

**КИБЕРФЕСТ**  
**CYBERFEST**



**МЕЖДУНАРОДНЫЙ  
ФЕСТИВАЛЬ  
КИБЕРНЕТИЧЕСКОГО  
ИСКУССТВА**  
INTERNATIONAL  
CYBER  
ART  
FESTIVAL

**ДОМАШНИЕ ТАРАКАНЫ**  
HOUSE BUGS

Министерство культуры РФ / Ministry of Culture RF  
Комитет по культуре С.-Петербурга / Committee of Culture of St. Petersburg

Н С С А Т Ц С И  
Г Ц С И Н С С А  
Н С С А Т Ц С И  
Г Ц С И Н С С А  
Н С С А Т Ц С И  
Г Ц С И Н С С А

ST. PETERSBURG ARTS PROJECT

Государственный центр современного искусства, С.-Петербург / National Centre for Contemporary Arts, St. Petersburg branch  
St. Petersburg Arts Project

ONEMARKETDATA

Генеральный спонсор / General Sponsor: ONEMARKETDATA Ltd, NY

Специальная благодарность / Special Thanks to:

Леонид Франц, Юлия Демиденко, Олеся Туркина, Антон Чумак, Анастасия Курехина,  
Татьяна Пономаренко, Лия Дамштультрагер, Егор Могилевский, Илья Базарский /  
Leonid Frants, Julia Demidenko, Olesya Turkina, Anton Chumak, Ludmila Belova, Anastasiya  
Kuryohina, Tatjana Ponomarenko, Leah Dam Stuhltrager, Egor Mogilevsky, Ilya Bazarsky

Информационная поддержка / Informational support:



Программа «Искусства и гуманитарные науки» Филологический ф-т СПбГУ / Field «Arts and Humanities», St. Petersburg State University  
Промо-группа / Promo group softunderground  
Интернет-телевидение / Internet television iskusstvo.tv  
Интернет-портал / Internet portal theoryandpractice.ru  
Интернет-портал / Internet portal be-in.ru  
Информагентство культура / Information agency Culture gif.ru  
Компания / Company online production smotr.ru  
Радио РОКС / Radio ROKS

© ГЦСИ СПб / NCCA SPB  
© St. Petersburg Arts Project  
© CYLAND media lab  
С.-Петербург / St. Petersburg  
2010

ЧЕТВЕРТЫЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ КИБЕРНЕТИЧЕСКОГО ИСКУССТВА / FOURTH INTERNATIONAL FESTIVAL OF CYBERNETIC ART

# КИБЕРФЕСТ CYBERFEST 2010

## 19 - 26 ноября / november

Организатор фестиваля / Festival is organized by:

CYLAND

медиа лаборатория CYLAND / CYLAND media lab

Партнеры фестиваля / Partners of the Festival



Государственный Эрмитаж / State Hermitage Museum

Государственный музей истории С.-Петербурга / State Museum of History of St. Petersburg in Peter and Paul Fortress

ЦСИ им. С. Курехина / Centre for Contemporary Arts n.a. S. Kuryokhin

Арт-холл / Art Hall POLIGRAF

Галерея Борей / Borey Gallery

Галерея экспериментального звука (ГЭС) / Gallery of Experimental Sound (GES)

Frants Gallery Space

**Кураторы фестиваля / Curators of the Festival:**

Анна Франц / Anna Frants, St. Petersburg Arts Project  
 Марина Колдобская, ГЦСИ СПб / Marina Koldobskaya, NCCA SPB  
 София Кудрявцева, Гос. Эрмитаж / Sofia Kudryavtseva, State Hermitage Museum  
 Сергей Тетерин / Sergey Teterin, CYLAND media lab  
 Виктория Илюшкина, ГЦСИ СПб / Victoria Ilyushkina, NCCA SPB

**Совет фестиваля / Festival Board:**

Петер Вайбель / Peter Weibel, ZKM  
 Дмитрий Озерков, Гос. Эрмитаж / Dmitry Ozerkov, State Hermitage Museum  
 Олеся Туркина, Гос. Русский музей / Olessia Turkina, State Russian Museum

**PR-менеджер / PR Manager:** Дарья Шастливцева, ГЦСИ СПб / Daria Schastlivtseva, NCCA SPB

**Технический директор / Technical Director:** Илья Людеvig, ГЦСИ СПб / Ilya Ludevig, NCCA SPB

**Составление и перевод каталога / Editing and Translation of the Catalog:** Ирина Барскова / Irina Barskova

**Дизайн и верстка каталога / Design and Layout of the Catalog:** Светлана Солнцева / Svetlana Solntseva

**Редакторы сайта / Editors of the Site:**

Сергей Тетерин / Sergey Teterin, CYLAND media lab  
 Валентина Тарасова, ГЦСИ СПб / Valentina Tarasova, NCCA SPB

**Cyland in Second Life / Cyland in Second Life:** Martina Mular aka PinkPinkSorbet, CYLAND media lab

**Программисты / Programmers:** Сергей Комаров, Алексей Грачев / Sergey Komarov, Akeksy Grachev

**Дизайнеры / Designers:**

Александр Менус / Aleksander Menus  
 Людмила Белова / Lyudmila Belova  
 Антон Хлабов / Anton Khlalov  
 Марина Федотова / Marina Fedotova

**On-line трансляция фестиваля / On-line translation of Festival:** Ольга Сушко, Юрий Рычков / Olga Sushko, Yuri Rychkov

**Координаторы / Coordinators:**

Анна Христич, Гос. Эрмитаж / Anna Hristich, State Hermitage Museum  
 Михаил Крест / mikhael a crest sator arxenekrohen, CYLAND media lab  
 Аделя Мухамеджанова / Adelja Muhamedzhanova  
 Валентина Тарасова, ГЦСИ СПб / Valentina Tarasova, NCCA SPB  
 Варвара Егорова / Varvara Egorova, St. Petersburg Arts Project

**КИБЕРФЕСТ 2010 посвящен осмыслению домашнего быта и обихода в условиях цифровой цивилизации.**

**Непрерывно к услугам потребителя появляются все новые, более сложные и продвинутое вещи и услуги – бытовая техника, утварь, мебель, инструменты, одежда, каналы связи, средства гигиены и т.д., и т.п., и пр. С одной стороны, быт совершенствуется, с другой – технический прогресс формулирует новые вызовы человеческому существу. Происходит изменение скоростей, границ приватности, возможностей коммуникации, более того, фундаментальных представлений о реальном и воображаемом, живом и неживом.**

**Кураторы предложили художникам следующие темы:**

- бунт / неповиновение / самостоятельная / тайная жизнь машин
- программная ошибка, приводящая к парадоксальным / катастрофическим / эвристическим результатам
- банализация / одомашнивание искусственного интеллекта
- новое представление о домашнем комфорте / страхах / удовольствиях
- смена обстановки / ремонт / upgrade в условиях цифровой цивилизации
- цифровые домашние любимцы / чада и домочадцы

CYBERFEST 2010 is dedicated to understanding of domestic life and everyday practice in digital civilization. There is a constant flow of new things appearing to serve the customers – more complex and advanced household appliances, utensils, furniture, tools, clothes, communication channels, hygiene products and so on. On the one hand, everyday life improves, on the other – technical progress formulates new challenges to the human being. There are changes in speed, limits of intimacy, possibilities of communication, and above all – in fundamental notions of real and imaginary, live and not live.

Curators suggested the following possible subjects:

- revolt / disobedience / independence / secret life of machines
- program error, leading to paradoxical / catastrophic / heuristic results
- banalization / domestication of artificial intelligence
- new notions of house comfort / fears/pleasures
- changes of surrounding / repairs / upgrades in digital civilization
- digital pets / children and household



### ДОМАШНИЕ ТАРАКАНЫ

Искусственный интеллект – великая вещь. Но с ним что-то неладно. Простые машины просто ломаются. Умные машины сходят с ума. На электронную почту приходят сексуальные предложения, высланные роботом. Умный пылесос начисто съедает кошачий корм. Умная сушилка делает из любимого платья разноцветный блинчик. Фотоаппарат мобильного превращает банальный пейзаж в супрематическую композицию. Чем дальше, тем чудеснее и страннее. Все это классно, интересно и даже весело – но немного пугает. Потому что обходиться без этих маленьких тиранов мы уже не можем. Мобильник, лаптоп и iPod так же необходимы, как чашка кофе утром, автомобиль днем и горячая ванна вечером. Мы окружены, но не сдаемся. Мы в ответе за тех, кого приручили – и кто, в свою очередь приручает нас. Мы померимся безумием с этими штучками, которые делают нашу жизнь лучше.

Марина Колдобская

### HOUSE BUGS

Artificial Intelligence is a great thing. However, something is amiss with it. Simple machines simply break down. Intelligent machines lose their mind. An e-mail inbox receives indecent proposals sent by a robot. An intelligent vacuum cleaner polishes off cat food. An intelligent dryer turns your favorite dress into a multicolored pancake. A camera in your mobile phone turns a trivial landscape into a suprematist composition. The further we go, the curiuser and curiuser it becomes. All this is cool, intriguing and even funny – and yet, it is somewhat scary. Because we no longer can do without those little tyrants. A cell phone, a laptop and an iPod are as essential as a cup of coffee in the morning, an automobile during the day and a hot bath at night. We are besieged, but we do not surrender. We are responsible for what we have tamed and what, in its turn, has been taming us. We shall match our madness against that of the gizmos that are making our life better.

Marina Koldobskaya



### МАНЯ, ТЫ ГОТОВА?

Точкой отсчета петербургского фестиваля Киберфест можно считать приезд живой легенды медиа арта Джули Мартин, жены и коллеги Билли Клувера, основателя EAT (Experiments in Art and Technology). Именно от нее я услышала историю создания таких шедевров таких как «Оракул» Роберта Раушенберга, «Полевой картины» Джаспера Джонса и многих других. Теперь они все находятся в важнейших музеях мира. В этом году Киберфест развернулся на многих площадках. В программе принимают участие художники из 20 стран, и, что особенно приятно – многочисленные медиа художники со всей России. В связи с этими успехами пророчески выглядит приветствие киберкофеварки Мани, с которой я познакомилась в галерее Борей. На вопрос «Маня, ты готова?», она весело мигает красным светом. Маня определенно готова! «Маня, свари, пожалуйста, кофе» – Маня журчит, чмокает и наливает первоклассный эспрессо в маленькую чашечку... С другой стороны, чему удивляться? Петербург ведь всегда славился хорошим кофе, если не со времен Петра, то со времен Сайгона точно!

Анна Франц

### READY, MANYA?

The reference point of the St. Petersburg festival Cyberfest could be considered the arrival of the media-art living legend Julie Martin, wife and colleague of Billy Kluver, founder of the EAT (Experiments in Art and Technology). It is, in fact, from her that I heard the story of making such masterpieces as Oracle by Robert Rauschenberg, Field Painting by Jasper Johns and many others. Now they all are in most important museums of the world. This year, the Cyberfest has spread out on multiple sites. Its participants are artists from over 20 countries and, more importantly, numerous media artists from all over Russia. Due to these successes, a greeting from the cyber-coffee-maker Manya, that I met at Borey Gallery, looks prophetic. At the question, "Ready, Manya?" it started cheerfully blinking in red light. Manya definitely is ready. "Manya, please make me some coffee" – Manya babbles, smacks and pours the first-class espresso into a small cup... On the other hand, what's there to be surprised? After all, St. Petersburg has always boasted good coffee, if not since the times of Peter the Great, certainly since the times of Saigon!

Anna Frants



## МАРШРУТКА

Авторы: Марина Алексеева и Борис Казаков.  
При поддержке медиалаборатории CYLAND.  
Санкт-Петербург, Россия.  
2010

Автомобиль часто встречающегося в Петербурге фасона «маршрутка» передвигается по городу. Однако вместо пассажиров в окнах зритель видит видеоряд, транслирующийся изнутри наружу. Таким образом, в микроавтобусе происходит невообразимое.

## JITNEY

Authors: Marina Alekseeva and Boris Kazakov.  
Supported by CYLAND media lab.  
St. Petersburg, Russia.  
2010

An automobile of the "jitney" type, frequently encountered in St. Petersburg, is moving along the city route. However, what the viewer sees in the windows, instead of passengers, is the video sequence that is transmitted outside from inside. In this manner, things unimaginable are taking place within the minibus.



## КАПСУЛА ВРЕМЕНИ «БАШНЯ»

Автор: Людмила Белова.  
Программирование: Сергей Комаров, Алексей Грачев.  
Производство: медиалаборатория CYLAND.  
Санкт-Петербург, Россия.  
2010

Аудио объект «Башня», открытый для считывания информации и помещенный в зону искусства, является своего рода капсулой времени, охватывающий последние полвека. Башня отсылает и к небоскрегам, олицетворяющим прогресс, и к Вавилонской башне, являющейся символом гордыни. Бог покарал людей за гордыню и разобщил их – люди стали говорить на разных языках и перестали понимать друг друга. Прогресс и человеческий разум их сейчас в какой-то степени снова объединили при помощи Интернета, дав им возможность переводить онлайн с любого языка. в изготовлении этого объекта использованы вышедшие из обихода детали бытовой техники и часть музыкального инструмента. Аудио-файлы, в нем собранные, являются звуками, связанными с техническим прогрессом.

## TIME CAPSULE "TOWER"

Author: Ludmila Belova.  
Computer Programming: Sergey Komarov, Aleksey Grachev.  
Production: CYLAND media lab  
St. Petersburg, Russia.  
2010

The audio object "Tower", opened for information reading and placed into the zone of art, is a time capsule of sorts, the one that covers the last half a century. The tower refers both to skyscrapers, that stand for progress, and to the Tower of Babel, that is a symbol of hubris. God punished people for their hubris and disunited them – people started speaking different languages and stopped understanding each other. Progress and human intellect have now untied them again with the help of Internet by affording them an opportunity to translate online from any language. In the making of this object, the artist used details of household appliances that got out of use and a portion of the musical instrument. Audio files that it contains are the sounds that have to do with technological progress.



### Магазин «БУДДАБРОТ»

Идея: Грегуар Забе.  
Графика: Валери Бувье.  
Программирование Php&Vtml: Фредерик Ле Саут.  
Страсбург, Франция.  
2005

Это гибридная (онлайн&на месте) инсталляция. [ОНЛАЙН] С одной стороны, веб-сайт, на которой пользователи создают цифровые скульптуры, образованные в результате имитированной покупки на сети. На [www.buddhabrotshop.com](http://www.buddhabrotshop.com), интернет-пользователи делают выбор из серии объектов и определяют количество, цвет и размер объектов, которые они хотят получить. Пока их заказ проверяется, они постепенно создают трехмерную интерактивную цифровую скульптуру, которая определяется их выбором. Затем эти скульптуры регистрируются в базе данных, содержащей все созданные объекты. [IN SITU] С другой стороны, в витрине магазина помещен экран, на который в реальном времени проецируются скульптуры, созданные таким путем. С этой точки наблюдения у зрителя нет абсолютно никаких возможностей для интерактивности.

### BUDDHABROT SHOP

Concept: Grégoire Zabé.  
Graphics: Valérie Bouvier. Php&Vtml Programming: Frédéric Le Saout,  
Strasbourg, France.  
2005

This is a hybride (online&in situ) installation. [ONLINE] On the one side, a website on which users create digital sculptures generated from a simulated online purchase. On [www.buddhabrotshop.com](http://www.buddhabrotshop.com), web surfers choose from a selection of objects, and define the number, color and size of the objects they wish to get. While validating their order, they gradually create a 3d interactive digital sculpture, generated from their choice. These sculptures are then registered in a database which will contain all the generated objects. [IN SITU] On the other side, a projection screen is placed in a shop window, where the sculptures thus generated are projected in real time. There is absolutely no possible interaction in this spectator's point of view.



### BRAGOPHONE ASTRA PISCATORIUM

Люстра философов на дрожжах. Биоактивная инсталляция.  
Автор: mikhael a crest sator ArXeNeKrOHeN.  
При поддержке медиалаборатории CYLAND.  
Санкт-Петербург, Россия.  
2010

Новая версия Брагофона – алхимического аппарата, который превращает жизнедеятельную энергию дрожжей в свет и звук. Выделяемый брожением газ проходит сквозь воду, создавая целые симфонии из бульканья, клокотания, звука падающих капель. Скрытые от глаз существа, объединяя свои усилия по выживанию в замкнутом металлическом кубе, дают видимый глазу свет. Таким образом, древнейший в истории цивилизации химический процесс, осмысленный философами средневековья, становится объектом медиа искусства.

### BRAGOPHONE ASTRA PISCATORIUM

Philosophers' Chandelier on Yeast. Bioactive Installation.  
Author: mikhael a crest sator ArXeNeKrOHeN.  
Supported by CYLAND media lab.  
Russia.  
2010

A new version of Bragophone – the alchemic apparatus that transforms yeast's life-sustaining energy into light and sound. The gas, evolved by fermentation, passes through water, creating entire symphonies out of gurgling, bubbling and sounds of dripping. Invisible creatures, uniting their efforts to survive in the confined space of a metallic cube, produce visible light. In this fashion, the most ancient chemical reaction in history of civilization, the one that was thought over by medieval philosophers, becomes an object of media art.



## МИШЕНЬ

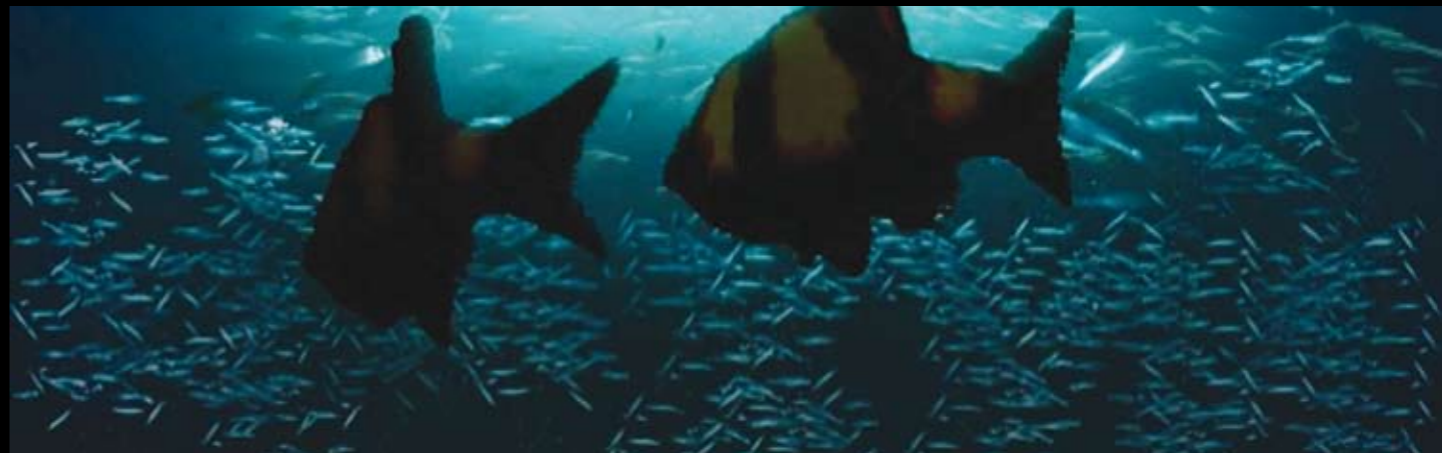
Автор: Константино Чиерво.  
Берлин, Германия.  
2010

Этот интерактивный видео-объект, имитирующий игру в дарты, состоит из пяти стальных кругов в двух чередующихся цветах. Зритель слышит монотонный женский голос, произносящий слова «да» или «нет». Когда он останавливается прямо перед предметом, он внезапно видит свой портрет, который снят камерой, скрытой внутри объекта. Таким образом, искусственная мишень для дартиков действует как ловушка, создавая парадоксальную ситуацию для зрителя/игрока: если игрок попытается попасть в яблочко, он убьет себя. Эта работа таит в себе меткую критику «черно-белой» идеологии капитализма, культуры и идеологии.

## TARGET

Author: Costantino Ciervo.  
Berlin, Germany.  
2010

This interactive video-object imitates a dartboard consisting of 5 steel circles in two alternating colours. The viewer hears a monotone female voice speaking the words "yes" or "no". When he stops straight in front of the object, he suddenly sees a portrait of himself, taken by an observation camera which is hidden inside the object. This way the artificial dartboard functions as a kind of decoy, creating a paradox situation for the viewer/player: if the player tries to hit the bull's eye, he will kill himself. The work is a subtle critique of the "black and white" ideology of capitalism, culture and ideology.



## НА ДНЕ

Автор: Олег Елагин.  
Самара, Россия.  
2010

Эта видеоинсталляция представляет собой подобие компьютерной заставки-скринсейвера. Косяки океанских рыб неторопливо снуют в освещенном сверху пространстве морской пучины. Однако постепенно они сплетаются в нецензурное русское пожелание «На ...» Знаки препинания после слова из трех букв отсутствуют. Хотя можно поставить и восклицательный знак (и тогда работа представляет собой радикальное высказывание, адресованное и остальным художникам, и зрителям), и вопросительный (в этом случае видео становится вопрошанием, намекающим о бренности и тщете).

## LOWER DEPTHS

Author: Oleg Elagin.  
Samara, Russia.  
2010

This video installation resembles a computer screensaver. Schools of ocean fish are unhurriedly moving to and fro in the space of sea deep lighted from above. However, they are gradually intertwining into a Russian expletive "na khuy" ("F\*\*\* it"). There are no punctuation marks after the expression. Nevertheless, one could place there both an exclamation point (and then the work turns into a radical statement addressed to other artists and viewers alike) and a question mark (in this case, the video becomes a query alluding to frailty and futility).



### sonARC::ION – ПРОЛОГ

Композиция/Сценарий/Инсталляция/Режиссура: Ян-Петер Е.Р. Зоннтаг.  
 Исполнители: Хайке Бухфельдер, Харри Кюглер, Майкл Форфельд, Я-П. Е.Р. Зоннтаг.  
 Камера: Кристофрид Хюбнер. Программирование и видео-постпроизводство: Томас Плёмтцке.  
 Звук и программирование: Харри Кюглер, Я-П. Е.Р. Зоннтаг. Аппаратные средства: Иенс Бакенхус, Я-П. Е.Р. Зоннтаг.  
 Художник по костюмам: Томас Цэпф. Фотографии: Стефано Виде. Управление производством: Клаус С. Ульбрихт.  
 Берлин, Германия.  
 2005/2009

Данная видеоинсталляция основана на камерной опере, поставленной в Берлине в 2005 году. Зоннтаг, чьи художественные корни восходят к минималистскому и концептуальному искусству, а также к экспериментальной музыке, неоднократно сотрудничал с научными лабораториями. в этом проекте художник занят поиском сущности электричества и возможности одомашнивания молнии: то есть, поиском электрических/электронных источников и, в то же время, перспективами нашей эпохи СМИ. Зоннтаг пытается отыскать возможность кодирования открытой высоковольтной плазмы. в этой видеоинсталляции открытые высоковольтные плазмы преобразуют электрическую энергию в свет – почти полный спектр электромагнитных волн – создают звуковые волны и могут одновременно транслировать и принимать.

### sonARC::ION – PROLOGUE

Composiion/Script/Installation/Directing: Jan-Peter E.R. Sonntag.  
 Performers: Heike Buchfelder, Harry Kügler, Michael Vorfeld, J-P. E.R. Sonntag.  
 Camera: Christfried Hübner. Programming and Video-postproduction: Thomas Plömtzke.  
 Sound and Programming: Harry Kügler, J-P. E.R. Sonntag. Hardware: Jens Bakenhus, J-P. E.R. Sonntag.  
 Costume Design: Thomas Zäpt. Stills: Stefano Vide. Production Management: Klaus C. Ulbricht.  
 Berlin, Germany.  
 2005/2009

This video installation is based on the chamber opera staged in Berlin in 2005. Sonntag, whose artistic roots reach back to minimal and conceptual art as well as to experimental music, has repeatedly cooperated with scientific laboratories. With this project, the artist has been in search of the essence of electricity and the possibility of domesticating lightening; that is, in search of the electric/electronic sources and, at the same time, visions of our media age. Sonntag has dappled with the possibility of encoding open high-voltage plasma. In this video-installation, open high-voltage plasmas transform electrical energy into light – almost the entire spectrum of electromagnetic waves – create sound waves and can simultaneously send and receive.





## ИДЕАЛЬНАЯ БУРЯ

Автор: Райан Вольф.  
США и Германия.  
2009-2010

Эта серия инсталляций создает естественную среду, в существование которой веришь и оком и нутром, и в которой стираются грани между виртуальным опытом и действительностью. в данной интерактивной видео-инсталляции присутствие зрителя является катализатором, заставляющим бурю набирать или терять силу в заросли бамбука. Чем дольше зритель наблюдает за технологически порожденной бурей, тем больше она утихает. Зритель играет активную роль в сдерживании или раздувании ветра в этом знакомом, и в то же время фантастическом мире.

## A PERFECT STORM

Author: Ryan Wolfe.  
USA and Germany.  
2009-2010

This series of installations creates a visually and viscerally believable natural environment that blurs parameters of a virtual experience with reality. In this interactive video installation, the viewer's presence is the catalyst triggering a storm to gain or lose momentum across a field of bamboo. The technologically generated storm subsides the longer the viewer remains watching. The viewer has an active role in soothing or perpetuating the wind blowing in this familiar yet fantastical world.



## МЕХАНИЧЕСКИЕ ЖУКИ ИЛИ «ВЗРОСЛЫЕ ИГРУШКИ»

Автор: Сергей Денисов.  
Разработка и программирование:  
Сергей Комаров, Алексей Грачев.  
При поддержке медиалаборатории CYLAND.  
Санкт-Петербург, Россия.  
2010

Игрушки выросли и стали самостоятельными – они больше не хотят, чтобы с ними играли и избегают людей. Копии своих маленьких собратьев, пугливые и безобразные, они, как монстр Франкенштейна, не находят места в этом новом для них мире. Маленькие монстры стали большими.

## MECHANICAL BUGS OR "GROWNUP TOYS"

Author: Sergey Denisov.  
Development and Computer Programming:  
Sergey Komarov, Aleksey Grachev.  
Supported by CYLAND media lab.  
St. Petersburg, Russia.  
2010

Toys grew up and became independent – they no longer want to be played with and avoid people. Copies of their little fellow creatures, fearful and ugly, they, much like Frankenstein's monster, do not know what to do with themselves in this world that is new for them. Little monsters became big monsters.



## ИНТЕРАКТИВНЫЙ ИНСТРУМЕНТ ЛАМПОФОН

*Идея: Анастасия Максимова.  
Дизайн: Ольга Беговатова.  
Центр «Прометей».  
Казань, Россия.  
2010*

Своеобразный перкуссионный музыкальный инструмент, в котором в качестве источника звука используется источник света – лампочка накаливания. Необычная форма лампочек при постукивании дает интересное звучание. Для полноты музыкального ряда некоторые лампы для понижения или повышения тона раскрашены различным способом. Каждый без напряжения, но с положительным зарядом может попробовать себя в качестве исполнителя на лампофоне.

## INTERACTIVE INSTRUMENT LAMPOPHONE

*Concept: Anastasia Maksimova.  
Design: Olga Begovatova.  
The Prometheus Center.  
Kazan, Russia.  
2010*

This is a curious percussion musical instrument, in which a light source – a bulb – is used as a sound source. The unusual shape of light bulbs produces an interesting sounding upon tapping. For amplitude of the musical range, some bulbs are colored in different fashion to achieve the tonal increase or decrease. Without exertion, but with a positive charge, everyone can try oneself as a lampophone player.



## С ЛЁГКИМ ПАРОМ

*Саунд-инсталляция.  
Идея: Анастасия Максимова.  
Тех. реализация: Сергей Алексеев.  
Центр «Прометей».  
Казань, Россия.  
2010*

Благодаря технической доработке такого обыкновенного на каждой кухне предмета можно услышать невидимый, но, безусловно, существующий рядом с нами мир. Этот nano-вариант русской бани позволит всем принять виртуальное участие в любимом народном занятии, получив при этом массу позитивных эмоций.

## HOPE YOU ENJOYED YOUR STEAM

*Concept: Anastasia Maksimova.  
Technical Implementation: Sergey Alekseev.  
The Prometheus Center.  
Kazan, Russia.  
2010*

Thanks to an engineering fix to this object, common to every kitchen, one could hear a world that is invisible, but indisputably existing in our vicinity. This nano-version of a Russian bathhouse will allow everybody virtually to participate in the Russian favorite pastime and, by doing so, to acquire tons of positive emotions.



## МЫ ЗДЕСЬ

Аудиоинсталляция.

Авторы: Марина Колдобская и Анна Франц.

Производство: медиа лаборатория CYLAND.

С.-Петербург, Россия, и Нью-Йорк, США.

2010

Зритель идет длинным полутемным коридором и внезапно слышит рядом с собой чье-то дыхание. Тяжкое, мощное. Дышит невидимый великан. Чуть дальше – слышны вздохи сонного ребенка, легкие, безмятежные. Чуть поодаль хрипит кто-то старый, видимо больной. Уходящего провожает глубокий вздох облегчения. Мы здесь, мы всегда здесь, мы рядом с тобой, – напоминают эти звуки. Кто они, невидимые? Гении места? Узники старой крепости? Домовые, лешие, барабашки? Жильцы нашей памяти? Элементарная аудиозапись будит в душе современного человека древний анимизм – все живые, всё живое.

## WE ARE HERE

Audio installation.

Authors: Marina Koldobskaya and Anna Frants.

Production: CYLAND media lab.

St. Petersburg, Russia, and New York, USA.

2010

The viewer is going through a long semi-dark corridor and suddenly right nearby somebody's breathing, heavy and powerful. It's the breathing of an invisible giant. Somewhat farther along, there are sighs of a sleeping child, easy and peaceful. Still farther, some old and, apparently, sick person is wheezing. The exiting viewer is accompanied by a deep sigh of relief. These sounds act as a reminder: We are here, we are always here, we are right next to you. Who are they, the invisible ones? Genii loci? Prisoners of an old fortress? Bogeymen, wood goblins, poltergeists? Inhabitants of our memory? An elementary audio recording awakens ancient animism in the soul of a modern person – everybody is alive; everything is alive.



## ЗАВТРАК

Автор: Елена Губанова.

Программирование:

Сергей Комаров.

Голос: Иван Говорков.

При поддержке

медиа лаборатории CYLAND.

Санкт-Петербург, Россия.

2010

Наверху магнитолы «Латвия» крутится пластинка с изображением яичницы. Она бесконечно заедает. Зритель может крутить две ручки радиоприемника в разные стороны. С левой стороны он ловит мужской голос, справа – женский. Зритель может их настроить по собственному усмотрению. Голоса могут перекрещиваться в диалоге, быть раздельными или накладываться один на другой. Главная тема объекта – сложность взаимопонимания, диалога. Мужчина и женщина – только транслируют свои мысли и чувства, но не слышат друг друга. Высказывания женщины более эмоциональны, мужчины – более дидактичны. Это как разные волны в радиоприёмнике. Каждый участник транслирует свою волну на своей частоте. Через участие третьего лица (зритель, посторонний, свидетель) можно создать временный диалог.

## BREAKFAST

Author: Elena Gubanova.

Programming:

Sergey Komarov.

Voice: Ivan Govorkov.

Supported by

CYLAND media lab.

St. Petersburg, Russia.

2010

An LP with the picture of fried eggs is turning on top of the radio-recorder Latvia. The LP is constantly skipping. The viewer can turn the radio's two knobs in different directions. On the left, a male voice is captured; on the right – a female one. The viewer can tune them at his own discretion. The voices can intersect in a dialogue, be separate or overlap. The object's principal theme is the difficulty of mutual understanding, of a dialogue. a man and a woman only air their thoughts and feelings, but they don't hear each other. a woman's statements are more emotional; those of a man – more didactic. These are like different waves in a radio. Each participant transmits his/her wave on his/her own frequency. Through the participation of a third party (a viewer, a stranger, a witness), a temporary dialogue can be created.



## СЕМЬ

Александр Позин: скульптура.

Инна Позина: идея интерактива.

Сергей Комаров: звук, свет, программирование.

При поддержке медиалаборатории CYLAND.

Санкт-Петербург, Россия.

2010

Объект представляет собой витрину с бронзовыми скульптурами. Количественно их семь. Это может быть семь дней недели или семь чувств, может быть семь состояний сознания, седьмая раса, семь смертных грехов... а я знаю? Мне нравится интуитивно импровизировать в скульптуре и нравится число семь. к объекту подведена клавиатура, светом и звуком, воздействующая на скульптуры.

## SEVEN

Aleksandr Pozin: Sculpture.

Inna Pozina: Interactive Concept.

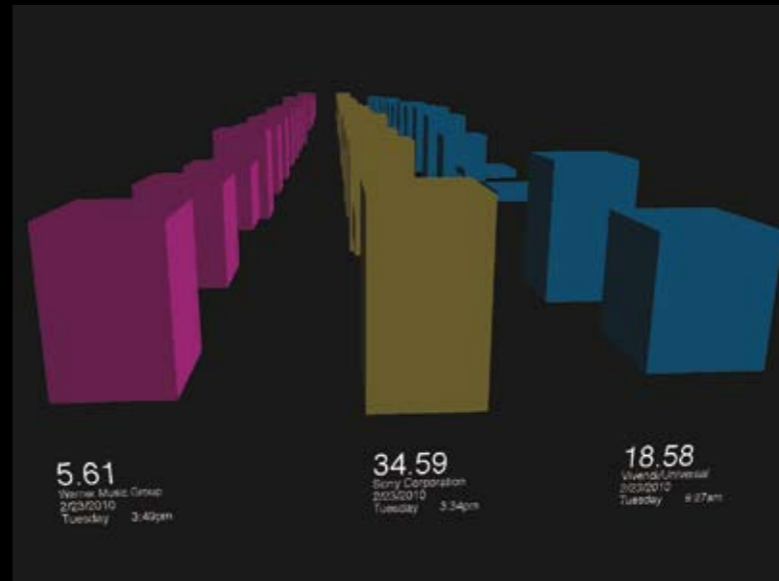
Sergey Komarov: Sound, Lighting, Programming.

Supported by CYLAND media lab.

St. Petersburg, Russia.

2010

The object is a show window with bronze sculptures. Their number is seven. These could be seven days of the week or seven senses; or else, seven states of consciousness, the seventh race, seven deadly sins... what do I know? I like intuitively to improvise with sculpture and I like the number seven. The object is connected to a keyboard that affects the sculptures with light and sound.



## WEEK IN REVIEW

Author: Andrew Demirjian.

Supported by CYLAND media lab.

New Jersey, USA.

2010

The Week in Review is an interactive audiovisual installation that maps a week of stock prices fluctuations of the three largest music industry companies to sound and images. Participants are able to "play the market" creating compositions using a turntable, LED clock and responsive calendar. The Week in Review highlights the role of the global marketplace in music and reverses the traditional industry relationship that turns speculations on music into money; instead it turns speculations on money into music.

## ОБЗОР ЗА НЕДЕЛЮ

Автор: Эндрю Демирджан.

При поддержке медиалаборатории CYLAND.

Нью-Джерси, США.

2010

Эта интерактивная аудиовизуальная инсталляция составляет диаграмму недельных колебаний курса акций трех крупнейших компаний музыкальной индустрии под музыку и изображения. Участники могут «играть на бирже», создавая композиции, пользуясь диском проигрывателя, часами СИД и реагирующим календарем. «Обзор за неделю» выдвигает на первый план роль глобального рынка в музыке и поворачивает в обратном направлении традиционные взаимоотношения индустрии, которые превращают спекуляции на музыке в деньги; вместо этого, здесь спекуляция на деньгах превращается в музыку.



## ОТ ПОЛЯ к ОБРАБОТКЕ

Кураторы: Филл Ниблок и Катерина Либеровская.  
Художники: Ал Марголис, Филл Ниблок и Джим Белл.  
США и Канада.  
2010

Этот проект демонстрирует три подхода к звуковому коллажу на основании разных способов синтеза полевых записей с электронной и цифровой обработкой, что осуществляется тремя североамериканскими композиторами/художниками по звуку.

## FROM FIELD TO PROCESS

Curators: Phill Niblock and Katherine Liberovskaya.  
Artists: Al Margolis, Phill Niblock and Jim Bell.  
USA and Canada.  
2010

This project demonstrates three approaches to sound collage based on different ways of fusing field recordings with electronic and digital processing by three North American composers/sound artists.



## PROTOZOA-2

Идея: Марина Колдобская.  
Дизайн, механика: Антон Чумак.  
Программирование: Олег Родионов.  
Производство: медиа лаборатория CYLAND.  
С.-Петербург, Россия.  
2010

Механизм Protozoa-2 элементарен: контроллер-микросхема-мотор. С виду – не то железный цветок, не то «сушилка» Дюшана, не то фрагмент автомобильного двигателя. Этот лишенный прикрас механизм ведет себя как организм – при виде зрителя все его железные «члены» ритмично поднимаются-опускаются. Иногда вяло, иногда с бешеной интенсивностью, лязгом и скрипом. Возможно, кто-то ему больше нравится. Эта механическая эрекция не поддается контролю зрителя – основной инстинкт машины не в нашей власти.

## PROTOZOA-2

Concept: Marina Koldobskaya.  
Design, forging: Anton Chumak. Programming: Oleg Rodionov.  
Production: CYLAND media lab.  
St. Petersburg, Russia.  
2010

The mechanism of Protozoa-2 is elementary: controller-microchip-motor. By the look of it, it is either a metallic flower or the "dryer" by Duchamp or a fragment of the car engine. This no-frills mechanism acts as an organism – at the sight of a viewer, all its metallic "members" rhythmically rise-and-fall. Sometimes, it's done slowly; sometimes – with mad intensity, clatter and squeaking. It is possible that it fancies some more than others. This mechanical erection beyond the viewers' control – the machine's basic instinct is not in our power.



### БОЛЬШАЯ ЖРАТВА

Автор: Евгения Коновалова.  
Санкт-Петербург, Россия.  
2010

Действующими лицами данного видео являются мадагаскарские тараканы, живущие в компьютере художницы и жующие с утра до вечера провода, фрукты и друг друга. Две таковые особи были куплены на рынке и помещены в соковыжималку на праздновании столетия Хармса. Потом они благополучно перезимовали в холодной мастерской полупустого дома и дали многочисленное потомство, которое, помимо прочего, участвовало в различных художественных проектах.

### BIG CHOW-DOWN

Author: Evgenia Konovalova.  
St. Petersburg, Russia.  
2010

Characters in this video are the Madagascar cockroaches that live in the artist's computer and, all day long, chew wires, fruit and each other. Two such specimens were bought at a market and placed into a juicer during the celebration of Daniil Kharm's centennial. After that, they safely made it through the winter in the cold artist's studio of a half-empty building and produced the abundant progeny that, among other things, participated in various art projects.



### СЛУЧАЙ В ПОЕЗДЕ

Автор: Анна Франц.  
Производство: медиалаборатория CYLAND.  
Нью-Йорк, США.  
2010

Большинство каждодневных визуальных и звуковых парадоксов проходит для человека незамеченными, воспринимается как данность, часть рутинной действительности. Данная видео-инсталляция, основанная на игре светотени и оптических иллюзиях в движущемся поезде, предлагает зрителю вспомнить жанр «обманки», столь популярный в русском искусстве XVII и XVIII веков и определенный Юрием Лотманом как «...игра на грани, требующая изощренного семиотического чувства и свидетельствующая о сложных динамических процессах, которые, как правило, протекают на периферии искусства еще до того, как захватывают его центральные сферы. Именно имитация подлинности делает понятие условности осознанной проблемой, границы и меру которой нащупывают и художник, и его аудитория».

### EPISODE ON A TRAIN

Author: Anna Frants.  
Production: CYLAND media lab.  
New York, USA.  
2010

Most of daily visual and aural paradoxes pass unnoticed by a human being; they are perceived as a given, as a part of the routine reality. This video installation, based on a play of chiaroscuro and optical illusions on a moving train, invites the viewer to recall the genre of trompe l'oeil, so popular in the Russian art of XVII and XVIII centuries and defined by Yuri Lotman as "...a game on the edge that calls for a sophisticated semiotic sense and testifies to complex dynamic processes that, as a rule, develop at the periphery of art before they capture its central spheres. It is, in fact, the imitation of authenticity that turns a notion of conditionality into a conscious issue whose boundaries and measure are detected by both an artist and his audience".



## CARTE BLANCHE

Автор: Дмитрий Шубин.  
Санкт-Петербург, Россия.  
2010

Эта интерактивная инсталляция основана на трансформации изображения, считываемого веб-камерой, в звук. Музыкальная ткань меняется в зависимости от характера конкретного помещения, количества слушателей, освещения и приобретает, таким образом, черты своеобразной «технологической алеаторики». Камера «сканирует» пространство перед собой, реагируя на обнаруживаемые движения: соответственно, сами слушатели оказываются непосредственными исполнителями концерта.

## CARTE BLANCHE

Author: Dmitry Shubin.  
St. Petersburg, Russia.  
2010

This interactive installation is based on the transformation of an image, read off by a webcam, into a sound. The musical texture changes depending on the nature of a specific room, number of listeners as well as lighting and acquires, this way, features of a distinctive "technological aleatory composition". The cam "scans" the space before it, reacting to detected motions: consequently, listeners themselves become direct performers of the concert.



## УВЕРТЮРА

Автор: Владимир Козин.  
Программирование: Сергей Комаров, Алексей Грачев  
При поддержке медиалаборатории CYLAND.  
Санкт-Петербург, Россия.  
2010

В моей небольшой мастерской (три комнаты и коридор) в прошлом размещалась обычная питерская коммуналка. В наследство от нее достался и туалет, с монументальной чугунной фановой трубой и подвесным сливным бачком, которому по моим подсчетам более 50 лет. Этот странный объект (я называю его «плато человечества») напоминает одновременно и трон, и гильотину, и электрический стул... Сначала я воспроизвел его в натуральную величину из черной автомобильной резины, а затем пришла идея озвучить объект: записать подлинные звуки спускаемой или наливаемой воды и напеть разных песен, которые зритель услышит, приблизившись к моему объекту.

## OVERTURE

Author: Vladimir Kozin.  
Programming: Sergey Komarov, Aleksey Grachev.  
Supported by CYLAND media lab.  
St. Petersburg, Russia.  
2010

My small artist's studio (three rooms and a corridor) used to house a common St. Petersburg communal apartment. Its legacy included the toilet room with a monumental cast-iron sewage pipe and a hanging dump tank that, by my reckoning, was over 50 years old. This strange object (I call it "plateau of humanity") evokes, all at the same time, a throne, a guillotine and an electric chair... At first, I rendered it in actual size out of black rubber for tires, and then I came up with an idea to give a voice to the object: to record authentic sounds of flushing or running water and to croon various songs that the view will hear upon approaching my object.



## ТВАРИ ДРОЖАЩИЕ

Автор: Анна Франц.  
 Войлочные шапочки: Ханнес Кивитс.  
 Робототехника и программирование: Алексей Грачев.  
 Производство: медиалаборатория CYLAND.  
 Северный Полюс-Нью-Йорк.  
 2010

Раскольников у Достоевского задавался вопросом: «Тварь я дрожащая или право имею?» Данная инсталляция отвечает положительно на обе части этого альтернативного вопроса: Да, ты – тварь дрожащая, и да, ты имеешь право... дрожать от любого изменения в окружающем мире, как это делают эти войлочные шапочки, приводимые в движение – вернее, в дрожание – любым передвижением или жестом зрителя. Возможно, они буквально следуют наказу апостола Павла и «со страхом и трепетом совершают свое спасение». Или же они напоминают нам о том, что жизнь есть движение – в отличие, например, от неподвижных камней за Полярным кругом, которые, как ни странно, послужили вдохновением для данного произведения.

## TREMBLING CREATURES

Author: Anna Frants.  
 Felting: Hannes Kivits.  
 Robotics and Computer Programming: Aleksei Grachev.  
 Production: CYLAND media lab.  
 North Pole-New York.  
 2010

Raskolnikov in Crime and Punishment by Dostoevsky pondered a question: "Am I a trembling creature or have I the right?" This installation gives a positive answer to both parts of this compound question: Yes, you are a trembling creature, and yes, you have the right... to tremble from any change in the world around you as do these hats set into moving or, rather, into trembling by any motion or gesture of the viewer. Perhaps, they literally follow the mandate of the Apostle Paul and "work out their salvation with fear and trembling". Or they remind us that life is movement unlike, for instance, immovable stones above the Arctic Circle that, ironically, served as an inspiration for this work.



## MOSAIC WALL

Curator: Jolanta Gora-Wita.  
 Artists: Paul Amlehn / Robert Fripp, Damian Catera, Sonanaut, Matthew Plocharczyk, Denny Daniel, Shelby Voice, Irena Salina, Koshek Swaminathan.  
 2010

In this installation, the artists examine the ever-increasing confluence of audio and visual experiences in contemporary culture. The selected artworks will bridge disparate audio practices by pairing sound artists, musicians and video artists with a goal that their collaborative projects will expose and underscore their shared languages. This cross-fertilization of sound and video will be manifested in the site-specific digital installation on iPods.

## MOSAIC WALL

Куратор: Иоланта Гора-Вита.  
 Художники: Пол Амлейн / Роберт Фрипп,  
 Дамиан Катера, Сонанаут,  
 Мэтью Плочаржик, Денни Даниэль,  
 Шелби Войс, Ирена Салина,  
 Кошек Сваминатан.  
 2010

В этой инсталляции художники исследуют все более и более возрастающее соединение акустического и визуального опыта в современной культуре. Отобранные произведения искусства возведут мост между разрозненными аудио-опытами путем объединения в пары звуковых художников, музыкантов и видеохудожников с тем, чтобы их совместные проекты выявили и подчеркнули разделяемые ими языки. Это «перекрестное опыление» звука и видео будет выявлено на проигрывателях iPod в привязанной к месту инсталляции.



## ЗАПРЕЩЕННЫЙ ПРОХОД

Автор: Георгий Бегун.  
Берлин, Германия.  
2010

Зритель-участник этой интерактивной видео-инсталляции поглощает ее путем уничтожения ее создателя. Шаги по трем экранам заставляют лицо художника корчиться в бесконечных искаженных гримасах – вопить или рыдать с каждым шагом. Внутри «Запрещенного прохода» вы в буквальном смысле не уклоняетесь от прямой, ведущей к внутренней психологии художника.

## TRESPASSING

Author: Georgi Begun.  
Berlin, Germany.  
2010

The viewer-participant of this interactive video installation consumes it through the destruction of the artist. Each step upon the monitors throws the artist's face into a vast number of distorted phases, screaming and wailing with each movement. Inside the Trespassing, you are literally walking the line of the artist's inner psychology



## ПРОМАХНУЛСЯ, ПИНАЯ?

Инсталляция перекрестных реальностей.  
Автор: Pinkpink Sorbet (Экспертина Мерилу).  
Программирование Wii-Remote / SL: Кайл Макулис.  
Текст в SL: совместно с Магггнусом Вуджетом.  
Австрия и США.  
2010

Промахнулся, пиная | дверь холодильника: | Захлопнулась сама.  
Хокку Джека Керуака

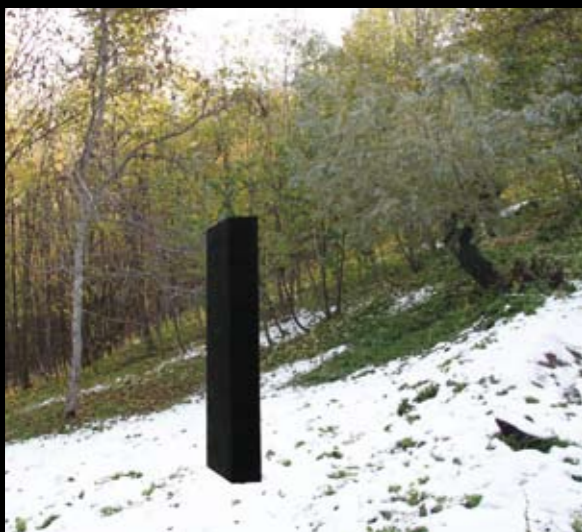
В этой инсталляции, реальный пинок смешивает два мира. Действие посетителя, как и результат этого действия, перемещается в виртуальный мир в реальном времени. Конечный пинок виртуализуется путем умножения физиологических характеристик стула, и эффект получается поистине утопическим. Посетители в реальном мире сами будут пинать стулья, и все стулья будут вызывать другие прегрешения и проступки в виртуальной среде.

## MISSING A KICK?

Cross-Reality Installation.  
Author: Pinkpink Sorbet (Xpertina Marilu).  
Wii-Remote / SL-Programming: Kyle Machulis.  
Script Collaboration in SL with Maggggnus Woodget.  
Austria and USA..  
2010

Missing a kick | at the icebox door | It closed anyway.  
Haiku by Jack Kerouac

In this installation, two worlds get mixed by a real kick. The visitor's action as well as the action's effect becomes displaced in the virtual world in real time. The ultimate kick becomes virtualized by multiplying the physiological characteristics of a chair, and the effect gets truly utopian. The real-world visitors will themselves kick the chairs, and all the chairs will trigger other wrongdoings and misconducts in the virtual environment.



## МОНОЛИТ (УЛЕЙ)

Автор: Александра Дементьева.  
 Программирование: Барк Вандепут.  
 Аппаратное оборудование: «Interface-Z».  
 Конструкция: Петер Машке.  
 Совместное производство: «SMART vzw», «Adem vzw».  
 Брюссель, Бельгия.  
 2010

Интерактивная инсталляция «Монолит» рассматривает страх как социальный феномен. Давая возможность зрителю испытать страх, она дает критическую оценку последствий выработки условных рефлексов в современном обществе. Входя в зал, который был бы пустым, если бы не черная коробочка в дальнем углу, зритель слышит враждебные звуки жужжащих ос из громкоговорителей на стенах. Пока он движется к коробке, жужжание, теперь слышащееся из самой коробки, все усиливается и усиливается. Когда зритель пытается приблизиться, коробочка резко дергается по направлению к нему, заставляя его физически отступить назад.

## MONOLITH (VESPIARY)

Author: Alexandra Dementieva.  
 Computer Programming: Bart Vandeput. Hardware : Interface-Z.  
 Construction : Peter Maschke. Co-production : SMART vzw, Adem vzw.  
 Brussels, Belgium.  
 2010

The interactive installation Monolith deals with fear as a social phenomenon. By letting the viewer experience fear, it offers critical insights into the effect of cultural conditioning in the contemporary society. Upon entering a dark room, seemingly empty except for a black box in the far corner, the viewer hears hostile sounds of buzzing wasps coming from speakers on the walls. As he moves towards the box, the buzzing, now coming from the box itself, gets stronger and stronger. When the viewer attempts to approach, the box jerks violently towards him, physically challenging him to step back.



## СВАЛКА/ВЫСТАВКА ОТХОДОВ

Авторы: Катерина Либеровская и о.блаат / Кейко Уениши.  
 Монреаль, Канада, и Нью-Йорк, США.  
 2009

Перформанс-инсталляция (инсталл-акция), приглашающая поразмышлять о ежедневных отходах через призму творческого процесса. Сотни прозрачных пластиковых бутылок разнообразных форм и размеров собираются в окрестностях и используются для создания скульптуры/окружающей среды из подвешенных бутылочных «конструкций» произвольной формы, которые становятся инструментами для аудиовизуального «перформанса», в ходе которого художники взаимодействуют с конструкциями при помощи акустической обратной связи (эффект Ларсена), извлекая звуки из пустот и форм. Эти постоянно видоизменяющиеся взаимоотношения запечатлеваются, обрабатываются и проецируются различными камерами обратно на конструкции.

## LANDFILLS/DIS-(P)LAY WASTE

Authors: Katherine Liberovskaya and o.blaat / Keiko Uenishi.  
 Montreal, Canada, and New York, USA.  
 2009

The installation-performance (install-action) proposes a reflection on daily waste through creative processes. Hundreds of transparent plastic bottles of all shapes and sizes are collected from the local area and used for the construction of a sculpture/environment of suspended free-form bottle cluster 'structures' that will become instruments for the audiovisual 'performance' during which the artists interact with the structures through audio feedback (Larsen effect) deriving sounds from the hollows and shapes. This constantly changing relationship is captured, processed and projected via diverse cameras and video feedback effects.



## SYMPHONIC STITCH

Author: Laure Drogoul.  
Created with Support of Harvestworks Media Center.  
Baltimore, USA.  
2007

This interactive installation invites viewers to participate in a musical knitting circle. The participants knit in unison creating a singular knit environment of light and sound. Their needles are equipped with tiny microphones that amplify the percussive nature of the knitting process. The sound is then mixed and played back live. The installation becomes a manifestation of the knitters' collective process and a symphonic expression of the craft. The sound changes are based on the knitters' stitches, needles, yarn and chosen patterns (for instance, the score might be the pattern for a cable knit sweater).

## СИМФОНИЧЕСКАЯ ВЯЗАЛЬНАЯ ПЕТЛЯ

Автор: Лор Дрогул.  
Создано при поддержке  
медиацентра «Harvestworks».  
Балтимор, США.  
2007

Эта интерактивная инсталляция приглашает зрителей принять участие в музыкальном вязальном кружке. Участники вяжут в унисон, создавая уникальную вязальную обстановку света и звука. Их спицы оснащены миниатюрными микрофонами, усиливающими ударный характер вязального процесса. Звук затем смешивается и проигрывается «в живую». Инсталляция становится воплощением коллективного вязального процесса и симфоническим выражением этого рукоделия. Звуковые изменения основаны на петлях, спицах, пряже и выбранных узорах вязальщиков (например, партитура может представлять собой узор для свитера из толстой пряжи).



## ФОТОРОБОТ

Для медиасистемы ДРАМПЕЙНТИНГ.  
Концепция: Анна Франц. Графика: Вова Лило.  
Программирование: Сергей Комаров, Алексей Грачев.  
Электронные барабаны: Валерий Морозов.  
Производство: медиа лаборатория Cyland.  
Санкт-Петербург, Россия.  
2010

Во время демонстрации этой интерактивной медиаинсталляции любой желающий может сам составить фоторобот и распечатать получившееся изображение на принтере. Для этого нужно сесть за барабанную установку, простучать свой ритм, и нажать кнопку печати на принтере. При каждом барабанном ударе будет заменяться какая-либо часть лица на экране. Эти части (модули) имеют заданное число и могут иногда повторяться в комбинациях. Количество возможных комбинаций составляет несколько тысяч.

## IDENTIKIT

For Media System DRUMPAINTING.  
Idea: Anna Frants. Graphics: Vova Lilo.  
Computer Programming: Sergey Komarov, Aleksey Grachev.  
Production: CYLAND media lab.  
Electronic Drums: Valery Morozov.  
St. Petersburg, Russia.  
2010

During the demonstration of this interactive media installation, anybody who wishes can create his own identikit and print out the resulting image. For this, one needs to sit down at the drum set, drum one's own rhythm and push the print button on the printer. With each drum stroke, some part of the face will be replaced on the screen. These parts (modules) have a predetermined number and can sometimes be repeated in combinations. a number of possible combinations is several thousands.



## РОЗА ВЕТРОВ

Лидия Кавина: Терменвокс I.  
 Владимир Китляр: Терменвокс II.  
 Саша Житинская: синтезатор, Терменвокс III.  
 Дмитрий Шубин: Терменвокс IV.  
 Сергей Тетерин: видеопроекции.  
 При поддержке медиалаборатории CYLAND.  
 Лондон, Санкт-Петербург, Пермь.  
 2010

В этом году на Киберфесте состоится премьера мультимедийного концерта-радиопостановки Лидии Кавиной «Роза Ветров 1.0». Краткое содержание: путешествия во времени из цифрового в аналоговое на механических машинах и на крыльях собственного воображения. Этот концерт для четырех терменвоксов и фортепиано с видеопроекциями создан на основе произведения Ираиды Юсуповой «Роза ветров», и он посвящается 100-летию Клары Рокмор, виртуоза терменвокса.

## WIND ROSE

Lydia Kavina: Theremin I.  
 Vladimir Kitlyar: Theremin II.  
 Sasha Zhitinskaya: Synthesizer, Theremin III.  
 Dmitriy Shubin: Theremin IV.  
 Sergey Teterin: Video Projections.  
 Supported by CYLAND media lab.  
 London, St. Petersburg, Perm.  
 2010

This year, Cyberfest will see the premiere of the multimedia concert/radio play Wind Rose 1.0. Summary: Time travels from digital to analog on mechanical machines and on wings of imagination. This concert for four theremins and piano with video projections is based on the octet Wind Rose by Iraida Yusupova, and it is dedicated to the centennial of Clara Rockmore, theremin virtuosa.



### МУЗЫКАЛЬНЫЙ ОБРАЗ НА ПОВЕРХНОСТИ

Перформанс. Творческая Мастерская «Deftaudio».  
Инженер: Андрей Кудрявцев. Конструктор: Сергей Павлов.  
Нижний Новгород, Россия.  
2008

В программе представлен российский вариант интерактивного музыкального стола *Reactable*. В основе этого инструмента лежит уникальная поверхность, которая распознает образы специальных управляющих фигур. Каждый образ управляет своим музыкальным отрывком, а их сочетание позволяет создавать законченное музыкальное произведение. Такой подход позволит каждому стать композитором, т.е. человеком, создающим музыкальную композицию из музыкальных фрагментов. Интерактивность и динамическая визуализация захватывают полностью как участников, так и наблюдателей происходящего.

### MUSICAL IMAGE ON SURFACE

Performance. Creative Workshop Deftaudio.  
Engineer: Andrey Kudryavtsev. Designer: Sergey Pavlov.  
Nizhniy Novgorod, Russia.  
2008

The program presents a Russian version of the interactive musical table *Reactable*. At the base of this instrument, there is a unique surface that recognizes images of special controlling figures. Each image controls its own musical fragment, and their combination allows to create a finished musical piece. Such an approach will give everyone an opportunity to become a composer, i.e., a person who creates a musical piece out of musical fragments. The interactivity and dynamic visualization fully captivate both participants and observers of the event.



### ПОЛУ-БЕСКОНЕЧНЫЙ СИЛУЭТ НА ФОНЕ НЕБА

Перформанс на лазерной арфе.  
Идея, композиция, перформанс, техническое обеспечение: Джесси Коэн.  
Техническое обеспечение, программирование: Джейкоб Моралес.  
При поддержке медиалаборатории CYLAND.  
Нью-Йорк, США.  
2010

Лазерная арфа представляет собой слияние классического музыкального инструмента и современной технологии. Она дает пользователю шанс взаимодействия с музыкальными исполнениями, добавляя при этом уникальную эстетику и возможность бесчисленных композиций. Используя лазерную арфу, автор преследует цель создания альтернативных форм музыкального и акустического контроля над звуковой информацией и нотами для музыкального перформанса, в то же время создавая визуальное явление для зрителя. Разумеется, автор заинтригован идеей резких лазерных лучей, способных создать мягкие элегантные прогрессии, переходящие в эпическую симфонию звука и света.

### SEMI-INFINITE SKYLINE

Laser harp performance.  
Curators: Phill Niblock and Katherine Liberovskaya.  
Artists: Al Margolis, Phill Niblock and Jim Bell.  
Supported by CYLAND media lab.  
USA and Canada.  
2010

The laser harp is a merging of a classical instrument and modern technology. It allows the user to interact with musical performances, while adding a unique aesthetic and a possibility of limitless compositions. Using the laser harp, the author pursues a goal of creating alternative forms of musical and aural control of sound data and notes for a musical performance while creating a visual experience for the viewer. Naturally, the author is intrigued by the concept of harsh laser beams that can create soft elegant progressions, which lead into an epic symphony of sound and light.



## ПЕРВЫЕ ГЕРОИ И ГУРУ ЭЛЕКТРОННОЙ МУЗЫКИ 1948-1980

Лекция Сергея Тетерина.  
2010

Лекция приурочена к презентации русского перевода документального фильма «ОММ+» (США), посвященного Роберту Мугу. Фильм длится более двух часов и состоит из видеозаписей, интервью и видеоарта. Перевод на русский язык сделан медиа-лабораторией Cyland специально для Киберфеста.

## FIRST HEROES AND GURUS OF ELECTRONIC MUSIC: 1948-1980

Lecture by Sergey Teterin.  
2010

The lecture is timed to the presentation of the Russian translation of the documentary "OMM+" (USA) dedicated to Robert Moog. The film runs over two hours and consists of video recordings, interviews and video art. The film was translated by the CYLAND media lab specially for the Cyberfest.



## КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ НЕВОЗМОЖНОГО

Встреча за круглым столом.  
Медиа-лаборатории CYLAND.  
Модератор: Анна Франц.  
2010

Медиа-лаборатории CYLAND организует встречу за круглым столом для частных коллекционеров и учреждений музейного типа для обсуждения сложных проблем, возникающих в связи с экспонированием и коллекционированием искусства New Media. Будучи одним из самых увлекательных новых жанров современного искусства, оно в то же время вызывает некоторые основания для беспокойства в связи с коллекционированием такого искусства, как например, подлинность произведений искусства, с которых, в сущности, легко сделать дубликат без потери данных и архивных свойств цифровых носителей.

## COLLECTING THE IMPOSSIBLE

Round-table Discussion.  
Cyland media lab.  
Moderated by Anna Frants.  
2010

Cyland media lab presents the round-table for private and institutional collectors in order to discuss the daunting challenges of exhibiting and collecting the New Media art. While this is one of the most exciting new genres of contemporary art, it also raises a number of concerns regarding the collecting of this art, such as the authenticity of artworks that, in essence, can be easily duplicated without the loss of data or archival properties of the digital media.



## CYLAND SL ОДДИТОРИУМ. ДОМАШНИЕ ТАРАКАНЫ

Презентация выставки в *Second Life*.  
Ведущая: *Pinkpink Sorbet* (Экспертина Мерилу).  
Выставленные художники: Игорь Баллиху, Глиф Грейвс,  
Л!Аура Луара, Селяви Ох, Скоттиус Полке,  
Следж Роффо, Пинкпик Сорбет, Миспринт Терздей,  
Бетти Тюрод и Магггнус Вуджет.  
Вена, Австрия.  
2010

На этом воркшопе венская художница *Pinkpink Sorbet*, координирующая и конструирующая «*Cyland*» в виртуальном мире «*Second Life*», рассказывает об этом виртуальном пространстве и показывает виртуальную групповую выставку, которую она приурочила к нынешнему фестивалю КИБЕРФЕСТ. Выставка проходит синхронно с фестивалем в реальной жизни и под тем же девизом: «Домашние тараканы» живые, всё живое.

## CYLAND SL ODDITORIUM. HOUSE BUGS

Presentation of exhibition in *Second Life*.  
Hosted by *Pinkpink Sorbet* (Xperina Marilu).  
Artists exhibited: *Igor Ballyhoo*, *Glyph Graves*, *LI!Aura Loire*, *Selavy Oh*, *Scottius Polke*, *Sledge Roffo*,  
*Pinkpink Sorbet*, *Misp rint Thursday*, *Betty Tureaud* and *Maggggnus Woodget*.  
Vienna, Austria.  
2010

At this workshop, the Viennese artist *Pinkpink Sorbet* who is coordinating and constructing *Cyland* in the virtual world “*Second Life*” talks about this virtual space and shows the virtual group exhibition that she arranged for this year’s *CYBERFEST*. The exhibition takes place synchronously to the festival in real life, and deals with the same motto: “*House bugs*”



## BORDERS & THE INFINITE

*Jan-Peter E.R. Sonntag*.  
Video Lecture.  
*sonArcs::project*.

*Jan-Peter E.R. Sonntag* is an international star of media art. Having begun his artistic career in minimal and conceptual art and focusing his interests on problems of human perception, he logically came to the cooperating with scientific laboratories. In the *sonArcs::project*, open high-voltage plasmas transform electrical energy into light, create sound waves and can simultaneously send and receive signals. This lecture is dedicated to art in the age of high technologies. The artist’s computer talks with the audience together with him, simultaneously carrying out a slide show. For the most part, the lecture consists of a dialogue with listeners in the improvisation mode.

## ГРАНИЦЫ И БЕСКОНЕЧНОСТЬ

*Ян-Петер Е.Р. Зоннтаг*.  
Видеолекция.  
Проект «*sonArcs::project*».

*Петер Зоннтаг* – международная звезда медиа-арта. Начав свой путь в искусстве с минимализма и концептуализма, и сделав фокусом своих интересов проблемы человеческого восприятия, он закономерно пришел к сотрудничеству с научными лабораториями. В его проекте проект *sonArcs::* открытые высоковольтные плазмы трансформируют электрическую энергию в свет, создают звуковые волны и могут одновременно посылать и принимать сигналы. Данная лекция посвящена искусству в эпоху высоких технологий. Компьютер художника разговаривает с аудиторией вместе с ним, одновременно показывая слайд-шоу. Большая часть лекции состоит из диалога со слушателями в режиме импровизации.



### ОЧЕЛОВЕЧИВАНИЕ РОБОТОВ

Преподаватель воркшопа: Данила Франц.  
 Медиа-лаборатория CYLAND.  
 Санкт-Петербург, Россия.  
 2010

Этот воркшоп для детей в возрасте от 9 до 13 лет, занимающий от часа до двух, проводит Данила Франц, двенадцатилетний мальчик. Проводя этот урок по всему миру, Данила наводит культурные мосты путем преподавания предмета, который в наши дни близок и дорог всем детям – технологии. Предоставляя возможность получить общее представление об инженерной механике, опыт общения с другими детьми с разными биографическими данными, а также знакомство с возможными будущими профессиями в сфере технологий – воркшоп «Очеловечивание роботов» учит самым разным навыкам работы и общения. Его участники будут экспериментировать с маленькими игрушечными роботами: разбирать их, изучать их внутреннюю структуру и снова их оживлять..

### HUMANAZING ROBOTS

Workshop Teacher: Daniil Frants.  
 CYLAND media lab.  
 St. Petersburg, Russia.  
 2010

This workshop for children aged from 9 to 13 years is conducted by Daniil Frants, a twelve-year-old boy. Having taught this class all over the world, Daniil builds cultural bridges by teaching a subject near and dear to all children nowadays – technology. By providing an opportunity to get an overview of mechanical engineering, an experience of communicating with other children of diverse backgrounds as well as an introduction to possible future professions in the realm of technology – the workshop Humanizing Robots teaches all kinds of working and communication skills. Its participants will experiment with small toy robots: disassemble them, study their internal structure and revive them again.



### ТЕРМЕНВОКС: ТЕХНИКА ИГРЫ И ПРИМЕНЕНИЕ В МУЗЫКЕ XXI ВЕКА

Воркшоп.  
 Лидия Кавина.  
 2010

Практическая часть игры на терменвоксе. Экскурсия в историю и современность. Международная звезда современной музыки расскажет о неожиданных аспектах применения Терменвокса – загадочного, бесконечно разнообразного и неизменного актуального инструмента, изобретенного гениальным русским инженером Львом Терменом.

### THEREMIN: TECHNIQUES OF PLAYING AND APPLICATION IN MUSIC OF XXI CENTURY

Workshop.  
 Lydia Kavina.  
 2010

The practical department of theremin playing. An excursion into history and modernity. The international star of modern music will talk about surprising aspects of uses of Theremin – a mysterious, infinitely versatile and invariably current instrument invented by the brilliant Russian engineer Lev Termen.



**ОТКРЫТЫЙ КОД**

Куратор: Вика Илюшкина. Из видеоархива CYLAND.

Программа исследует трансформацию мышления человека в связи с взаимодействием с различными техническими гаджетами и ноу-хау. Вхождение техники в мироощущение человека, переписывание механизмов ее работы. Изменение восприятия мира и взгляд на него через новые технологии.

**OPEN SOURCE**

Curator: Vika Ilyushkina. From CYLAND video archive.

This program explores the transformation of human thinking in relation to interactions with various gadgets and knowhow; the penetration of technology into human mentality and reassigning mechanisms of its working by the thinking process; the changes in the world perception and the world view through new technologies.

**РЕЗИДЕНЦИЯ**

Автор: Эндрю Демирджан.  
2 мин. 08 сек. 2010

Это экспериментальное видео без звука, использующее мотив монитора видеонаблюдения для того, чтобы тайно проникнуть в психологическое и физическое пространство субъекта. В целом, фильм исследует взаимоотношения между внутренним и внешним мирами, создающие странные взаимодействия между нашим действиями и желаниями.

**RESIDENCE**

Author: Andrew Demirjian.  
2 min. 08 sec. 2010

This is a silent experimental video that uses a surveillance monitor motif to pry into the psychological and physical space of the subject. The film as a whole looks at the relationships between interior and exterior worlds that create strange interactions between our behaviors and desires.

**СЕКРЕТНАЯ МАШИНА**

Автор: Рейнольд Рейнольдс.  
Композиция, дополнительные звуковые эффекты: Ханнес Штробль.  
Оператор: Карлос Васкес  
14 мин. 2009

В «Секретной машине» женщина подвергается исследованиям Майбриджа о движении. Вслед за Майбриджем Дюшан попытался изобразить время на плоскости в «Обнаженной, спускающейся по лестнице». Время касается движения и изменения. Фотография этого не запечатлевает. У Рейнольдса кинокамера становится еще одним прибором, производящим измерения так, как этого не может фотоаппарат.

**SECRET MACHINE**

Author: Reynold Reynolds.  
Music, Additional Foley: Hannes Strobl.  
Cinematography: Carlos Vasquez.  
14 min. 2009

In Secret Machine the woman is subjected to Muybridge's motion studies. Following Muybridge, Duchamp attempted to show time on a flat surface in Nude Descending a Staircase. Time is about movement and change. Photography does not capture this. With Reynolds, the film camera becomes another measurement tool in a way a photo camera cannot.



### МОБИЛЬНЫЕ СЕАНСЫ В ЛИОНЕ И МОСКВЕ

Автор: Андрей Устинов.

11 мин. 03 сек. & 5 мин. 57 сек.

Благодаря особой интерактивной технологии, разработанной самим автором, и интуитивному эргономическому дизайну, спиритические сеансы стали теперь доступны каждому прохожему. Сеансы осуществляются непосредственно на улице по ходу движения медиума. Вот уже несколько лет Устинов совершает беспрецедентное кругосветное путешествие в своей высокотехнологичной инвалидной коляске, и услугами мобильных сеансов (3 минуты за 1 евро) уже успешно воспользовались жители многих европейских городов.

### MOBILE SEANCES IN LION AND MOSCOW

Author: Andrey Ustinov.

11 min. 03 sec. & 5 min. 57 sec.

Thanks to the special interactive technology developed by the author himself and to the intuitive ergonomic design, seances have now become available to any passer-by. The seances are conducted right in the street along the path of the medium's movement. It has been several years already that Ustinov has been on an unprecedented trip around the world in his high-tech wheelchair, and citizens of many European cities have already successfully used services of the mobile seances (3 minutes for 1 euro).



### ДОМ

Автор: Людмила Белова.

5 мин. 28 сек.

2007

Видео создано под впечатлением от рассказов и дневников космонавтов, находившихся длительное время на орбитальных станциях и выходявших в открытый космос.

### HOME

Author: Ludmila Belova.

5 min. 28 sec.

2007

The video is inspired by the stories and diaries of cosmonauts who had spent a prolonged time at space stations and on space walks.



### РЫБА

Автор: Борис Казаков.

Звуковая дорожка: Жора Баранов. «Конкретную музыку» исполняют пернатые, насекомые, атмосферные явления, музейные экспонаты, гастарбайтеры. 5 мин. 2009

В этой рисованной киноанимации, увенчанный лаврами ихтиолог создает в своей лаборатории чудо-рыболет. Попав в сети массмедии, он берет от жизни все. Это не устраивает стражей порядка, и они отправляются в погоню. Развязка не за горами!

### FISH

Author: Boris Kazakov.

Soundtrack: Zhora Baranov. "Concrete Music" is performed by birds, insects, atmospheric phenomena, museum exhibits and gastarbeiters.

5 min. 2009

In this drawn animation, a laurelled ichthyologist creates a miraculous "fish-plane" in his lab. Once in the network of mass media, he enjoys life to the fullest. This does not sit well with minions of the law, and they set on a hot pursuit. The denouement is near at hand! far away!

## КРАТКОВРЕМЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Куратор: Ольга Юргенсон.

Избранные произведения британских художников последних лет.

## A SHORT TERM EFFECT

Curator: Olga Jurgenson.

Video works by selected artists from the UK.



## НЕТ СВЯЗИ

Автор: Никола Найсмит.

2 мин. 46 сек. 2008

Фильм исследует границу между фотографией и видео, совмещая устаревающее оборудование с новыми технологиями. Местность и состояние задокументированы в специфическом географическом контексте: художница пыталась использовать мобильный телефон в Шотландской глубинке в 1990е.

## NO NETWORK

Author: Nicola Naismith.

2 min. 46 sec. 2008

Integrating almost obsolete equipment with recent technologies No network explores the tensions between still and moving image. Location and posture are documented in a specific geographical context relating to the artists own first experiences of mobile technologies whilst living in rural Scotland in the 1990's.



## ЗИМНИЕ ЦИКАДЫ

Автор: Ольга Юргенсон.

0 мин. 50 сек. 2008

Этот фильм совмещает две разные зимы. Одна представлена видео изображением падающего снега, снятого из окна квартиры, в которой художница росла на севере европы и другая – звуком поющих цикад, записанных посреди зимы на Маврикии / Индийский Океан.

## WINTER BUGS

Author: Olga Jurgenson.

0 min. 50 sec. 2008

This video film is a combination of two completely different winter experiences. One is represented by the footage of falling snow shot from the window of the flat Olga Jurgenson grew up in Northern Europe and another – by the sound of singing cicadas, recorded in the middle of winter in Mauritius / Indian Ocean.



### ЭТО, НАГРЕТЬ, УДАРИТЬ

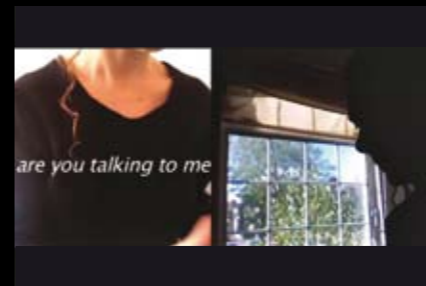
Автор: Лор Проувост. Барабаны и Звуковой дизайн: Панос Гикас.  
Дополнительные барабаны: Саулюс Чамолонскас.  
6 минут. 2010

Заказанная для Art Now Lightbox в Тэйт Бритн эта новая работа создает и развивает предполагаемую историю посредством быстрой смены написанных комментариев и кусочков каждодневных происшествий и картинок снятых художницей на видео. Как и в других фильмах Проувост, скорость перехлестывает лимиты восприятия и делает сложным восприятие каждого отдельного изображения или комментария.

### IT, HEAT, HIT

Author: Laure Prouvost.  
Drums and Sound Design: Panos Ghikas.  
Additional drums: Saulius Chyamolonskas.  
6 min. 2010

3rd of a trilogy of songs and videos jamming on the theme of virtual worlds. Internet explosion is successful because of active communities, and the ability to create an avatar, or mask, within the communal setting is an urgent factor. We are your Automatic Lovers. How real are relationships in the social media era, what is reality anyway?



### ВЫ СО МНОЙ ГОВОРИТЕ?

Автор: Чинзия Кремона.  
Скайп, перформанс.  
5 минут. 2010

Коротко-замкнутый диалог в скайпе, где звонящая попадает в ловушку между двумя ноутбуками установленными на одном столе. Она не показывается и не может общаться с вами, так как слишком занята, пытаюсь разобраться с этим бесконечным диалогом.

### ARE YOU TALKING TO ME?

Author: Cinzia Cremona.  
Skype, videoperformance.  
5 min. 2010

A short-circuited skype conversation between two laptops on the same desk traps the caller between two screens. She refuses to show herself and she is unable to talk to you, busy as she is trying to unravel the knot of this looped dialogue.



### СОЦИАЛЬНЫЕ ГЛАЗА

Авторы: M4SK 22 (Саймон Вулхам и Дэвид Мосс).  
4 мин. 22 сек. 2010

Третья работа из трилогии песен и видео: импровизаций на тему виртуальных миров. Умение создать аватар или маску для т.н. социальных вебсайтов – необходимость. Мы – ваши автоматические любовники! Насколько реальны человеческие отношения в эру социальных медиа, и что такое реальность?

### SOCIAL EYES

Author: M4SK 22 (Simon Woolham and David Moss).  
4 min. 22 sec. 2010

3rd of a trilogy of songs and videos jamming on the theme of virtual worlds. Internet explosion is successful because of active communities, and the ability to create an avatar, or mask, within the communal setting is an urgent factor. We are your Automatic Lovers. How real are relationships in the social media era, what is reality anyway?



### ЗОМБИ

Автор: Тесса Гарланд. Звук: Джордж А Ромеро.  
3 мин. 10 сек. 2006

Этот супермаркетный фильм ужасов вдохновлен культовым фильмом Джорджа А Ромеро «Ночь живых мертвецов». в «Зомби» обыкновенный супермаркет превращен в декорацию для фильма, где покупатели сделали актёрами поневоле в этом коротком, но впечатляющем ужастике. «Зомби» был снят на камеру мобильного телефона, что придает фильму характер отчасти шпионского и отчасти – дешевого, который не жалко выбросить.

### ZOMBIE

Author: Tessa Garland. Sound: George a Romero.  
3 min. 10 sec. 2006

This supermarket horror film is based on George a Romero's 1960's cult film 'Night of the Living Dead'. In 'Zombie', an ordinary supermarket becomes a film set, where the shoppers become unsuspecting actors in a short but climatic horror sequence. 'Zombie' was shot on a mobile phone camera which gives the film its style of part surveillance, part disposable and throw away.



### КРАТКОВРЕМЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Автор: Саймон Вулхам.  
0 мин. 14 сек. 2010

Изображение птицы, сидящей на телефонном проводе смешано со звуком мобильного телефона художника. Предполагается, что телефонный звонок влияет на движение птицы, что может быть интерпретировано как шуточный подход к серьезной проблеме окружающей среды.

### A SHORT TERM EFFECT

Author: Simon Woolham.  
0 min. 14 sec. 2010

A digitally manipulated image of a bird on a telephone wire from outside the artist's studio window mixed with the sound of his mobile. The film suggests that the phone call is affecting the movement of the bird. This could be seen as a humorous take on a series environmental and social impact.



### ЯРКИЙ ОГОНЬ И ОДОЛЖЕННЫЕ СЛЕЗЫ

Автор: Доминик Рей.  
1 мин. 04 сек. 2009

Название работы взято из произведения Томаса Брауна (1605-1682) «Погребальные урны», в котором автор описывает историю кремации и традиций погребения. Во многих из этих ритуалов свет свечей или ламп символизировал жизнь. Видеоработа представляет вечное как сама жизнь сравнение зачастую фатальной любви, – с пламенем.

### RICH FLAMES & HIRED TEARS

Author: Dominique Rey.  
1 min. 04 sec. 2009

The title of the work is taken from Sir Thomas Browne's (1605-1682) 'Urne Burial', in which Browne describes historic cremation and burial traditions. In many of these rituals candles or lamp-light was used to represent life. This work presents a configuration of an age-old, at times fatal, love affair with a flame.

**МЕДИА ЛАБОРАТОРИЯ CYLAND**

CYLAND – интернациональная мультимедийная лаборатория для производства высокотехнологического искусства. Совместный проект филиала ГЦСИ (С.-Петербург) и St.Petersburg Arts Project, NY. Основана в 2007 году. Главная задача – пропаганда, развитие и осмысление медиа и кибер искусства. Организует выставки, образовательные программы, международный обмен. Основной проект – ежегодный фестиваль КИБЕРФЕСТ (проводится в С.-Петербурге).

Редактор сайта: Сергей Тетерин (Пермь).

[cyland.ru](http://cyland.ru)

+7 902 835 30 69. [teterin.ru@gmail.com](mailto:teterin.ru@gmail.com)

**ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЦЕНТР СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА**

Музейно-выставочная и научно-исследовательская организация, деятельность которой направлена на развитие современного отечественного искусства в контексте мирового художественного процесса, формирование и реализацию программ и проектов в области современного искусства, архитектуры и дизайна в стране и за рубежом.

Федеральное учреждение культуры, сетевая организация, имеющая филиалы во многих городах России.

[ncca.ru](http://ncca.ru)

Санкт-Петербургский филиал ГЦСИ

Россия, 191104, Санкт-Петербург, наб. р. Фонтанки, 34, лит. А. +7 812 272 56 27

Директор СПб ГЦСИ: Марина Колдобская.

[marina.koldobskaya@ncca-spb.ru](mailto:marina.koldobskaya@ncca-spb.ru), [ncca-spb.ru](http://ncca-spb.ru), [marinakoldobskaya.com](http://marinakoldobskaya.com)

СПб филиал ГЦСИ располагает резиденцией для арт-профессионалов со всего мира.

Россия, 197760, Санкт-Петербург, Кронштадт, Якорная пл., 2Б. +7 812 311 62 28

Руководитель резиденции: mikhael a crest sator ArXeNeKrOHeN.

[arxenekrohen@yahoo.com](mailto:arxenekrohen@yahoo.com)

**ST. PETERSBURG ARTS PROJECT, NY**

Некоммерческая организация, основанная в Нью-Йорке известным куратором и медиахудожником Анной Франц для продвижения петербургского искусства на международной арт-сцене.

81 Wooster Str. 4th floor, New York, NY 10012, USA, +1 212 343 01 04

Директор St. Petersburg Arts Project: Анна Франц.

[anna.f@cyland.ru](mailto:anna.f@cyland.ru), [annafrants.net](http://annafrants.net)

**CYLAND MEDIA LAB**

CYLAND is an international multimedia laboratory for the production of high-technology art. Joint project of the NCCA branch, St. Petersburg, and St. Petersburg Arts Project, New York. Founded in 2007. Its chief purpose is the propaganda, development and interpretation of media and cyber-art. It organizes exhibitions, educational series and international exchange programs. Its principal project is the annual Cyberfest Festival (held in St. Petersburg).

Site Editor: Sergey Teterin (Perm).

[cyland.ru](http://cyland.ru)

+7 902 835 30 69. [teterin.ru@gmail.com](mailto:teterin.ru@gmail.com)

**NATIONAL CENTER FOR CONTEMPORARY ART**

This a museum-exhibition and research organization whose activities are aimed at the development of contemporary domestic art in the context of international art process as well as the formation and implementation of programs and projects in the field of contemporary art, architecture and design in Russia and abroad.

This is a federal cultural structure and a network organization that has branches in many cities of Russian Federation.

[ncca.ru](http://ncca.ru)

NCCA, St. Petersburg branch

Russia, 191104, St. Petersburg, nab. r. Fontanka, 34, lit. A. +7 812 272 56 27

Director of St. Petersburg branch of the NCCA: Marina Koldobskaya.

[marina.koldobskaya@ncca-spb.ru](mailto:marina.koldobskaya@ncca-spb.ru), [www.ncca-spb.ru](http://www.ncca-spb.ru), [www.marinakoldobskaya.com](http://www.marinakoldobskaya.com)

St. Petersburg Branch of the NCCA commands a residence for art professionals from all over the world.

Russia, 197760, St. Petersburg, Kronstadt, Yakornaya pl., 2B. +7 812 311 62 28

Head of the Residence: mikhael a crest sator ArXeNeKrOHeN.

[arxenekrohen@yahoo.com](mailto:arxenekrohen@yahoo.com)

**ST. PETERSBURG ARTS PROJECT, NY**

Is a non-profit organization established in New York by a well-known curator and media artist Anna Frants for promotion of art from Saint Petersburg at the international art scene.

81 Wooster Str. 4th floor, New York, NY 10012, USA, +1 212 343 01 04.

Director of St. Petersburg Arts Project: Anna Frants.

[anna.f@cyland.ru](mailto:anna.f@cyland.ru), [www.annafrants.net](http://www.annafrants.net)

