

# Sveta Rybkina

Künstlerin, Berlin

www.modellogia.com

modellogia@gmail.com

Mitglied der Künstlersozialkasse seit 2020

## PROFIL

Berliner Künstlerin mit multidisziplinärer Praxis zwischen Videokunst, Bodybuilding und Recherche zu Persönlichkeitsstrukturen (einschließlich des DSM-5).

Die visuelle Produktion basiert auf umfassenden Softwarekenntnissen sowie auf der Verbindung zwischen digitalem Bild und dem realen physischen Körper. Daraus entstehen komplexe Arbeiten durch die Kombination verschiedener Techniken, darunter 3D-Modellierung und Animation, 2D Motion Design, Vektorillustration, Videoschnitt sowie die Übertragung realer körperlicher Bewegungen auf 3D-Modelle durch innovative Technologien, die für die Arbeit essenziell sind. Ein aktueller Fokus liegt dabei auf Softwarelösungen für fotorealistic 3D in Echtzeit mit Unreal Engine sowie auf KI-gestützten Prozessen für die 3D-Videoproduktion.

Bodybuilding ist integraler Bestandteil der künstlerischen Praxis, fungiert als eigenständige Methode und ist als eine Form der Emanzipation zu verstehen, die den Körper von einem Zustand der Reaktivität hin zu aktiver Gestaltung verschiebt. Andererseits werden körperliche Bewegungen während des Trainings in visuelle Arbeiten überführt – also genutzt, um Kunstwerke mit dem eigenen Schweiß zu erzeugen.

Die künstlerische Recherche konzentriert sich auf die Suche nach Verbindungen zwischen verschiedenen künstlerischen Disziplinen und Kunstformen, zwischen physischer und kognitiver Arbeit sowie zwischen unterschiedlichen Persönlichkeitsstrukturen, ebenso wie auf die Gründe, warum aus solchen Verbindungen komplementäre Dynamiken entstehen, wo die Grenze liegt, an der positive und sich gegenseitig produktiv verstärkende Beziehungen in destruktive Verbindungen übergehen. Jeder Punkt wird dabei bis an seine Grenze getestet (Training bis zum Muskelversagen oder die Analyse zwischenmenschlicher Beziehungen zwischen antagonistischen Persönlichkeitsstrukturen wie Narzissmus und Empathie), und die neuen Erkenntnisse werden anschließend in künstlerischen Arbeiten dargestellt.

## KÜNSTLERISCHE ARBEITEN (AUSWAHL)

- 2026 – Albumcover „Luster“, FELD, New York
- 2024 – Musikvideo „Gelbe Kurve“, Thomas Fehlmann, Dussmann das KulturKaufhaus, Berlin
- 2023 – Ausstellung „Stand■By“, FMP1, Berlin
- 2022 – Visuelle Performance „Audiovisionen“, Zwinglikirche, Berlin
- 2021 – Visuelle Performance mit Oval, Villa Aldini, Bologna
- 2021 – Indie Short Fest, International Film Festival, Los Angeles (Semi-Finalistin)
- 2020 – Musikvideo „Improg“, Oval, Thrill Jockey
- 2020 – Live-Streaming-Performance, Goethe-Institut und Deutsches Kulturzentrum Iași
- 2020 – Visuals für Hörspiel „NAVO“, Deutschlandfunk Kultur / SWR2
- 2020 – Visuelle Performance mit Oval, Berghain, Berlin
- 2020 – Albumgestaltung „Scis“, Oval, Thrill Jockey
- 2019 – Albumcover „Eksploio“, Oval, Thrill Jockey

## KURATORISCHE ARBEIT

- 2023 – Kuratorin der Ausstellung „Stand■By“, FMP1 Ostbahnhof, Berlin
- 2015–2016 – Kuratorin des musikalischen Programms „Im Himmel über Moskau“, Museum „Arbeiter und Kolchosbäuerin“, Moskau (über 100 Konzerte; Jazz mittwochs, experimentelle elektronische Musik donnerstags) sowie Kuratorin ausgewählter Ausstellungen

## FÖRDERUNGEN & AUSZEICHNUNGEN

- 2022 – GVL, „Neustart Kultur“
- 2021 – Semi-Finalistin, Indie Short Fest, International Film Festival, Los Angeles

## AUSBILDUNG & WEITERBILDUNG

- 2024–2025 – Online-Kurse zu Unreal Engine
- 2023 – Fitness-Coaching (Krafttraining), DAK
- 2013 – Tonmeisterkurs (Steinberg)
- 2013–2016 – Goethe-Institut Moskau (Deutsch als Fremdsprache)
- 2000–2005 – Universität Jaroslawl (Diplom: Sprach-, Literatur- und Kulturwissenschaft)

## KOMMERZIELLE PROJEKTE (AUSWAHL)

Freelancerin / visuelle Künstlerin in Berlin seit 2016

Sony PlayStation, Yves Saint Laurent, FWU, Volkswagen, Kulturstiftung der Länder, Freie Universität Berlin