



Helena Lukášová  
& Michael Rees



Trans (Forma): Objekt, 18 cm vysoký, chromovaný 3D tisk z ABS+, 2017  
Trans (Forma): Object, 18 cm tall, chrome-plated 3D print from ABS+, 2017

Trans (Forma) –  
The Bone Phone





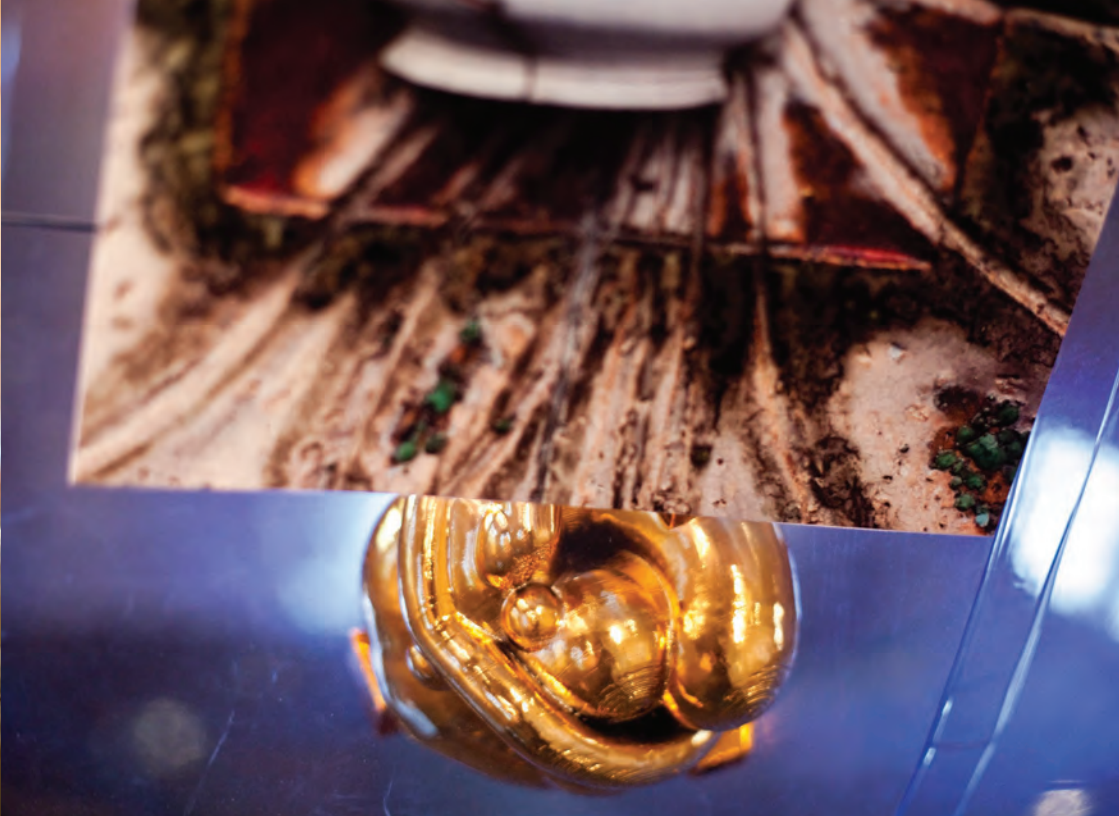
**Detail instalace, Trans (Forma): objekt 6 s fotomarkerem**  
Installation detail, Trans (Forma): object 6 with AR photomarker

#### **Předěšlá strana:**

**Pohled do instalace – nafukovací objekt s černou nitěnou sítí a s chromovanými 3D tisky uchycenými uvnitř a 2D fotomarkery na povrchu. Na stěnách tisky jako další výstup tohoto projektu. Nafukovací objekt má 3 m v průměru.**

Previous page:

View of exhibition showing inflatable object with black string network, chrome-plated 3D prints and 2D photomarkers attached. The wall is lined with prints from the project. The inflatable vinyl sculpture is 3 meters in circumference.



**Detail instalace, Trans (Forma): objekt 9 s fotomarkerem**  
Installation detail, Trans (Forma): object 9 with AR photomarker

**AR je zkratka pro rozšířenou realitu (z angl. augmented reality). Jedná se o reálný obraz viděný skrze kameru chytrých zařízení, kdy je tento obraz doplněn 3D objektem, jehož zobrazení se aktivuje skrze tzv. fotomarker. Fotomarkery byly pořízeny v prostředí Kutné Hory.**

AR is an abbreviation for augmented reality. Using a custom-developed application, the real world is viewed through the camera of a smart device and is augmented with 3D objects. The 3D objects are loaded through the device's interaction with the photomarker. The photomarkers were taken around the city of Kutná Hora.



**Pohled na instalaci, socha se zařízením pro rozšířenou realitu**  
Installation view, sculpture with augmented reality device



**Pohled na instalaci, interakce s AR aplikací**  
Installation view, interacting with the AR application

#### **Knihovna objektů**

**Markery aktivují zobrazení náhodně vybraných virtuálních 3D objektů, které se pomalu slétávají a kolidují, vytváří tak nové a nové konstelace. Knihovna je společným dílem autorů.**

Object library

The markers activate a random selection of virtual 3D objects which slowly move towards each other and collide, thus creating always unique constellations. The library was created by the artists.

Dle těchto instrukcí si můžete stáhnout aplikaci a vyzkoušet si ji. Obrázek vpravo je fotomarker z instalace.

Programování aplikace: Milan Doležal

Aplikaci lze stáhnout pouze na telefony a tablety s operačním systémem ANDROID.



1. Povolte instalaci aplikací z neznámých zdrojů v jednom z následujících nastavení telefonu v závislosti na verzi vašeho systému:

1. Nastavení → Aplikace → Neznámé zdroje
  2. Nastavení → Bezpečnost → Neznámé zdroje
2. Stáhněte si aplikaci z adresy: [bit.ly/trans\\_forma](https://bit.ly/trans_forma) nebo použijte QR kód pro otevření odkazu.
3. Počkejte na stažení aplikace (velikost je cca 80 MB).
  4. Spusťte a potvrďte instalaci staženého souboru TRANS\_FORMA.apk.
  5. Spusťte nainstalovanou aplikaci a namířte telefonem/tabletem na fotografii vpravo.

Following these instructions you can download the application and try it out for yourself. The image at right is one of the photomarkers from the installation.

Application programming: Milan Doležal

This application runs on devices with the operation system ANDROID only.

1. Based on the your type of device, choose one of these options to enable the installation:

1. Settings → Applications → Unknown sources
  2. Settings → Security → Unknown sources
2. Download the application from [bit.ly/trans\\_forma](https://bit.ly/trans_forma) or use the QR code to open the link.
3. Wait until the application is downloaded (the size is about 80 MB).
  4. Install and confirm the installation of TRANS\_FORMA.apk.
  5. Run the application and point the device at the photo on the right.



## Veronika Marešová

Od devadesátých let je naše společnost postupně zaplavována rychle se rozvíjejícími digitálními technologiemi, které se stávají neodmyslitelnou součástí našich životů. Dnes si již nikdo nedokáže představit svět bez počítače, internetu či mobilních telefonů s jejich chytrými aplikacemi. Jsme svědky neustálé aktualizace informací, které se šíří neuvěřitelnou rychlostí bez ohledu na geografickou vzdálenost. Množství dat plíživě, ale o to intenzivněji mění naše vnímání, uvažování a prožívání skutečnosti. Právě s postupováním fyzické a virtuální reality v metaprostoru webového rozhraní pracují ve své tvorbě vystavující umělci – Helena Lukášová a americký autor Michael Rees.

**Projekt Trans (Forma) - The Bone Phone** spojuje odkaz tradičního věštění lidského osudu z kostí s umělou přítomností dnešního člověka utvářenou behaviorálními a kognitivními strategiemi, to jest cíleným programováním lidského poznávání a chování, a také rozšířenou skutečností. V hlubší rovině jde o zjišťování přirozenosti věcí a současně o vyjádření pochyb nad jejich vnitřní podstatou. Naše realita je tedy bránou ke kyberprostoru bez jasně stanovených pravidel a ukotvení.

Hravou a interaktivní instalaci situovanou do barokních lázní a sklepení Jezuitské koleje prostorově definují průhledné vinylové koule či prstenec jako éterické modely vesmíru, kde

můžeme z jiné perspektivy nahlížet na předměty, ostatky a záznamy z našeho světa. V tomto striktně vymezeném prostředí jsou umístěny společně vytvořené 3D tisky (zhmotnělé „telesculptures“ čili objekty vytvořené spoluprací na dálku) vystavujících umělců spolu s 3D tisky modifikovaných kostí. Ústředním artefaktem je tři a půl tisíce let stará věštická kost pocházející z Číny, která se v současnosti nachází ve sbírkách Cambridge University Library. Její zvětšený, pochromovaný sken zachycuje i zrcadlí barvy a deformované tvary okolního prostředí. Stává se tak v instalaci umělou relikvií, dokládající snahu překročit rámec fyzické přítomnosti. Celý koncept akcentují fotografie Kutné Hory a okolí. Tyto fotografie odkazují nejen k historické paměti a prostředí města, ale zároveň fungují jako magické spouštěče pro augmentovanou (rozšířenou) realitu. Skrze ně

se divák pomocí aplikace stažené do mobilu či tabletu napojí na autorskou digitální knihovnu Lukášové a Reese.

Tato virtuální úschovna objektů vznikala postupně a prošla několika přeměnami za přispění obou umělců díky současným možnostem sdílení dat. Základním odrazovým můstkem pro nové formy se staly architektonické modely, výbuch hvězdy, busta staroegyptské královny Nefertiti, jednotlivé součástky zbraní, molekula hemoglobinu, asteroidy, platónská tělesa, modely odkazující na jiná díla (M. Ernsta, R. Magritta či M. Duchampa) a vlastní automatické črty ve virtuálním prostoru. Výsledné kompiláty a variace jsou společným dílem obou autorů a jejich uměleckého dialogu při přetváření prvotních tvarů. Některé z nich se pak zhmotnily s pomocí 3D tisku a staly se tak nedílnou součástí expozice.

Since the 1990s, our society has been flooded by rapidly developing digital technologies that have become an indispensable part of our lives. Today, nobody can imagine a world without computers, the internet or mobile telephones with their smart apps. We are witness to the constant updating of information, spread at unimaginable speeds and with no regard for geographical distances. The volume of data is slowly but intensively changing how we perceive, think about and experience reality. This merging of physical and virtual reality within the metaspaces of the web is the subject of the work by the two exhibiting artists – Helena Lukášová from the Czech Republic and American artist Michael Rees.

Trans (Forma) – The Bone Phone combines references to traditional soothsaying using bones with contemporary man's artificial reality created

by augmented reality and cognitive behavioural strategies – i.e., the conscious reprogramming of people's thoughts and actions. On a deeper level, the exhibition explores the natural state of things while questioning their inner essence. Our reality is thus a gateway to cyberspace without any clearly defined rules or solid footing.

The playful interactive exhibition, installed in the Baroque baths and cellar spaces of the Jesuit College, is spatially defined by transparent vinyl spheres and a ring representing ethereal models of the universe that allow us to see the objects, relics and records of our world from a different perspective. Into this strictly defined environment, the artists have placed 3D prints (physical 'telesculptures' – sculptures created on the basis of long-distance collaboration) along with 3D prints of modified bones. The exhibition's central artefact is a 3500-year-

old Chinese divination bone currently held in the collection of the Cambridge University Library. Its enlarged and chrome-plated scan captures and reflects the colours and deformed shapes of its surroundings. In this way, it becomes an artificial relic documenting the attempt to transcend the limits of physical reality. The exhibition's concept is further accentuated by photographs of Kutná Hora and its surroundings. These photomarkers not only refer to the city's historical memory and environment, but they also act as magical triggers for augmented (expanded) reality through which viewers can, using an application downloaded onto their smartphone or tablet, plug into Lukášová and Rees's digital library.

This virtual repository of objects was created over time and underwent several changes with input from both artists thanks to the latest file-

sharing possibilities. The basic starting point for the new forms consisted of architectural models, a supernova, a bust of the Egyptian queen Nefertiti, various parts of weapons, the haemoglobin molecule, asteroids, Platonic solids, models of works by other artists (e.g., Max Ernst, René Magritte, Marcel Duchamp) and spontaneous sketches in a virtual space. The resulting 'compilations' and variations are the joint work of both artists and of their artistic dialogue during the re-forming of the original shapes. Some of these objects took shape through the use of 3D printing, thus becoming an integral part of the exhibition.

The artists' sophisticated game of activated, augmented reality, in which objects rise from the digital realm through the use of specially created software, enables manipulation and Dadaist experimentation with diverse configurations of

Sofistikovaná hra aktivované augmentované reality, v níž se pomocí speciálně vytvořeného softwaru generují vznášející se obrazy z digitální zóny, umožňuje manipulaci a dadaistické experimenty s různými konfiguracemi věcí, které se pak nahodile propojují a vzájemně ovlivňují. Jsme také přítomni potenciální transformaci těchto objektů (odkrývání další vrstvy jejich existence), ale zároveň i babylonskému zmatení naší hmotné dimenze.

Výstava Trans (Forma) využívá a přijímá vlivy technologického vývoje přinášejícího nové možnosti, situace a podoby současné vizuální kultury. Jednou z proměn je takřčená „komputerizace“ umění, při níž se vybrané předměty či modely zbavují fyzické podstaty a stávají se pouze odhmotněným tvarem kdesi na webovém úložišti, kde je s nimi dále svobodně a tvořivě manipulováno. Objekty mohou, ale také nemusí znovu nabyt

materializované podoby a mohou se k nim náhodně či zcela řízeně přidružit další nadstavbová data. Je možné, že se stanou zjevnými či skrytými nebo se budou pravidelně objevovat. „Trans“ mimo jiné odkazuje k hypnotickému či extatickému stavu, při němž umělci sledují, jak dochází k jakémusi laboratornímu mísení biologických a technicistních prvků z pozice dvou rozdílných sochařských přístupů z odlišných kulturních prostředí. The Bone Phone nadčasově propojuje fyzický aspekt lidské existence a prehistorii člověka s virtuální technologickou současností.

Replika čínské věštecké kosti, z kolekce knihovny univerzity v Cambridge, vysoká 40 cm, chromovaný 3D tisk, 2017

Replica of a Chinese oracle bone in the collection of the Cambridge University Library, 40 cm tall, chrome plated 3D print, 2017

things that randomly connect with and influence one another. At the same time, we are witness to the potential transformation of these objects (as additional layers of their existence are revealed) and also of the Babylonian confusion of our material existence.

Trans (Forma) makes use of and takes in the influences of technological developments that have brought us new possibilities, situations and forms of contemporary visual culture. One such transformation is the 'computerization' of art, in which selected objects of models lose their physical essence and become purely dematerialized shapes located somewhere in computer memory, where they can be freely and creatively worked with. Objects can also (but need not) take on a re-materialized form, and can be randomly or consciously associated with other

forms of data. It is possible that they will become visible or hidden or that they will periodically reveal themselves to us. The word 'trans' refers among other things to 'trance' – the hypnotic or ecstatic state during which artists observe the laboratory mixing of biological and technicist elements from the position of two different sculptural approaches and distinct cultural environments. The Bone Phone is a timeless combination of the physical dimension of human existence and the prehistory of man with our virtual, technological life today.







**Předchozí strana:**

**Mitóza, 2 nafouknuté koule, černá nitěná síť, pochromované 3D tisky, velikost různá (koule mají každá 2 m v průměru), 2017**

Previous page:

Mitosis, 2 inflated spheres, black string network, chrome-plated 3D prints, dimensions variable (spheres 2 meters in diameter each), 2017

**Pohled na instalaci Mitóza**  
View of the Mitosis installation

**Následující strana:**  
**Detail instalace, černá nitěná síť s Mitózou: objekt 3, 8 m vysoký, 2017**

Following page:

Installation detail, black string network with Mitosis: object 3, 8 m tall, 2017





## Helena Lukášová

...jde tedy spíše o to, kam situujeme „skutečnost obrazu“: zda do hmotně přítomného objektu, nebo do jeho schopnosti implikátního svinutí události, kterou může divák/účastník rozvinout.

Milena Bartlová, z knihy Skutečná přítomnost, 2012

**Dlouho přemýšlím, odkud se věci nehmotné zjevují, kde jsou předobrazy jevů skutečných a těch, kterým skutečnost přítomnosti již pominula. Struktura času je malé území, jež se pohybuje s jednotlivcem a neustále mění svůj tvar. Hmotná přítomnost objektů je obalena sférami sémiotických konotací, popisujících či zobrazujících interpretací. Spletnost koexistence objektů a jejich vztahů se neustále proměňuje.**

*More important is where we situate the 'reality of the image': within the materially present object, or within its capacity for an implicit convolution of events that the viewer/participant can unwind.*

Milena Bartlová, from the book Real Presence, 2012

I spend a long time thinking about where intangible things come from. What are the pre-images for real phenomena and for those which the reality of presence has already passed by? The structure of time is a tiny territory that moves with the individual and is constantly changing shape. Physical objects are anchored within our consciousness according to how they are interpreted or depicted. The convoluted coexistence of objects and their interrelationships is constantly in flux.

Some objects are a record, others an augur of the future; if we use this approach to additionally

**Některé objekty jsou záznamem, jiné předzvěstí budoucna, a pokud s tímto přístupem navíc opustíme lineární vnímání času, je možné zahlédnout fascinující dynamickou strukturu veškerenstva.**

Na počátku naší spolupráce jsme s Michaelem Reesem uvažovali o významu tři a půl tisíce let staré čínské věštecké kosti, která byla rituálně pálena. Pukliny způsobené žárem v její struktuře umožňovaly nahlédnout tehdy přítomným do budoucna. Záznam o věštbě pak byl vyryt do povrchu kosti, a ta se tak pro současnost stala historickým záznamem počátku písma. Objekt je rozkročen v čase a prostoru, nejlépe reprezentuje komplikovanost výše zmíněných vztahů. Replika kosti, zvětšená, s odrazivým povrchem reflektujícím okolí, je součástí instalace.

abandon our linear perception of time, we can spy the fascinating and dynamic structure of Existence.

When we first started working together, Michael Rees and I considered the significance of a 3,500-year-old Chinese divination bone that had been ritually burned. The fissures caused by the intense heat allowed those present at the divination to see into the future. The prophesy was then carved into the bone's surface, making it a historical record of early writing. The object straddles time and space and is an excellent representation of the complicated nature of the above-described relationships. An enlarged replica of the bone with a mirror-like surface that reflects its surroundings forms a part of the exhibition.

What is the essence of things in the present? Digital media have significantly expanded the fog of meanings and the functions of things. In

**Co je podstatou věcí v současnosti? S digitálními médii se značně rozšířila mlhovina významů a funkcí okolo nich. V nadcházející době internetu věcí (internet of things) nabývají další rozměr – autonomní chování (internet of autonomous thing devices). To vše naléhavěji relativizuje pojem „skutečnost“.**

Výstava Trans (Forma) / The Bone Phone se zabývá právě chápáním významu věcí a jejich vzájemnosti.

Průhledný model levitující na skleněném povrchu krytého historického bazénu evokuje model červí díry, kde se teoreticky objekty rozkládají, mění na energii a prostupují rozměrem času. Chromované 3D tištěné objekty uvnitř sterilního objemu nafukovacího objektu, propojené černou sítí, jsou konfrontovány se svou virtuální přítomností skrze rozšířenou realitu. Náhodně

this emerging era of the internet of things, things take on an additional dimension: the internet of autonomous things and devices. All this urgently relativizes the concept of 'reality'.

Trans (Forma) / The Bone Phone explores how we understand the meaning of things and their interrelationships.

The transparent model floating on the glass surface covering the historical pool resembles a model of a wormhole in which objects are theoretically broken apart, are transformed into energy, and pass through the dimension of time. The chrome-plated 3D printed objects connected to one another by black twine inside the sterile inflatable object are confronted with their virtual presence through augmented reality. Randomly selected virtual objects from the library of objects that grew out of the artists' mutual communication through shared

vybrané virtuální objekty z knihovny objektů, jež je výsledkem komunikace nás autorů skrze sdílená data, se vynořují v nových a nových konstelacích ve své nehmotné podobě nad povrchem fotografií z prostředí Kutné Hory, umístěných na povrchu modelu. Do tohoto prostoru vztahů vstupuje divák, který může manipulovat s virtuálním modelem prostupujícím obrazem reálného světa viděného kamerou zařízení na monitoru.

V druhé instalaci je model sestaven ze dvou koulí vklíněných proti sobě v omezeném tmavém prostoru sklepení. Evokuje rostoucí, dělicí se buňku. Objekt lze tedy číst jako zobrazení přerodu – transformace. Augmentovaná realita, v přeneseném smyslu, je zde přítomna skrze primární zkušenost uvědomění si vrženého vlastního stínu odkazující na podobenství platónského světa ideí.

data emerge in constantly new constellations in their intangible form above the photographs from Kutná Hora placed on the surface of the model. Through augmented reality, viewers who enter this space can manipulate virtual models that appear in this real space on the screen of their smart devices.

In the second installation, the model consists of two spheres wedged against one another within the limited dark space of the cellar. It resembles a growing and splitting cell. The object can thus be understood as a depiction of transformation. Augmented reality is here present in a figurative sense through the viewers' primary experience of becoming aware of their own shadow – a reference to Plato's allegory of the world of ideas.

The combination of visible and hidden, of thought and seeing, creates reality in a balanced relationship.

## Michael Rees

Výraz „symbiotaxium“ označuje jakoukoli společnost. Symbiotaxiplazmou či jednodušeji řečeno taxioplazmou pak nazýváme lidskou masu (případně jakékoli společenství živočichů) učetně věcí u ní asimilovaných, jíž je utvářena společnost a na niž je pohlíženo jako na hmotu.

Arthur Bentley

**Trans (Forma) / The Bone Phone** je název výstavního projektu, který jsem zrealizoval ve spolupráci s Helenou Lukášovou. Tento projekt je výsledkem průběžné interakce mezi umělci využívajícími programy pro vytváření virtuálních trojrozměrných vizualizací s cílem vybudovat knihovnu objektů představujících jistý druh rozmluvy prostřednictvím

**3D objektů. Knihovna se následně stala zdrojem, z něhož jsme čerpali materiál pro výstavu. Z knihovny jsou pořizovány dvourozměrné a trojrozměrné tisky. Ty trojrozměrné jsou pak rozmístěny uvnitř nafukovacího toru tvořícího primární objekt celé instalace.**

Knihovna objektů je využívána rovněž aplikací pro augmentovanou realitu, která výstavu doprovází. Augmentovaná realita využívá fotoaparátu chytrého zařízení a fotomarkerů (tj. fotografií s funkcí jakýchsi spouštěčů) pro nahrání trojrozměrných objektů z knihovny, které z fotografované scény vytvoří celkovou koláž. Markery a fyzické objekty jsou konfrontovány

*A symbiotaxium would be any society. Symbiotaxiplasm, or more simply taxioplasm, would be the mass of men (or, alternatively, any associated animals) and assimilated things which forms the society, regarded as matter.*

Arthur Bentley

Trans (Forma) / The Bone Phone is a collaborative exhibition between Helena Lukášová and myself, Michael Rees. The project was developed through ongoing interaction between the artists using virtual 3D authoring programs to develop an elaborate library of objects representing a kind of conversation through 3D objects. This library then formed the source for the exhibition's material. The 2D prints and 3D prints are drawn from the library – and in the case of the 3D prints – arranged within the inflatable torus that is the primary object of the installation.

The library of objects is also used in the augmented reality application that accompanies the exhibition. Augmented reality uses a smart device's camera and photomarkers to load the 3D objects in order to produce an overall collage of the photographed scene. The markers and physical objects are contrasted against the virtual objects floating in the scene as displayed by the application.

For me, this manner of working is inspired by Arthur Bentley's sociological concept of symbiotaxiplasm, which I see as an action of interconnectedness between people and things. It is a kind of transparent substance that creates interdependent relationships by connecting various organisms. It was also the source of inspiration for William Greaves's film Symbiopsychotaxiplasm, in which – by adding the word 'psycho' – Greaves

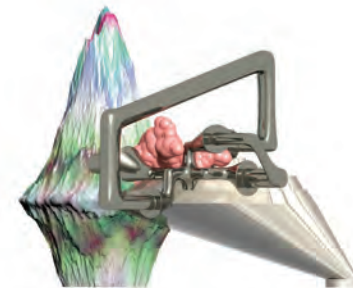
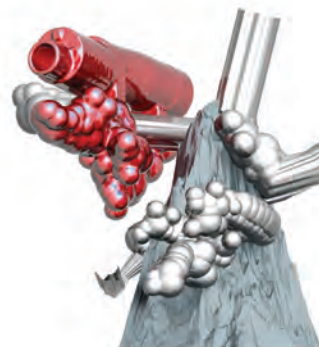
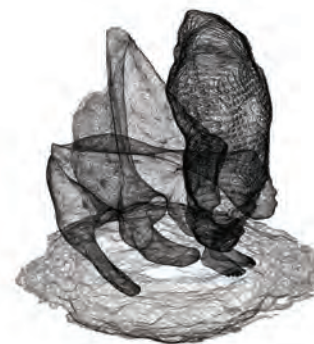
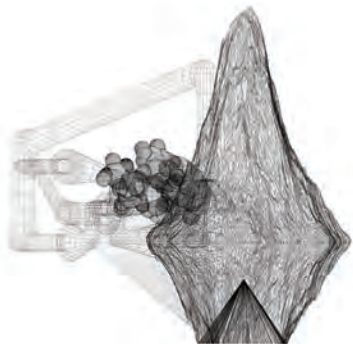
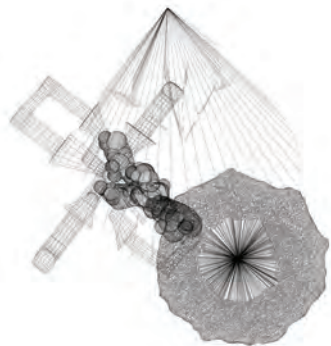
s virtuálními objekty zobrazenými aplikací, jež se vznášejí na scéně.

K tomuto způsobu práce mě inspiroval sociologický termín symbiotaxiplazma, který razil Arthur Bentley a který chápu jako děj propojenosti mezi lidmi a věcmi. Jde o jakousi transparentní látku vytvářející nezávislý vztah spojením různých organismů. Tento termín se stal rovněž inspiračním zdrojem pro film Williama Greavesa Symbiopsychotaxiplazma, do něhož Greaves doplněním slova „psycho“ vnesl prvek osobní neurotické interakce řídicí se formálními pravidly.

Výstava Trans (Forma) navozuje právě takovouto interakci jako způsob rozšiřování sféry objektů jakožto sociologických a politických entit nesoucí stopu uměleckého záměru a jemných emocionálních rozdílů.

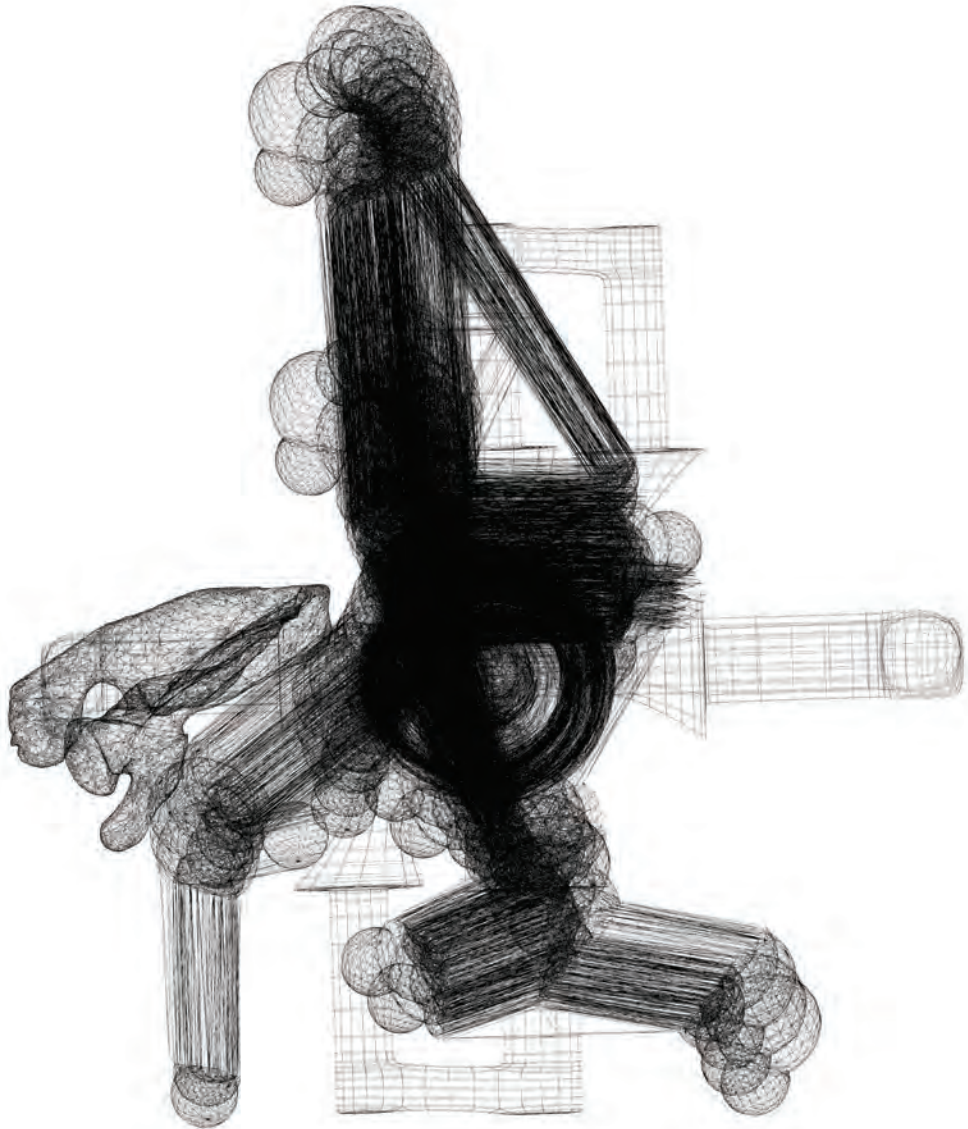
adds a component of personal neurotic interaction governed by formal rules.

Trans (Forma) sets up just such an interaction as a way to enlarge the sphere of objects as sociological and political entities, tinged by artistic intent and subtle emotional differences.



Bez názvu 1–6, digitální tisk na papíře, 2017  
Untitled 1–6, digital print on paper, 2017

Bez názvu 7–12, digitální tisk na papíře, 2017  
Untitled 7–12, digital print on paper, 2017



Bez názvu 13, digitální tisk na papíře, 2017  
Untitled 13, digital print on paper, 2017



Bez názvu 14, digitální tisk na papíře, 2017  
Untitled 14, digital print on paper, 2017

**Helena Lukášová**  
\* 1970, Brno  
helenalukasova@hotmail.com  
www.cargocollective.com/helenalukasova

#### Vzdělání

2005–2009 doktorandské studium na VŠVU, Bratislava, Slovensko  
1998–2001 Technical Institute of Sculpture, Johnson Atelier, Mercerville, New Jersey, Spojené státy  
1990–1996 studium sochařství na VŠVU, ateliér profesora Juraje Bartusze, Bratislava, Slovensko

#### Výběr samostatných výstav

2017 Nové přírůstky (intervence do stálé expozice), Hrdličkovo muzeum člověka, Praha  
2016 Jsi tím, co si přeješ, Uměleckoprůmyslové muzeum, Moravská galerie v Brně

#### Výběr skupinových výstav

2016 K.E.G.A. (intervence do veřejného prostoru), galerie Médium, Bratislava, Slovensko  
2016 Finalisté Czech Grand Design 2015, Národní technické muzeum, Praha  
2015–2016 Craft Forms 2015, Wayne Art Center, Pennsylvania, Spojené státy  
2015 Beyond the Buzz, Minneapolis College of Art and Design, Minnesota, Spojené státy

#### Ocenění a stipendia

2016 nominace na cenu Czech Grand Design v kategorii designér šperku roku  
2015 vítězka Czech Grand Design v kategorii designér šperku roku  
2015 LIAEP, mezinárodní výměnný program pro umělce  
2015 Cena rektora MU za významný umělecký čin  
2014 nominace na 3D Print Show Global Award, Londýn, Velká Británie

#### Zastoupení ve sbírkách

Uměleckoprůmyslové muzeum – Moravská galerie v Brně  
sochařský park Grounds for Sculpture, New Jersey, Spojené státy

**Michael Rees**  
\* 1958, Kansas City, Missouri, Spojené státy  
x@michaelrees.com  
www.michaelrees.com

#### Vzdělání

1987–1989 studium sochařství na Yale University, New Haven, Connecticut, Spojené státy  
1983–1984 Kunstakademie, ateliér Josepha Beuyse a Gunthera Ueckera, Düsseldorf, Německo  
1979–1982 Kansas City Art Institute, Missouri, Spojené státy

#### Výběr samostatných výstav

2016 Clown Town, Galerie Bravin Lee, New York, Spojené státy  
2014 Converge: Ghraib Bag (instalace), Grounds for Sculpture, Hamilton, New Jersey, Spojené státy  
2013 Interactions and Paradoxical Structures, galerie Trois, Savannah College of Art and Design, Georgia, Spojené státy

#### Výběr skupinových výstav

2016 Disarming Logic: Linda Lighton & Michael Rees, Rachael Cozad Fine Art Gallery, Kansas City, Missouri, Spojené státy  
2015 Nine Sculptures, Galerie Bravin Lee, New York, Spojené státy  
2015 Beyond the Buzz, Minneapolis College of Art and Design, Minnesota, Spojené státy  
2015 Hartford Art School, Connecticut, Spojené státy  
2014 Inverted Normals, Rowan University Art Gallery, New Jersey, Spojené státy  
2013 Out of Hand: Materializing the Postdigital, Museum of Arts and Design, New York, Spojené státy

#### Ocenění a stipendia

2017 LIAEP, mezinárodní výměnný program pro umělce  
2014 Cena za celoživotní přínos, Mezinárodní asociace digitálních mediálních umění  
2008 stipendium, Novomediální umění, Rockefeller Renew Media  
2007 stipendium Rady pro umění, New Jersey, Spojené státy  
2001 stipendium Creative Capital

#### Zastoupení v sbírkách

Whitney Museum of American Art, New York, Spojené státy  
Nadace Edelman, Lausanne, Švýcarsko  
Kemper Museum of Contemporary Art, Missouri, Spojené státy

**Helena Lukášová**  
\* 1970, Brno  
helenalukasova@hotmail.com  
www.cargocollective.com/helenalukasova

#### Education

2005–2009 Ph.D. studies at the Academy of Fine Arts and Design (VŠVU), Bratislava, Slovakia  
1998–2001 Johnson Atelier, Technical Institute of Sculpture, Mercerville, NJ, USA  
1990–1996 studied sculpture under professor Juraj Bartusz at VŠVU, Bratislava, Slovakia

#### Solo exhibitions (selection)

2017 New Acquisitions (intervention in permanent exhibition), Hrdlička Museum of Man, Prague  
2016 You Are What You Wish For, Museum of Applied Arts, Moravian Gallery, Brno

#### Group exhibitions (selection)

2016 K.E.G.A (intervention in public space), Médium Gallery, Bratislava, Slovakia  
2016 Finalists of Czech Grand Design 2015, National Technical Museum, Prague  
2015–2016 Craft Forms 2015, Wayne Art Center, PA, USA  
2015 Beyond the Buzz, Minneapolis College of Art and Design, MN, USA

#### Awards

2016 nominated for the Czech Grand Design (category: jewellery)  
2015 winner, Czech Grand Design (category: jewellery)  
2015 LIAEP, International Artist Exchange Program  
2015 Masaryk University Dean's Award for Outstanding Artistic Activities  
2014 nominated for the 3D Print Show Global Award, London, UK

#### Collections

Museum of Applied Arts, Moravian Gallery, Brno  
Grounds For Sculpture, Hamilton Township, NJ, USA

**Michael Rees**  
\* 1958, Kansas City, Missouri, USA  
x@michaelrees.com  
www.michaelrees.com

#### Education

1987–1989 Masters of Fine Arts in sculpture, Yale University, New Haven, CT, USA  
1983–1984 studied under Joseph Beuys and Gunther Uecker at Deutscher Akademischer Austauschdienst, Germany  
1979–1982 Kansas City Art Institute, Kansas City, MO, USA

#### Solo exhibitions (selection)

2016 Clown Town, Bravin Lee Gallery, New York, NY, USA  
2014 Converge: Ghraib Bag (installation), Grounds For Sculpture, Hamilton Township, NJ, USA  
2013 Interactions and Paradoxical Structures, Trois Gallery, Savannah College of Art and Design, Atlanta, GA, USA

#### Group exhibitions (selection)

2016 Disarming Logic: Linda Lighton and Michael Rees, Rachael Cozad Fine Art, Kansas City, MO, USA  
2015 Nine Sculptures, Bravin Lee Gallery, New York, NY, USA  
2015 Beyond the Buzz, Minneapolis College of Art and Design, Minneapolis, MN, USA  
2015 Hartford Art School, Hartford, CT, USA  
2014 Inverted Normals, Rowan University Art Gallery, Glassboro, NJ, USA  
2013 Out of Hand: Materializing the Postdigital, Museum of Art and Design, New York, NY, USA

#### Awards

2017 LIAEP, International Artists Exchange Program  
2014 International Digital Media Arts Association Lifetime Achievement Award recipient  
2008 New Media Arts Fellow, Rockefeller Renew Media, Media Arts Grant  
2007 New Jersey State Council on the Arts Grant  
2001 Creative Capital Grant

#### Collections

The Whitney Museum of American Art, New York, NY, USA  
Edelman Foundation, Lausanne, Switzerland  
Kemper Museum of Contemporary Art, Kansas City, MO, USA





# Helena Lukášová & Michael Rees Trans (Forma) – The Bone Phone

Kurátor výstavy / Exhibition curator: **Veronika Marešová**

Texty / Texts: **Veronika Marešová, Helena Lukášová, Michael Rees**

Překlad / Translation: **Stephan von Pohl, Jiří Mareš**

Korektury / Proofreading: **Martina Dobiášová**

Grafický design / Graphic design: **Les kanců**

Fotografie / Photography: **Veronika Lukášová**

Editor / Editor: **Veronika Marešová**

Exemplář publikace je k dispozici v Národní knihovně České republiky. Všechna práva vyhrazena. Žádná z částí této publikace nesmí být reprodukována, ukládána nebo předávána v jakékoliv formě, elektronické, mechanické, fotokopii, nahrávání nebo jinak, bez písemného souhlasu Heleny Lukášové, Michaela Reese a GASK.

A catalogue record of this publication is available at the Czech National Library. All rights reserved. No parts of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without written permission of Helena Lukášová, Michael Rees and GASK.

Vydáno v září 2017 / Published in September 2017

ISBN: 978-80-7065-155-3

GASK – Galerie Středočeského kraje / Gallery of the Central Bohemian Region

Barborská 51–53, Kutná Hora

Česká republika / Czech Republic

[www.gask.cz](http://www.gask.cz)

Poděkování za spolupráci: **Milan Doležal (aplikace pro augmented reality)**

Poděkování za podporu: **Lighton International Exchange Program, MCAE Systems, Fakulta informatiky Masarykovy univerzity, aquazorbing.cz, Cambridge University Library**

Acknowledgments: **Milan Doležal (app for augmented reality)**

With support from: **Lighton International Exchange Program, MCAE Systems, Masaryk University Faculty of Informatics, aquazorbing.cz, Cambridge University Library**



