

# Ирина Задорожная

✉ [izakoxx@gmail.com](mailto:izakoxx@gmail.com)

🔗 [zadorozhnaia.com](http://zadorozhnaia.com)

♥ [zadorozhnaia](https://www.pinterest.ru/zadorozhnaia/)

📌 [@limbo\\_lab](https://www.instagram.com/limbo_lab/)

⚡ [zadorozhnaia](https://www.pinterest.ru/zadorozhnaia/)

📌 [@izakoxx](https://www.instagram.com/izakoxx/)



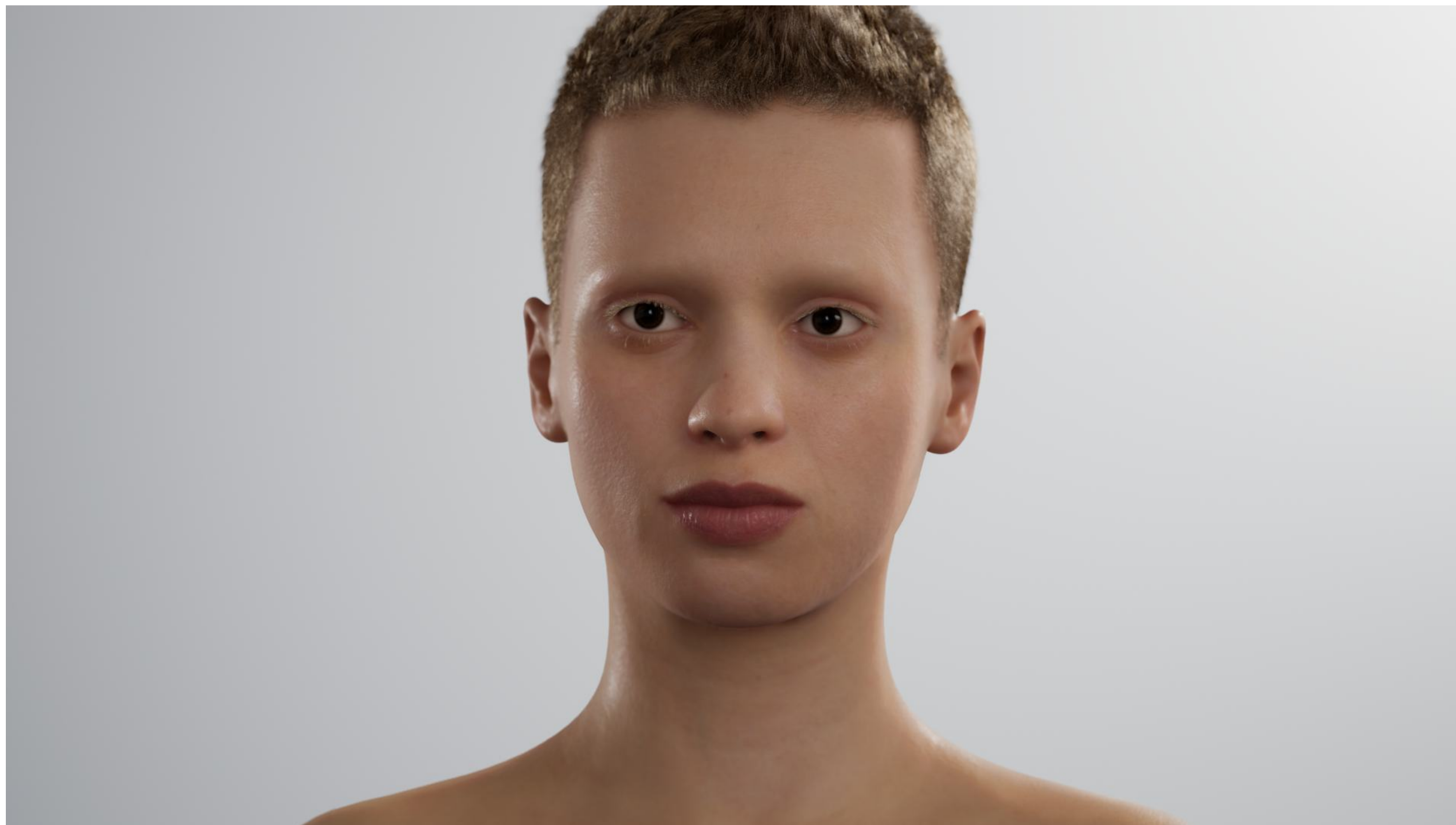
# Стейтмент

Ирина Задорожная — мультимедийный художник и режиссёр, работающая на стыке экспериментального кино и цифровых симуляций.

Её работы соединяют документальные фрагменты, 3D-среды и ИИ агентов, проявляя сокращающийся разрыв между человеческим, интерфейсом и машинной чувствительностью.

Задорожную интересует, как из столкновения биологического и вычислимого рождаются новые аффекты — состояния, не всегда поддающиеся формализации, но точно переживаемые. Её проекты создают особые условия для опыта — фрагментарного, нелинейного, иногда сбойного — где документальное переплетается с симуляцией, а личное становится архитектурой взаимодействия.

# Мой Лимбо Лэнд (WIP)



# Текст к проекту «Мой Лимбо Лэнд»

Симуляция по мотивам предложенного Лиотаром мысленного эксперимента, посвященного взрыву Солнца.  
Include: (Body Mocap, Face Mocap, 3d, AI Voice Cloning, An exercise from the actor's training program.)

История одной obsessions.

Привязываю свое тело к цифровому и пустому телу Джесс\*.

Возможное место существования?

Привычные повседневные ритуалы отделяю от времени и размещаю в цифровом пространстве, обнаруживая его.

Тела вступают в опосредованные техниками и технологиями отношения внутри определенного цикла движений, но не наследуют необходимость.

Отношения разворачиваю в точке пересечения физического пространства и математической пустыни.

Если после останется Нечеловеческое?

«Нечеловеческое — как отрицание того, что считается человеческим, например, единства органического тела и души, мыслящей и телесной субстанции.»

Язык системы.

Тогда дело сводится к различению знания на то, которое может или которое не может быть эффективно переведено на язык системы, оставляя неспасаемый остаток.

В такой ситуации телесные ритуалы, покрывающие рациональные действия больше не представляют собой процедуру решения проблем.

Они превращаются в бессмысленные артефакты.

Бесцельные потоки, не подчиняющиеся эффективности.

Что в этих текстах говорит о возможности движения?

Ищу способы для возникновения неопределенности.

Разделение на субъект и объект размывается. Процесс определяет пределы контроля.

Остранение посредством расщепления и редукции к числу.

Возвращаюсь в свое чужое тело.

---

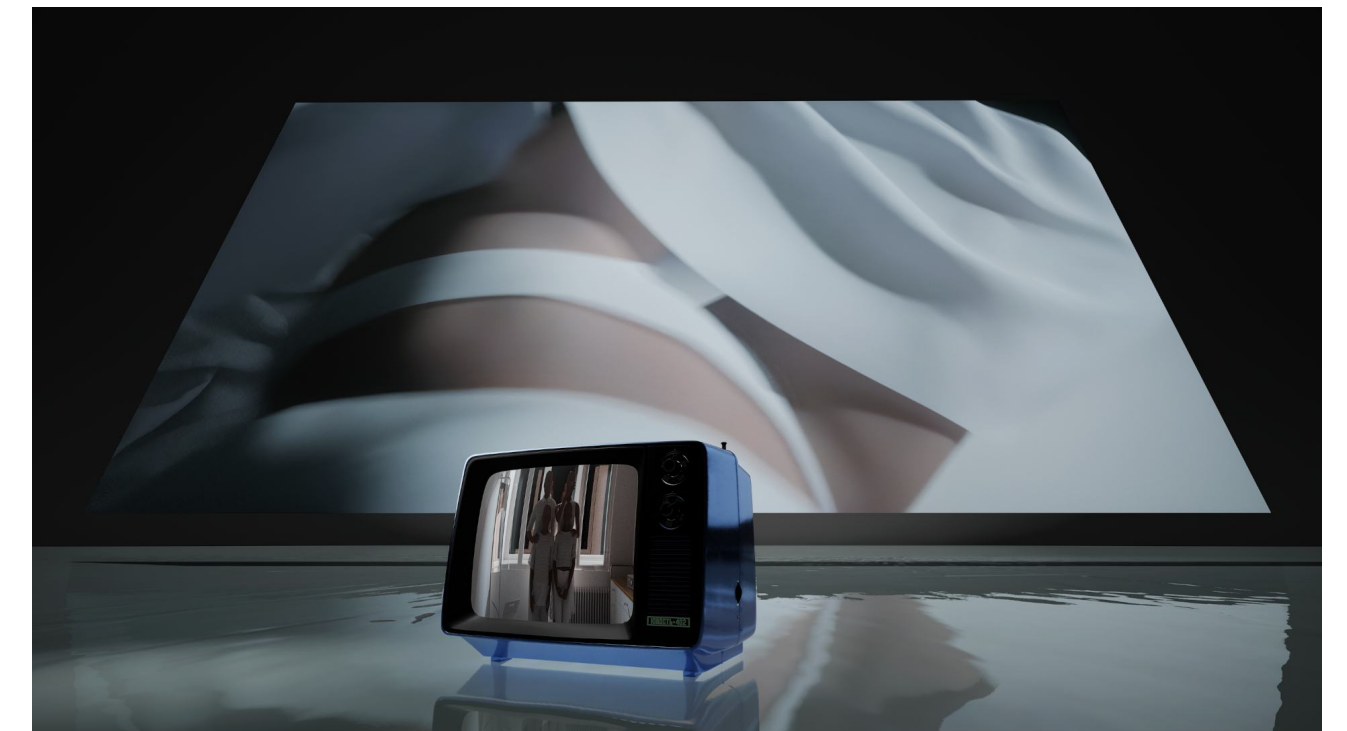
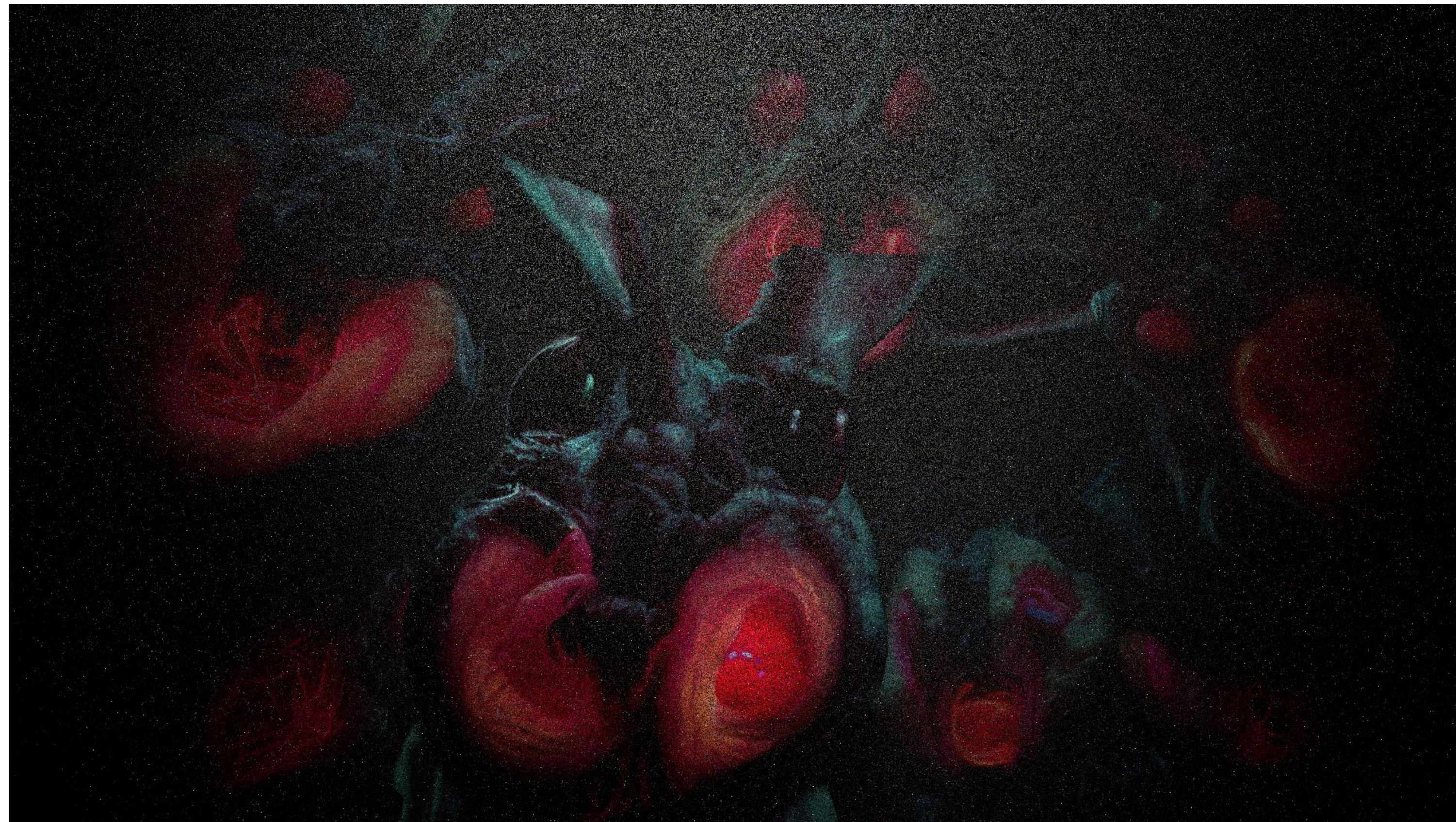
\* Джесс — «фантом для нанесения ран», в мире идей она — философский зомби.



Мой Лимбо Лэнд. Часть I, часть III. Екатерининское Собрание. Санкт-Петербург, 2024

# Сон. Часть I

<https://vimeo.com/964784377>

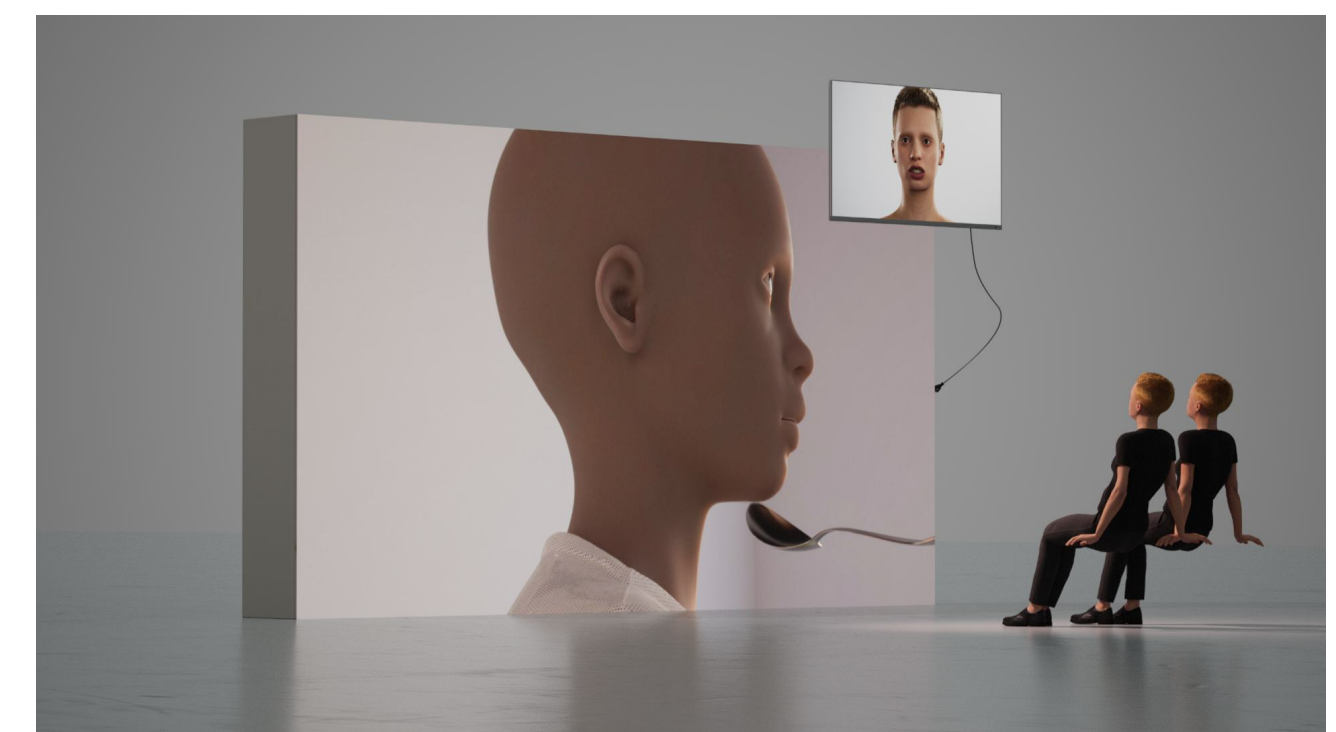




Цветное vs. чёрно-белое, Мой Лимбо Лэнд. Завтрак. Галерея RuArts. Москва, 2024

# Завтрак. Часть III

<https://vimeo.com/949606831>





Моей матерью был компьютер. Мой Лимбо Лэнд. Часть I, часть III. Галерея «Цифергауз». Санкт-Петербург, 2025

# Публикации

*«В отличие от традиционного кино, где повествование и драматургия определяют структуру, «фильм художника», к которому относится эта работа, предлагает свободу экспериментировать с формой и содержанием. Цифровые технологии здесь не просто инструмент, а неотъемлемая часть процесса создания, где отношения между телами и технологиями опосредованы и обострены.»*

## **The Blueprint, 2024**

*«Проект играет с категориями человеческого и нечеловеческого, субъекта и объекта, органического единства души и тела, ролей зрителя, автора, лирического героя, но при этом не натравливает их друг на друга.»*

## **DEL'ARTE Magazine, 2024**

*«Это нечеловеческое тело для нечеловеческой мысли.»*

## **Skillbox Media, 2024**

*«Это симуляционное пространство, где центральный персонаж — Джесс, ИИ-агент и digital-фантом. Его состояние напоминает квантовую суперпозицию, позволяя герою находиться везде и нигде одновременно. При этом совершать базовые действия и решать экзистенциальные вопросы. Для создания работы были использованы технологии захвата движений, 3D-моделирования, а также ИИ для генерации голоса и трансформации контента.»*

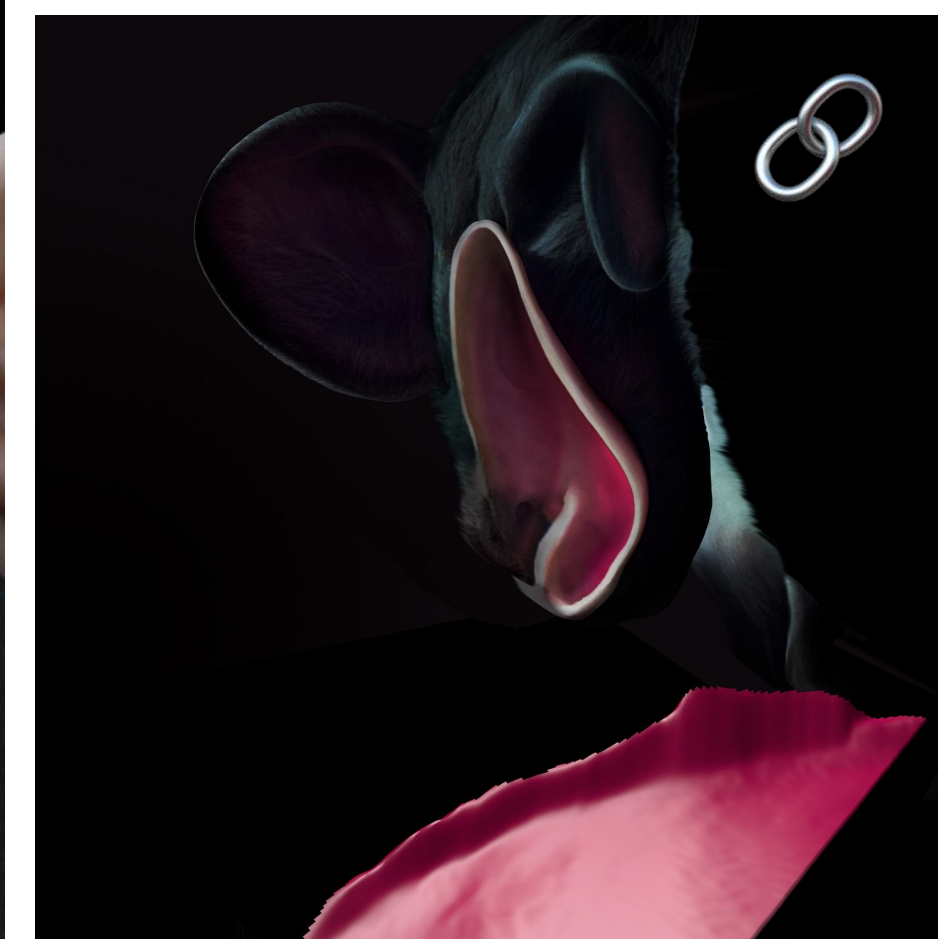
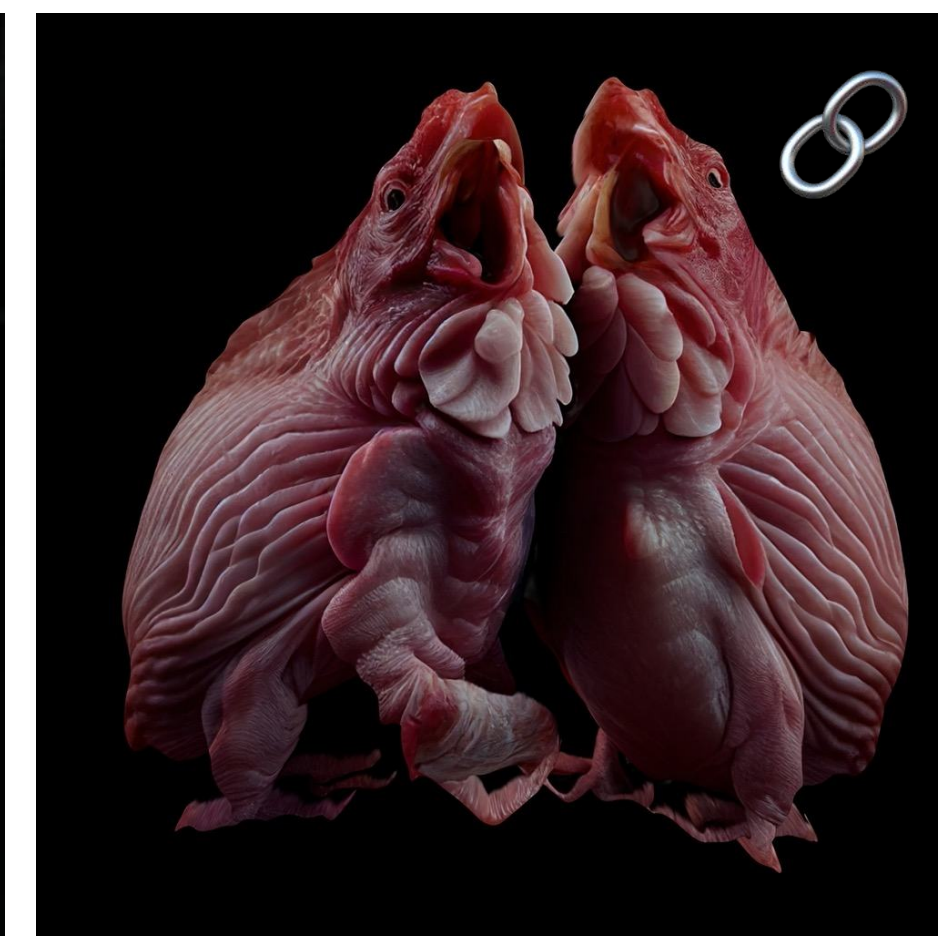
## **BURO., 2025**







# Сад Мутаций (WIP)



# Текст к проекту «Сад Мутаций»

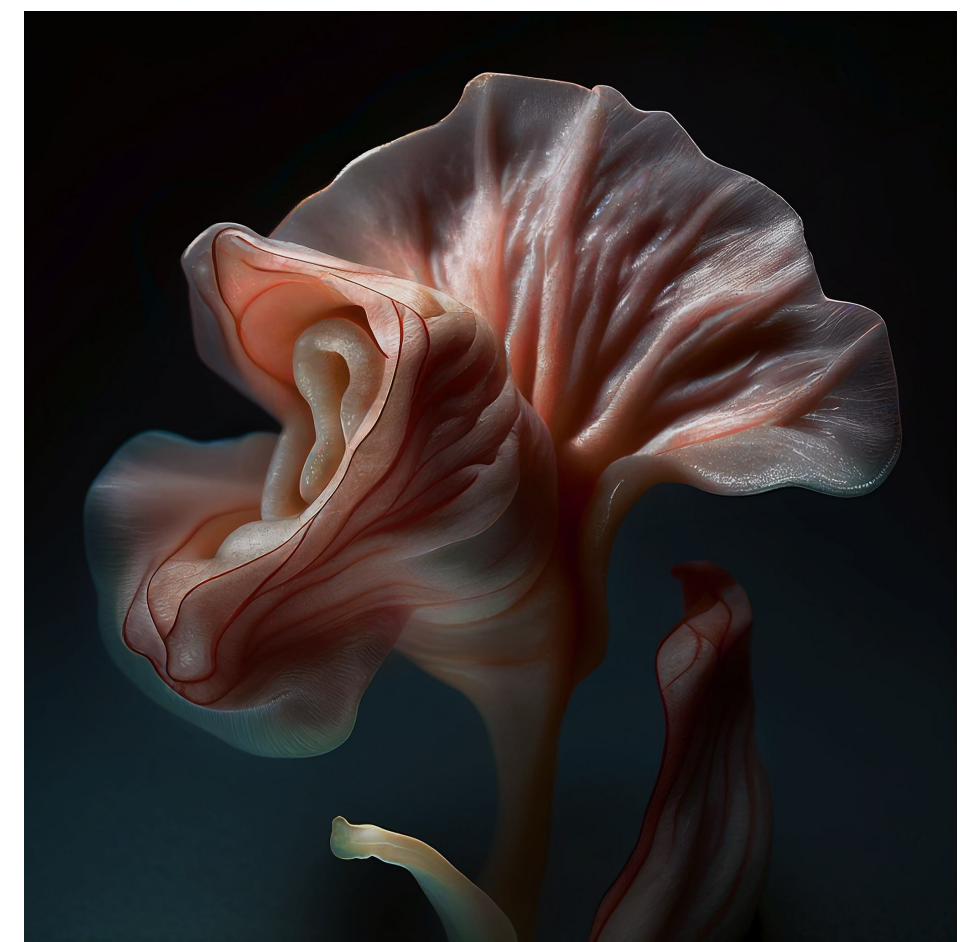
Сад в полутьме/полусвете, в темноте/на свету поднимает нечто на поверхность изнутри Потока, затем формирует, затем расщепляет и сбрасывает исходные данные. Сад провоцирует деформации и трансформации, чтобы почувствовать глубинные системы и расширить понимание переходных процессов.

Пространство обнаруживается телами. Цифровые тела, обнаруживающие Сад, являются интенсивностями отношений между «садовником» и ИИ, между неконкретным и очень конкретным языками, между габитусом и рацио, между Системой и Неизвестным. Пространство различных способов доступа к вещам, которые уже случились или могут случиться. По форме оно напоминает игру в пинг-понг, требующую настройки и обратной связи. По сути, это похоже на молотилку, в которой соединяются и расщепляются интерпретации.

Поток абсолютен. Он вмещает бесконечное число возможных связей. Но как только выбор сделан и связь реализована, вещь актуализируется, выводится из Потока и становится действительной. Этот инцидент провоцирует движение разветвленного потока возможных связей. Таким образом, Сад регистрирует навязчивое состояние.

Сад не предназначен для оценки мутаций и выделения вредных и полезных.

**Сайт проекта** <https://mutationsgarden.xyz/>





Из углерода в кремний. Зал «Плакальщицы». MUGA-03-002. Галерея RuArts. Москва, 2023



Eden's Fringe. Mutations Garden. Animation. Athens Digital Arts Festival. Athens, 2025

# Сентиментальность для Джесс



# Текст к проекту

## «Сентиментальность для Джесс»

Джесс — цифровой фантом для нанесения ран.

Из семейных фотографий, найденных в Интернете, были отобраны изображения разных периодов, которые хорошо репрезентуют невербальную семиотику в ритуале позирования. При помощи техники camera mapping реконструирован взгляд камеры и анимирована Джесс по образу и подобию позирующих. Своего рода снятие слепка с позы на снимке. Однородность пространства и модели использованы, чтобы обособить позу как таковую. Проявляя проблему унификации, спровоцированной редукцией того, что подлежало записи, переводу на цифровой язык. Подобно обучению через обучающее множество, Джесс примерила роль каждого из участников, обращаясь с телом как материалом в буквальном смысле. Отчуждаемая таким образом поза преобразовывает культурный опыт в виртуальное переживание.

Эта симуляция только имитирует репрезентацию системы человеческих отношений, проявляя иллюзорность мира фиксированных идентичностей, а аватар скорее похож на заложника, принуждаемого к отождествлению с человеческим физическим и культурным опытом.

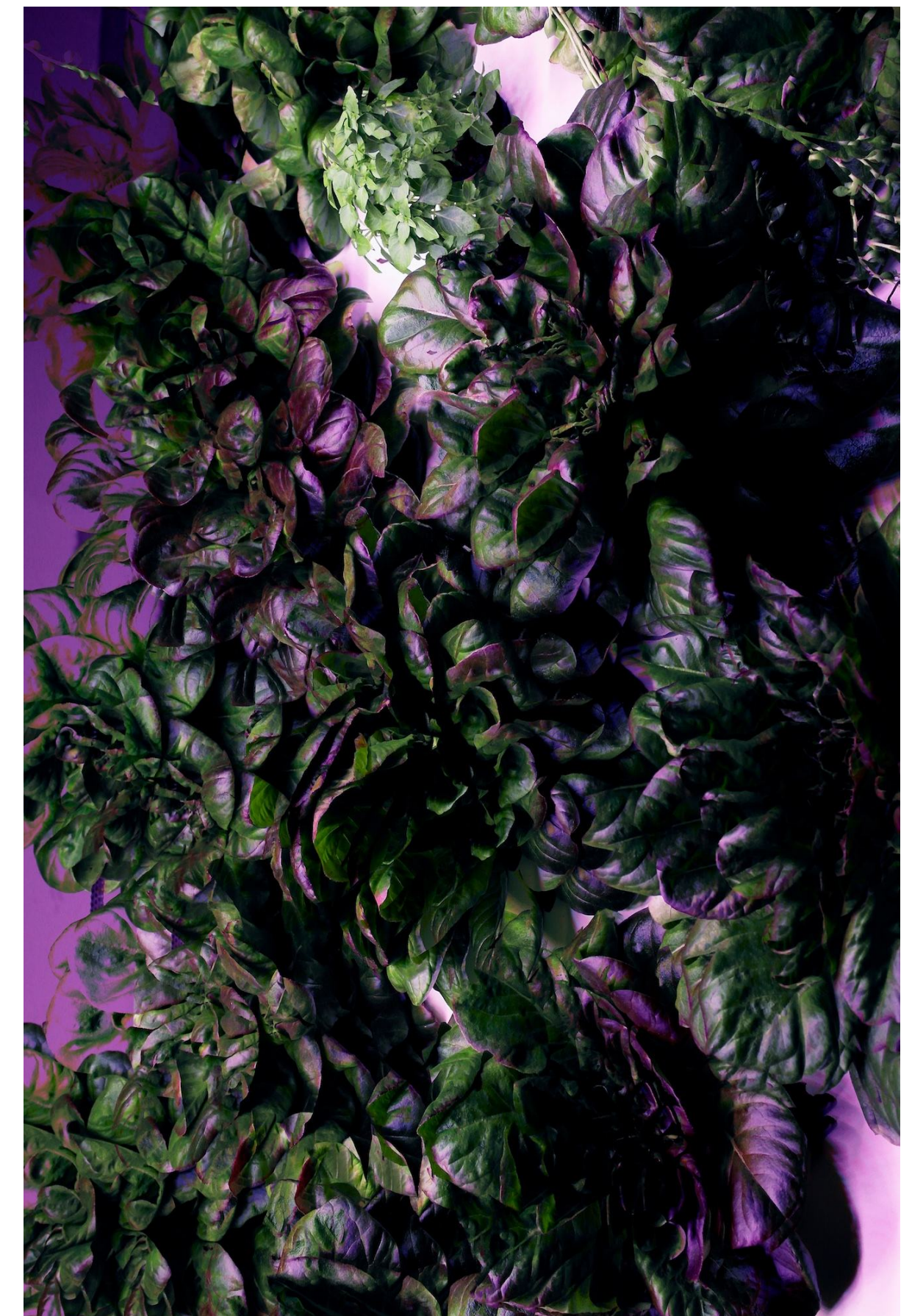
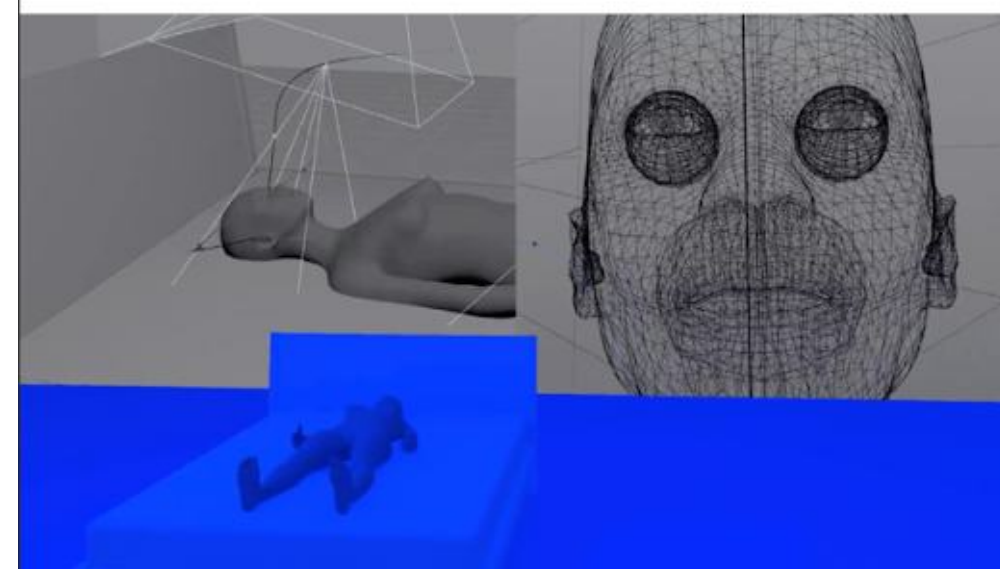
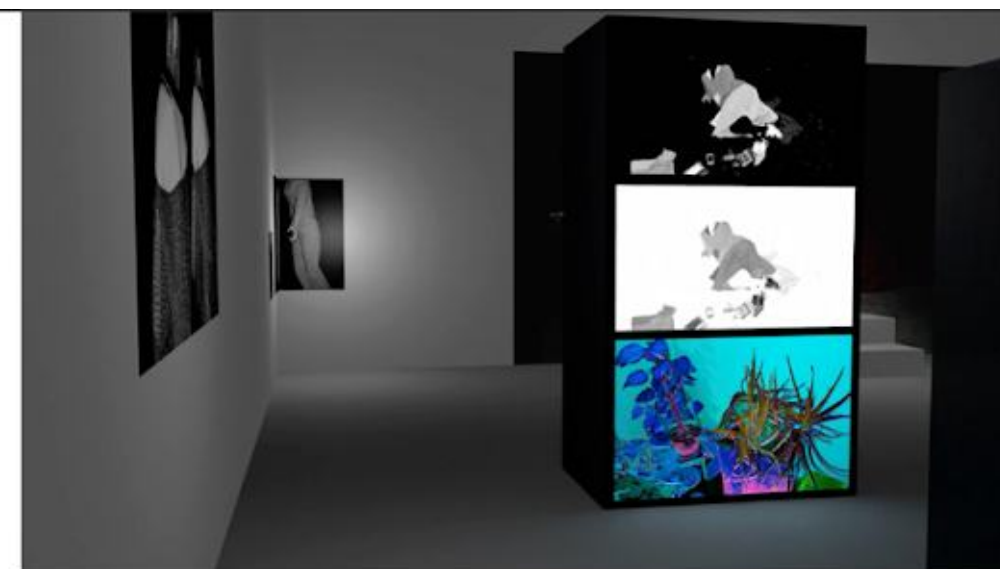
Страница проекта <https://zadorozhnaia.com/feed>



Uncommon Natures. Sentimentality for Jess. Brighton Digital Festival. Brighton, 2018

# Машина

<https://vimeo.com/620793685>



# Текст к проекту «Машина»

В начале XX века психоаналитик Виктор Тауск описал случай возникновения воображаемой машины влияния. Один из эффектов, производимых машиной влияния, описывается как принуждение смотреть картины.

Машина влияния излучает призраки новых медиа. «Аппарат», который способен «создавать и отнимать мысли и чувства». Прежде всего меня интересовал план выражения. Т.е. переход “психотического” из психопатологии в эстетику.

Проект построен по рекурсивному принципу. На данный момент имеет три формы воплощения, каждая из которых отсылает к предыдущей, но не повторяет ее. Являясь частью целого отражает, идею под определенным ракурсом, но становится не фрагментом, а завершенным целым, отдельной вещью, отдельным объектом, но имеющим влияние на окружающие его другие объекты-части.



Machine, 2016



Untitled, Phantom series, 2016



Untitled, Phantom series, 2016



Untitled, Phantom series, 2016



Nonlinear time, 2016

disorientare lo spettatore attraverso connessioni inaspettate creando labirinti in cui perdersi per arrivare a vedere, facendosi guidare dalla mappa della costruzione di progetto e tra le sue mille strade, è il filo conduttore del suo linguaggio costruito. Il virtuale è il suo territorio di ricerca e sperimentazione, è la misura del possibile: «Cerco – ammette – di analizzare il virtuale non come qualcosa di artificiale, ma potenziale. Non esiste di per sé ma ha una grande forza creatrice. Appare negli spazi tra le linee del reale che puoi ripercorrere con le dita. Non puoi toccarli ma sono visibili». La fotografa fonda il suo credo artistico su errori che provoca, la sua opera si colloca nel gioco dell'interferenza tra visibile e invisibile, mai bilanciata e dai contorni sempre indefiniti, inadeguati e fittizi. In questo processo di continua mutazione, in cui l'astrazione è il metodo di concentrazione, la fotografia è il medium e una guida da sfidare continuamente. Dal gioco di cambi di prospettiva e di sovrapposizioni, emerge quindi l'opera: «Quando realizzo una certa trasformazione – conclude – il virtuale svanisce e separa passato, presente e futuro, dando inizio a un'ulteriore trasformazione: è come toccare l'infinito. Tutto quel che resta è il fantasma del dolore».

*gal». Her habit of disorienting viewers using unexpected connections, of creating labyrinths where we must lose ourselves before getting to see, of being guided through thousands of roads by a construction map of the project, runs as a red thread across her very structured artistic language. Virtuality is the territory where she researches and experiment, the measurement of what's possible: «I try – Irina admits – to analyze virtuality not as something artificial, but potential. It doesn't actually exist, but still it has a strong creative power. It appears between the cracks of reality, you can graze them with your fingertips. You can't touch them, but you can see them». The photographer bases her artistic belief on her mistakes, her works come from a game of interference between visible and invisible, in which abstraction is a method for focusing, and photography is a medium and a guide to constantly defy. The work of art finally emerges from a game changing and layering perspectives: «When I make some kind of transformation – Irina rounds up – virtuality vanishes, separating past, present and future, starting new transformations: it's like touching the infinite. A ghost of the pain is all that remains».*

# Публикации

*«Психическая реальность, созданная с помощью цифровых технологий и воспринимаемая как аномальная, отклоняющаяся от нормы (будь то картезианская оптика или любая другая оптика, легитимированная в поле репрезентации) – главный фокус этой работы.*

*Фотография фигурирует здесь как особый объект – проект существует и в виде фото-книги, и как веб-проект на сайте художницы – который в буквальном смысле слова провоцирует телесные реакции: мы начинаем вглядываться в странные образы, пытаюсь понять, что спрятано за черными вставками, пытаюсь восстановить привычный порядок вещей... »*

*«Проект «Машина» позволяет вывернуть наизнанку представление о фотографии как о средстве репрезентации. Напротив, фотография здесь предстает тем, что способно создать новый способ видения мира.»*

**Переосмысляя прошлое: фотография вне функции языка. О. С. Давыдова**  
**Международный журнал исследований культуры, 2019**

**2016 Inside Art magazine, Interview #107, November**

**2017 FK magazine, photo story, 28 September**

**2017 British Journal of Photography, 6 November**

**2017 Feature Shoot, 10 October**

# Эффект наблюдателя



Опыты броуновского движения. Эффект наблюдателя. Центр фотографии имени братьев Люмьер. Москва, 2015



Опыты броуновского движения. Эффект наблюдателя. Центр фотографии имени братьев Люмьер. Москва, 2015

# Текст к проекту «Эффект наблюдателя»

*«Под воздействием невесомости на организм космонавта, у него возникают иллюзии, связанные с положением тела».*

Проект как процесс расщепления восприятия физического мира, и в этом процессе ошибки/искажения восприятия принимались как возможное/другое. В результате, действительный мир стал лишь поводом для существования изображения, которое не уже случилось, раз и навсегда, а находится в становлении, направленном в бесконечность. Становится опять и опять другим, под взглядом обнажая альтернативные «реальности». Таким образом, в тот же момент, уже само изображение оказывается поводом для возникновения наблюдателя. Т. е. думать об агентности в нечеловеческих терминах, в том смысле, что не наблюдатель создает объект, а скорее наоборот.

## Публикации

2015 Photographer.Ru, 27 November

2016 YET Magazine, interview, 3 April

2016 «Сверло наметило точку...», interview, 8 April

2016 FK magazine, photo story, 20 October

2017 «ПОСТИНТЕРНЕТ — ЭТО АВАНГАРД...», 22 February

# CV

## Избранные выставки

- 2025 "Моей матерью был компьютер", Цифергауз (Санкт-Петербург, Россия)
- 2025 "Eden's Fringe", Athens Digital Arts Festival (Athens, GR)
- 2024 "Цветное vs. Черно-белое", RuArts (Москва, Россия)
- 2024 "Мой Лимбо Лэнд. Часть I & Часть III", Екатерининское Собрание (Санкт-Петербург, Россия)
- 2023 "Форма жизни. Из углерода в кремний", RuArts (Moscow, RU)
- 2022 "Сентиментальность для Джесс. Спектакль нарративного знания", Севкабель Порт (Санкт-Петербург, Россия)
- 2022 "Сентиментальность для Джесс", Технопарк Ленполиграфмаш (Санкт-Петербург, Россия)
- 2022 "Co-creators" Амфитеатр Ленполиграфмаша (Санкт-Петербург, Россия)
- 2018 "Uncommon Natures" as a part of "Brighton Digital Festival" (Brighton, UK)
- 2018 "Lumen exhibition" (London, UK)
- 2017 "Journey to Jess" video installation at Art Fair Suomi (Helsinki, FI)

## Книги

- 2017 "Machine" within the project "Amplitude №1" has been shortlisted for Paris Photo–Aperture Foundation PhotoBook Awards 2017
- 2016 "Machine" has been shortlisted for 2016 Gomma Grant
- 2015 "The Observer Effect" dummy has been shortlisted for 2015 Unseen Dummy Award (Amsterdam, NL) and for Spine Dummy Award (Stockholm, SE)
- 2014 "The drill charted a point and bore a hole. Input — output. Where is the creature: inside or outside?"

