

МЕЖДУНАРОДНЫЙ  
ФЕСТИВАЛЬ  
КИБЕРНЕТИЧЕСКОГО  
ИСКУССТВА  
INTERNATIONAL  
CYBER  
ART  
FESTIVAL

СYBERFEST : - )  
КYБEPФECT : - )

11

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РФ /  
MINISTRY OF CULTURE OF RUSSIAN FEDERATION

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЦЕНТР СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА /  
NATIONAL CENTRE FOR CONTEMPORARY ART

КОМИТЕТ ПО КУЛЬТУРЕ ПРАВИТЕЛЬСТВА С.-ПЕТЕРБУРГА /  
COMMITTEE OF CULTURE OF ST. PETERSBURG

Медиа лаборатория CYLAND  
CYLAND media lab



Государственный центр  
современного искусства, С.-Петербург /  
National Centre for Contemporary Art,  
St. Petersburg Branch

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

St. Petersburg Arts Project Inc, New York

ST. PETERSBURG ARTS PROJECT

СПЕЦИАЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ / SPECIAL THANKS TO:

Михаил Борисович ПИОТРОВСКИЙ / Michael B. PIOTROVSKY

Леонид ФРАНЦ / Leonid FRANTS

Антон ГУБАНКОВ / Anton GUBANKOV

Ирина АКТУГАНОВА / Irina AKTUGANOVA

Анастасия КУРЕХИНА / Anastasia KURYOKHINA

Дмитрий СЕМЕНОВ / Dmitry SEMENOV

Анастасия ЛЕСНИКОВА / Anastasia LESNIKOVA

Алек МИЛОСЛАВСКИЙ / Alec MILOSLAVSKY

Лидия ВИТКОВСКАЯ / Lidia VITKOVSKAYA

Денис МИХАЙЛОВ / Denis MIKHAILOV

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР / GENERAL SPONSOR:

ONEMARKETDATA Ltd, NY

ONEMARKETDATA

© ГЦСИ СПб / NCCA SPB  
© ST. PETERSBURG ARTS PROJECT  
© CYLAND MEDIA LAB  
© ALEXANDER MENUS  
© ANNA FRANTS & MARINA KOLDOBSKAYA  
С.-ПЕТЕРБУРГ / ST. PETERSBURG 2011



11

ПЯТЫЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ  
ФЕСТИВАЛЬ КИБЕРНЕТИЧЕСКОГО  
ИСКУССТВА / FIFTH INTERNATIONAL  
FESTIVAL OF CYBERNETIC ART  
КИБЕРФЕСТ / CYBERFEST 2011

18–23 НОЯБРЯ / NOVEMBER

Государственный Эрмитаж,  
Молодежный образовательный центр /  
The State Hermitage, Youth Educational Centre

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ЭРМИТАЖ  
*The State Hermitage Museum*

Центр современного искусства им. С. Курехина /  
Sergey Kuryokhin Modern Art Centre



Art re.FLEX Gallery



ГЭЗ / Gallery of Experimental Sound



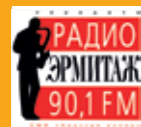
Галерея Дмитрия Семёнова

DMITRIY SEMENOV GALLERY  
Saint Petersburg, Russia

Frants Gallery Space

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПАРТНЕРЫ ФЕСТИВАЛЯ /  
INFORMATIONAL SUPPORT:

Радио Эрмитаж / Radio Hermitage



Факультет свободных искусств и наук СПбГУ / Department of Liberal Arts  
and Sciences (Smolny College), St.Petersburg State University

Интернет-портал / Internet portal  
the-village.ru



Интернет-портал / Internet portal  
lookatme.ru



Интернет-портал / Internet portal  
theoryandpractice.ru



Интернет-портал / Internet portal  
geometria.ru



Интернет-телеканал ИСКУССТВО ТВ / Internet-TV  
channel ISKUSSTVO TV



Сеть кофеен Идеальная чашка / Coffee Shops Ideal cup



ТЕХНИЧЕСКИЕ ПАРТНЕРЫ ФЕСТИВАЛЯ /  
TECHNICAL SUPPORT:



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, *The State Hermitage Museum*  
Виктория ИЛЮШКИНА, *гцси спб* / Victoria ILYUSHKINA, *NCCA SPB*

СОВЕТ ФЕСТИВАЛЯ / FESTIVAL BOARD:

Дмитрий ОЗЕРКОВ, *Гос. Эрмитаж* / Dmitriy OZERKOV, *The State Hermitage Museum*  
Анна ЕРМОЛАЕВА / Anna JERMOLAEWA, *ZKM*  
Фред ФОРЕСТ / Fred FOREST  
Фил НИБЛОК / Phil NIBLOCK  
Сильвия БУРИНИ / Silvia BURINI, *Ca' Foscari Universita*

КОМАНДА ФЕСТИВАЛЯ / FESTIVAL TEAM:

PR-МЕНЕДЖЕРЫ / PR MANAGERS:

Дарья СЧАСТЛИВЦЕВА / Daria SCHASTLIVTSEVA  
Леа ШТУЛЬТРАГЕР / Leah STULTRAGER  
Андрей САКОВ, *гцси спб* / Andrey SAKOV, *NCCA SPB*

ТЕХНИЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР / TECHNICAL DIRECTOR:

Иннокентий ЛЮДЕВИГ, *гцси спб* / Innokenty LUDEVIG, *NCCA SPB*

КООРДИНАТОРЫ / COORDINATORS:

Валентина ЛУЦЕНКО, *гцси спб* / Valentina LUTSENKO, *NCCA SPB*  
Екатерина ПАНИКАРОВСКАЯ, *Гос. Эрмитаж* / Ekaterina PANIKAROVSKAYA, *The State Hermitage Museum*  
Анна ХРИСТИЧ, *Гос. Эрмитаж* / Anna HRISTICH, *The State Hermitage Museum*  
Валерия КАРПОВИЧ, *Гос. Эрмитаж* / Valeria KARPOVICH, *The State Hermitage Museum*  
Владимир ФЕДОТОВ, *гцси спб* / Vladimir FEDOTOV, *NCCA SPB*

СОСТАВЛЕНИЕ И ПЕРЕВОД КАТАЛОГА / EDITING AND  
TRANSLATION OF THE CATALOG:

Ирина БАРСКОВА / Irina BARSKOVA

ДИЗАЙНЕРЫ / DESIGNERS:

Александр МЕНУС / Alexander MENUS  
Марина ФЕДОТОВА / Marina FEDOTOVA

ВЕРСТКА КАТАЛОГА / CATALOG LAYOUT:

Светлана СОЛНЦЕВА / Svetlana SOLNTSEVA

РЕДАКТОРЫ САЙТА / EDITORS OF THE SITE:

Сергей ТЕТЕРИН / Sergey TETERIN, *CYLAND media lab*  
Валентина ЛУЦЕНКО / Valentina LUTSENKO, *NCCA SPB*

ПРОГРАММИСТЫ / PROGRAMMERS:

Сергей КОМАРОВ / Sergey KOMAROV, *CYLAND media lab*  
Алексей ГРАЧЕВ / Aleksey GRACHEV, *CYLAND media lab*

МОНТАЖ ВИДЕО ПРОГРАММ / MONTAGE OF VIDEO PROGRAMS

Антон ХЛАБОВ / Anton KHLABOV, *CYLAND media lab*

ВИДЕОСЪЕМКА / CAMERA:

Станислав ДЪЯКОНОВ / Stanislav DYAKONOV, *Live-Blog*  
Михаил КОКИН / Michael KOKIN, *Live-Blog*

ФОТОГРАФ / PHOTO DOCUMENTATION:

Анна РАДОВА / Anna RADOVA



## ФРЕЙДУ НЕ СНИЛОСЬ...

Мы можем восхищаться искусством, не задумываясь и не вполне понимая его источники и цели. Зигмунд Фрейд в сочинении «Моисей Микеланжело» отметил «очевидно парадоксальный факт, что наиболее грандиозные и впечатляющие произведения искусства представляют собой неразрешимые загадки для понимания. Мы восторгаемся ими, испытываем перед ними благоговейный трепет, но не можем сказать, что в точности они для нас представляют». Фрейд высказал предположение, ставшее хрестоматийным, что наш ответ на искусство должен быть порожден балансом интеллектуальной оценки и эмоциональных установок, зависящих от предыдущего личного и коллективного опыта.

Кибер-искусство бросает вызов этой общепринятой идее, поскольку использует технологии как материал, который является для нас наименее эмоционально окрашенным и очень слабо прописан в историческом опыте. Более того, этот парадокс не разрешается, а углубляется по мере накопления опыта медиаискусства.

В то время как живопись и скульптура вневременны (во всяком случае, по замыслу), составляющие медиаискусства: программы, технологии и (в первую очередь) аудитория — подвергаются постоянным переменам, и чем дальше, тем быстрее.

Поэтому использование новых технологий обязывает художника вырваться из детерменистской природы традиционных видов искусства и изобрести свой язык. Несмотря на кажущуюся холодность киберпространства, не имеющего телесно-эмоциональных привязок, таких, как запах масляной краски или пластичность глины, оно является одним из самых выразительных художественных медиумов, подчистую разрушающих наше представление о критериях творчества. Хотя до сих пор современнику трудно поверить в то, что программирование — одна из самых завораживающих профессий в современном искусстве.

Новые возможности накладывают и новые обязательства. Медиа-художник, изобретая новый язык, несет ответственность за то, что он на нем говорит. Я хотела бы процитировать поэта времен прошлой технологической революции: «Да отсохнет язык у колокола, если он трезвонит зазря!»

**Анна Франц,**  
куратор фестиваля

## FREUD WOULD HAVE NEVER DREAMED OF IT...

We can admire art without giving it much thought and without fully understanding its sources and goals. In his essay *The Moses of Michelangelo*, Sigmund Freud noted “the apparently paradoxical fact that the grandest and most overwhelming works of art are unsolvable riddles to our understanding. We feel admiration and awe before them, but we are unable to formulate their precise meaning for us”. Freud offered a suggestion, which since became a classic, that our response to art should be engendered by the balance of an intellectual evaluation and emotional attitudes that rely on the previous personal and collective experiences.

Cyber art challenges this generally-accepted notion because it uses technologies as the material that, to us, is the least emotionally-tinted and barely articulated in the historical experience. Furthermore, not only this paradox does not get solved, it deepens as the experience of media art accumulates. While painting and sculpture are timeless (in any event, in their conception), the components of media art — programs, technologies and (first and foremost) audiences — are subject to constant changes, and the further the faster.

Therefore, the use of new technologies calls for the artist to break away from the deterministic nature of traditional art forms and to invent a new tongue. Despite an apparent coldness of the cyber space that has no corporal-emotional references such as the smell or oil colors or the plasticity of clay, it is one of the most expressive artistic media that razes to the ground our notion of the creative criteria. Notwithstanding, our contemporary still finds it hard to believe that the computer programming is one of the most spellbinding professions in the contemporary art.

New possibilities impose new responsibilities. The media artist that invents a new tongue is held accountable for what he says in it. I would like to quote the poet from the times of the past technological revolution: “Let the **tongue** of a bell fall out if it does its ringing in vain!”

**Анна Франц,**  
festival curator

## ПОКАЖИ ЯЗЫК

Языки бывают простые и сложные, архаические и современные, живые и мертвые, свои и чужие. Свой, родной, как правило, один. Его мы приобретаем едва ли не с рождения, утрачиваем вместе с жизнью.

Если утрачивается язык, все рушится. Много языков не лучше одного — это поняли еще строители вавилонской башни.

Современное искусство похоже на эту великую стройку — языки смешались. Вот уже несколько поколений, начиная с поп-арта, художники используют язык массовой культуры и политики, социологии и психоанализа, журналистики и рекламы, глянцевого фото и традиционной живописи, дизайна и граффити, театра и кино, уличного активизма и академических штудий, бизнеса и аутсайдерства.

Слово появляется, когда появляется явление, высказывание — когда есть, что сказать, язык — когда есть сообщество.

Интернациональный художественный люд напоминает сегодня народ диаспоры: люди говорят каждый по-своему, заняты каждый своим делом, проживают каждый в своих обстоятельствах — и уже не очень понятно, по каким признакам, по какой общей вере опознают своих.

Долго ли искусство сохранит себя без собственной речи? И что может дать новую лексику, синтаксис и грамматику современному искусству, которое вот уже несколько поколений ведет незавидную жизнь пересмешника, пародиста, двойника «настоящей» жизни?

Новые технологии, меняющие цивилизацию у нас на глазах — вызов, на который придется ответить, реальность, которая стоит разговора, безграничные возможности, которые нельзя не использовать.

Надо ответить на вопрос: искусство останется пересмешником, который будет вечно показывать язык «большим людям» — или обретет свой собственный язык, на котором скажет главные слова — себе и всем.

**Марина Колдобская,**  
куратор фестиваля

## SHOW US YOUR TONGUE

Tongues could be simple or complex, archaic or modern, alive and dead, one's own and somebody else's. One's own, native tongue, is, as a rule, but one. We acquire it practically at birth and lose it together with life.

If the tongue is lost, everything collapses. Many tongues are not better than one — even builders of the Tower of Babel realized that.

The contemporary art is similar to that great construction — tongues got mixed. It has been a few generations already, starting with Pop Art, that artists have been using the language of mass culture and politics, sociology and psychoanalysis, journalism and advertisement, glossy photo and traditional painting, design and graffiti, theater and film, street activism and academic studies, business and outsiderism.

A word emerges when a phenomenon emerges; a statement — when there is something to say; a tongue — when there is a community.

The international art crown today is not unlike the population of Diaspora: people talk each in their own way, each does his own thing and each lives in his own conditions — and it is no longer really clear what characteristics and what common belief make people recognize their own kind.

For how long will art preserve itself without its own speech? And what is capable of giving new vocabulary, syntax and grammar to the contemporary art that has been for several generations already leading the unenviable life of mocker, parodist, doppelganger of the “real life”?

New technologies that change the civilization before our own eyes is a challenge that will have to be met; a reality that is worthy of discussion; unlimited possibilities that are impossible not to use.

One should answer the question: will the art remain the mocker that would everlastingly stick out its tongue to the “big boys” or will it acquire its own tongue, on which it will say most important words — to itself and to everyone.

**Marina Koldobskaya,**  
festival curator







**Петер ФОГЕЛЬ**  
**РИТМИЧЕСКИЕ ЗВУКИ**

*Фрайбург, Germany.*  
2011

Эта интерактивная электронная аудио-инсталляция реагирует на движения и тени зрителя. Элементы, реагирующие на звук, состоят из 18 различных коротких повторяемых тоновых последовательностей, напоминающих минималистскую музыку, которые могут быть приведены в действие отдельно или в различных сочетаниях двумя, тремя или более из 18 фотодетекторов. Это произведение можно рассматривать как «материализованную партитуру», которая может играть в бесконечном количестве вариантов. Используя имеющиеся звуковые последовательности («неоконченное музыкальное произведение»), исполнитель или зритель может стать импровизатором или композитором («окончить музыкальное произведение»).

**Peter VOGEL**  
**RHYTHMIC SOUNDS**

*Freiburg, Germany.*  
2011

This interactive electronic soundinstallation reacting to the movements and the shadows of the spectator. The sound-reactions consist of 18 different minimal-music-like repetitive short tone sequences that can be triggered separately or in combinations by two, three or more of the 18 photocells. This work can be seen as a «materialized musical score» which can be played in infinitely different ways. With the given sound sequences (an «unfinished composition») the performer or spectator can improvise or compose («finishing the composition»).



**Даша ХЛАПОВА**  
**КОД**

*Россия, Санкт-Петербург.*  
2011

В этой инсталляции отношения символа и смысла, означающего и означаемого предельно формализованы. На картине – знак, который является кодом (баркодом). Расшифровав его с помощью технического устройства, получаем значение, слово «ЖИВОПИСЬ». Подобное наблюдается и при прочтении живописных произведений, только интерпретация происходит в сознании зрителя. Инсталляция в целом становится символической моделью восприятия живописного произведения и знаком, созданным при совмещении традиционных и новых медиа. Такой знак тоже имеет своё означаемое и подлежит расшифровке; возможно, она будет не столь осязаемой, как в случае с баркодом, но неизбежно произойдёт в процессе коммуникации. Знаки множатся в пространстве языка; означаемое же остаётся неуловимо, неотделимо от символа и способа выражения.

**Dasha KHLAPOVA**  
**CODE**

*Russia, St. Petersburg.*  
2011

In this installation, the relationship between a symbol and a meaning, significant and signified are utterly formalized. On the picture, there is a sign, which is a code (barcode). Having deciphered it with the aid of a technical device, we get a meaning, the word «PAINTING». A similar thing also occurs in the process of reading paintings, only the interpretation takes place in the viewer's mind. The installation as a whole becomes a symbolic model of the perception of a painting and a sign created in the process of superimposing of traditional and new media. Such sign also has the signified of its own and is subject to be deciphered; it is possible that it would not be as tangible as it is in the case with the barcode, but it will inevitably occur in the process of communication. Signs multiply in the space of a language, but the signified remains elusive and inseparable from the symbol and means of expression.



## Александра ДЕМЕНТЬЕВА ПАМЯТЬ ЗЕРКАЛА

*Инженерное обеспечение:*  
«INTERFACE-Z» /  
Френсис Бра & Сандрин Шири.  
*Программирование:*  
первая версия – Зигфрид Канто;  
спред-версия – Барт Ванделут.  
*Производство:* «Adem vzw».  
Бельгия.  
2011

В этой интерактивной инсталляции отражение вставшего перед экраном зрителя окружают люди, иногда вовсе ему незнакомые. Из тьмы притворяющегося зеркалом экрана выходят те, кто стоял перед ним прежде и выделял всякие штуки в кажущемся одиночестве. Из темноты появляется незнакомец, присоединяется к зрителю, тот нервно оглядывается. Понимая умом, что это не призраки, зритель даже с нормальной психикой испытывает суеверный ужас – у зеркал и без того неоднозначная репутация, а тут рядом возникают непонятно откуда взявшиеся фигуры. Автор не пытается программировать поведение публики, уважает чужую свободу и не в силах предсказать последствия собственных экспериментов. Художник лишь провоцирует – зритель сам решает, втягиваться ли ему в процесс.

## Alexandra DEMENTIEVA MIRROR'S MEMORY

*Engineering:*  
INTERFACE-Z /  
Francis Bras & Sandrine Chiri.  
*Programming:*  
first version Siegfried Canto;  
spread version Bart Vandeput.  
*Production:* Adem vzw.  
Belgium.  
2011

In this interactive installation, the reflection of a viewer, who is standing before the screen, is surrounded by the people who are, at times, total strangers to him. From the dimness of the screen, that pretends to be a mirror, images of people emerge – of the ones who stood before it in the past and cavorted in a seeming solitude. A stranger emerges from the darkness and joins the viewer who looks back nervously. Mind understands that these are not ghosts, but even the sanest viewer experiences a superstitious terror – mirrors enjoy an ambiguous reputation as it is, and here there are these figures that appeared seemingly from nowhere. The author is not trying to program the public's behavior; she is respecting the freedom of others and is unable to predict subsequences of her own experiments. The artist but provokes – the viewer decides for himself whether or not he should get involved in the process.



## Александра ДЕМЕНТЬЕВА ПОЛЕ КОНТАКТА

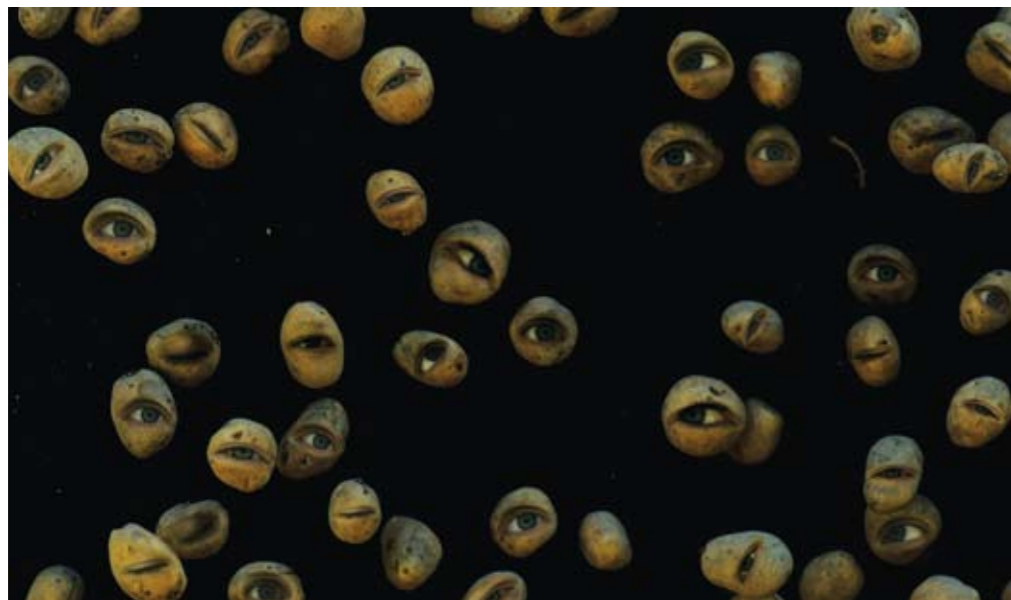
*Инженерное обеспечение:*  
«INTERFACE-Z» /  
Френсис Бра & Сандрин Шири.  
*Производство:*  
Медиа лаборатория Cyland, «Adem vzw».  
*Программирование:*  
Алексей Грачев & Сергей Комаров.  
Благодарность компании «SmartBe».  
Бельгия, Франция, Россия.  
2011

Одной из самых сладких грез человечества была встреча с иной разумной жизнью. Есть гипотеза, что ученые очень скоро должны будут открыть планету, условия жизни на которой будут очень близкими к нашим. Эта интерактивная инсталляция представляет собой «посадочную площадку». Чтобы это отметить, автор использует знак – пиктограмму 'PLAY'. Значение этого известно всем и понятно любому разуму: начать действие. Это подобно приглашению для инопланетян приземлиться и открыть новую эру вместе с человеческими существами. Форма пиктограммы будет вырезана на площадке. Вечером, когда становится темно, этот знак может быть зажжен дыханием зрителя в потоковый детектор, который будет установлен на подиуме прямо перед пиктограммой.

## Alexandra DEMENTIEVA CONTACT FIELD

*Engineering:*  
INTERFACE-Z /  
Francis Bras & Sandrine Chiri.  
*Production:*  
Cyland Media Lab, Adem vzw.  
*Programming:*  
Aleksey Grachev & Sergey Komarov.  
Thanks to SmartBe.  
Belgium, France, Russia.  
2011

One of the sweetest dreams of mankind was to meet other intelligent life. There is a hypothesis that very soon scientists would have to discover a planet that will have very similar life conditions to ours. This interactive installation is the "landing field". To mark it, the author uses a sign – the pictogram 'PLAY'. The meaning of this is known to everyone and understandable for any intelligence: to start action. It is like an invitation for the aliens to land and open a new era together with humans. Its shape will be cut in the site. In the evening, when it becomes dark, the sign could be lit by the viewer breathing into the flow detector that will be installed on a podium right in front of the pictogram.



**творческое объединение  
КУДА БЕГУТ СОБАКИ**  
Наталья ГРЕХОВА  
Ольга ИНОЗЕМЦЕВА  
Влад БУЛАТОВ  
Алексей КОРЗУХИН  
**ОСАДОК**

*Программирование: Денис Перевалов.  
Екатеринбург, Россия.  
При поддержке  
Уральского филиала ГЦСИ.  
2011*

В этой интерактивной инсталляции, на видео медленно падает картошка. Некоторым кажется, что она с глазами. Происходит это следующим образом: зритель входит в тёмный бокс и видит проекцию с медленно падающей картошкой. Если зритель смог сохранить внимание хотя бы 15 секунд, то, когда он разворачивается и уходит, след ему на картошке появляются глаза. Зритель может их увидеть, если внезапно обернётся, или если передумал уходить. Если зритель в боксе один, то он может увидеть глаза только один раз, поэтому, всматриваясь потом в картошку, ему может показаться, что насчёт глаз ему лишь показалось.

**Creative Union  
WHERE DOGS RUN**  
Natalia GREKHOVA  
Olga INOZEMTSEVA  
Vlad BULATOV  
Aleksey KORZUKHIN  
**PRECIPITATION**

*Computer Programming: Denis Perevalov.  
Yekaterinburg, Russia.  
Supported by  
Urals Branch of the NCCA.  
2011*

In this interactive installation, potatoes are slowly falling in the video. Some people think that they have eyes. This is how it happens: the viewer enters a dark box and sees the projection with slowly falling potatoes. If the viewer is capable of maintaining attention for at least 15 seconds, then, as he turns away to leave, he is followed by the eyes that appear on potatoes. The viewer could see them if he suddenly turns back or if he changes his mind about leaving. If the viewer is alone in the box, he could only see the eyes once. Therefore, peering afterwards into the potatoes, he might imagine that he only imagined the eyes.



**Анна ФРАНЦ  
КАРТОННАЯ КАПЕЛЬ**

*Медиа лаборатория CYLAND.  
Механика: Сергей Комаров.  
Моделирование: Варвара Егорова.  
Нью-Йорк, США, Санкт Петербург,  
Россия.  
2011*

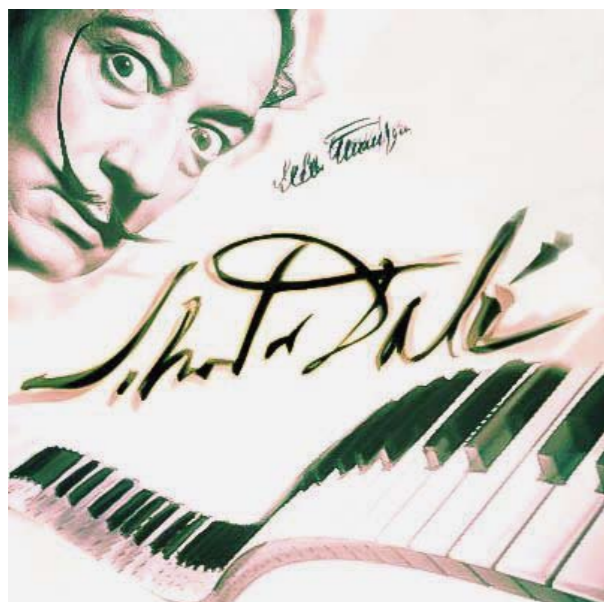
В этой инсталляции пять картонных кинескопов свисают с потолка «лицом вниз». В качестве персонажа видеошоу на их экранах выступает капля воды, которая разбухает и падает с характерным звуком, словно с карниза весной. Для зрителя смотреть телевизор «лицом вверх» не совсем естественно, но это самый естественный способ наблюдать за капающими сосульками на крыше. Зрителям следует сдерживать порыв уклониться от капель (поскольку реальной опасности замочить лицо не существует) и вместо этого с наслаждением подслушивать и подглядывать за этой капелью – и подставить лицо весне.

**Anna FRANTS  
CARDBOARD DRIPPINGS**

*Media Lab Cyland.  
Mechanics: Sergey Komarov.  
Modelling: Varvara Egorova.  
New York, USA, and St. Petersburg,  
Russia.  
2011*

In this installation, five cardboard TV image tubes are hanging from the ceiling “face down”. A character of the video show on each screen is a drop of water that swells and falls with a characteristic sound as if from the eaves in spring. For a viewer, to watch TV “face up” is not quite natural, but it is the most natural way to observe drippings from icicles on the roof. Viewers should control an urge to step aside (because there is no real danger of getting moisture on their faces), but, instead, enjoy spying and eavesdropping on these drippings – and face the spring.





**Анастасия МАКСИМОВА**  
**ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ**  
**МОЕМ...**

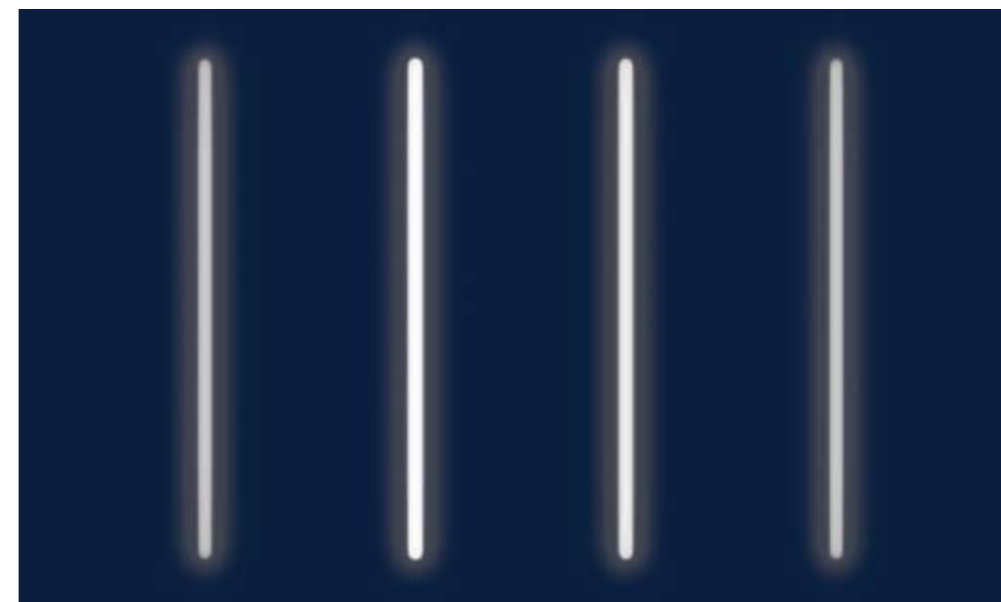
*Производство: центр «Прометей».  
Компьютерный дизайн  
и программирование: Айрат Нигматуллин.  
Казань, Россия.  
2011*

Всё на свете – в паутине взаимосвязей. Традиции связаны с инновациями, одни образы рождают другие, а личные следы каждого – почерк и подпись человека – связаны с психологическими чертами характера. В этой интерактивной компьютерной инсталляции графические образы – подписи выдающихся людей, несущие на себе психологический отпечаток личности – соотносятся с музыкальным рисунком. Каждая подпись, благодаря интеракции зрителей, получит собственное звучание. Что ты слышишь при имени Да Винчи, Дали или Наполеона? Мир соощущений каждого участника создаст овые музыкально-графические портреты известных персон. Идея преобразования графических образов в мелодию компьютерными средствами осуществлена под руководством Б. Галеева в «Прометее» в 2000 году; актуальная интерактивная трактовка – это дальнейшее развитие темы.

**Anastasia MAKSIMOVA**  
**WHAT'S IN**  
**A NAME...**

*Production: center "Prometheus".  
Computer Design  
and Programming: Airat Nigmatullin.  
Kazan, Russia.  
2011*

Everything in the world is in the web of interconnections. Traditions are connected with innovations, images engender other images, and the personal marks of each and every one – the handwriting and signature of a person – are connected to psychological traits of the character. In this interactive computer installation, graphic images – signatures of illustrious people that carry a psychological imprint of the personality in them – correlate with a musical sketch. Each signature, thanks to the viewers' interaction, will receive its own sounding. What do you hear when you see the name of Da Vinci, Dali or Napoleon? The world of synesthesia of each participant will create new musicalgraphic portraits of famous persons. The concept of transforming graphic images into a melody by the computer means was carried out at "Prometheus" under the direction of B. Galejev in 2000; the actual interactive treatment is a further development of the theme.



**Павел ИВАНОВ**  
**СКЛАДКА**

*Санкт-Петербург, Россия.  
2011*

Данная инсталляция является размышлением о метафоре «складки» в эпоху новой чувственности, визуального и психологического опыта перебирания подобий, поисков ранее не существовавшего. Звуковые и световые складки материй рождаются в непрерывном перцептивном цикле, становясь отражениями вдохновителей образов – электрических импульсов.

**Pavel IVANOV**  
**THE FOLD**

*St. Petersburg, Russia.  
2011*

This installation is a reflection on the metaphor of the "fold" in the age of new sensuality, visual and psychological practices of going through simulacra, and quest for that which did not exist before. Acoustic and photonic folds of the matters are born in a perpetual perceptual cycle by becoming reflections of the inspirers of images – electric impulses.



**Марина АЛЕКСЕЕВА  
В ЗАКЛЮЧЕНИИ**

*Лайтбокс, анимация: Марина Алексеева.  
Технические идеи: Сергей Карлов.  
Санкт-Петербург, Россия.  
2011*

Лайтбокс – тюремная камера, где нет сидельца, а только его мысли – и тупые, и светлые. Все они в заключении. Роль мыслей выполняют нанороботы на батарейках. Иногда у мыслей заканчивается энергия, и они останавливаются. В этом случае специально обученный человек достает спекшиеся мысли и меняет их на свежие, которые пока бегают. Суэта продолжается. Однако и этим мыслям скоро надо на зарядку. И так без конца.

**Marina ALEKSEEVA  
INCARCERATED**

*Lightbox, animation: Marina Alekseeva.  
Technical Ideas: Sergey Karlov.  
St. Petersburg, Russia.  
2011*

The lightbox is a prison cell that doesn't have an inmate – only his thoughts, both dull and light. They all are incarcerated. The role of thoughts is played by the batteries-operated nanorobots. Sometimes the thoughts run out of energy, and they stop. In this case, a specially trained person takes out the caked thoughts and replaces them with fresh ones that run, for now. The rat race continues. However, these thoughts will also need to be charged soon. And, this way, ad infinitum.



**Елена ГУБАНОВА  
Иван ГОВОРКОВ  
ФИЛЬТРАЦИЯ  
БЕЛОГО ШУМА**

*Видео: Елена Губанова.  
Видеоинженер: Виктор Рюхин.  
Медиа-лаборатория CYLAND.  
Программирование, монтаж:  
Сергей Комаров, Алексей Грачев.  
Санкт-Петербург, Россия.  
2011*

В этой видео-инсталляции изображение интерактивно связано с движением зрителя. Войдя в зал, человек «вспугивает» спокойствие и пустоту пространства, наполняя его движением. Он «пробуждает к жизни» реальность и отражение реальности и превращает «ничто» в «нечто». По мере продвижения зрителя пространство наполняется светящимися в темноте летающими белыми образами – птицами, беспокойным движением чёрного и белого, которое, в конце концов, «распыляется» в «белый шум». Художники используют видео не как законченный художественный образ, а как художественный материал. Скорее всего, здесь важен только свет, который, пробиваясь через темноту, принимает форму парящих птиц, заполняет собой пространство и исчезает, когда зритель уходит. Уходит наблюдатель – уходит свет – уходит тень – исчезает мир.

**Elena GUBANOVA  
Ivan GOVORKOV  
FILTRATION  
OF WHITE NOISE**

*Video: Elena Gubanova.  
Video Engineer Viktor Ryukhin.  
Media Lab CYLAND.  
Computer Programming, Assembly:  
Sergey Komarov, Aleksey Grachev.  
St. Petersburg, Russia.  
2011*

In this video installation, the image is interactively connected with the viewer's movements. By entering the room, a person "startles" the peace and emptiness of the space by filling it with the movement. He brings reality and the reflection of reality "to life" and turns "nothing" into "something". As the viewer moves, the space fills with fluorescent flying white images-birds – with the troubled movement of black and white that, ultimately, "pulverizes" into the "white noise". The artists use video not as a finished artistic image, but rather as an artistic material. Most likely, the only important thing here is the light that, forcing its way through darkness, assumes the shape of soaring birds, fills the space with itself and disappears when the viewer leaves. The beholder is gone – light is gone – shadow is gone – the world is gone.





**Жан ДЮБУА  
Хлоэ ЛЕФЕВР  
ОДНИМ ДЫХАНИЕМ**

*Программирование:  
Филипп Жан и Давид Болье.  
Монреаль, Канада.  
2008-2010*

Эта интерактивная видео-инсталляция приглашает зрителя вступить во взаимодействие с крупноформатными видеоизображениями в общественном месте. Мы видим два лица в профиль, каждое из которых надувает жевательную резинку и дает ей сдуваться; эти два пузырька словно бы соединяют этих двух персонажей. Зрителю предлагается позвонить по номеру на экране, подуть в свой мобильный телефон и, таким образом, взять дыхание персонажей под свой контроль. Подобное взаимодействие продолжается до тех пор, пока не ослабевает напряжение: тонкая мембрана жевательной резинки лопается, и каждый персонаж ретируется на свою сторону экрана.

**Jean DUBOIS  
Chloe LEFEBVRE  
BY MEAN OF SIGH**

*Programming:  
Philippe Jean and David Beaulieu.  
Montreal, Canada.  
2008-2010*

This interactive video installation invites the viewer to engage with large format video images in a public space. We see two faces in profile, each blowing a bubble of gum and letting it collapse; the two bubbles appear to connect the two characters. The viewer is prompted to call a number on the screen, blow into his mobile phone, and thereby control the breath of these characters. The interaction continues until the tension breaks: the thin membrane of gum tears and the characters recede to their sides of the screen.



**Антон ЧУМАК  
ПРОТОЗОЯ 3**

*Идея: Марина Колдобская.  
Программирование: Алексей Грачев.  
Производство:  
медиа лаборатория CYLAND.  
С.-Петербург.  
2011*

Первые машины пугали. Масса неодушевленного, непонятным образом упорядоченного железа двигалась сама собой, лязгала, гремела, крушила, сминала. Эта штука, наделенная признаками живого, не имела с человеком общего языка, и, управляя ею, создатель смутно чувствовал, что власть его над созданием иллюзорна. Бунт машин, власть машин, захват планеты машинами, гибель человечества – такие мрачные фантазии рождал вид конвейера, паровоза, турбины, пушки. Примерно такие же чувства рождают простейшие животные. Дело не в том, что они прыскают ядом, хлещут жалами или обвивают жгутиками. Мы и сами это умеем. Дело в том, что с ними не договориться. Программа, встроенная в них природой, не отвечает. Авторы Протозои лишили свой примитивный «робот» дисплеев, кнопок и пультов – коммуникационных украшений, дающих пользователю иллюзию управления – и оставили творца один на один с безъязыкой тварью.

**Anton CHUMAK  
PROTOZOA 3**

*Concept: Marina Koldobskaya.  
Programming: Aleksey Grachev.  
Production:  
Media Lab CYLAND  
St. Petersburg, Russia  
2011*

First machines intimidated. A mass of inanimate metal, arranged in an inexplicable fashion, moved on its own, clanged, rattled, crushed and squashed. That thing, endowed with characteristics of a living being, did not have a common language with humans, and, while controlling it, its creator vaguely realized that his power over his creation was illusory. The revolt of machines, machinocracy, overtaking of the planet by machines, doom of mankind – such grim fantasies were brought about by the view of a conveyor belt, a locomotive, a turbo, or a cannon. Approximately the same feelings are brought about by the protozoa. The point is not that they spray with venom, lash with stingers or entwine with flagella. We can do it as well. The point is that it is impossible to negotiate with them. The program that is built into them by nature, does not respond. The authors of Protozoa deprived their primitive “robot” of displays, buttons or control panels – the communication adornments that give the user an illusion of control – and left the creator one on one with the tongueless creature.



**Борис КАЗАКОВ**  
**ЭКРАНИЗАЦИЯ**

*Санкт-Петербург, Россия.  
При поддержке:  
ГЦСИ, Санкт-Петербург.  
2011*

Эта комбинированная видеоинсталляция является примером внедрения современного искусства непосредственно в пространство города с использованием видеопроекции в различных оптических средах.

**Boris KAZAKOV**  
**ADAPTATION**

*St. Petersburg, Russia.  
With the support  
of NCCA, S.-Petersburg Branch  
2011*

This combined video installation is an example of contemporary art penetrating directly into the space of a city with the use of video projection in various optic environments.



**Группа Art Business Consulting (ABC)**

**Максим ИЛЮХИН**  
**Михаил КОСОЛАПОВ**  
**Натasha СТРУЧКОВА**

**ДОСКИ ОБЪЯВЛЕНИЙ**  
**ГРУППЫ ABC**

*При поддержке  
галереи XL, Москва.  
Москва, Россия.  
2011*

Основа работы – пробковые доски, используемые в офисах для объявлений. Чуть более крупного, чем обычно, выставочного размера. К доскам приколоты стандартные цветные канцелярские кнопки. На первый взгляд может показаться, что они воткнуты хаотично, но потом замечаешь их организованность. Кнопки расположены в узлах структуры. Эта структура – совмещение двух ортогональных сеток, каждая со своей пространственной деформацией. Между кнопками растягиваются цветные канцелярские резинки, которые своими линиями образуют рисунок. Сама конструкция произведения демонстрирует различные аспекты работы художников, их коллективность, многоплановость, изменчивость и безграничную приспособляемость к контексту. А также их метод, их язык и возможно то, что языком не ухватывается.

**Group Art Business Consulting (ABC)**

**Maxim ILYUKHIN**  
**Mikhail KOSOLAPOV**  
**Natasha STRUCHKOVA**

**MESSAGE BOARDS**  
**OF ABC GROUP**

*With the support  
of Gallery XL, Moscow.  
Moscow, Russia.  
2011*

The foundation of this work is cork boards that are used in offices for announcements. They are somewhat larger than usual – the exhibition size. Standard color pushpins are stuck in the boards. At first glance, it might seem that they are positioned chaotically, but then one notices their organized nature. The pins are placed in the structure's nodes. This structure is created by two superimposed orthogonal networks, each with its own spatial deformation. In between the pins, there are stretched rubber bands that make a pattern with their lines. The very construction of the work demonstrates various aspects the artists' work, their collectiveness, multidimensionality, mobility and infinite adaptability to the context. Also, their method, their language and perhaps that, which the language fails to grasp.





**Лидия ВИТКОВСКАЯ  
Денис МИХАЙЛОВ  
ПЕРСОНАЛЬНЫЙ  
ТРАНСФОКАТОР**

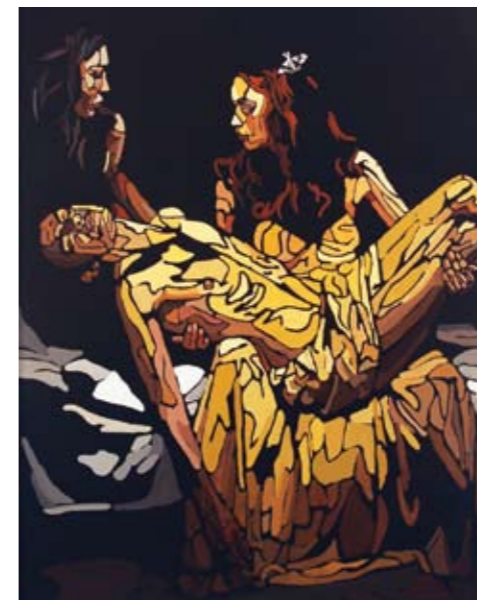
*Москва, Россия  
и Нью-Йорк, США.  
2010*

Технология «ди-джейства» может быть использована не только в музыке. Современные технологии позволяют создать своеобразный микс из традиционно считавшихся неизблемыми видов искусства – например, живописи. Персональный трансфокактор позволит каждому почувствовать в себе художника, переставляя фрагменты известных картин, то есть, «диджействуя» с известными произведениями. При этом, вновь созданные картины, всегда уступающие оригиналу, позволяют понять актуальность вечных ценностей.

**Lydia VITKOVSKAYA  
Denis MIKHAILOV  
PERSONAL  
TRANSFOCATOR**

*Moscow, Russia,  
and New York, USA.  
2010*

The technology of “DJ-ing” could be used not solely in music. Modern technologies present an opportunity to create a certain kind of mix from the art forms that have been traditionally considered sacrosanct – for instance, painting. The personal transfocator will allow everyone to find an artist in him/herself by rearranging fragments from the famous paintings, that is to say, by «DJ-ing» with the famed works. At the same time, newly created paintings, always inferior to the original, help us understand the enduring character of timeless values.



**Лидия ВИТКОВСКАЯ  
Денис МИХАЙЛОВ  
ИГРА В КЛАССИКИ**

*Галерея Дмитрия Семенова представляет:  
Живопись: Денис Михайлов.  
Видео-инсталляция: Лидия Витковская.  
Москва, Россия, и Нью-Йорк, США.  
2011*

Этот проект совмещает классические сюжеты в живописи с тем, что, безусловно, является современными технологиями. Причем новейшими и необычными технологиями. В результате, античная статуя обретает возможность двигаться и изменяться; сюжеты Караваджо получают возможность разговаривать со зрителем. Дополнительно, авторы проводят своеобразный тест: они предоставляют зрителю возможность интерактивно вмешаться в известные картины, изменяя цвет и саму композицию образов. Как ни странно, такая игра приводит к осознанию вечности шедевров и абсолютной непоколебимости гения создателей.

**Lydia VITKOVSKAYA  
Denis MIKHAILOV  
PLAYING CLASSICS**

*Dmitry Semenov Gallery Presents:  
Painting: Denis Mikhailov.  
Video Installation: Lydia Vitkovskaya.  
Moscow, Russia, and New York, USA.  
2011*

This project combines classical subjects with unequivocally modern technologies. Furthermore, these are most novel and unusual technologies. As a result, an ancient statue acquires an opportunity to move and change; Caravaggio's subjects are given an option to talk with a viewer. In addition, the authors conduct a noteworthy test: they provide the viewer with an opportunity interactively to intrude into the famous paintings by changing their colors and the very composition of images. Strange as it may seem, such a game causes the viewer to comprehend the eternal nature of masterpieces and the absolute perseverance of the genius of their creators.



## САУНД-КОМПИЛЯЦИЯ: ОТ ГОЛОСА К ШУМУ

Куратор: Катерина Либеровская  
Консультант: Филл Ниблок

2000-2011

Джим БЕЛЛ (Канада)  
Мария ЧАВЕС (США)  
Майкл ДЕЛИА (США)  
Шанталь ДЮМА (Канада)  
Брайан ЮБАНКС (США)  
Ричард ГАРЕТ (США)  
Иф, БВАНА  
(Ал Марголис) (США)  
Андре Эрик ЛЕТУРНО  
(Бенжамин Мюон) (Канада)  
Катерина ЛИБЕРОВСКАЯ (Канада)  
Даниэль НОЙМАНН  
(Германия/США)  
Филл НИБЛОК (США)  
Кристин НОРДВАЛ  
(США/Норвегия)  
Андреа ПАРКИНС (США)  
Лесли РОСС (США)  
Кейко УЕНИШИ (США/Япония)  
Барон ВЕСТБРУК (США)

«Лингва франка» (или рабочий – соединяющий – транспортный язык) является языком, систематически используемым для того, чтобы люди, говорящие на разных языках, могли общаться между собой. Саунд-арт может быть воспринят как лингва франка, передающая идеи непосредственно для слухового восприятия: от чистого ощущения к воображению, к медитации. Он вещает нам через такие элементы как записи действительности, шумы, ноты, тона, частоты, явления природы, найденные аудио-материалы,

## LINGUA FRANCA: FROM VOICE TO NOISE

Curated by Katherine Liberovskaya  
in consultation with Phill Niblock

2000-2011

Jim Bell (Canada)  
Maria Chavez (USA)  
Michael Delia (USA)  
Chantal Dumas (Canada)  
Bryan Eubanks (USA)  
Richard Garett (USA)  
If, Bwana  
(Al Margolis) (USA)  
Andre Eric Letourneau  
(Benjamin Muon) (Canada)  
Katherine Liberovskaya (Canada)  
Daniel Neumann  
(Germany/USA)  
Phill Niblock (USA)  
Kristin Norderval  
(USA/Norway)  
Andrea Parkins (USA)  
Leslie Ross (USA)  
Keiko Uenishi (USA/Japan)  
Byron Westbrook (USA)

A lingua franca (or working – bridge – vehicular language) is a language systematically used to make communication possible between people not sharing a mother tongue. Sound Art can be seen as a lingua franca conveying ideas specifically for aural perception: from pure sensation, to imagination, to meditation. It speaks to us through such elements as recordings of reality, noises, notes, tones, frequencies, natural phenomena, found audio material, voices, abstract utterances, and actual words from different languages. Thus, all the

голоса, абстрактные высказывания и реальные слова из разных языков. Соответственно, все работы этой программы представляют уникальные личные «лингва франка» по количеству представленных художников. В то же время, большинство этих произведений используют слова для выражения значений, весьма отличных от их буквальных определений.

pieces in this program represent as many unique personal linguas francas as the artists presented. At the same time, most of these works make use of words to express meanings very different from their literal definitions.



## Майкл Дж. ШУМАХЕР ФИЛЬТРЫ И ОТФИЛЬТРОВАННОЕ

США.  
2011

В этой звуковой инсталляции используются множественные громкоговорители, расположенные по залу в произвольном порядке. Таким образом, архитектура зала становится частью структуры музыки, соединяя физическое пространство со временем. В этой работе различными способами исследуется то, что происходит между данными, хранящимися на жестком диске, и мозгом, воспринимающим звук. В эмоциональном смысле, процесс полного окружения слушателя звуком вызывает очень мощные и примитивные реакции в нервной системе, поскольку это напоминает ей о времени, когда уши играли более активную роль в обнаружении опасности. Все в этой инсталляции «играется» на компьютере, благодаря чему решения о ритме и высоте звука принимаются на основании очень небольшого набора критериев.

## Michael J. SCHUMACHER FILTERS AND FILTERED

USA.  
2011

This is a sound installation using multiple loudspeakers placed randomly around the room. In this way, the architecture of the room becomes a part of the structure of the music, linking physical space with time. This piece explores by various methods what happens between the data stored on the hard drive and the perceiving of the sound by the brain. Emotionally, surrounding the listener with sound triggers very primitive and powerful responses in the nervous system, since it recalls a time when the ears were more active in the detection of danger. Everything in the installation is “played” by the computer, which makes decisions about rhythm and pitch based on small sets of criteria.



**Александр ДОЛГИН  
Ираида ЮСУПОВА  
Вилли МЕЛЬНИКОВ  
ВЕЧЕР МЕДИАОПЕР**

*Живой поэтический саундперформанс:  
Вилли Мельников.  
Музыка, саундарт, монтаж видео,  
режиссура:  
Ираида Юсупова.  
Россия, Москва.  
2011*

Медиаопера – род синтетического мультимедийного действия, в котором общая драматургия и драматургия отдельных составляющих в значительной степени определяется музыкальной драматургией. В программе «Вечер медиаопер» будут показаны «Реальное и невозможное» (анимированная антология супрематизма), «Пути и пространства» (по мотивам орбитальной фотографии космонавта Александра Скворцова), «Balletto» (по мотивам фотографий костюмов Франциско Инфанте) и некоторые другие работы.

**Alexander DOLGIN  
Iraida YUSUPOVA  
Willi MELNIKOV  
NIGHT AT THE MEDIAOPERA**

*Live Poetical Sound Performance:  
Willi Melnikov.  
Music, Sound Art, Video Editing,  
Directing:  
Iraida Yusupova.  
Russia, Moscow.  
2011*

Mediaopera is a kind of synthetic multimedia action in which the whole concept and the concepts of different elements are based on the musical concept. There are following works in the program: “Real & impossible” (Animated Anthology of Suprematism), “Ways & Spaces” (after space photographs by the cosmonaut Alexander Skvortzov), and “Balletto” (after the costume photography by Francisco Infante) among others.



**группа КАМЕННОЕ МОРЕ  
ВЛАДИМИР КИТЛЯР  
Дмитрий ШУБИН  
КИБЕРЭТНИКА**

*Санкт-Петербург, Россия.  
2001*

Мультимедийная игра вокруг концепции Владимира Проппа о повторяемости сюжетов, героев и ролей в мировой этнической культуре. Формально зритель увидит «игру в этническую музыку», целый сонм звуков аутентичных этнических инструментов – но на самом деле это музыка-призрак, залетевшая из будущего и уловленная музыкантами. Медиахудожник Дмитрий Шубин визуализирует эту игру манипуляциями с абстрактными символами, графическими вариациями на тему текста. Авторы перформанса продемонстрируют, как этническое можно оцифровать, разложить на повторяющиеся элементы и играть с ними – считать, каталогизировать, перемешивать. Изобретать новое киберэтническое.

**Group STONE SEA  
Vladimir KITLYAR  
Dmitry SHUBIN  
CYBERETHNICS**

*St. Petersburg, Russia.  
2011*

This is a multimedia game around the concept of Vladimir Propp regarding the repetitiveness of subjects, heroes and roles in the world ethnic culture. Formally, the spectator will see the “ethnic music play”, a whole multitude of sounds from authentic ethnic instruments, but, in reality, this is the ghost music that flew in from the future and was caught by the musicians. The media artist Dmitry Shubin visualizes this game by the manipulations with abstract symbols and graphic variations on the subject of text. The performance authors will demonstrate how the things ethnic could be digitized, rearranged into recurring elements and played with – how it is possible to count them, to catalogue, to medley. To invent new things cyberethnic.





**Филл НИБЛОК  
Катерина ЛИБЕРОВСКАЯ  
ЯЗЫКИ СЛОВ  
И ЖЕСТОВ**

*Аудио-видео концерт в двух частях.  
США и Канада.  
2011*

Первая часть фокусируется на языках слов. Живая версия инсталляции «Вавил-он», это аудио-видео произведение исследует мелодические и ритмические измерения устных языков, делая упор на звуке словесных выражений, а не на их значении. На видео сверхкрупным планом показаны около 70 участников, рассказывающих на примерно 50 языках о музыкальности и ритмичности их речи. Вторая часть фокусируется на языке тела. Концерт характерной для Ниблока минималистской протяжной музыки и 3 видео-проекции из его серии фильмов «Движение работающих людей». Снятые преимущественно в сельской местности разных стран, эти фильмы запечатлевают повседневную работу. В концерте, Ниблок показывает эти фильмы на нескольких экранах в «неопределимых» отношениях к его музыке и между собой.

**Phill NIBLOCK  
Katherine LIBEROVSKAYA  
LANGUAGES OF WORDS  
AND GESTURES**

*A two-part audio-video concert.  
USA and Canada.  
2011*

Part 1 focuses on verbal languages. A live version of the installation “Babel-On”, this audio-video work explores the melodic and rhythmic dimensions of spoken languages, which concentrates on the sound of verbal expression rather than on its meaning. It features some 70 participants – in extreme close-up video – speaking in some 50 languages about the musicality and rhythmicity of their language. Part 2 focuses on languages of the body. Concert featuring Niblock’s characteristic minimal drone music and 3 video projections from his film series “The Movement of People Working”. Shot in primarily rural environments in many countries, the films look at everyday work. Niblock presents these films on several screens during the concert in an “indeterminate” relationship to his music and among themselves.



**Дорит КРАЙСЛЕР  
ДОРИТ КРАЙСЛЕР  
И ТЕРМЕНВОКС**

*Нью-Йорк, США.  
2011*

Дорит Крайслер провозглашена одним из самых талантливых исполнителей на терменвоксе, и она основала Нью-Йоркское общество терменвокса. Дорит родилась и выросла в Австрии. В начале девяностых она переехала в Нью-Йорк, оставив занятия классической музыкой и возглавив рок-группу «Галцион». Когда Крайслер наконец повстречала терменвокс в 2000 г., она переложила на него свои другие музыкальные произведения и начала сольную карьеру. Дорит Крайслер исполнит некоторые из своих произведений на этом концерте.

**Dorit CHRYSLER  
DORIT CHRYSLER  
AND THEREMIN**

*New York, USA.  
2011*

Dorit Chrysler is hailed as one of the world's most accomplished theremin players and is the founder of the New York Theremin Society. Born and raised in Austria, Dorit moved to New York in the early nineties, leaving her studies of classical music behind and fronting the rock band «Halcion». When Chrysler finally encountered the theremin in 2000, she applied it to her compositions and started her solo career. Dorit Chrysler will play some of her compositions at this concert.





**Майкл Дж. ШУМАХЕР  
Филл НИБЛОК**  
**ПОДХОДЫ  
К МУЛЬТИКАНАЛЬНОМУ  
ЗВУКУ**

США. 2011

Авторы расскажут о трудном, но благодарном процессе предъявления неосведомленной публике возможностей «звука как искусства», об опыте беспредметности в контексте, где визуальное безоговорочно доминирует. Они представляют эту проблему и как лекторы и как художники, ссылаясь на исторические прецеденты, на роль технологии, а то, как композиторы и слушатели осваивали архитектурное пространство как место бытования звука. В ходе лекции зрители вовлекаются в беседу с авторами.



**Дорит КРАЙСЛЕР**  
**РУКИ ПРОЧЬ**

Нью-Йорк, США. 2011

Изобретенный в 1919 г. российским электрофизиком Львом Сергеевичем Терменом, терменвокс производит звуки без того, чтобы к нему прикасались, поэтому он необычайно труден для исполнителя. Терменвокс является одним из первых электронных музыкальных инструментов. Его появление способствовало созданию синтезаторов для будущих поколений. Дорит Крайслер в своей лекции рассказывает о судьбе наследия Льва Термена в настоящее время.

**Michael J. SCHUMACHER  
Phill NIBLOCK**  
**APPROACHES  
TO MULTI-CHANNEL  
SOUND**

USA. 2011

The authors will talk about the challenges and rewards of presenting to an unsuspecting public the virtues of “sound as art”, an object-less experience within a strongly visually biased context. They will discuss this from the point of view of both presenter and artist looking at historical precedents, at the role of technology and at how composers and audiences have responded to architectural space as the place inhabited by sound. In the course of the lecture, the audience will be involved in a discussion with the authors.

**Dorit CHRYSLER**  
**HANDS OFF**

New York, USA. 2011

Invented 1919 by Russian electrophysicist Leon Sergeyevich Termen, the Theremin generates sound without being touched, which makes it notoriously hard to play. The Theremin is one of the first electronic musical instruments. Its advent facilitated the creation of synthesizers for future generations. Dorit Chrysler will tell about Leon Termen’s legacy today.



**Фред ФОРЕСТ**  
**БАЛ БИРЖЕВИКОВ**

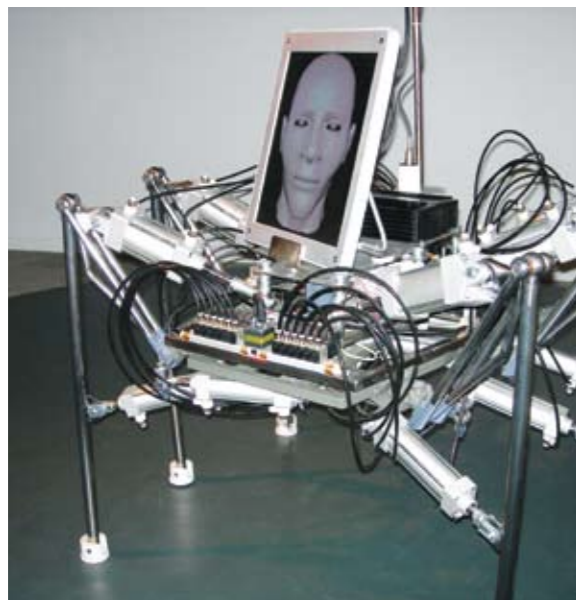
*Продюсер: Фердинанд Корте.  
Освещение события: Мартин Ланкло.  
Музыка: Джамальски и Девон Кларк.  
Нью-Йорк, США, и «Second Life».  
2011*

С едкой иронией автор делится своей точкой зрения на финансовый кризис: «Почти не секрет, что глобальный экономический кризис является не простым следствием нормальной деятельности свободного рынка, а неизбежным результатом расчетливых финансовых операций в крупном масштабе, проведенных влиятельными банковскими учреждениями. Действуя «исключительно в духе филантропии и щедрости», и «преследуя обеспечение благосостояния народов мира», эти учреждения поставили целые страны на грань банкротства».

**Fred FOREST**  
**THE TRADERS BALL**

*Producer: Ferdinand Corte.  
Coverage: Martin Lenclos.  
Music: Jamalski and Devon Clarke.  
New York, USA, and Second Life.  
2011*

With his over-the-top irony, the author shares his point of view on the financial crisis: “It is hardly a secret that the global economic crisis is not merely an effect of the normal workings of the free market, but the inevitable result of calculated financial operations on a massive scale undertaken by powerful banking institutions. Acting ‘solely out of a pure spirit of philanthropy and generosity’ and ‘in pursuit of the wellbeing of the people of the world’, these institutions have brought entire nations to the brink of bankruptcy.



Стеларк (Австралия).  
«Ходячая голова»,  
проект в развитии с 2007 г.,  
Великобритания-Германия-  
Австралия. Видеодокументация  
проекта, 5'36",  
DVD, 2007 г.  
© Фото: Стеларк.

Stelarc (Australia).  
Walking Head, 2007, GB/DE/AU.  
Video documentary film,  
5'36", color, stereo, DVD, 2007  
© 2007 Photo by Stelarc



**Дмитрий БУЛАТОВ**  
**НАУКА, ИСКУССТВО**  
**И ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ**  
**БЕССОЗНАТЕЛЬНОЕ**

Лекция.  
Калининград, Россия.  
2011

Хотя науку и технику сегодня принято считать практически инструментами, в действительности логические суждения, лежащие в их основе, коренятся в лабиринтах психики. В какой мере дискурс и контексты современного технологического искусства зависят от антропологической матрицы, связывающей воедино верования и ритуалы, реальное и воображаемое, субъект и объект? Концентрируя внимание на произведениях новейшего высокотехнологичного искусства, Булатов пытается выявить истоки современного технологического мифа с его культом эффективности, контроля, безудержного технического развития и экономической экспансии.

**Dmitry BULATOV**  
**SCIENCE, ART**  
**AND TECHNOLOGICAL**  
**UNCONSCIOUS**

Lecture.  
Kaliningrad, Russia.  
2011

Even though science and technology today are traditionally recognized as practical tools, in reality, their underlying logical arguments are rooted in labyrinths of the psyche. To what degree are the discourse and contexts of contemporary technological art dependent on the matrix binding together beliefs and rituals, the real and the imaginary, subject and object? Focusing on the works of the newest high-tech art, Bulatov attempts to disclose origins of the modern technological myth with its cult of efficiency, control, rampant technical development, and economic expansion.

**Дмитрий БУЛАТОВ**  
**ЭВОЛЮЦИЯ**  
**ОТ-КУТЮР:**  
**ИСКУССТВО И НАУКА**  
**В ЭПОХУ ПОСТБИОЛОГИИ**

Видеопокказ.  
При поддержке:  
Министерства культуры РФ,  
Фонда Форда,  
Дмитрия Зимина «Династия».  
Калининград, Россия.  
2009

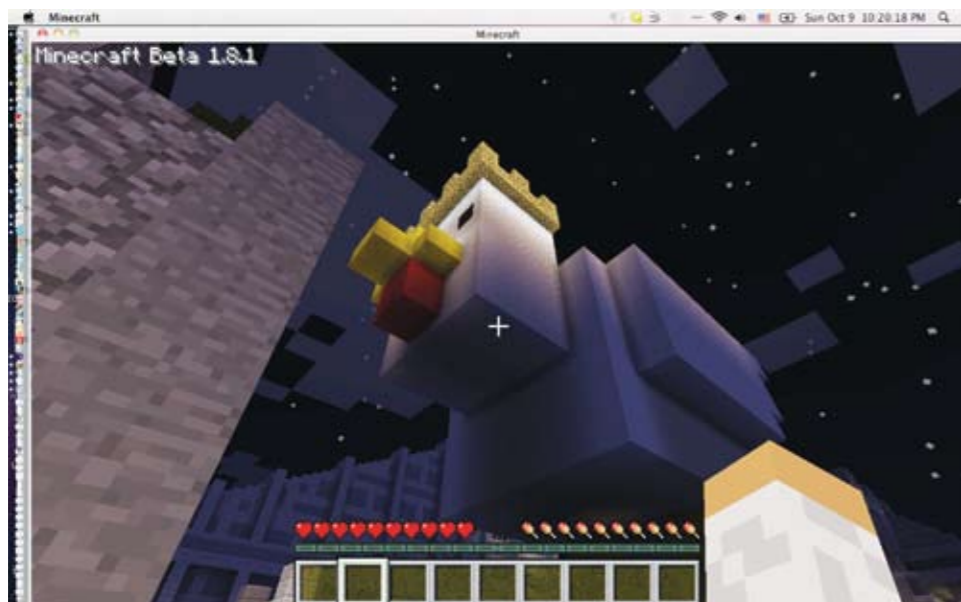
Это часть коллекции документальных фильмов о произведениях искусства, созданных с применением новейших технологий XXI века – искусственной жизни, робототехники, био- и генной инженерии. Полная коллекция фильмов была собрана в 2009 году и является крупнейшей в области современного технобиологического искусства в России и за рубежом.

**Dmitry BULATOV**  
**EVOLUTION**  
**HAUTE COUTURE:**  
**ART AND SCIENCE IN**  
**THE POSTBIOLOGICAL AGE**

Video Screening.  
With special thanks to:  
The Ministry of Culture of Russia,  
The Ford Foundation,  
and The Dynasty Foundation.  
Kaliningrad, Russia.  
2009

This film is a part of the collection of documentaries about artworks recently created using the latest 21st Century technologies: ALife, robotics, bio- and genetic engineering, etc. The full video collection was assembled in 2009, and it is the largest collection to date in the field of technobiological art in Russia and abroad.





**Данила ФРАНЦ**  
**МАЙНКРАФТ:  
 ВЗРЫВ ПОПУЛЯРНОСТИ  
 КРИПЕРА**

*Воркшоп для детей.  
 (Отдельное спасибо Артуру Мигдалу).  
 Нью-Йорк, США,  
 и Санкт-Петербург, Россия.  
 2011*

Исходная программа Майнкрафт была игрой от Нотча и Можанга, состоящей из блоков, создающих трехмерный мир. Изначально, игрок должен был построить убежище, чтобы защититься от монстров, но сейчас игроки используют трехмерные блоки Майнкрафта для создания произведений искусства – архитектуры, огромных статуй и т. п. Когда появился Мультиплеер, люди начали использовать Майнкрафт для создания вещей, вовсе не предусмотренных Нотчем, отталкиваясь от идей друг друга. Презентация будет проводиться на matcatsmp.com, одном из серверов, охватывающих созданные пользователем модули, полностью изменившие Майнкрафт. Этот конкретный сервер является точной репликой настоящего общества, включая экономическую систему, для участия в которой нужна логика. В эту презентацию будет включена виртуальная художественная выставка.

**Daniel FRANTS**  
**MINECRAFT:  
 CREEPER  
 GO BOOM!**

*Workshop for Children.  
 (Special thanks to Arthur Migdal).  
 New York, USA,  
 and St. Petersburg, Russia.  
 2011*

The original program Minecraft is a game made by Notch and Mojang that consists of blocks making up a 3D world. Its initial purpose was to have the player build a shelter and survive against monsters, but players now use Minecraft's 3D blocks to create art – architecture, huge statues, and more. When Multiplayer appeared, people started using Minecraft to create things that Notch had never anticipated by building on each other's ideas. The presentation will be hosted at matcatsmp.com, one of the servers to embrace user-made mods that have changed Minecraft entirely. This specific server is a perfect replica of a real-life society including an economic system, which requires logic to participate in. The presentation will feature a virtual art exhibition.



**Софи ЛАВО**  
**АКТИВНАЯ МАТРИЦА**

*Мастер-класс.  
 Интерактивный дизайн:  
 Жан-Франсуа Жего.  
 Программирование: Ив Гоффле.  
 Продюсеры: «Ателье дю Куб»,  
 «Мин ПариТех» и Софи Лаво.  
 Париж, Франция.  
 2011*

Первоначально эта работа основана на картине Кандинского «Желтое-красное-синее», а затем на его проектах для «другого» театра как «абстрактной сцены». Это развитие идеи «Увеличенной живописи», где зрителям дается возможность изменять композицию своими действиями в реальном времени. Инсталляция позволяет зрителям свободно перемещаться внутри картины, смоделированной в 3D. Идея заключается в том, чтобы создать сенсорный, эмоциональный и оригинальный эффект присутствия в мире, созданном художником, жить в нем и быть его частью.

**Sophie LAVAUD**  
**ACTIVE MATRIX**

*Master Class.  
 Interaction Design:  
 Jean-Francois Jego.  
 Computer Programming: Yves Gufflet.  
 Producers: Atelier du Cube,  
 Mines ParisTech and Sophie Lavaud.  
 Paris, France.  
 2011*

Originally, this work has been based first on Kandinsky's painting "Yellow-Red-Blue" and then on his projects for "another" theater as an "abstract scene". It explores the idea of "Augmented Paintings" where viewers are allowed to modify the composition with their actions in real time. The installation allows the audience to wander freely inside the painting, modelled in 3D. The idea is to promote a sensory, emotional and innovative participation effect in the world created by the painter, to live in it and to be part of it



**Анна ЕРМОЛАЕВА**  
**ВЕЧЕРИНКА ДЛЯ**  
**ОДИНОКИХ**

*Вена, Австрия.*  
*15 min.*  
*2003*

Проведя исследование жизни одиноких людей в Вене, я организовала вечеринку в моей студии осенью 2003г. Результатом было несколько счастливых пар. Одна из них до сих пор сохраняет отношения. Видео является документацией этой вечеринки.

**Анна JERMOLAEVA**  
**SINGLES**  
**PARTY**

*Vienna, Austria.*  
*15 min.*  
*2003*

After researching the Vienna singles scene for a few months I organized a singles party in my studio in autumn of 2003. It resulted in a few happy couples – one of them still going! – and a video piece documenting the party.



**Маша ША**  
**АВСD**

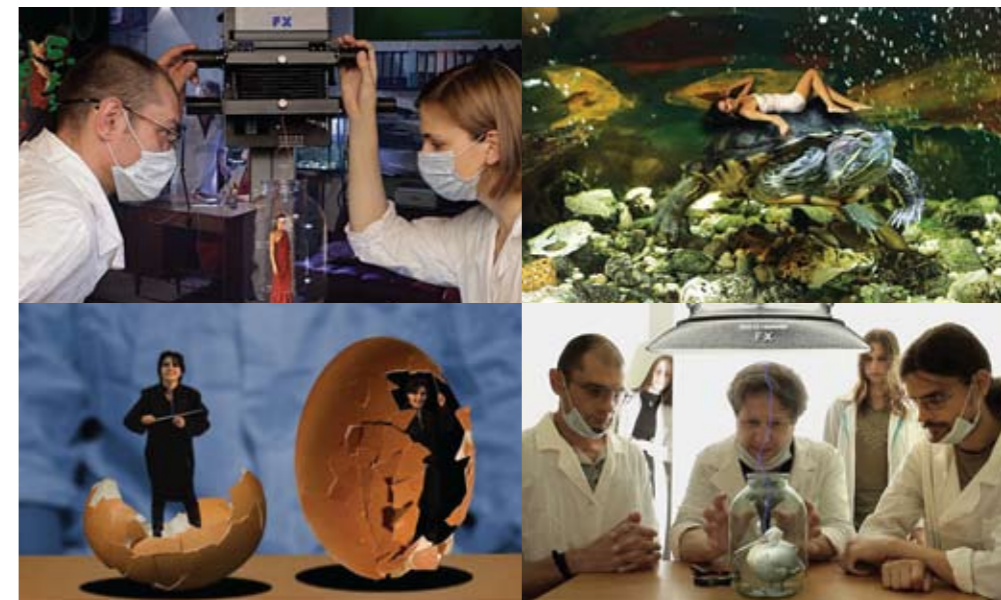
*Санкт-Петербург, Россия.*  
*4 min.*  
*2009*

Сложно разбираться со словами, особенно когда они не из твоего родного языка.

**Masha SHA**  
**ABCD**

*St. Petersburg, Russia.*  
*4 min.*  
*2009*

It is hard to deal with words, especially when they are not from your mother tongue.



**Александр ДОЛГИН**  
**Ираида ЮСУПОВА**  
**ПТИЦЫ**

*Режиссура, камера, изображение, анимация, спецэффекты: Александр Долгин.*  
*Режиссура, сценарий, музыка, саундарт, монтаж видео: Ираида Юсупова.*  
*Россия, Москва.*  
*2011*

В фильме используется вымышленный несуществующий язык, представляющий собой смесь редких, древних, искусственно сконструированных и симпровизированных языков, а также фрагментов некоторых опознаваемых языков. Каждый зритель поймёт фильм по-своему, а то, что останется недопонятым, будет сохраняться в памяти зрителя красивой тайной, которая впоследствии обязательно ему откроется.

**Alexander DOLGIN**  
**Iraida YUSUPOVA**  
**BIRDS**

*Directing, Camera, Image, Animation, Visual Effects: Alexander Dolgin.*  
*Directing, Script, Music, Sound Art, Video Editing: Iraida Yusupova*  
*Russia, Moscow.*  
*2011*

The language of this film does not exist – there is a strange mix of ancient, rare, artificially constructed and improvised languages as well as fragments of some identifiable languages instead of one real language. Everyone will understand the film in one's own way, and that which was not quite understood will remain in the viewers' memory as a beautiful mystery, which will be most certainly revealed to them one day.





**Максим СВИЩЁВ**  
**ДОН КИХОТ**

*Композитор: Александр Белков.  
Танцовщик: Марат Шемиунов.  
Санкт-Петербург, Россия.  
2011*

Работа создана по мотиву произведения Мигеля де Сервантеса «Дон Кихот». В этой работе Дон Кихот – это молодой человек, сидящий перед компьютером. Он влюбляется в образ девушки из интернета и погружается в пространство Windows. Он сражается в виртуальном пространстве с виртуальным пространством. В итоге он осознает, что это бессмысленно, и возвращается обратно в реальность, чтобы жить.

**Maxim SVISHCHEV**  
**DON QUIXOTE**

*Composer: Alexander Belkov.  
Dancer: Marat Shemiunov.  
St. Petersburg, Russia.  
2011*

The work is based on a motif of the book "Don Quixote" by Miguel de Cervantes. In this work, Don Quixote is a young man sitting before the computer. He falls in love with the image of a girl from the internet and immerses himself into the space of Windows. He fights in the virtual space with the virtual space. Eventually, he realized that this is pointless and returns to reality in order to live.



**Марина АЛЕКСЕЕВА**  
**МОЦАРТ И САЛЬЕРИ**

*Санкт-Петербург, Россия.  
2010*

«Моцарт и Сальери» – один из немногих литературных сюжетов, в котором накаляются нешуточные страсти, и при этом (на взгляд автора) полностью отсутствует эротика. Из похожего – «Малыш и Карлсон». Техника фильма – анимация из одежды «без людей». Поведение одежды в отсутствие в ней человека существенно отличается от ее поведения на людях. Все черно-белое. «Моцарт и Сальери» – эпизод 2 из серии фильмов «Жизнь и приключения БЕЛЫХ и ЧЕРНЫХ».

**Marina ALEKSEEVA**  
**MOZART AND SALIERI**

*St. Petersburg, Russia.  
2010*

"Mozart and Salieri" is one of the few literary subjects, in which momentous passions flare up, and, at the same time (in the author's view), it is totally devoid of erotica. Comparable is "Karlsson-on-the-roof". The film's technique is the animation of clothing "without people". The behavior of clothing when there is no person inside them differs significantly from their behavior when on people. Everything is black-and-white. "Mozart and Salieri" is Episode 2 from the series "Life and Adventures of WHITES and BLACKS".

**видеопрограмма  
НЕ СТОЛЬ ДАЛЕКИЕ  
ВОСПОМИНАНИЯ**

**Куратор: Бошко БОСКОВИЧ**

Эта выставка представляет собой часовую презентацию видеофильмов с территории, которая когда-то была Югославией. Мы прекрасно понимаем, что возвращение в прошлое является необратимым процессом, и цель данной презентации состоит в показе недавних произведений искусства, оказавшихся в рамках государства, которое уже не существует.



**video art program  
NOT SO DISTANT  
MEMORY**

**Curator: Boshko BOSKOVIC**

The exhibition comprises of an hour-long presentation of video works from the territory of what used to be Yugoslavia. One is fully aware that returning to the past is an irrecoverable process and the aim of this presentation is to showcase recent artworks that happen to be framed upon a country that once existed.

**Борjana МРДЖА  
Практически  
безупречная работа**

*Босния и Герцеговина  
2009. 4 мин 55*

**Borjana MRDJA  
Almost Perfect Work**

*(Bosnia & Herzegovina)  
4 min 55', 2009*

**Мария ДЖОРДЖЕВИЧ  
Согласно ее словам**

*Сербия  
2010. 9 мин 12*

**Marija DJORDEVIC  
According to Her**

*Serbia  
2010. 9 min 12*

**Албан МУЯ  
Палестина**

*Косово  
2005. 6 мин 42'*

**Alban MUJA  
Palestina**

*Kosovo  
2005. 6 min 42'*

**Данило ПРИНЬЯТ  
Идеальный любовник**

*Черногория  
2006. 2 мин 32'*

**Danilo PRNJAT  
Perfect Lover**

*Montenegro  
2006. 2 min 32'*



**Младен МИЛАНОВИЧ  
Присяга независимому  
искусству**

*Босния и Герцеговина  
2008. 3 мин 35'*

**Mladen MILJANOVIC  
Oath to Independent Art**

*Bosnia & Herzegovina  
2008. 3 min 35'*



**Сандра ДУКИЧ  
Борис ГЛАМОКАНИЧ  
Поездка в Нью-Йорк**

*Босния и Герцеговина  
2008. 3 мин 28'*

**Sandra DUKIC  
Boris GLAMOCANIN  
Trip to New York**

*Bosnia & Herzegovina  
2008. 3 min 28'*



**Лебан-КЛЯЙНДИНСТ  
Приобрети свой опыт  
в искусстве**

*Словения  
2010. 3 мин 58'*

**Leban-KLEINDIENST  
Buy Your Own Art  
Experience**

*Slovenia  
2010. 3 min 58'*



**Зоран ПОПОСКИ  
Портрет художника как  
культурного работника**

*Македония  
2010. 11 мин*

**Zoran POPOSKI  
Portrait of an Artist as  
a Cultural Worker**

*Macedonia  
2010. 11 min*



**Рената ПОЛЯК  
Без названия**

*Хорватия  
2010. 5 мин 52'*

**Renata POLJAK  
No Title**

*Croatia  
2010. 5 min 52'*



**видеопрограмма  
ПЛАН ДЕЙСТВИЙ:  
РЕАКЦИЯ**

**Кураторы: Юлия ГАРБУЗОВА,  
Наталья ПРИХОДЬКО**

Городская среда и публичное пространство являются частью нашей повседневной жизни, в которой местная культура и топография вырабатывают определенные нормы человеческого поведения. Порядок или хаос улиц и парков становятся своеобразным тестом нашей восприимчивости. В этих общественных местах художники предлагают акции, в которых повседневная динамика повседневной жизни осмысливается в качестве нового пластического опыта, а формы спонтанной реакции человека на предложенную ситуацию становятся автономным языком, не подчиненным прагматизму городского устройства.

**video art program  
ACTION PLANNING:  
REACTION**

**Curators: Julia GARBUZOVA,  
Natalia PRIKHODKO**

Urban environment and public space are a part of our everyday life, where local culture and topography form a certain standard of human behavior. Order or chaos of streets and parks become a kind of test of our sensitivity. In these public places artists propose actions in which the dynamics of everyday life is understood as a new plastic experience and the forms of people's spontaneous reaction to a proposed situation become an autonomous language independent from the pragmatism of the urban system.



**Иван АРГОТЕ  
Без названия**

*Нью-Йорк, США  
2009. 4'59"*

**Ivan ARGOTE  
Untitled**

*New York, USA  
2009. 4'59"*



**Жером ГРА  
Трансферт**

*Руан, Франция  
2002. 4'26"*

**Jerome GRAS  
Transfer**

*Rouen, France  
2002. 4'26"*



**Андреа АКОСТА  
Пешеходный переход**

*Берлин, Германия  
2010. 5'30"*

**The Crossing  
Andrea ACOSTA**

*Berlin, Germany  
2010. 5'30"*



**Лиенор ДОШЕ  
Безмолвный перформанс**

*Берлин Германия  
2009. 4'30"*

**Lienor DAUCHEZ  
Schweigerperformance**

*Berlin, Germany  
2009. 4'30"*



**Флоран МАТТЕИ  
Воздействие**

*Ницца, Франция  
2011. 4'54"*

**Florent MATTEI  
Impact**

*Nice, France  
2011. 4'54"*



**Френсис АЛИС  
Уборщики улиц Мехико**

*Мехико, Мексика  
2004. 6'56"*

**Francis ALYS  
Barrenderos of Mexico City**

*Mexico City, Mexico  
2004. 6'56"*



**Тьери РИВЬЕР  
Фиринга**

*Париж, Франция  
2009. 1'07"*

**Tieri RIVIERE  
Firinga**

*Paris, France  
2009. 1'07"*





творческое объединение

**СИНИЕ НОСЫ**

Вячеслав МИЗИН

Александр ШАБУРОВ

**НОВЫЕ МЕДИА-ТИТРЫ**

*Москва, Россия.*

2011

Видеоарт, как любое другое культурное явление, инертен и консервативен. Зато в повседневном быту накопилось множество новых жанров, которые еще не используются видео- и медиа-художниками.

А именно: заставка для банкомата; десктоп компьютера; картинка для мобильного телефона (со звуком, конечно, кажется, это называется рингтон); корпоративная презентация; компьютерная игра-стрелялка; игра-квест; игра-цивилизация; теленовости (с появляющимися по краям экрана заголовками); телереклама; телереклама, плавающая внизу экрана; политическая реклама; электронный магазин; интернет-баннер; интернет-видео (или даже свой собственный телеканал в интернете); видео-инструкция о безопасности в самолете; капсула памяти; послание внеземным цивилизациям. Сюда же можно приплести новые неэлектронные медиа: граффити; трафарет и прочий стрит-арт. Всё это мы и решили освоить.

Creative Union

**BLUE NOSES**

Vyacheslav MIZIN

Alexander SHABUROV

**NEW MEDIA TITLES**

*Moscow, Russia.*

2011

Video art, much like any other cultural phenomenon, is inert and conservative. On the plus side, the everyday routine accumulated numerous new genres that are not yet being used by video and media artist. To wit: ATM's startup screen; computer desktop; picture for a cell phone (with sound, of course, that's called "ringtone", we think); corporate presentation; computer shooting game; quest game; civilization game; TV news (with headlines that appear on the screen edges); TV ads; TV ads that float in the screen's bottom; political advertizing; electronic store; internet banner; internet video (or even one's own TV channel in the internet); video safety instruction on an airplane; memory capsule; message to alien civilizations. One could drag new non-electronic media into this: graffiti; stencil plate and other street art. All this is what we, in fact, decided to master.

Государственный центр современного искусства,  
С.-Петербургский филиал /  
National Centre for Contemporary Art, St.-Petersburg Branch  
[www.ncca.ru/spb](http://www.ncca.ru/spb)

St. Petersburg Arts Project Inc.  
[www.annafrants.net](http://www.annafrants.net)

Медиа лаборатория CYLAND / CYLAND media lab  
[www.cyland.ru](http://www.cyland.ru)

(-)