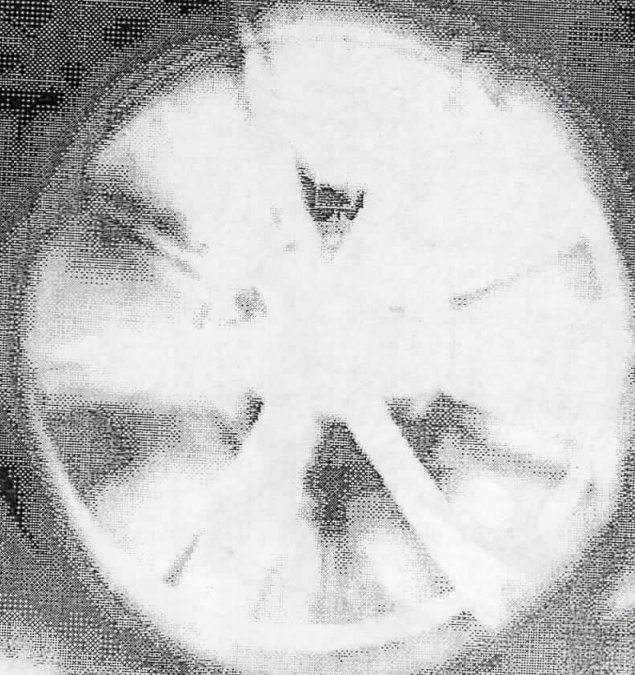


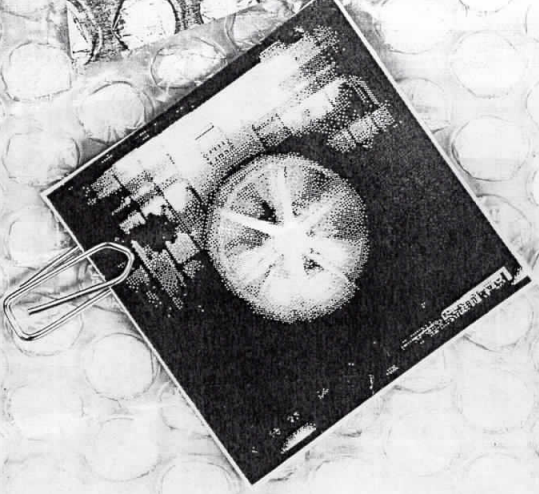
Серебряная икона

4 3 2 1 77 65 45 3



И К О Н А
Н СРЕБРО
I C O N
O SILVER

icon.tif



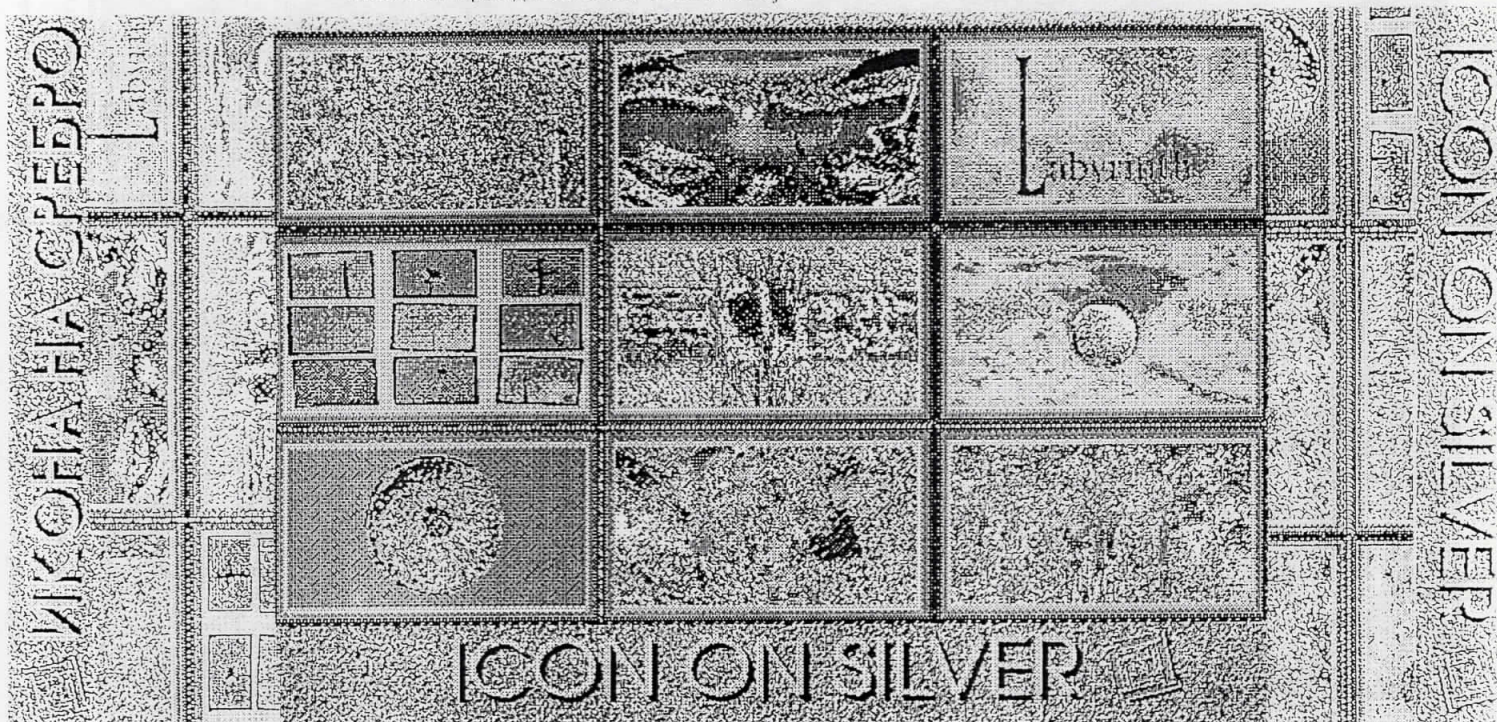
ИКОНА НА СРЕБРО

Темата ИКОНА НА СРЕБРО е дефинирана од страна на Одборот на Сорос Центарот за современи уметности - Скопје, Македонија.

Мотивите за овој избор се одредени од темата и медиумот да одразуваат современ концепт, кој што е релевантен и во интернационален контекст. Постигнувањето на овој концепт антиципира нови практични и теориски истражувања.

ИКОНА НА СРЕБРО претставува врска помеѓу два вредносни концепти коишто се обединети во CD-ROM медиумот. Првиот концепт се однесува на комуникациските карактеристики на иконата, а вториот на технолошката база која ја моделира и посредува овие карактеристики. Таа има за претпоставка дека прилошените проекти на оваа тема во својата конечна презентација се врзуваат со елементите на технологијата на CD-ROM медиумот.

Овие "страници" од "уметниковата книга" го одразуваат сегашниот ликовен приод кон оваа технологија.



THE SECOND ANNUAL EXHIBITION

of the

Soros Center for Contemporary Arts - Skopje, Macedonia

ICON ON SILVER

The theme ICON ON SILVER is defined by the Board of SCCA - Skopje, Macedonia. The motives for this choice are urged by the need for the theme and the medium to reflect a current concept, that is relevant in an international context as well. The achieving of this concept anticipates new practical and theoretic explorations.

ICON ON SILVER represents the connection between two value concepts united in the CD ROM medium. The first concept refers to the communicational characteristics of the icon, and the second to the technological basis that modulates and intermediates these characteristics. It has for a presumption that the submitted projects on this theme should in its final presentation link to the elements of the technology of the CD ROM medium.

These "pages" in the "artist's book" reflect the current fine-artistic approach towards this technology.

Овој проект е замислен какостра ување на ситуацијата на патникот кој се движи низ категориите на просторот и времето. Различните ситуации со кои што се среќава патникот, во овој случај активниот гледач/учесник во CD-ROM-от, го иницираат спелењето на неговото содржини специфичен пат низ духовните храмови, архитектонските мотиви, набудувањето на живите суштества и посматрањето на различни пораци. Суштественото во овие ситуации, кои се различни по своите сопствени појавности како и во хвалителите на визуелната форма, го содржи својот, неспецифичен, но специфичен, архетипски мотив. Системот на проектот Патник е базиран врз принципите на примарната интерактивност, улогата на примарната интерактивност, улогата на примарната интерактивност, улогата на примарната интерактивност.

ANDERE FUNKTIES

DE BEDIJN



Notities

HET ANTWOORDAPPARAAT

5-18

HET ANTWOORDAPPA

***** JOURNAL *****

NO.	OTHER FACSIMILE	START TIME	USAGE TIME	MODE	PAGES	RESULT	CODE
01	2	Mar. 23 9:22PM	00'06	RX	00	PRESSED THE STOP KEY	(A2)
02	<<< G3 >>>	Mar. 25 8:42AM	00'41	RX	00	OK	(00)
03	<<< G3 >>>	Mar. 25 12:40PM	00'41	RX	00	NO RESPONSE	(52)
04	<<< G3 >>>	Mar. 25 12:45PM	00'40	RX	00	NO RESPONSE	(52)
05	03 232 63 68	Mar. 25 9:31PM	00'28	RX	01	OK	(00)
06	Dirk PULTAU	Mar. 26 1:12AM	00'42	RX	01	OK	(00)
07	Dirk PULTAU	Mar. 26 9:34AM	02'22	TX	01	OK	(00)
08	2365490	Mar. 26 7:34PM	00'08	RX	00	PRESSED THE STOP KEY	(A2)
09	03 232 63 68	Mar. 27 10:27AM	00'28	RX	01	OK	(00)
10	032326368	Mar. 27 10:32PM	00'40	TX	00	NO RESPONSE	(40)
11	032326368	Mar. 27 10:34PM	00'41	TX	00	NO RESPONSE	(40)
12	032326368	Mar. 27 10:35PM	00'41	TX	00	NO RESPONSE	(40)
13	03 232 63 68	Mar. 27 10:37PM	01'04	TX	01	OK	(00)
14	2332981	Mar. 27 10:39PM	00'40	TX	00	NO RESPONSE	(40)
15	Dirk PULTAU	Mar. 27 10:40PM	00'51	TX	01	OK	(00)
16	03 232 63 68	Mar. 28 7:26PM	01'03	TX	01	OK	(00)
17	<<< G3 >>>	Mar. 28 7:46PM	00'35	RX	00	PRESSED THE STOP KEY	(A2)
18	03 232 63 68	Mar. 28 8:03PM	01'05	TX	01	OK	(00)
19	03 232 63 68	Mar. 28 8:17PM	01'31	RX	01	OK	(00)
20	03 232 63 68	Mar. 28 8:20PM	00'51	RX	01	OK	(00)

U kunt de datum en de tijd van uw ontvangen meldingen toetsen van het toetsbord op de onderstaande wijze de meldingentijd ook uitprinten zoals beschreven in het

Step	Druk op de volgende toetsen:	Komment
1	FUNCTION <input type="text" value="D"/>	Kies A, M, of
2	<input type="text" value="*"/> <input type="text" value="*"/>	Ge naar ID
3	<input type="text" value="*"/> <input type="text" value="*"/>	Het aantal display wissel
4	<input type="text" value="*"/> of <input type="text" value="*"/>	Druk één of datum en tijd
5	STOP <input type="text" value="*"/>	Om te beëdi

Opmerking: De opgegeven datums en tijden worden e

De 9 volte back-up batterij voor zorgt ervoor dat bij het

Wanneer er meldingen verboren paan ontlat of de

This project is conceived as an exploration of the situation of the traveler, moving through the categories of space and time. The different situations encountered by the traveler, in this case the active viewer/participant of the CD ROM, initiate the following of his own specific road through the spiritual temples, archetype motives. The encountering with these situations, which are different in its appearance as well as with the quality of the visual message, leads the participant to a specific perception following the essential referent codes. The system of the project Traveler is based on the principles of the primary interactivity, using the elements of the game, its necessary rules, and a mysterious but solvable individual road.

Стефан Бужаровски

Видео УМ



Stefan Buzarovski - Video Mind

Video Mind is a symbolic interactive project that presents the antagonism between the different levels of human consciousness and the massive environmental destruction that has resulted from this internal discord. The project places the viewer in a virtual world where there is no environmental destruction, since the consciousness has never evolved from the basic, material level. Having presented each level of consciousness to the viewer, the project allows him to participate in an interactive creation of the future virtual consciousness. Thus, the environmental destruction in this virtual world takes a different level, depending upon how "environmentalist" the created awareness is. The project consists of three interactive and six animated sequences. The first interactive sequence depicts a virtual landscape, used as a platform for the activation of the three animated sequences. In the second interactive sequence, the viewer gets to determine the participation of each element in the future consciousness (symbolized by three wavy lines that move horizontally across the screen). The last interactive sequence is a room where the viewer activates an animated sequence (representing environmental destruction) by clicking on the walls. There are five environmental poems from various authors between the sequences.

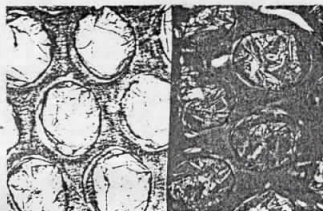
Видео Ум е симболично интерактивен проект кој го презентира антагонизмот помеѓу разните нивоа на човечката свесност и масивната деструкција на околината која што резултираше од овој внатрешен конфликт.

Проектот го поставува посматрачот во виртуелниот свет каде што не постои деструкција на околината, бидејќи свесноста никогаш не сволуирала од основното материјално ниво.

Презентирајќи го секое ниво на свесност на гледачот, проектот му дозволува нему да учествува во интерактивна креација на идната виртуелна свесност.

Така, деструкцијата на средината во овој виртуелен свет зазема поинакво ниво, зависејќи од создадената свесност.

Проектот се состои од три интерактивни и три анимирани секвенци. Првата интерактивна секвенца одбира виртуелен пејзаж, употребен како платформа за активирање на три анимирани секвенци. Во втората интерактивна секвенца, гледачот ја детерминира партиципацијата на секој елемент во идната свесност (симболизирано од три бранови линии кои се двијат хоризонтално по екранот). Последната интерактивна секвенца е соба каде што посетителот активира анимирана секвенца (претставувајќи околинска деструкција) со кликање по ѕидовите. Постојат пет околински поеми од различни автори помеѓу секвенците.

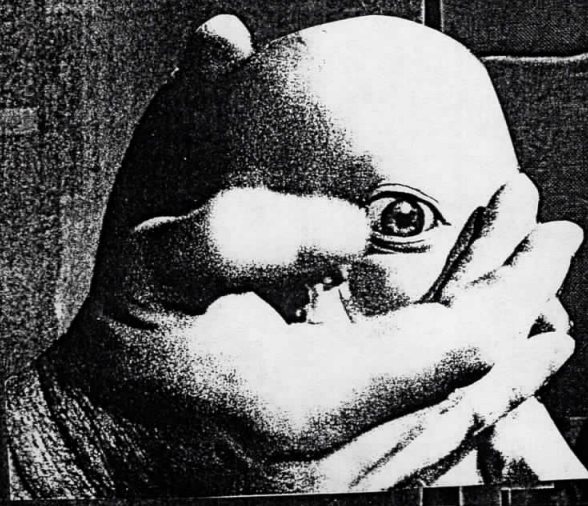


Искра Димитрова

Лавиринт

		Labyrinth

Искра Димитрова - Labyrinth



Проектот "Лавиринт" (систем кој што се состои од неколку стапи.
Секторот во вистава познато, сепак исто време просторно и симболички поврзано
започнувајќи од

Ниво 1
Суштината на проектот се состои од индивидуалниот духовен пат во кој што
посетителот се соочува со смртта преку симболите за да дојде до состојба на
двојствена крајност. Понатаму, станува еден вид на иницијација.

Ниво 2
Формата на проектот (лабиринтна) симболички го означува патот - вдегудакји
во внатрешноста каде што преку смртта (Минотаурот) се раѓа еден нов "ини-
Формата на проектот е такава да ако се одбере погрешниот пат до целта патот
тогаш води во круг.

Ниво 3
Сликите со кои што се суздани следачот во почетокот на секој ниво се во
форма на пенгвер (од по четокот), а потоа повторно тунел - еден вид на
спадгање низ просторот.

The project "Labyrinth" is a system consisting of several layers.
Every one of its fields is in the same time spatial and symbolically tied to the
previous.

Level I
The essence of the project is an individual spiritual road in which the visitor
faces death through the symbols in order to arrive to the re-birth. It repre-
sents a kind of initiation.

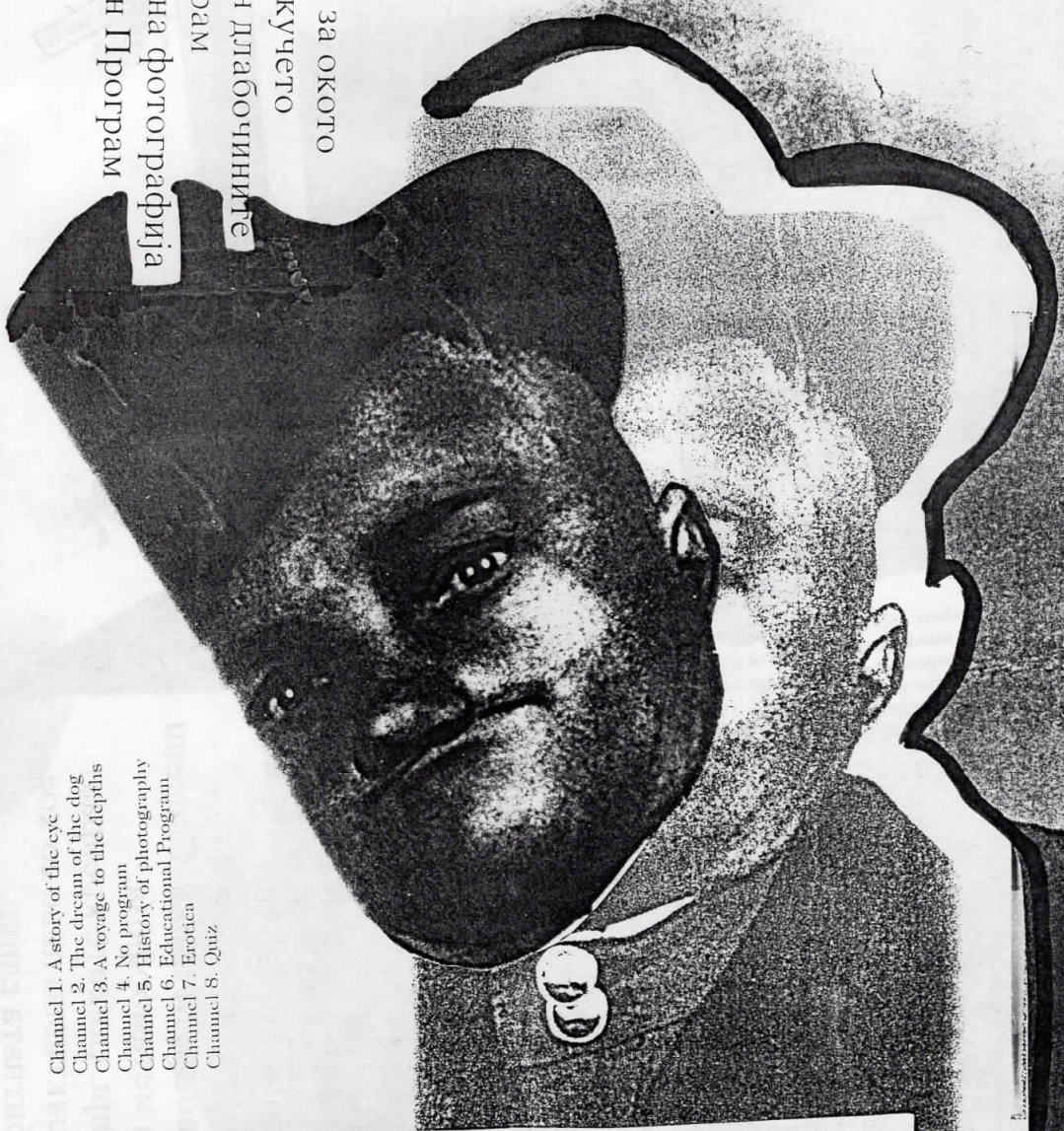
Level II
The form of the project (labyrinth-like) symbolically signifies a
road entering in the inside where through the death (Minotaur) a new life
comes. The form of the project is such that if a wrong road is chosen to take
then the road leads in a circle.

Level III
The images encountered by the visitor in the beginning of every field are in a
form of a cave (from the beginning), and then also a tunnel - a sort of
"managing" through space.



Слика

- Канал 1. Приказна за окото
- Канал 2. Сонот на кучето
- Канал 3. Патот кон длабочините
- Канал 4. Без програм
- Канал 5. Историја на фотографија
- Канал 6. Образовен Програм
- Канал 7. Еротика
- Канал 8. Квиз



- Channel 1. A story of the eye
- Channel 2. The dream of the dog
- Channel 3. A voyage to the depths
- Channel 4. No program
- Channel 5. History of photography
- Channel 6. Educational Program
- Channel 7. Erotica
- Channel 8. Quiz

Роберт Јанкулоски

Ден пред ТВ

Robert Januloski - TV day

The starting images continue to transform into their own details after the activating or into other images. Followed by the music in the pattern of a metamorphosis, distortion or a transition, the images create new images and new interactive level with which we come back to the primary image.

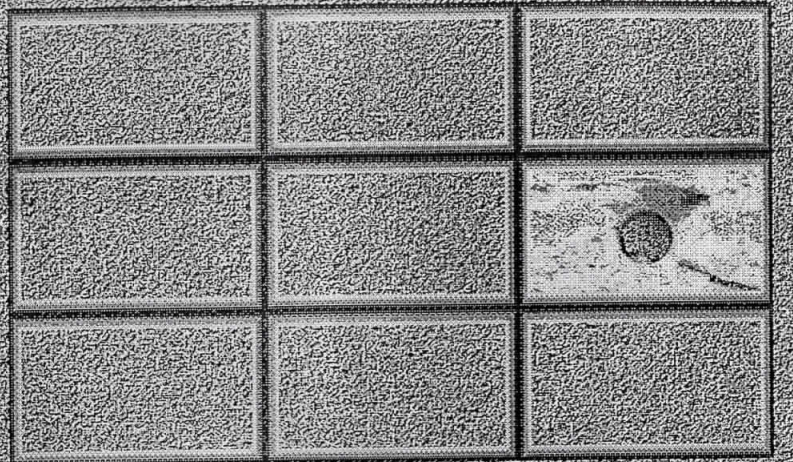
Денко Матевски Развитие
трансформации

Denko Matevski - Development Transformations

Почетните слики продолжуваат да се трансформираат во сопствени детали по активирањето или пак во други слики. Следени од музиката во шема на метаморфоза, дисторзија или транзиција, сликите креираат нови слики и ново интерактивно ниво со кое ние се враќаме до првобитната слика.

Дубравко Наумов Набљуденија



Dubravko Naumov - Observations



A connection between the traditional painterly values of the past and their fitting into a contemporary dimension with the use of several elements: collage, sand, industrial colorite etc.

By not abandoning the figurative as an object of treatment, incorporating the real into the unreal, an effect of a time whirlpool is achieved and in that manner the Past (as an experienced value) and the Future (as a vision) are connected into one point - I - Today - The Present...

Врска помеѓу традиционалните сликарски вредности од минатото и нивното вмеснување во современа димензија со употребата на неколку елементи: кола, песок, индустриски колорит итн.

Со не напуштањето на фигуративното како третиран објект, инкорпорирањето на стварното во нестварното, се добива ефектот на временски врте и на тој начин Минатото (како искусена вредност) и Иднината (како визија) се споени во една точка - Јас-Денес-Сегашност.

Егзоскелет е интерактивен мулти-медиален проект кој содржи во себе компјутерска анимација, фотографии, слики, видео, текст и звук.


Егзоскелетот ја опишува дефиницијата на надворешното механичко, поддржување на човечкото тело, скелетот.

Тоа е таканаречената продолжена трета интерактивна рака. Тоа е врска помеѓу човечката рака и компјутерот.

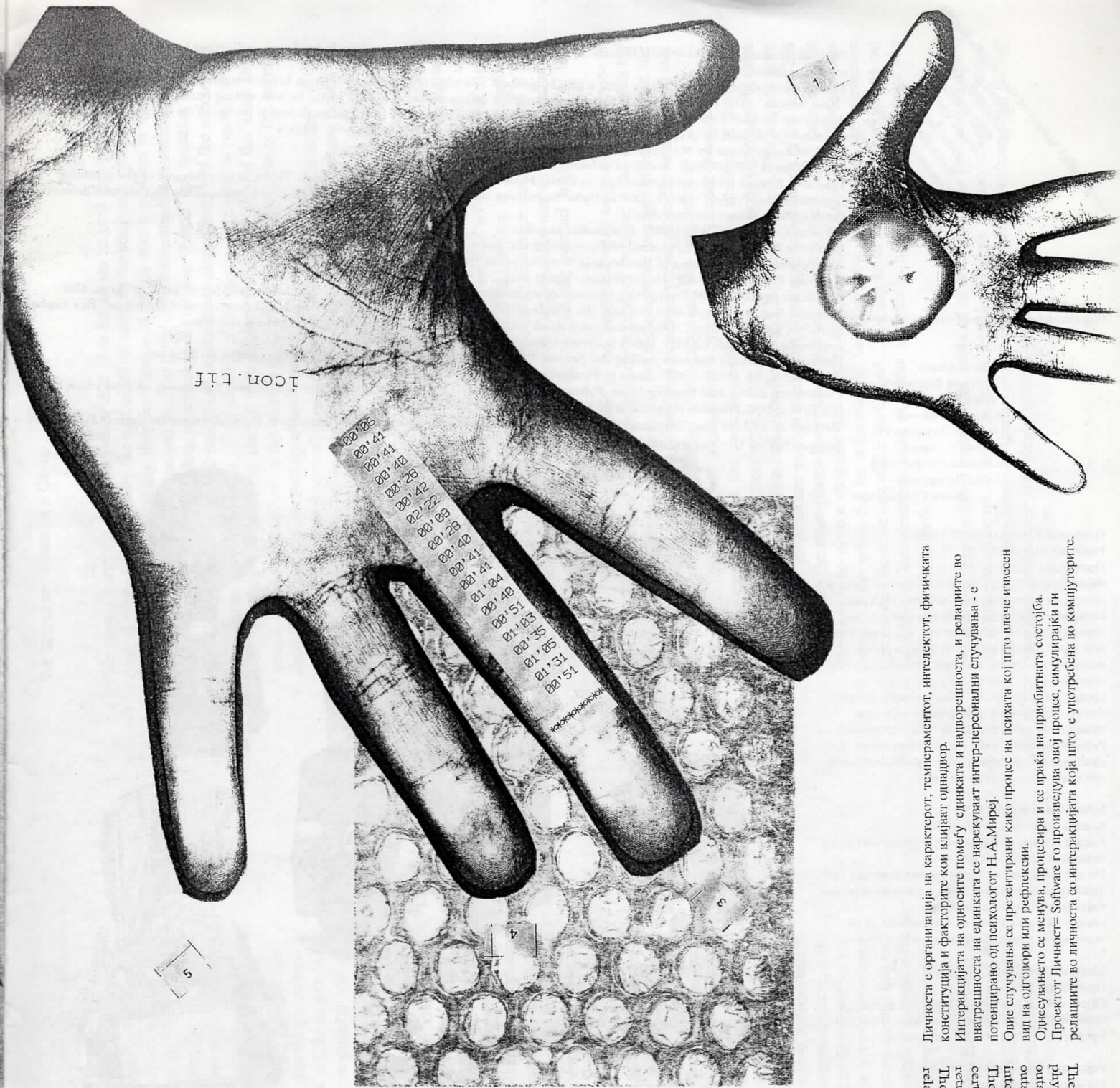
Exoskeleton is an interactive multimedia project which contains in it self computer animation, photographs, images, video, text and sound. This project describes the definition of the outside mechanical, supportive to the human body, the skeleton. It is the so called extended third interactive arm. It is the connection between the human arm and the computer.

Доминик Ничева

Егзоскелет

Dominik Nicheva - Exoskeleton



Личноста е организација на карактерот, темпераментот, интелектот, физичката конституција и факторите кои влијаат однадвор. Интеракцијата на односите помеѓу единката и надворешноста, и релациите во внатрешноста на единката се наречуваат ингер-персонални случувања - с потенцирано од психологот Н.А.Мирот. Овие случувања се презентирани како процес на психата кој што влече извесен вид на одговор или рефлексии. Односувањето се менува, процесира и се враќа на првобитната состојба. Проектот Личност=Software го произведува овој процес, симулирајќи ги релациите во личноста со интеракцијата која што е употребена во компјутерите.

Нада Прља **Личност=софтвер**

Nađa Prlja - Person=software

The personality is an organization of character, temperament, intellect, physical constitution and factors influencing from the outside. The interaction of the relations between the individual and the outside and the relations in the inside of the individual are called interpersonal occurrences - is assessed by the psychologist N.A. Miryut. These occurrences are presented as a process of the psyche that draws a certain sort of solution or reflection. This attitude changes, processes or returns to the primary condition. The project Personality=Software produces this process, simulating the relations in the personality with interaction that is used in the computers.

Luc parallel history of the artist's family:
 Starring:
 Pavlovic Radoslav
 Elsa Miller
 Kosara Pavlovic
 Mirjana Lazarevic
 Radmila Panic
 Leposava Stefanovic
 Jerna Lazarevic
 Zika Stefanovic

Паралелна историја на уметниковата фамилија.

Настапуваат:
 Павловиќ Радослав
 Елса Милер
 Косара Павловиќ
 Мирјана Лазаревиќ
 Радмила Паниќ
 Лепосава Стефановиќ
 Јерна Лазаревиќ
 Жика Стефановиќ

Павловиќ Радослав (1893-1958)
 Роден во Прокупље
 Професија: трговец
 Фамилијарна традиција: собирање на треве и припремање на домашни лекови. Мајката истурила врела вода преку куп алишта, не приметувалјќи го нејзиниот син кој скриен под нив играл криенка. Детето било сериозно изгорено и паднало во кома. Навечер додека очаен седел до своето дете кое лежело во кревет имал визија на жена облечена во црно. Таа го тешела и му дала рецепт од стара медицина и начини како да биде припремен. Раде го спремил сам и му го дал на синот. По една недела очекување на доброто, неговиот син навистина излегол од кома.

Елса Милер (1905-1955)
 Косара Павловиќ (1900-1974)
 Елса и Косара поминаа некое време во Париз, Франција помеѓу двете војни.
 Не постои доказ за нивно трајно влијание врз француската култура. Една од нив се појавува како куќос во Музејот Лувр.
 Овој податок меѓутоа не би требало да ги отговарува нивните идни односи.

Мирјана Лазаревиќ (1909-1952)
 Професија: учителка
 Прегазена од воз близу Параќин, додека ја преминувала главната пруга Ниш - Белград.
 Бројот на возот с меѓутоа непознат.

Радмила Паниќ (1902 - 1941)
 Професија: домаќинка
 Убиена на Април 6. 1941, додека германската армија го бомбардирала Ниш. Таа легнала преку децата обидувајќи се да ги спаси. Ма'от ѝ се фрлил преку неа и децата. Таа била помеѓу тела. Една бомба паднала на нивната куќа. Ма'от и рекол "ајде да си одиме, готово е". Таа веќе била мртва. Нејзините деца и ма' ја пре'ивале војната.

Лепосава Стефановиќ (1903 - 1985)
 Јерна Лазаревиќ (1904 - 1986)
 Најдобри пријателки.
 Продавале рачно направени запалки за време на Втората Светска војна, обидувајќи се да пре'ивеат.
 Никогаш не биле фатени за овој чин.

Жика Стефановиќ (1897-1967)
 Роден во Прокупље.
 Професија: саатџија и јувелир
 Страствен љубител на филмот и театарот.
 Следбеник на современата мода.
 Страствен ловец и рибар.
 (Плачел кога го убил првиот зајак)
 Го достигнал чинот на војник во воената служба.
 Пензиониран како Главен Порески Службеник за регионот на Ниш.
 Член на Комунистичката Партија на Југославија од 1945, и следбеник на

Pavlovic Radoslav (1893-1958). Born in Prokuplje. Profession: merchant. Family tradition: collecting herbs and preparing home made medicine.

The mother poured boiling water over a pile of clothes, not noticing her son who was hidden beneath them playing "hide'n'seck". The child suffered heavy burns and fell into a coma. at night, while he was sitting next to his child's bed desperate he had a vision of a woman dressed in black. She comforted him and gave him a recipe of an ancient medicine and ways how it should be prepared. Rade made it by himself and gave it to his son. After a week of expectation for the better, his son truly came out of the coma.

Elsa Miller (1905-1955) & Kosara Pavlovic (1900-1974)

Elsa and Kosara had spent some time in Paris, France, between the two World Wars. There is no evidence of their lasting impact on the French culture. One of these two shows up to be a custodian in the Louvre Museum. This fact should however not burden their future relationship.

Mirjana Lazarevic (1909-1952). Profession: teacher.

Ran over by a train near Paracin, while crossing the main railroad Nis-Belgrade. The number of the train is however unknown.

Radmila Panic (1902 - 1941). Profession: house wife.

Killed on April 6th 1941 when the German Army bombarded Nis. She hid over the children trying to protect them. Her husband threw him self over her and the children. She was between bodies. One bomb fell down over their house. Her husband said "let's go, it is over". She was already dead though. Her children and husband survived the War.

Leposava Stefanovic (1903 - 1985) & Jerna Lazarevic (1904 - 1986). Best friends.

Selling hand-made lighters during the Second World War, trying to make a living. Never caught for this act.

Zika Stefanovic (1897-1967). Born in Prokuplje. Profession: watch-maker and jeweler.

Passionate movie and theater lover. Follower of the fashion of the time. Passionate hunter and fisherman. (Cried when he shot his first rabbit.) Reached the rank of Sergeant in military service.

Retired as a Chief Tax-Collector Officer for the region of Nis. Member of the Communist Party of Yugoslavia since 1945, and a supporter of the progressive movements in the world.



Мирослав Стојановиќ Мистер О

Miroslav Stojanovic - Mister O

Сликите впишани во тркалезната сребрена плоча имаат за цел да го постават прашањето за судбината на уметничкото дело на крајот на 20. век. Проблематизирајќи ја неговата оригиналност и неповторливост тие го доведуваат уметничкото дело во позиција во која појдовната точка на неговото креирање и конечната точка на неговото остварување се соединуваат преку извесноста на посредувачката технологија или медиумот. Оттука прашањето за присуството на технолошката заснованост (и едновремената зависност) на електронската уметност (или поточно на уметноста на обликувањето на електронскиот хаос) се поставува во својата најригидна форма. На начинот на којшто е структурирана, таа ја поместува идејата за „уметникот како гениј“, развивајќи ја понатаму еднаш веќе посочената катастрофичност на репродуктивилноста на новите технолошки медиуми.

За електронската уметност „уметникот како гениј“ значи нешто друго. Ако силата на духот на „уметникот како гениј“ доаѓа до израз во оригиналната моќ на разбирањето (определена како интуиција), комбинирањето, односно обликувањето, во креативниот чин (поткрепено со имажинацијата) и прикажувањето (во било која форма), тогаш електронскиот медиум го префрла теиштето од овој концепт на оригиналност и неповторливост не само на неговата моќност за репродуцирање, туку, уште понатаму, на моќноста за репетирање. И кај двете станува збор за повторување, но со разлики. Репродуцирањето е умножување кое го засета повторувањето на уметничкото дело на рамништето на физикот. Репетирањето го засета повторувањето на уметничкото дело на рамништето на структурата, следствено, на неговата суштина. Повторувањето кај првото е повторување-однадвор, додека второто е повторување-одвнатра, експонент на првото е бројот на копитите, експонент на второто е бесконечниот број на вчитувања на податоците, првото го повторува носителот на записот, второто носителот на структурата на записот.

Оттука од „електронскиот уметник како гениј“ се бара да биде репетивилен. Тој однапред се согласува неговото дело да биде бесконечно повторливо, бидејќи само како такво тоа моќ да биде дело на електронската уметност; само така тој ја остварува истоварната суштина. Во оваа смисла, интуицијата се сведува на уметниковата оригинална моќ да ја претпостави ситуацијата и тоа е с-што останува од „уметникот како гениј“. Имајнацијата како комбинирање, односно обликување, во креативниот чин е условено од техничките предиспозиции на медиумот: дискутабилно е мислењето за безбројните моќности на новите медиуми, особено ако се има предвид дека тие се во зависност од бројот на внесните (што значи - дадените) моќности како софтверска или хардверска поддршка. Ова е уште повидливо кај прикажувањето кое е во постојана променливост зависна не од уметникот, туку од корисникот: уметникот ги поставува опциите, а на корисникот се остава како ќе ги оствари. Со тоа корисникот не е повеќе реципиент кој еднонасочно ги прима и толкува кодовите и пораките на уметникот, туку тој е нуниот друг пол кој го овозможува интерактивниот процес на остварувањето на делото. Или, ако „уметникот како гениј“ моќ да опстојува без реципиент, „електронскиот уметник како гениј“ за воопшто да постои има потреба од корисник кој ќе го потврди како таков.

Проектот Икона на сребро ги содржи „делата“ на сите оние уметници кои прифатиле да го замнат концептот на „уметникот како гениј“ со концептот на „електронскиот уметник како гениј“. Полето на разликувањата на овие дадени опции се стеснува или проширува само преку играта на корисникот којшто треба да ги оствари.

The images inscribed in a round silver disc have for an aim to post the question of the destiny of the work of art by the end of 20. century. By treating on a problem basis its originality and unrepeatability they lead the work of art into a position in which the originating point of its creation and the final point of its achievement are unified through the certainty of the intermediating technology or medium. Hence, the question of the presence of the technological basis (and simultaneous dependency) of the electronic art (or more precisely the art of the shaping of the electronic chaos) is posted in its most rigid form. By the way in which it is structured, it shifts the idea of the 'artist as a genius', developing further on the already pointed out catastrophicness of the reproducibility of the new technological mediums.

The 'artist as a genius' means something else for the electronic art. If the strength of the spirit of 'the artist as genius' expresses it self in the original power of understanding (determined as intuition), the combining, i.e. the shaping, in the creative act (supported with the imagination) and the presenting (in any form), then the electronic medium shifts the focus of this concept of originality and unrepeatability not only to its reproducing potency, but, even further, to the possibility of repetition. In both cases it is a matter of repeating, with differences however. The reproducing is a multiplication that concerns the repeating of the work of art on the level of the physis. The repetition refers to the repeating of the work of art on the level of structure, consequently, to its essence. The repeating of the first is the repeating-from-outside, while the second is the repeating-from-inside, the exponent of the first is the number of copies, the exponent of the second is the infinite number of the loading of data; the first repeats the carrier of the record, the second is the carrier of the structure of the record.

Hence, being repeatable is requested of the 'electronic artist as genius'. He agrees in advance that his work of art will be infinitely repeated, because it can only as such be a work of the electronic art; only in this way it can achieve its essence. In this sense, the intuition is reduced to the artist's original power to presuppose the situation and that is everything that remains from the 'artist as a genius'. The imagination as a combining, i.e. shaping, in the creative act is conditioned by the technical predisposition of the medium: the opinion about the endless possibilities of the new mediums is disputable, especially if taken into consideration that they are dependant upon the entered (which means - given) possibilities such as software and hardware support. This is even more visible at the presentation which is in constant changing dependant not of the artist, but of the user: the artist places the options, and the achieving is left to the user. With this the user is no more a recipient who linearly accepts and arbiters the codes and messages of the artist, but he is necessarily the other pole that enables the interactive process of the achieving of the work of art. Or, if the 'artist as genius' may exist without a recipient, 'the electronic artist as genius' in order to exist at all requires a user who will verify him as such.

The project Icon on Silver contains the 'works' of all of those artists that have accepted to replace the concept of 'artist as genius' with the concept 'electronic artist as genius'. The field of differentiation of these given options is narrowed or widened only through the game of the user that should achieve them.



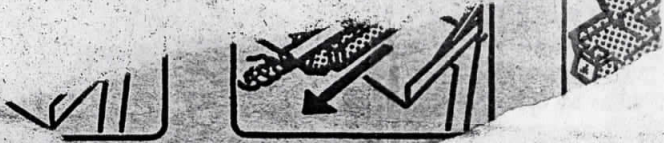
Технички надзор на (TD)ROM: Stephan Eichhorn;
Техничар на проектот: Горан Шлаќески;
Технички асистент: Александар Колос

Куратор: Небојша Вилиќ;
Ко-куратор: Мелентие Пандиловски;
Координатор: Калина Буневска;
Асистенти: Кристина Милановска и Анаита Иљковиќ

Technical Supervisor: Stephan Eichhorn;
Project Technician: Goran Slavcicki;
Technical Assistant: Aleksandar Kolov

Curator: Nebojsa Vilić;
Co-curator: Melentije Pandilovski;
Coordinator: Kalina Bunevska;
Assistants: Kristina Miljanovska & Anita Ilykovic

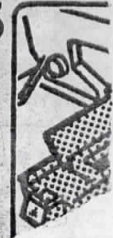
NP1218/1318/4
N 21510/1500/1



the cartridge.

the

5



Verce

Members of the Jury

- Ljiljana Nedelkovska Dimitrovska
senior custodian in the Skopje Museum of Contemporary Art
- Suzana Milevska
independent art critic & curator, Skopje
- Bojan Ivanov
independent art critic, Skopje
- Eddie Berg
director of Video Positive '95, Liverpool, U.K.
- Janos Sugar
artist and filmmaker, Budapest-Hungary

Членови на Жирито

- Љиљана Неделковска Димитровска
виш кустос во Музејот на современата уметност - Скопје
- Сузана Милевска
независен ликовен критичар и куратор, Скопје
- Бојан Иванов
независен ликовен критичар, Скопје
- Еди Берг
директор на Video Positive '95, Ливерпул, В. Британија
- Јанош Шугар
уметник и филмски режисер, Будимпешта, Унгарија

tel/fax (+389.91) 36.18.55
e-mail scca@soros.mk
http://www.soros.org.mk/scca/

This box is made

© CANON

CANON INC. Made in

Kerweg Amstelveen, The Netherlands

cess New York, U.S.A.

ko Tokyo, Japan

VORSICHT! Staud nicht einatmen.

16.03.1996 / 12:00

Opening of the exhibition "Icon on Silver".
Venue: Gallery Duplo

16.03.1996 / 19:00 Talks 10

Janos Sugar - Global Feedback Society

Eddie Berg - Escaping Gravity: Fear, Fantasy, Fix

Venue: Museum of Contemporary Art - Skopje

16.03.1996 / 12:00

Jury Session

Venue: SCCA office

17.03.1996 / 12:00

Jury Session

Venue: SCCA office

18.03.1996 / 17:00

Symposium

Theme:

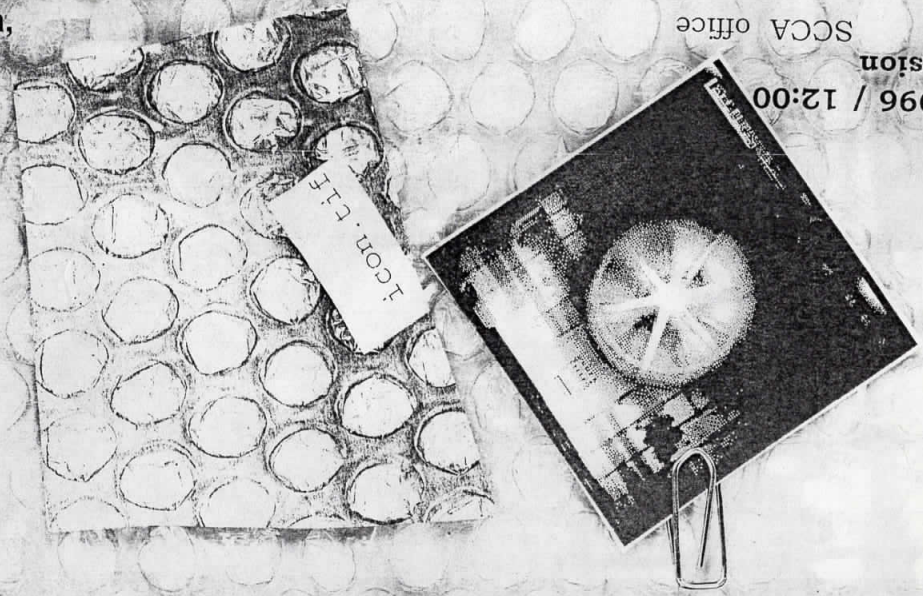
Interactivity: A new fine-artistic category ?

Venue:

Youth Cultural Center

Participants:

- Eddie Berg, Director of Video Positive, Liverpool, Art Historian,
- Institute for History of Art with Archeology, SCCA - Skopje; - Nikola Gelevski,
- Editor of the magazine Margina; - Valentin Dimitrovski, Art Historian; - Bojan Ivanov, Independent Art Critic; - Suzana Milevska, Independent Art Critic and
- Curator; - Melentije Pandilovski, Art Historian, SCCA - Skopje; - Janos Sugar, Artist and Filmmaker, Budapest; - Ivica Dzeparovski, Philosopher, Institute of Philosophy



Програма

16.03.1996 / 12:00

Отворање на изложбата *Икона на Сребро*

Простор: Галерија Дупло

16.03.1996 / 19:00 Разговори 10

Јанош Шугар - Општество на глобална спрега

Еди Берг - Бег од гравитација: слободен пад, страв, фантазија, фиксирање

Простор: Музеј на современата уметност - Скопје

17.03.1996 / 12:00

седница на журито

простор: канцеларија на SCCA

18.03.1996 / 17:00

Симпозиум

тема: *Интерактивност: Нова Ликовна категорија ?*

Простор: Младински културен центар

Учесници:

- Еди Берг, директор на Видео Позитив, Ливерпул; - Небојша Вилиќ, историчар на уметноста, Институт за историја на уметноста со археологија, SCCA - Скопје; - Никола Гелевски, уредник на списанието Маргина; - Валентино Димитровски, историчар на уметноста; - Бојан Иванов, независен ликовен критичар; - Сузана Милевска, независен ликовен критичар и куратор; - Мелентие Пандиловски, историчар на уметноста, SCCA - Скопје; - Јанош Шугар, уметник и филмски режисер, Будимпешта; - Ивица Дзепаровски, филозоф, Институт за филозофија.