art so as to open the door for unchaining these uncategorized and uncontained fields, making them approachable for all. However, there are critical voices that hold a defensive ground with regards to the autonomous identity of each artistic field and medium, slashing the increased hybridization, borrowing of means of expression and rhetoric. Nevertheless, defending and monopolizing artistic expression, entitling and considering it the sole property of a given field are no longer accepted or valid. Common grounds may be the most practical way for perceiving how different mechanisms and practices that are seemingly different could meet and fuse into a single work of art. As for our subject of question, I believe that the 'flat surface' is an open medium for work or display; a medium shared by photographers, painters, sculptors and video producers in spite of the diverse media, the different policies of work formation, and the nature of the presented material. - Adel El Siwi, 8th edition of Cairo Video Festival, February, 2017.

Ahmed Sabry_The impact of meat_4'07" _2016
Ageda Kopla Taldea_Couplets for an Everlasting Eve_5'20" _2016
Mina Mir_All Tru-ish_2'37" _2015
Masanobu Hiraoka_The Eye of the Storm_5'03" _2015
Haoge Liu_Fish Tank_5'59" _2016
Bhopal_The path_6'34» _2016
Marwan El Gamal_Egg Legs_7'40" _2015
Sha Liu_It Is My Fault_4'50" _2016

PART TWO: TECH-MYTH (39MIN)

'Myth' is a word often used to describe cultural accounts that diverge from the prevailing logic of those societies that consider themselves founded on the rational and scientific. Technology is understood as aiding the idea of the progressive society, informing and enlightening its citizens and affording prosperity through efficiency. Technology's ability to remix reality, through the editing and the circulation of images, for instance, seems to have evolved from providing magical make-believe to challenging the very concept of truth. Who would've guessed that the renewed legitimisation of non-scientific accounts of reality would emerge from the stronghold of science itself! For artists working with the moving image today, the context of their practice expanded fundamentally. Within this landscape of New Age Mythical production of meaning detached from any kind of historical relationship to facts, and from the expectations of authenticity and authority, what kind of possibilities may arise for the artist? It may be that our sense of overview and control is potentially disappearing – but this sense might have been fictional in the first place. Lived myth is indistinguishable from facts. Only the myths of The Other appear fantastical and surreal.

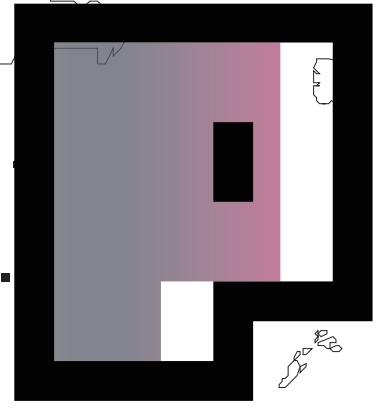
Ahmed Elshaer_Crossover (The Scene)_7'10" _2017
Hend Moaaz_The Current Cube_6'02" _2017
Soheir Sharara_The Image of Man_4'29" _2017
Sammy Sayed_Deeply Absurd Lucidity_7'20" _2017
Muhammad Taymour_The Caller AKA -EL Nadaha_8'48" _2017
Samuel Nashaat_The Aesthetics of Being_6'09" _2017

The screening will be followed by a conversation with Muhammed Taymour and Sammy Sayed.



CAIROTRONICA PERFORMANCES

158 — 159



CAIROTRONICA
PERFORMANCES

DEUTERIUM AV-PERFORMANCE MOTORS AW

DEUTERIUM is a live improvised AV-performance where Video is generated live with digital video feedback. The resulting image is then sampled and translated straight into audio.

This flips the usual relationship between audio and visuals. This way audio is directly reflecting the image.

For this performance MOTORS AW has developed an instrument that allows for live improvisation and exploration of the expression and relation between audio and video.

Sune Petersen's work life has three facets. Artistic, commercial and educational.

His artistic practice mainly evolve around generative video performance and playful performative installations. He has been active in this field since 1997 and has seen and is constantly exploring the technology for new possibilities.

A background in science, having studied both physics and computer engineering, in combination with a creative approach to technology, have opened up for commercial work for instance in museums where he creates interactive installations using complex projections and multiple channels of audio to mediate architecture, the history of Europe, pixels and inventions, prison life, Japanese Cosplay culture and much more.

06 May
07:00 - 07:30 PM
@Cimatheque



MYKOVALUTA KLAUS SPIESS AND LUCIE STRECKER

We have long been aware that industrial imperatives result in an exploitation of nature's commons, however we do not thoroughly analyse how the familiar nature-culture dichotomy has turned into a nature-money dichotomy.

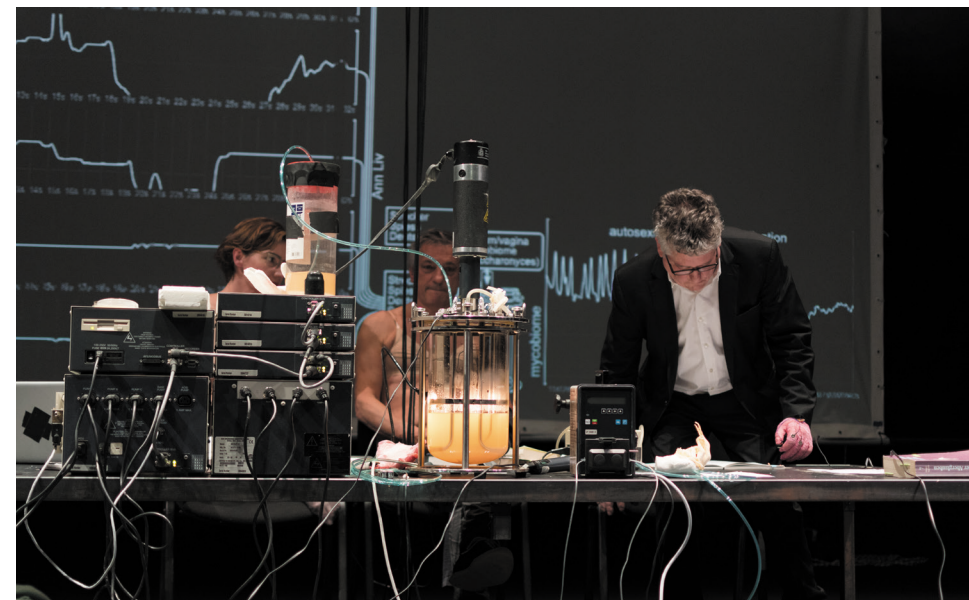
How might we as artists use cultures' commons to reflect on an economy based on nature's commons?

How might we create unexpected connections between the other-than-human and our own economic dilemma?

We do artistic research on these questions creating live economic experiments with microbes from our guts. We chose gut fungi for several reasons. They are mutually accustomed to humans. They mediate between the human central nervous system and the surrounding ecosystems. Finally, bred fungi in general are sensitive to exploitative domestication: their metabolism and sexual reproduction resists industrial profit-making.

Klaus Spiess and Lucie Strecker develop transdisciplinary performances/installations on the subject of biopolitics. They run the cross-disciplinary Arts in Medicine program at the Medical University Vienna, where Klaus Spiess is Associate Professor.

10 May
7pm-9pm
@Palace of Arts



MAPPING POSSIBILITIES V

What do we do?

Mapping Possibilities is an ongoing collective project of audio/visual performances. The collective gives DIY/self-taught/experimental artists a chance to present their work, expanding its public exposure. To keep a dynamic spirit we try to present new line-ups in each performance.

How do we do it?

Each performance is the product of collaboration between audio artists and visual artists, who work together to explore different possibilities on the conceptual and technical levels. The performance relies on cutting edge production technologies and offers new ways of digital production.

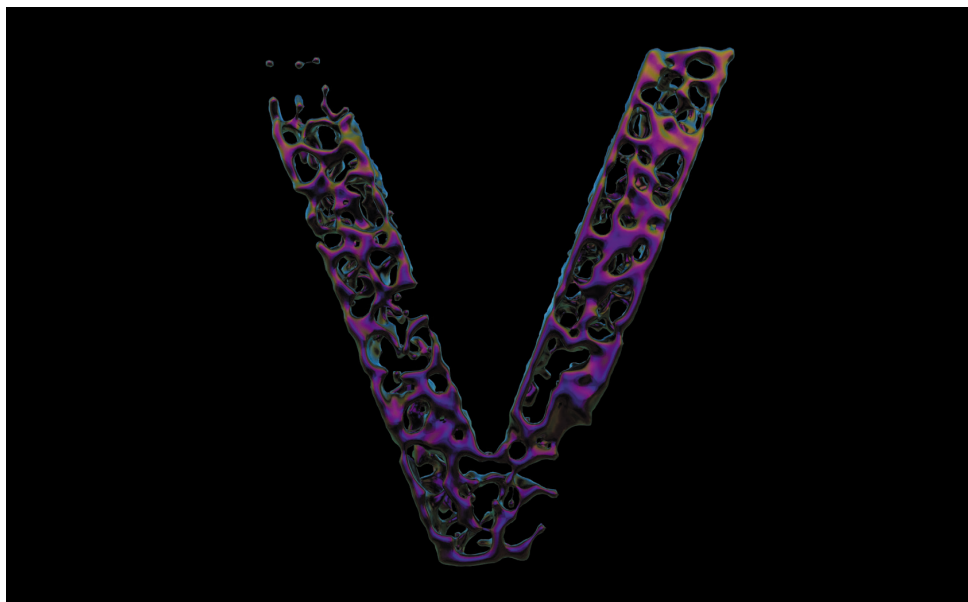
What to expect in Mapping Possibilities?

In this collective, visual artists focus on generative and interactive real-time visual experimentation using coding, open source programming platforms, and alongside more traditional media such as video and 3D animation. While sound artists take a more sound-oriented approach, featuring non-dance electronic music (i.e. abstract, noise, drone, ambient, glitch, IDM, experimental, ... etc.).

SSSTAGSSS [A] + Karim (Arnold) Fuad x
Nurah Farahat [V]

Alberto Boccardi [A] + Mena El Shazly [V]

07 May
Doors open at 7:30pm
show starts at 8:00pm
@Grand Nile Arts Center



CODE 03 THE SKY IS HIGH BUT NOT FOR EVERYONE KHALED KADDAL

CODE03: According to the American police radio scanner codes, number '03' is an instruction code to switch on lights and sirens in police vehicles. The performance implicitly scopes the ecology of fear, drawing the notion of 'alert' and 'alarm'. The piece uses generative data within a composed structure.

"THE SKY IS HIGH BUT NOT FOR EVERYONE": is a performance focusing on the notions of transformation from traumatic state to post-traumatic growth. Within violent political experiences, oppressions and fears could swallow us to darkness and bunkers, with traumatic experiences. However, this transformation to a post-trauma, from a somber bunker to a bright sky, expands our individual and collective sensorial awareness beyond belongings and national identities.

Khaled Kaddal is an artist, whose works scope on cross-disciplinary approach, integrating sound, moving images and other media for performances and installations. His research and art practices adopt contemporary socio-political aesthetic, focusing on the sensory memory (iconic memory and echoic memory) of the human body.

09 May
8PM
@ Zigzag
Entrance fees: 35 EGP



CAIROTRONICA CLOSING EVENT

FRENCH TOUCH #2: LB AKA LABAT (DJ SET) –
JELLYZONE DEEJEE (DJ SET) – BOSAINA (DJ SET)

In 2018, the “French Touch” events are back in the patio of the French Institute of Egypt with a renewed concept: to showcase the French emerging music scene and to foster exchanges with the Egyptian scene!

For this second edition, the French Institute of Egypt is collaborating with Cairotronica, the festival dedicated to electronic arts and new media in Cairo, for a performance combining electronic music and visual arts. For the closing of Cairotronica, the French Institute is inviting the French producer and DJ LB aka Labat for a selection spanning from funk to soul and disco, hip-hop and house music, enhanced by JellyZone Deejee’s VJing work. The producer and DJ Bosaina, also known for her work in the alternative collective KIK (Kairo is Koming), will also share the stage!

11 May
08:30 PM - 12:30 PM
Institut français d’Égypte

FRENCH TOUCH
L'INSTITUT FRANÇAIS D'ÉGYPTÉ
المعهد الفرنسي

2018-#2 — ٢-# — ٢٠١٨

LB A.K.A. LABAT
[DJ SET WITH GUEST MC]

BOSAINA
[DJ SET]

JELLYZONE DEEJEE
[DJ SET]

FRIDAY, MAY 11TH
20:30 — 00:30

الجمعة، ١١ مايو
٨:٣٠ م — ١٢:٣٠ ص

IN COLLABORATION WITH CAIROTRONICA
بالقانون مع كايوترونكا

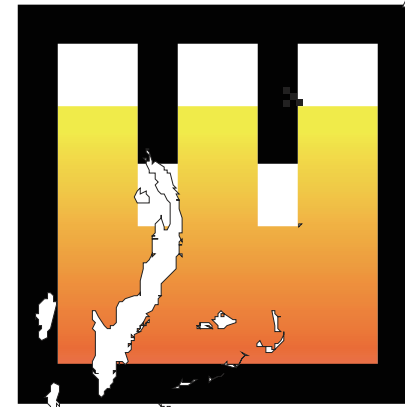
1 MADRASSET EL HUQUQ EL FRINSEYA — ش مدرسة الحقوق الفرنسية
EL MOUNIRA, EL SAYEDA ZEINAB — العليرة، السيدة زينب

INSTITUT FRANÇAIS ÉGYPTÉ
INSTITUT FRANÇAIS ÉGYPTÉ

PRE-BOOKING ONLINE — FREE ENTRANCE — LIMITED CAPACITY
الحجز مسبقاً عبر الانترنت — الدخول مجاني — الأماكن محدودة

CAIROTRONICA WORKSHOPS

166 — 167



CAIROTRONICA
WORKSHOPS

LIVE AUDIO WORKSHOP IN VVVV TOOLKIT

BY SUNE PETERSEN

Sound in media installations turns out to be most distinctive when synthesized reactively in real-time. The audio engine of the multipurpose toolkit vvvv interleaves with all other types of media content in a seamless workflow. As it's supporting the huge and even free world of VST, you can get almost anything you could wish for. Besides this, you will learn how to control your vvvv patch from other software via protocols like MIDI and OSC.

3 Days
04-05-06 May
@ Goethe Institut - Dokki

GENERATIVE GRAPHICS IN VVVV

BY WOEISHI LEAN & JOHANNES LEMKE

This workshop is targeted at vvvv beginners with an interest in creating visual output. After getting in touch with the usage and basic concepts of vvvv the workshop will explore the further possibilities through a range of generative design examples. The participants are then guided in combining and extending the presented approaches to create their own (interactive) motion graphics.

3 Days
04-05-06 May
@ Goethe Institut - Dokki

No prior knowledge of programming is needed, as vvvv's graphical user interface enables artists and designers to prototype their ideas quickly.

CAN YOU HEAR ME?

BY CHRISTOPH WACHTER & MATHIAS JUD

The workshop explores the possibilities of expression in the communication society and uncovers the narratives and power structures behind it. Participants will create their own Internet independent Wifi communication network, learn how to use it and how to extend the range of Wifi-networks with self-built antennas.

1 Day
06 May
@Palace of Arts

INTRODUCTION TO METABOLIC CURRIENCES

BY KLAUS SPIESS, LUCIE STRECKER, IRINI ATHANASSAKIS, JOSEPH KNIERZINGER

The workshop will explore the performative format of a bio-mediated symposium as a collective value-prediction system between humans, microbes, body effluvia and technologies. The two-day event invites seven guests to debate their viewpoints on economic utopias of sustainability and how new forms of biomedial market prediction may support them. Klaus Spiess and Lucie Strecker will present the state of their research on human-microbe symbiosis: how might microbes and economic market data exchange information and mutually learn from each other?

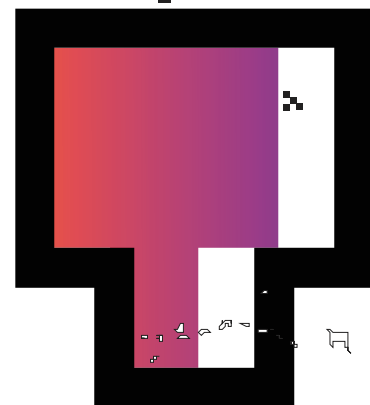
2 Days
09-10 May
@Palace of Arts

Irini Athanassakis considers breast milk as currency, running from one body to another enabling life and growth. She will discuss breast-feeding as a life-technique that is strongly shaped by cultures and technologies. The necessity of giving and taking breast milk will serve as a model for revised economic thinking.

The participants will meet the Performance-Artist-As-Shaman SHERRY, who is web-streamed from New York, and who will share her artistic knowledge on informationalised body substances and affects as exchange modes within such a new kind of symposium format.

CAIROTRONICA ARTIST TALKS

170 — 171



CAIROTRONICA
ARTISTS TALKS

ARTIST TALKS

Artists talks and roundtables will bring together international and local artists, scholars, curators, researchers and technology experts from diverse disciplines to discuss the different topics of a possible future in the digital realm. By presenting critical reflections that will redefine human and non-human subjectivities. An in-depth foresight will focus on the future of communication, urban planning, fashion, innovation, machine learning and artificial intelligence. Artist Talks/ roundtables will create an intimate setting where deeply personal conversations will create connections and interconnections that may inspire and stimulate new art partnerships.



CAIROTRONICA RESIDENCY

174 — 175

CAIROTRONICA MAKE

CAIROTRONICA RESIDENCY

The Cairotronica residency program aims to create an intercultural exchange between media artists in the Middle East and abroad. The goal is to provide an opportunity for emerging media artists not only to create new works but also to engage and collaborate with the partner organizations to stimulate dialogue and research projects. The residency program has two tracks: inviting international artists for an artist residency in Cairo and sending local artists to partner organizations.

CAIROTRONICA MAKE

In the digital era we are surrounded by technological objects almost all the time and we hardly question how to make things nowadays. The culture of making and DIY is immensely decreasing with the existence of the internet and cheap electronic products. Cairotronica Make Program is an Art and Tech Open Lab program during Cairotronica Festival. The main goal of the program is to build an open creative environment by gathering people with different technical backgrounds along with hackers, artists, designers and techies in an unconventional set up to make things together. They will design, fabricate and reuse electronic objects by making DIY prototypes.

