

13—24.11.2019



11D

12CITY

THE INTERNATIONAL
MEDIA ART FESTIVAL
ST. PETERSBURG

КИБЕР

ФЕСТ

12

КИБЕРФЕСТ-12

ЕЖЕГОДНЫЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ МЕДИАИСКУССТВА

www.cyberfest.ru

Санкт-Петербург
13 ноября – 24 ноября 2019 года

ОРГАНИЗАТОРЫ

St. Petersburg Arts Project Inc.
Медиа лаборатория CYLAND
www.cyland.org

КУРАТОРЫ ФЕСТИВАЛЯ

Анна Франц, Елена Губанова

СОВЕТ ФЕСТИВАЛЯ

Сильвия Бурины, профессор Университета Ка-Фоскари, директор Центра изучения российской культуры CSAR (Венеция, Италия)

Джузеппе Барбьери, профессор, глава факультета философии и культурного наследия Университета Ка-Фоскари (Венеция, Италия)

София Кудрявцева, руководитель Молодежного образовательного центра Государственного Эрмитажа (Санкт-Петербург, Россия)

КУРАТОРЫ ВЫСТАВОЧНЫХ ПРОГРАММ

ID / САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А. Л. ШТИГЛИЦА
Анна Франц, Варвара Егорова, Валентино Катрикала, Джек Аддис, Патриша Олиник, Карла Ганнис, Уильям Лейтам, Влад Струков, Лидия Грязнова

ID / АННЕНКИРХЕ
Елена Губанова, Анна Франц, Валентино Катрикала

ID / ГАЛЕРЕЯ МАРИНЫ ГИСИЧ
Анна Франц, Елена Губанова, Патриша Олиник

«TRANSITION SPACE» / ГАЛЕРЕЯ CHANGING ROOM.
ПРОЕКТ ХАССА-НИВЕ-КАРЗОН
Жером Ниве-Карзон

ID / ЦЕНТР ПЕРЕМЕЩЕНИЙ ВО ВРЕМЕНИ KOD
Елена Губанова, Анна Франц, Виктория Илюшкина, Изабелла Индольфи, Джек Аддис, Лидия Грязнова, Жером Ниве-Карзон

ID / ГАЛЕРЕЯ «ЛЮДА»
Сергей Комаров, Александр Иванов

ВЫСТАВОЧНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЕКТ ID / МОЛОДЕЖНЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР ГОСУДАРСТВЕННОГО ЭРМИТАЖА
София Кудрявцева, Анна Франц, Елена Губанова

VR-ПРОГРАММА (В РАМКАХ ВЫСТАВОЧНОГО ПРОЕКТА ID) / ЦЕНТР ПЕРЕМЕЩЕНИЙ ВО ВРЕМЕНИ KOD
Виктория Илюшкина, Елена Губанова (кураторы), **Дарья Черкашина** (координатор)

ВИДЕОПРОГРАММА «ЛИЧНОСТНАЯ ИДЕНТИФИКАЦИЯ»
Виктория Илюшкина (куратор), **Дарья Черкашина** (координатор)

ПРОГРАММА САУНД-АРТА
Сергей Комаров

КРУГЛЫЙ СТОЛ «СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО В АКАДЕМИЧЕСКОМ КОНТЕКСТЕ: МЕХАНИЗМЫ, СТРАТЕГИИ И ПЕРСПЕКТИВЫ ИНТЕГРАЦИИ»
Алан Болдон (модератор), **Екатерина Михайлова-Смольнякова** (координатор)

ДИАЛОГИ ПРО ID
Влад Струков

PR И МАРКЕТИНГ
Александр Иванов

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
ДИЗАЙН ЭКСПОЗИЦИЙ
Александр Менус (КБ «Своя школа»), **Елена Губанова**

ТЕХНИЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР
Алексей Грачев

ВЫСТАВОЧНЫЕ КОНСТРУКЦИИ
Филипп Аветисов, Андрей Шураков

МОНТАЖ ВЫСТАВОК
Александр Бочков, Анна Отсолайнен, Василий Баканов, Виктор Тимофеев, Сергей Киров, Вячеслав Шатовой, Дмитрий Широков, Николай Пудяков, Евгений Овсянников

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
Сергей Комаров

ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ ФЕСТИВАЛЯ
Александр Менус

МЕНЕДЖМЕНТ ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ
Сергей Тетерин, Павел Иванов, Антон Хлабов

ФОТО- И ВИДЕОДОКУМЕНТАЦИЯ
Михаил Борисов, Антон Хлабов, Юрий Горяной, Иван Сорокин

РАЗМЕЩЕНИЕ ГОСТЕЙ ФЕСТИВАЛЯ
Варвара Егорова, Яна Михалина, Ирина Грач, Всеволод Грач, Александр Теревенин, Дмитрий Поляков

КООРДИНАТОР ВОЛОНТЕРОВ
Светлана Сидорова

ЛОГИСТИКА
Варвара Егорова, Филипп Аветисов, Алексей Свисталюк

CYFEST 12

ANNUAL INTERNATIONAL FESTIVAL OF MEDIA ART

www.cyberfest.ru

St. Petersburg
November 13–24, 2019

ORGANIZERS

St. Petersburg Arts Project Inc.
CYLAND International Media Art Lab
www.cyland.org

FESTIVAL CURATORS

Anna Frants, Elena Gubanova

FESTIVAL BOARD

Silvia Burini, professor at the Ca' Foscari University, Director of the Center for the Studies of Russian Art CSAR (Venice, Italy)
Giuseppe Barbieri, professor, head of the Department of Philosophy and Cultural Heritage at the Ca' Foscari University (Venice, Italy)
Sofia Kudryavtseva, head of the State Hermitage Youth Educational Center (St. Petersburg, Russia)

CURATORS OF EXHIBITION PROJECTS

ID / SAINT PETERSBURG STIEGLITZ
STATE ACADEMY OF ART AND DESIGN
**Anna Frants, Varvara Egorova, Valentino
Catricalà, Jack Addis, Patricia Olynyk,
Carla Gannis, William Latham, Vlad Strukov,
Lydia Griaznova**

ID / ANNENKIRCHE
**Elena Gubanova, Anna Frants, Valentino
Catricalà**

ID / MARINA GISICH GALLERY
**Anna Frants, Elena Gubanova,
Patricia Olynyk**

“TRANSITION SPACE” / CHANGING
ROOM GALLERY. XASSA-NIVET-CARZON
PROJECT
Jerome Nivet-Carzon

ID / TIME TRAVEL CENTER KOD
**Elena Gubanova, Anna Frants, Victoria
Ilyushkina, Isabella Indolfi, Jack Addis,
Lydia Griaznova, Jerome Nivet-Carzon**

ID / LUDA GALLERY
Sergey Komarov, Alexander Ivanov

ID / STATE HERMITAGE YOUTH
EDUCATIONAL CENTER
**Sofia Kudryavtseva, Anna Frants,
Elena Gubanova**

VR PROGRAM (AS PART OF EXHIBITION
PROJECT ID) / TIME TRAVEL CENTER KOD
Victoria Ilyushkina, Elena Gubanova
(curators), **Darya Cherkashina** (coordinator)

VIDEO PROGRAM “PERSONAL IDENTITY”
Victoria Ilyushkina (curator),
Darya Cherkashina (coordinator)

SOUND ART PROGRAM
Sergey Komarov

ROUND TABLE “CONTEMPORARY ART
IN THE ACADEMIC ENVIRONMENT:
MECHANISMS, STRATEGIES AND
PERSPECTIVES OF INTEGRATION”
Alan Boldon (moderator),
Ekaterina Mikhailova-Smolniakova
(coordinator)

DIALOGUES ABOUT ID
Vlad Strukov

COMMUNICATIONS
& MARKETING
Alexander Ivanov

PRODUCTION

DESIGN OF EXHIBITION SPACES
Alexander Menus (Design Bureau “Svoya
Shkola”), **Elena Gubanova**

TECHNICAL DIRECTOR
Aleksey Grachev

EXHIBITION STRUCTURES
Filipp Avetisov, Andrey Schurakov

INSTALLATION OF EXHIBITS
**Alexander Bochkov, Anna Otsolainen, Vasily
Bakanov, Victor Timofeev, Sergey Kirov,
Vyacheslav Shatrovov, Dmitry Shirokov,
Nikolay Pudiyakov, Evgeny Ovsyannikov**

SOFTWARE
Sergey Komarov

FESTIVAL IDENTITY
Alexander Menus

INTERNET RESOURCES, DEVELOPMENT
AND SITE SUPPORT
**Sergey Teterin, Pavel Ivanov,
Anton Khlavov**

PHOTO AND VIDEO DOCUMENTATION
**Mikhail Borisoff, Anton Khlavov,
Yury Goryanov, Ivan Sorokin**

HOSPITALITY & ACCOMODATION
**Varvara Egorova, Yana Mikhailina,
Irina Grach, Vsevolod Grach, Alexander
Terebenin, Dmitry Polyakov**

VOLUNTEERS COORDINATOR
Svetlana Sidorova

TRANSPORT AND LOANS
**Varvara Egorova, Filipp Avetisov,
Alexey Svistaluk**

ОРГАНИЗАТОРЫ
INITIATORS

bigdatasolutions.ru

BIG DATA SOLUTIONS

ONE MARKETDATA

ST. PETERSBURG ARTS PROJECT

media art lab



ГЕНЕРАЛЬНЫЕ ПАРТНЕРЫ
GENERAL PARTNER



STIEGLITZ ACADEMY



ЦЕНТР
ПЕРЕМЕЩЕНИЙ
ВО ВРЕМЕНИ
ул. Комсомола, 2



ИНСТИТУЦИОНАЛЬНЫЕ ПАРТНЕРЫ INSTITUCIONAL PARTNERS

МОЛОДЕЖНЫЙ ЦЕНТР
ГОСУДАРСТВЕННОГО
ЭРМИТАЖА



MARINA GISICH GALLERY

Анненкирхе
Лютеранская Церковь Святой Анны
ул. Кирочная, д. 8



A N N
N A
O V A

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
PARTNERS



швейцарский совет по культуре
prohelvetia

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Посольство Швейцарии в России



Kingdom of the Netherlands



H3K
House of
Electronic
Arts
Basel



pro arte

Sponsored by
BrightSign

ГЕНЕРАЛЬНЫЕ МЕДИА-ПАРТНЕРЫ
GENERAL MEDIA PARTNERS



телеканал



СТРАТЕГИЧЕСКИЙ
МЕДИА-ПАРТНЕР
STRATEGIC MEDIA PARTNER



ПЕРВОЕ
ПОПУЛЯРНОЕ
ТЕЛЕВИДЕНИЕ

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР
Big Data Solutions

СПОНСОР
OneMarketData

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
ИНФОРМАЦИОННЫЙ ПАРТНЕР
Телеканал «78»

ПАРТНЕРЫ

**Санкт-Петербургская государственная
художественно-промышленная
академия имени А. Л. Штиглица**

**Молодежный образовательный центр
Государственного Эрмитажа**

Арт-центр «Пушкинская-10»

**Центр изучения российской культуры
CSAR Университета Ка-Фоскари**

**Международный фестиваль
The Lumen Prize**

**Международное общество искусств,
наук и технологий «Леонардо»**

БЛАГОДАРНОСТИ

Леонид Франц, PhD, президент
Big Data Solutions

Анна Николаевна Кислицына, кандидат
исторических наук, доцент, ректор
СПбГХПА имени А. Л. Штиглица

Алексей Юрьевич Талашук, советник
при ректорате СПбГХПА имени
А. Л. Штиглица, народный художник
Российской Федерации, академик
Российской академии художеств,
член Союза художников России

Татьяна Вячеславовна Ковалева,
кандидат искусствоведения, проректор
по научной работе, профессор СПбГХПА
имени А. Л. Штиглица, член Союза худож-
ников России, член Международной
ассоциации искусствоведов

Василий Сергеевич Муравьев-Амурский,
почетный профессор СПбГХПА
имени А. Л. Штиглица

Виктория Константиновна Стрельцова,
советник при ректорате СПбГХПА
имени А. Л. Штиглица, почетный
работник высшего профессионального
образования РФ

Виктория Валентиновна Горбунова,
менеджер по договорам и делопроиз-
водству управления по научной работе
СПбГХПА имени А. Л. Штиглица

Сильвия Бурины, PhD, профессор
Университета Ка-Фоскари в Венеции,
директор Центра изучения российской
культуры (CSAR)

Михаил Борисович Пиотровский,
директор Государственного Эрмитажа

Елена Федоровна Коловская, директор
благотворительного фонда культуры
и искусства «Про Арте»

Юлий Андреевич Рыбаков,
вице-президент товарищества
«Свободная культура» (арт-центр
«Пушкинская-10»)

Мирон Муждаба, член правления
товарищества «Свободная культура»,
генеральный директор арт-центра
«Пушкинская-10»

Евгений Раскатов, диакон, попечитель
Анненкирхе

Анна Тыренко, координатор
образовательных проектов в научно-
просветительском отделе Молодежного
центра Государственного Эрмитажа

Родион Атаулин, координатор
образовательных проектов в научно-
просветительском отделе Молодежного
центра Государственного Эрмитажа

Марина Гисич, директор и основатель
Галереи Марины Гисич

Кирилл Владимирович Дьяковский,
генеральный директор АО «Третий парк»

Александр Михайлович Хазов,
заместитель генерального директора
АО «Третий парк»

Денис Данилов,
руководитель отдела маркетинга
АО «Третий парк»

Про Гельвеция Москва, Швейцарский совет по культуре при Посольстве Швейцарии

Анна Арутюнова, директор представительства Про Гельвеции в Москве

Евгения Диамантиди, заместитель директора представительства Про Гельвеции в Москве

Дмитрий Шубин, арт-директор Музея звука

Надежда Колесникова, руководитель PR-службы телеканала «78»

Алексей Владимирович Брылёв, All Light Media

Светлана Георгиевна Павлова, исполнительный директор научно-производственной фирмы «СИН»

Олег Игоревич Быховский, начальник выставочного отдела Военно-медицинского музея

Французский институт в Санкт-Петербурге

Юлия Старовойтова

Коллектив типографии «Альфа-Штамп»

Алексей Свисталюк

Юрий Штерн

Иво Яэгер

Никита Любимов

Команда волонтеров фестиваля

**GENERAL SPONSOR
Big Data Solutions**

**SPONSOR
OneMarketData**

**GENERAL MEDIA PARTNER
TV channel 78**

PARTNERS

Saint Petersburg Stieglitz State Academy of Art and Design

State Hermitage Youth Educational Center

Art Center Pushkinskaya-10

Center for the Studies of Russian Art CSAR at the Ca' Foscari University

The Lumen Prize international festival

Leonardo: International Society for Arts, Sciences and Technology

ACKNOWLEDGEMENTS

Leonid Frants, PhD, President of Big Data Solutions

Anna Nikolayevna Kislitsyna, PhD in History, Associate Professor, President of the Stieglitz Academy

Aleksey Yuriyevich Talashchuk, Advisor to the Rectorate at the Stieglitz Academy, People's Artist of the Russian Federation, member of the Russian Academy of Arts, member of the Russian Union of Artists

Tatiana Vyacheslavovna Kovaleva, PhD in Art History, Provost for Research, Professor at the Stieglitz Academy, member of the Russian Union of Artists, member of the International Association of Art Critics

Vasily Sergeyevich Muravyev-Amursky, Honorary Professor at the Stieglitz Academy

Victoria Konstantinovna Streltsova, Advisor to the Rectorate at the Stieglitz Academy, Honored Worker of Higher Professional Education of the Russian Federation

Victoria Valentinovna Gorbunova, Contracts and Records Manager of the Scientific Research Department at the Stieglitz Academy

Silvia Burini, PhD, Professor at the Ca' Foscari University in Venice, Director of the Center for the Studies of Russian Art (CSAR)

Mikhail Borisovich Piotrovsky, Director of the State Hermitage Museum

Elena Fedorovna Kolovskaya, Director of the PRO ARTE Foundation for Culture and Arts

Yuly Andreyevich Rybakov, Vice President of the "Free Culture" partnership (Art Center Pushkinskaya-10)

Miron Muzhdaba, Member of the Board of the "Free Culture" partnership, General Director of the Art Center Pushkinskaya-10

Yevgeny Raskatov, Deacon, Custodian of Annenkirche

Anna Tyrenko, Educational Projects Coordinator of the Research and Education Department at the State Hermitage Youth Educational Center

Rodion Ataulin, Educational Projects Coordinator of the Research and Education Department at the State Hermitage Youth Educational Center

Marina Gisich, Director and Founder of the Marina Gisich Gallery

Kirill Vladimirovich Dyakovsky, General Director of Tretiy Park

Alexander Mikhailovich Khazov, Deputy General Director of Tretiy Park company

Denis Danilov, Head of Marketing of Tretiy Park company

Pro Helvetia Moscow, Swiss Arts Council of the Embassy of Switzerland

Anna Arutyunova, Director of the Moscow Office of Pro Helvetia in Moscow

Evgenia Diamantidi, Deputy Director of the Moscow Office of Pro Helvetia

Dmitry Shubin, Art Director of the Museum of Sound

Nadezhda Kolesnikova, PR Director of TV channel 78

Alexey Vladimirovich Brylyov, All Light Media

Svetlana Georgievna Pavlova, Executive Director of SIN Research and Production Company

Oleg Igorevich Bykhovskiy, Head of the Exhibition Department at the Museum of Military Medicine

Institut français de Saint-Pétersbourg

Julia Starovoitova

Staff of the Alpha-Stamp Printery

Alexey Svistalyuk

Yury Stern

Ivo Jäger

Nikita Lyubimov

Festival Volunteers

КИБЕРФЕСТ-12:ID

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ МЕДИАИСКУССТВА

При зарождении портрета как жанра человека запечатлевали в лучший момент жизни — на пике зрелости, сил и свершений. Портрета, живописного ID, удостаивались обеспеченные и влиятельные люди. Галереи образов хранятся в музеях, в то время как метаданные о героях полотен — кто они и почему изображены — отрываются от носителя, оседают в архивах и головах знатоков. Остаются видимые образы, которые получают множество интерпретаций, зависящих от бэкграунда смотрящих. Портрет как прообраз бесконечной интерпретации сегодня получает новые формы.

Зыбкий образ на мерцающем экране. Зачарованный Нарцисс смотрит на девайс и смахивающим жестом влево-вправо выбирает отражение на сегодня. Но только ли он сам определяет свой выбор? Глядя в тот же экран, он следит за другими, принимая за правило игры, что в этот момент следят и за ним. Взгляд других, как и собственный взгляд на взгляд других, способен превратить процесс формирования образа в бесконечное блуждание по зеркальной галерее.

Теперь мы можем составлять бесконечную портретную галерею аватаров на все случаи жизни. Можем ежедневно уточнять, обновлять образ или, наоборот, заморозить момент и ничего не менять годами, говорить об одном и молчать о другом, вовсе не показывать себя, мимикрировать, создавать симулякры, красть аккаунты и плодить двойников. Образ поддается как легкой корректировке, так и трансформации до неузнаваемости. Для всего этого необязательно быть известным, обеспеченным или общественно значимым. Это доступно всем, у кого есть гаджет.

Истиной в последней инстанции становится тело, которое служит доказательством существования и уникальной характеристикой. Биометрия превращается в документ. От тела пока не отказаться. И доходит до

абсурда: тело необходимо, потому что оно взаимодействует с девайсом.

Вещь-девайс сама имеет ID и выступает его хранителем для человека. Свой набор цифр есть и у человека, и у вещи. У людей — ИНН, паспорт, номер социального страхования. У вещей — идентификатор, штрихкод, IMEI. Вход по отпечатку пальца, через распознавание лица становится точкой взаимодействия между машиной и человеком. ID делает неизвестное известным, названным, атрибутированным. Авторизация через ID обеспечивает доступ и препятствует входу посторонних. Логины и пароли — одновременно и замок, и отмычка.

Цельность бытия, присутствия в мире распадается. То, что определяет и формирует человека, поселилось и в цифре. Можно быть одновременно в двух «здесь и сейчас» — реальном и виртуальном. Существование расщепляется на множество аккаунтов во всех формах виртуальной коммуникации с миром — от аккаунтов в социальных сетях, почтовых клиентах, сервисах и играх до мобильных телефонов и банковских счетов. ID зависает между виртуальным и реальным, вымышленным и реальным, телом и вещью.

Образ жизни, исключающий доступ в интернет, все больше походит на отшельничество. Тем не менее быть в сети пока еще скорее полезно, чем жизненно необходимо. Столкновение с артикулированной позицией интернет-отшельника, или технолуддита, который отказывается от новой версии еще более удобного гаджета или от обладания им вовсе, показывает, как изменилось наше восприятие повседневной жизни. Нежелание быть представленным или оставлять минимальный след в интернете превращается в радикальную позицию, граничащую с маргинализацией. И это тем заметнее, чем моложе поколение. Мы видим, как

сместилась граница нормального и общепринятого, как изменилось понимание комфортного существования, где ежедневная рутина включает регулярное погружение в интернет при безопасном и бесперебойном доступе к нему.

У ID большой разброс значений — от термина в психоанализе до документа, удостоверяющего личность. Нас интересует, что представляет собой ID в мире людей и вещей, какие новые смыслы появляются при их взаимодействии и к чему это приводит.

Елена Губанова, Анна Франц, Лидия Грязнова

CYFEST-12:ID

THE INTERNATIONAL MEDIA ART FESTIVAL

With an emergence of a portrait genre, a person was depicted in his prime – in the fullness of years, capabilities and accomplishments. Only prosperous and influential people were honoured to have a portrait, this painted ID. These pictures are kept in the museums while the metadata about the canvases' protagonists – who they are and why they are depicted – detach from an object and stay in the archives and in the heads of experts. All that's left are visual images that acquire multiple interpretations depending on beholder's background. Today, portrait as a prototype of infinite interpretation is acquiring new forms.

There is a vague image on the flickering screen. The spellbound Narcissus looks at the device and, with a swipe to-the-left-to-the-right gesture, chooses his reflection for today. However, is he the only one who determines his choice? When he looks at the screen, he watches the others and accepts, as rules of the game, the fact that he himself is being watched at this moment. The gaze of the others, much like one's own gaze at the others, is capable of transforming the process of image-building into the infinite roaming in a mirror gallery.

Now one can compose one's own infinite portrait gallery of avatars for every occasion. One is able to clarify and update the image or, the other way around, to freeze the moment and change nothing for years, to speak about certain things and keep quiet about others, to not reveal oneself at all, to mimic, to create simulacra, to steal the accounts and to generate doppelgangers. The image can be slightly corrected and transformed beyond all recognition at the same time. To achieve all this, one doesn't need to be famous, wealthy or socially engaged.

The body becomes an ultimate truth, serving as an evidence of the existence and a unique characteristic. Biometrics turns into a document. For now, one cannot abandon the

body. This is getting absurd: the body is needed because it interacts with a device.

A device itself has an ID and serves as its keeper for a human. Both a thing and a man have their own set of numeric characters. People have a TIN, a passport and a Social Security Number. Things have their own ID – an identifier, a barcode and an IMEI. The access through the use of fingerprint or face recognition becomes a point of interaction between the machine and the human being. The ID turns the unknown into the known, named and attributed. Authorization through an ID provides an access and prevents strangers from entering. Logins and passwords are being both a lock and a picklock at the same time.

The integrity of being and presence in the world is disintegrating. What determines and forms a human has been also extrapolated towards a digital world. One can simultaneously be in the two "here and now" – the real and the virtual. The existence breaks down into a multitude of the accounts in all forms of virtual communication with the world – from social media, mail clients, services and games to mobile phones and bank accounts. The ID hovers between the virtual and the real, the invented and the real, the body and the thing.

A lifestyle that excludes access to the Internet more and more looks like a hermitry. Nevertheless, being online is still rather helpful than essential. An encounter with the articulated position of an Internet hermit or a technoluddite who refuses to get the new version of a yet more user-friendly gadget or to have it at all reflects how the notion of daily life has changed. The reluctance to be represented or to leave a minimal footprint in the Internet turns into a radical position bordering on marginalization. The younger the generation, the more noticeable it is. We observe how the boundary of what's normal or conventional has shifted,

how the notion of comfortable existence, whose day-to-day set of daily routine includes a regular dose of Internet (if there is a secure and nonstop access to it), has changed.

ID has a wide scatter of meanings – from the term in psychoanalysis (id) to the document that certifies one's identity (ID). We are interested in what ID represents in the world of people and things, what new meanings come to life when they interact and where it leads to.

Elena Gubanova, Anna Frants, Lydia Griaznova

УЧАСТНИКИ

Владимир Абих (Россия)
Семен Агроскин (Россия)
Джек Аддис (Великобритания)
Нело Акамацу (Япония)
Марина Алексеева (Россия)
Карин Андерсен (Германия–Италия)
Елена Артеменко (Россия)
Гирилал Баарс (Швеция)
Эмма Байер (Россия)
Ив Бартлетт (Франция)
Людмила Белова (Россия)
Илья Белоруков (Россия)
Мариса Бенито (Испания)
Марина Блинова (Россия)
Алан Болдон (Великобритания)
Ваутер ван Велдховен (Нидерланды)
Виргиль Видрих (Австрия)
Ангелина Воскопулу (Греция)
Карла Ганнис (США)
Маша Годованная (Россия)
Алексей Грачев (Россия)
Лидия Грязнова (Россия)
Иван Говорков (Россия)
Фелисьен Гоге (Швейцария–Франция)
Елена Губанова (Россия)
Маша Данцис (Германия)
«ДВЕНЕОДНА» (Россия)
Александра Дементьева (Бельгия)
Сандрин Дёмье (Франция)
Лили Диаз-Коммонен (Финляндия)
Алексей Дымдымарченко (Россия)

Анна Евтюгина (Россия–США)
Барвара Егорова (Россия)
Фарнияз Закер (Иран–Великобритания)
Полина Зинзивер (Россия)
Александр Иванов (Россия)
Павел Игнатъев (Россия)
Виктория Илюшкина (Россия)
Изабелла Индольфи (Италия)
Василий К. (Россия)
Сергей Калабин (Россия)
Сергей Карлов (Россия)
Валентино Катрикала (Италия)
Марио Клингеманн (Германия)
Коллективный проект студентов магистерской программы «Цифровое искусство» Института Пратта (США)
Коллективный проект студентов СПбГХПА имени А. Л. Штигилица (Россия)
Сергей Комаров (Россия)
Малицин Кортес (Мексика)
София Кудрявцева (Россия)
Брам Латтре (Бельгия)
Эллен К. Леви (США)
Дейзи Лейтам (Великобритания)
Уилльям Лейтам (Великобритания)
Квентин Ленжеле (Бельгия)
Александра Лерман (США)
Марк Ли (Швейцария)
Курт Лидварт (Россия)
Зои Лин (Тайвань)
Янн Лоншан (Швейцария)
Наталья Лях (Россия–Франция)

Борис Магрини (Швейцария)
Саммер МакКоркл (США)
Реза Масуд (Иран)
Алмагуль Менлибаева (Германия–Казахстан)
Вирджиния Ли Монтгомери (США)
Музей вечно играющих аттракционов (Россия)
Ив Нецхаммер (Швейцария)
Жером Ниве-Карзон (Франция)
Алиса Николаева (Франция)
Патриша Олиник (США)
Юла Пападопулу (Греция)
Денис Патракеев (Россия)
Лэнс Патнэм (Великобритания–США)
Брайан Пейдж (США)
Роберто Пульезе (Италия)
Даниэле Пуппи (Италия)
Керим Рагимов (Россия)
Кристиан Райнер (Италия)
Туомо Райнио (Финляндия)
Владимир Раннев (Россия)
Мартин Рейнхарт (Австрия)
Дэвид Розенбум (США)
Доминик Ролан (Франция)
Эрика Руби (США)
Анастасия Русакова (Россия)
Влад Струков (Великобритания)
Екатерина Сысоева (Россия)
Александр Теревенин (Россия)
Сергей Тетерин (Россия–Литва)
Най Томпсон (Великобритания)

Анна Франц (Россия–США)
Эдуард Хайман (Россия)
Бьянка Хиссе Сильва (Бразилия–Норвегия)
Махта Хоссейни (Иран)
Ди Ху (Китай)
Джо Хэмблтон (Канада)
Нина Цегледи (Канада)
Аня Цирлина (Россия–Швейцария)
Франц Черами (Италия)
Янина Черных (Россия)
Читрон | Лунарди (Италия)
Александр Шишкин-Хокусай (Россия)
Макс Филипп Шмид (Швейцария)
Никита Шохов (Россия–США)
Казу Янаги (Япония)
Сид Яндовка (Россия–Швейцария–США)
Aizek (Россия)
Alg (Россия)
Bioroboty 019 (Россия)
KMPST (Россия)
Kumatic Ensemble (Россия)
MASBEDO (Италия)
Necko (Испания)

PARTICIPANTS

Vladimir Abikh (Russia)
Jack Addis (UK)
Semyon Agroskin (Russia)
Aizek (Russia)
Nelo Akamatsu (Japan)
Marina Alekseeva (Russia)
Alg (Russia)
Karin Andersen (Germany–Italy)
Elena Artemenko (Russia)
Girilal Baars (Sweden)
Yves Bartlett (France)
Emma Bayer (Russia)
Ilia Belorukov (Russia)
Ludmila Belova (Russia)
Marisa Benito (Spain)
Bioroboty 019 (Russia)
Marina Blinova (Russia)
Alan Boldon (UK)
Valentino Catricalà (Italy)
Franz Cerami (Italy)
Yanina Chernykh (Russia)
Citron | Lunardi (Italy)
Malitzin Cortés (Mexico)
Nina Czegledy (Canada)
Mascha Danzis (Germany)
Alexandra Dementieva (Belgium)
Sandrine Deumier (France)
Lily Díaz-Kommonen (Finland)
DVNEODNA (Russia)
Alexey Dymdymarchenko (Russia)
Varvara Egorova (Russia)

Endless Attractions Museum (Russia)
Anna Evtiugina (Russia–USA)
Anna Frants (Russia–USA)
Carla Gannis (USA)
Masha Godovannaya (Russia)
Félicien Goguey (Switzerland–France)
Ivan Govorkov (Russia)
Alexey Grachev (Russia)
Lydia Griaznova (Russia)
Elena Gubanova (Russia)
Joe Hambleton (Canada)
Bianca Hisse Silva (Norway)
Mahta Hosseini (Iran)
Erica Hruby (USA)
Di Hu (China)
Sid Iandovka (Russia–Switzerland–USA)
Pavel Ignatiev (Russia)
Victoria Ilyushkina (Russia)
Isabella Indolfi (Italy)
Alexander Ivanov (Russia)
Vassily K. (Russia)
Sergey Kalabin (Russia)
Sergei Karlov (Russia)
Eduard Khaiman (Russia)
Mario Klingemann (Germany)
KMPST (Russia)
Sergey Komarov (Russia)
Sofia Kudryavtseva (Russia)
Kymatic Ensemble (Russia)
Daisy Latham (UK)
William Latham (UK)

Bram Lattré (Belgium)
Marc Lee (Switzerland)
Quentin Lengelé (Belgium)
Alexandra Lerman (USA)
Ellen K. Levy (USA)
Kurt Liedwart (Russia)
Zoey Lin (Taiwan)
Yann Longchamp (Switzerland)
Nataliya Lyakh (Russia–France)
MASBEDO (Italy)
Reza Masoud (Iran)
Almagul Menlibayeva (Germany–Kazakhstan)
Summer McCorkle (USA)
Virginia Lee Montgomery (USA)
Necko (Spain)
Yves Netzhammer (Switzerland)
Alisa Nikolaeva (France)
Jerome Nivet-Carzon (France)
Patricia Olynyk (USA)
Bryan Page (USA)
Gioula Papadopoulou (Greece)
Denis Patrakeev (Russia)
Roberto Pugliese (Italy)
Daniele Puppi (Italy)
Lance Putnam (UK–USA)
Kerim Ragimov (Russia)
Christian Rainer (Italy)
Tuomo Rainio (Finland)
Vladimir Rannev (Russia)
Martin Reinhart (Austria)

David Rosenboom (USA)
Anastasia Rusakova (Russia)
Max Philipp Schmid (Switzerland)
Alexander Shishkin-Hokusai (Russia)
Nikita Shokhov (Russia–USA)
Vlad Strukov (UK)
Student collaborative project, Pratt MFA Digital Arts Program (USA)
Student collaborative project, St. Petersburg Stieglitz Academy of Art and Design (Russia)
Ekaterina Sysoeva (Russia)
Alexander Terebenin (Russia)
Sergey Teterin (Russia–Lithuania)
Nye Thompson (UK)
Anya Tsyrlina (Russia–Switzerland)
Wouter van Veldhoven (Netherlands)
Angelina Voskopoulou (Greece)
Virgil Widrich (Austria)
Kazu Yanagi (Japan)
Farniyaz Zaker (Iran–UK)
Polina Zinziver (Russia)

ID

13–24 ноября

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ
ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-
ПРОМЫШЛЕННАЯ АКАДЕМИЯ
ИМЕНИ А. Л. ШТИГЛИЦА**

ID

November 13–24

**SAINT PETERSBURG
STIEGLITZ STATE
ACADEMY
OF ART AND DESIGN**

ID

13–15 ноября

АННЕНКИРХЕ

ID

November 13–15

ANNENKIRCHE

ID

14 ноября – 4 декабря

ГАЛЕРЕЯ МАРИНЫ ГИСИЧ

ID

November 14 – December 4

MARINA GISICH GALLERY

TRANSITION SPACE

15 ноября – 19 декабря

**ГАЛЕРЕЯ CHANGING ROOM.
ПРОЕКТ ХАССА-НИВЕ-КАРЗОН**

TRANSITION SPACE

November 15 – December 19

**CHANGING ROOM GALLERY.
XASSA-NIVET-CARZON PROJECT**

ID

16–24 ноября

**ЦЕНТР ПЕРЕМЕЩЕНИЙ ВО ВРЕМЕНИ
KOD**

ID

November 16–24

**TIME TRAVEL CENTER
KOD**

ID

17–24 ноября

ГАЛЕРЕЯ «ЛЮДА»

ID

November 17–24

LUDA GALLERY

ID

19–24 ноября

**МОЛОДЕЖНЫЙ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ
ЦЕНТР ГОСУДАРСТВЕННОГО
ЭРМИТАЖА**

ID

November 19–24

**STATE HERMITAGE
YOUTH EDUCATIONAL
CENTER**



ВЫСТАВОЧНЫЙ ПРОЕКТ ID

13–24 НОЯБРЯ

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ
ГОСУДАРСТВЕННАЯ
ХУДОЖЕСТВЕННО-
ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ
А. Л. ШТИГЛИЦА

EXHIBITION PROJECT ID

NOVEMBER 13–24

SAINT PETERSBURG
STIEGLITZ STATE
ACADEMY OF ART
AND DESIGN

КУРАТОРЫ

Анна Франц (Россия–США), Варвара Егорова (Россия), Валентино Катрикала (Италия), Джек Аддис (Великобритания), Патриша Олиник (США), Карла Ганнис (США), Уильям Лейтам (Великобритания), Влад Струков (Великобритания), Лидия Грязнова (Россия)

CURATED BY

Anna Frants (Russia–USA), Varvara Egorova (Russia), Valentino Catricalà (Italy), Jack Addis (UK), Patricia Olynyk (USA), Carla Gannis (USA), William Latham (UK), Vlad Strukov (UK), Lydia Griaznova (Russia)

УЧАСТНИКИ

Иван Говорков (Россия)
Елена Губанова (Россия)
Александра Дементьева (Бельгия)
Фарнияз Закер (Иран–Великобритания)
Марио Клингеманн (Германия)
Коллективный проект студентов
магистерской программы «Цифровое
искусство» Института Пратта (США)
Коллективный проект студентов
СПбГХПА имени А. Л. Штиглица (Россия)
Дейзи Лейтам (Великобритания)
Уильям Лейтам (Великобритания)
Александра Лерман (США)
Музей вечно играющих аттракционов
(Россия)
Ив Нецхаммер (Швейцария)
Лэнс Патнэм (Великобритания–США)
Брайан Пейдж (США)
Роберто Пульезе (Италия)
Даниэле Пуппи (Италия)
Александр Теребенин (Россия)
Най Томпсон (Великобритания)
Анна Франц (Россия–США)
Макс Филипп Шмид (Швейцария)
MASBEDO (Италия)

PARTICIPANTS

Ivan Govorkov (Russia)
Elena Gubanova (Russia)
Alexandra Dementieva (Belgium)
Farniyaz Zaker (Iran–UK)
Mario Klingemann (Germany)
Student collaborative project,
Pratt MFA Digital Arts Program (USA)
Student collaborative project,
St. Petersburg Stieglitz Academy
of Art and Design (Russia)
Daisy Latham (UK)
William Latham (UK)
Alexandra Lerman (USA)
Endless Attractions Museum (Russia)
Yves Netzhammer (Switzerland)
Lance Putnam (UK–USA)
Bryan Page (USA)
Roberto Pugliese (Italy)
Daniele Puppi (Italy)
Alexander Terebenin (Russia)
Nye Thompson (UK)
Anna Frants (Russia–USA)
Max Philipp Schmid (Switzerland)
MASBEDO (Italy)

Елена Губанова, Иван Говорков
(Россия)

Просветленный

кинетическая инсталляция, 2019

Инженер Алексей Грачев

При поддержке медиалаборатории CYLAND

Искатель, с усилием совершая определенное действие, пытается увидеть Искомое. В результате этого действия раскрывается Тайна (лотос); Искатель предстает перед своим отражением в зеркале и понимает, что он и есть Искомое. Внезапно ослепленный световым бликом зеркала, в котором он только что видел свое отражение, Искатель ощущает, что он и есть свет. Происходит соединение с Источником Света через эмоционально ослепляющую вспышку, которая уничтожает прежнюю иллюзорную идентификацию личности.

13



Elena Gubanova, Ivan Govorkov
(Russia)

The Enlightened One

kinetic installation, 2019

Engineer Aleksey Grachev

Supported by CYLAND Media Art Lab

The Seeker tries to see the Sought-for through the effort of his action. The action results in the unlocking of the Mystery (lotus) where the Seeker stands in front of his reflection in the mirror and understands that he is the Sought-for. Suddenly blinded by a flicker of light from the mirror in which he has just seen his reflection, the Seeker senses that he is the light. A connection with the Light Source takes place through an emotionally blinding flash that annihilates the former illusory personal identity.



Александра Дементьева (Бельгия)

Широко закрытый глаз

интерактивная видеоинсталляция, 2019

При поддержке медиалаборатории CYLAND

О глазах можно говорить бесконечно, о них слагают поэмы и пишут научные трактаты. Их часто называют «зеркалом души», и это выражение, как ни парадоксально, приобрело почти буквальный смысл с изобретением одного из самых эффективных методов идентификации человека — по радужной оболочке. Ее красоту и сложность можно сравнить с поверхностью планеты. Глаза — как небесные тела в бесконечных галактиках, которые мы наблюдаем в ночном небе.

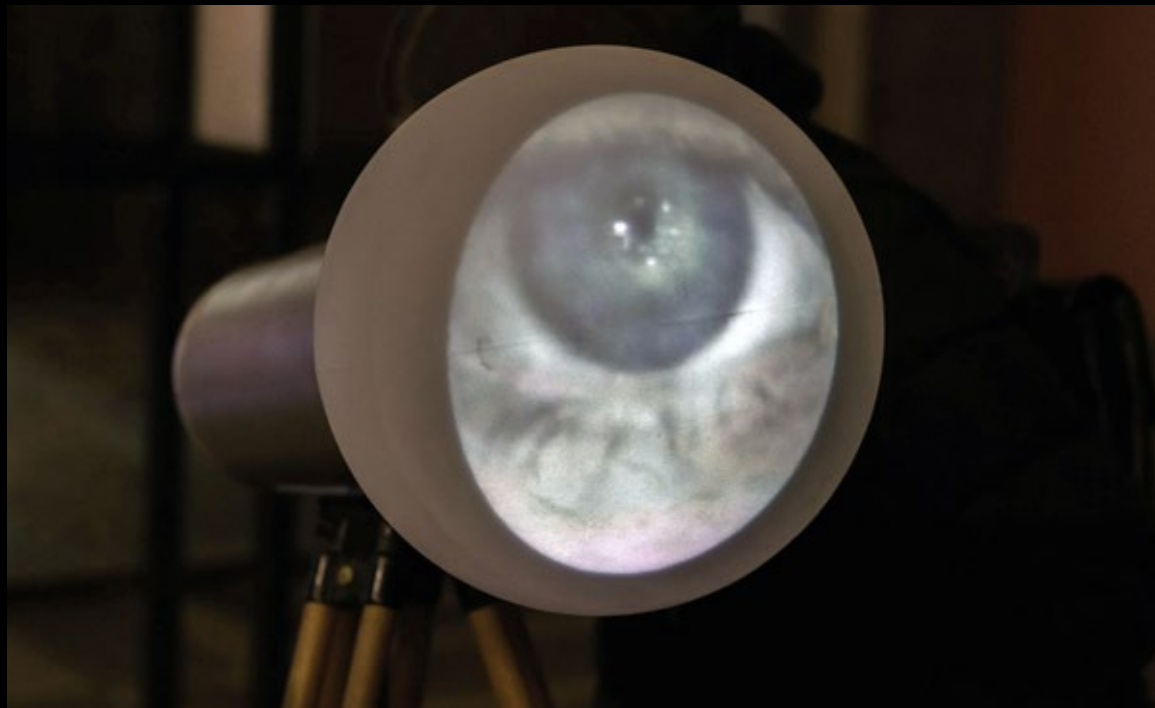
Alexandra Dementieva (Belgium)

Eye Wide Shut

interactive video installation, 2019

Supported by CYLAND Media Art Lab

One can talk forever about the eyes, they are celebrated by poets and praised in scientific treatises. They are commonly known as “windows to the soul”, which has paradoxically gained a literal meaning with the invention of one of the most effective identification methods, the iris recognition. Its beauty and complexity could be compared with the surface of the planet. The eyes are celestial bodies in infinite galaxies which we observe in the night sky.





15



Фарнияз Закер (Иран–Великобритания) Земной рай

инсталляция, 2008–2010

Серия «Земной рай» — дань уважения персидскому ковру и исследование его роли в трансформации пространства. Ковры одновременно отображают и создают пространство благодаря своей текстуре и замысловатому рисунку — например, на тему садового дизайна, с мотивами и узорами, отсылающими к реальным персидским садам. Тем, кто знаком с такими садами, а также с религиозными и поэтическими метафорами, которые ими вдохновлены, известно, что ковры традиционно служили укрытием от часто засушливого и сурового иранского климата и считались символом и земным воплощением рая. Своей серией художественных интервенций Фарнияз Закер привлекает внимание к этим культурным, историческим и пространственным контекстам, нередко уничтоженным или забытым, а значит, потерянным для современного зрителя.



Farniyaz Zaker (Iran–UK) The Earthly Paradise

installation, 2008–2010

“The Earthly Paradise” series is an homage to the Persian carpet and an exploration of its role as a medium of spatial transformation. Carpets both reflect and generate space. They do so through their texture and their intricate designs, such as the garden design, whose motifs and patterns draw on the actual layout and details of Persian gardens. To those familiar with these gardens and with the religious and poetic tropes associated with them, carpets have traditionally served as a refuge from the often arid and harsh climate of Iran and as a symbol and earthly embodiment of paradise. This series’ artistic intervention draws attention to these cultural, historical and spatial contexts, which often no longer exist, have been destroyed or forgotten, and are therefore sometimes lost for contemporary viewers.

Фарнияз Закер (Иран–Великобритания)

**Марионетка за кулисами,
марионетка за окном**

видеоинсталляция, 2012

Работа основана на рассказе Садега Хедаята, в котором молодой парижский студент влюбляется в манекен. Тот обладает всеми качествами, которые герой ищет в женщине: совершенством, спокойствием, заинтересованностью. Студент покупает манекен и привозит его в Иран в гробу. Чтобы избежать конфликта со своей невестой, он прячет манекен в комнате и завязывает с ним весьма эксцентричные отношения любви и ненависти. Когда невеста в конце концов обнаруживает спрятанную «женщину», она начинает ревновать и подражать манекену. Однажды ночью, когда мужчина возвращается домой и отодвигает штору, «статуя» направляется к нему. В панике он достает пистолет и стреляет в свою невесту.

И манекен, и невеста из рассказа Хедаята по-своему идеальны. Тогда как невеста девственна и невинна, манекен подобен модели из журнала *Vogue*. Эту безупречную женщину всегда что-то отделяет, будь то витринное стекло или журнальная страница. Видео усиливает зловещее сходство, показывая множество изображений обеих женщин, так что мы видим, что они клоны.

Farniyaz Zaker (Iran–UK)

**Puppet Behind the Curtain,
Puppet Behind the Window**

video installation, 2012

The installation is based on Sadegh Hedayat's short story, where the main protagonist, a young student in Paris, falls in love with a mannequin. It has all the qualities that the student is looking for in a woman: perfection, serenity, interest. The student buys the mannequin and brings it back to Iran inside a coffin. In order to avoid any conflict with his fiancé, he hides the mannequin in his room and starts a very eccentric love-hate relationship with it. When the fiancé eventually discovers the hidden "woman", she becomes jealous and begins to imitate the mannequin's looks and ways. One night, when the man returns home and pulls aside the curtain, "the statue" walks towards him. In panic, he pulls out his gun and shoots his fiancé.

Both the mannequin and the fiancé in Hedayat's story are somehow perfect. While the fiancé is virginal and innocent, the mannequin is perfect in the way that a model in "Vogue" magazine would be. This faultless woman is always behind a barrier, whether it is a shop window or a magazine page. The video exaggerates this uncanny resemblance by showing multiple images of both, so we can see that these women are clones.



Марио Клингеманн (Германия) Жуткое зеркало

*интерактивная цифровая инсталляция,
2018*

Инсталляция функционирует в режиме реального времени и состоит из экрана, камеры и компьютера. Изображение с камеры обрабатывается серией генеративно-состязательных сетей, преобразующих лица зрителей в их жуткие версии. Эти образы основываются на лицах, которые искусственный интеллект ранее видел и изучил. Пока зритель смотрит в зеркало, машина включает его лицо в свою выборку, постепенно исправляя генерируемые черты, и первоначальное искажение сменяется усредненным образом.



17

Mario Klingemann (Germany) Uncanny Mirror

interactive digital media installation, 2018

This real-time installation consists of a screen, a camera and a computer. The camera image is processed by a series of generative adversarial networks that transform the spectators' faces into uncanny representations of themselves. Those representations are based on faces AI has previously seen and subsequently learned. Whilst looking into the mirror the machine will incorporate the face of the viewer into its training set, gradually changing the appearance of the faces it generates, and deviate from its initial bias towards a statistical average of the visitors' distribution.





**Коллективный проект студентов магистерской программы
«Цифровое искусство» Института Пратта (США)**

E.V.O.D.E.V.O.R.E.V.O

видеоинсталляция, 2018

Участники: Анджела Чен, Энджи Хуанг, Ричан Ли, Зои Ли, МК Luff, Кристофер Муньос, Нот Лью, Хода Рами, Офер Шувал. Под руководством Карлы Ганнис

Совместный проект девяти художников, работающих с разными медиа: от анимации до интерактивного искусства. Под руководством профессора Карлы Ганнис они предприняли попытку соединить свои навыки и художественные стили для размышления об эволюции идентичности и человеческого сознания.

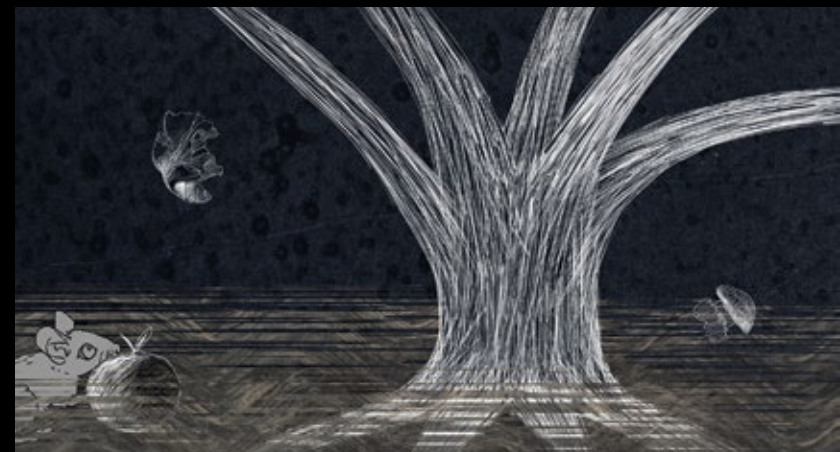
**Student collaborative project,
Pratt MFA Digital Arts Program (USA)**

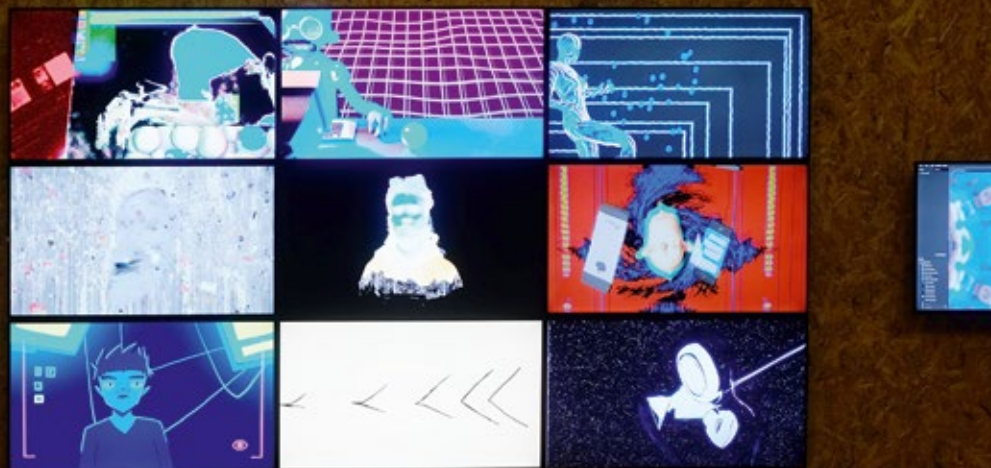
E.V.O.D.E.V.O.R.E.V.O

video installation, 2018

Participants: Angela Chen, Angie Huang, Richan Li, Zoe Li, MK Luff, Christopher Munoz, Noth Liu, Hoda Ramy, Ofer Shouval. Curated by Carla Gannis

E.V.O.D.E.V.O.R.E.V.O is the work of nine collaborating artists who come from a variety of concentrations ranging from animation to interactive arts. Under the instruction of Professor Carla Gannis, they undertook the challenge of merging together the skills and styles of nine distinct artists into a singular piece reflecting on the evolution of identity and human consciousness.





**Коллективный проект студентов
СПбГХПА имени А. Л. Штиглица
(Россия)**

Перемены

*мультимедийная инсталляция, 2019
Участники: Ольга Князева, Всеволод Марков,
Мария Свидерская, Мария Терехина.
Под руководством Оксаны Петрухиной*

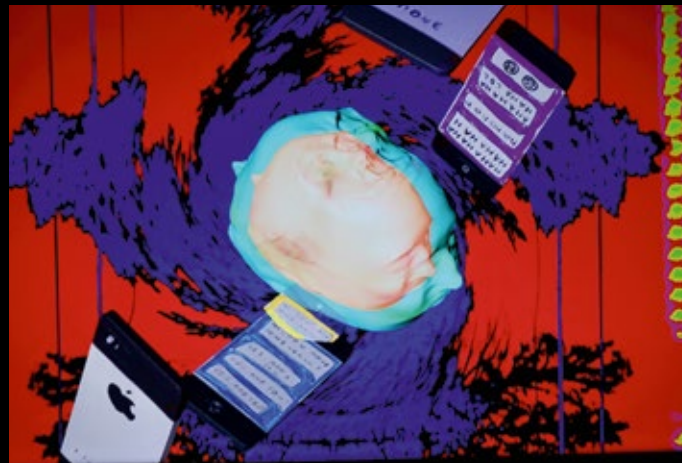
Интернет и социальные сети стали для людей одним из способов самоидентификации, сосуществования и общения. Человек сам решает, участвовать ли в происходящем на экране (в сети), становится ли его частью. Человек остается собой, просто в другом виде. Человек остается собой? Зрителя приглашают подойти к экранам, составляющим инсталляцию, и примерить на себя личность одного из авторов проекта. Его виртуальный мир. Его самоидентификацию.

**Student collaborative project,
St. Petersburg Stieglitz Academy
of Art and Design (Russia)**

Transitions

*multimedia installation, 2019
Participants: Olga Knyazeva, Vsevolod Markov,
Maria Sviderskaya, Maria Terekhina.
Curated by Oksana Petrukina*

For many people, Internet and social media became one of the modes of identification, coexistence and socialization. The person independently decides whether to participate in what's happening on the screen (online), whether to be a part of it. The person remains her/himself, just in another way. Does the person remain her/himself? Spectator is invited to come to the screens that compose an installation, and try on a personality of one of the project's authors. Her/his virtual world. Her/his self-identification.





Дейзи Лейтам (Великобритания)

Серия «Хоботки»

скульптуры, 2018

Конец света / Мона Лиза / Три куклы

видео с дополненной реальностью, 2019

Дейзи Лейтам исследует вопросы идентификации в постинтернет-мире. Часть этой практики — изготовление кожаных масок и перформансы в них. В выставленных здесь масках Лейтам провела более 20 перформансов — в ночных клубах, на шоу трансвеститов, в студенческих барах и караоке — в Лондоне и окрестностях. Дейзи документирует перформансы в серии «Селфи хоботков»: после каждого выступления она делает ряд автопортретов для инстаграм-бэкстейджа.

Собрав внушительное количество фанатов «Хоботков» онлайн, художница взялась исследовать представление гендера и идентичности через селфи-практику в интернете. В связи с этим она работала над воссозданием масок в дополненной реальности. Балансируя между фотографическим портретированием и цифровой манипуляцией, Дейзи осмысляет современную субъективность, латеральную идентификацию через родственные отношения, а также вечные вопросы бренности и нарциссизма.

20



Daisy Latham (UK)

The Knobnose Series

sculptures, 2018

End of the World / Mona Lisa / Three Dolls

video with augmented reality, 2019

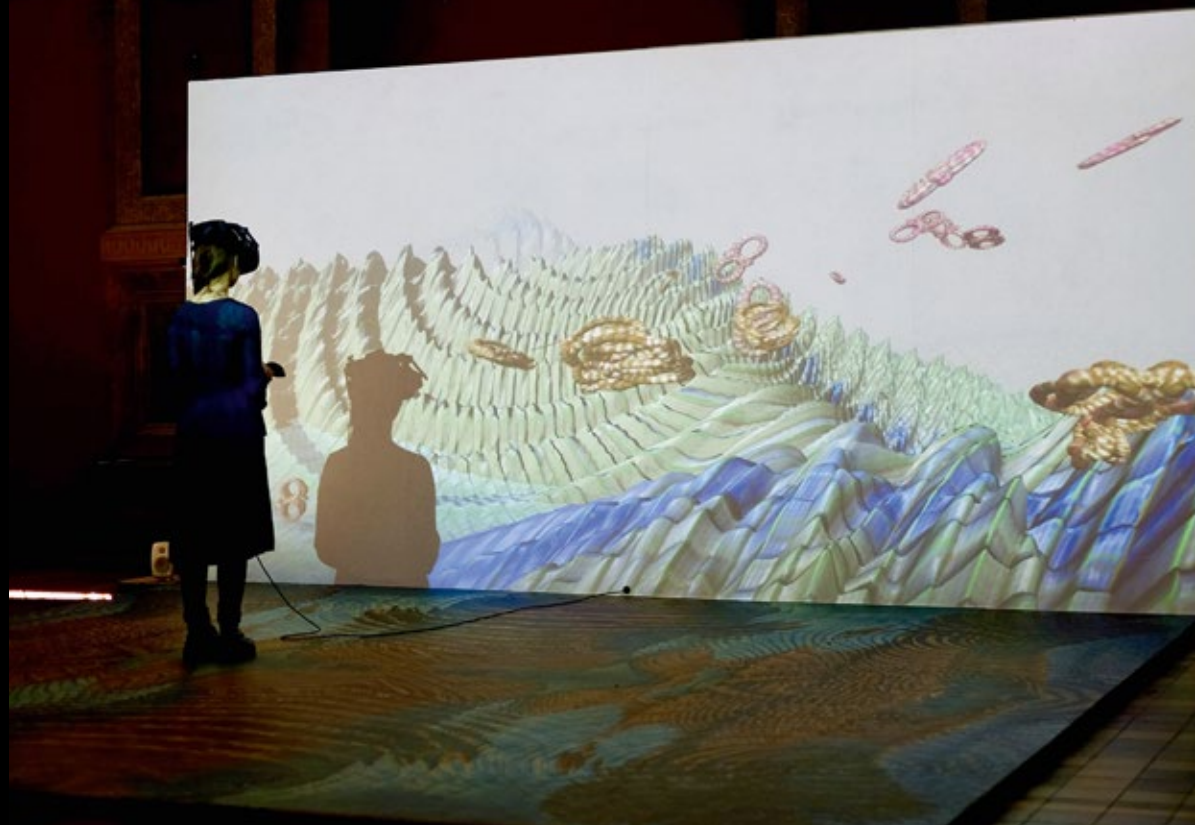
Daisy Latham explores points of identification in the post-Internet world. An element of this practice is in the craftsmanship of leather mask making and masked performance. With the masks on show here she has performed a series of 20+ performances in night clubs, drag shows, student union bars and karaoke nights around London. Daisy documents these performances as “Knobnose Selfies”— after each performance she takes a series of self portraits for Instagram backstage.

Having gained a substantial following of Knobnose fans online, the artist began to explore performances of gender and identity through Internet-based selfie taking. Consequently she worked to recreate her masks in augmented reality. By balancing the genre of photographic portraiture and digital manipulation, Daisy poses questions on modern subjectivity, lateral identification through sibling relationships and timeless questions of mortality and narcissism.

**Уильям Лейтам (Великобритания),
Лэнс Патнэм (Великобритания–США)
Formscape VR**

среда виртуальной реальности, 2019

«Formscape VR» – новая виртуальная среда, обосновавшаяся на поверхности огромного ландшафта, сгенерированного компьютером. Зритель может изучать его и странствовать по нему, встречаясь и взаимодействуя с парящими «мутоидами». Работа вдохновлена концепцией «внутреннего пейзажа» художника-сюрреалиста Роберто Матты – иными словами, психологического пейзажа, здесь заново открытого и воплощенного в жизнь с использованием современной технологии виртуальной реальности.



21



**William Latham (UK),
Lance Putnam (UK–USA)
Formscape VR**

VR experience, 2019

“Formscape VR” is a new VR experience set on the surface of a vast computer generated landscape. The viewer can explore and rove across its surface, encountering and interacting with floating “mutoids”. The work is inspired by the surrealist painter Roberto Matta’s concept of “inscape”, an interior psychological landscape, which is now reinvented and brought to life using advanced VR modern technology.



Александра Лерман (США)

Свайп свайп свайп

инсталляция, 2017–2019

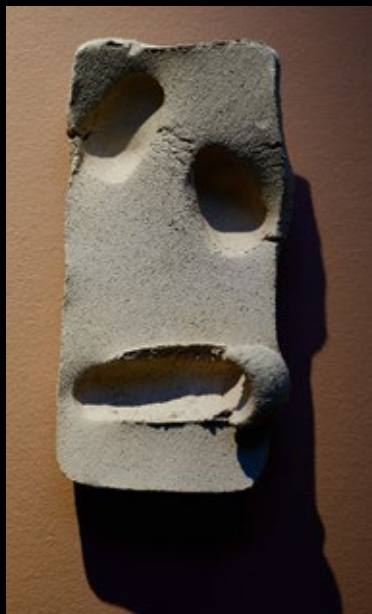
Пальцы, согласно невидимому контракту между пользователем и смартфоном, перемещаются по подсвеченному стеклу экрана. Эта хореография, ежесекундно исполняемая миллионами, лежит в основе проекта. Серия глиняных смартфонов хранит «портреты» эфемерных и часто случайных экранных жестов: «slide to unlock», «swipe», «pinch-to-zoom». Интеллектуальные права на их использование принадлежат компании Apple. Цвет стены инсталляции — Rose Gold. В XIX веке Карл Фаберже создал новый сплав золота и меди, а в 2015 году вышел iPhone цвета Rose Gold. Этот оттенок был выбран главным трендом 2016 года компанией Pantone. Иногда его называют цветом миллениалов или русским золотом.

Alexandra Lerman (USA)

Swipe Swipe Swipe

installation, 2017–2019

This work explores the invisible abstraction of contract law that exists between the movement of human fingers and the backlit glass of the smartphone screen. The copyrighted, choreographed gestures of the “swipe,” “slide to unlock” and “pinch-to-zoom” are performed by millions each day and are owned by Apple, Inc. A series of clay smartphones are imprinted with indexical “portraits” of these ephemeral and often unconsciously executed touch-screen gestures. These sculptures are installed on a wall painted Rose Gold — a color invented in the nineteenth century by Carl Faberge as a new chromatic alloy of gold and copper. In 2015, Apple released the Rose Gold version of the iPhone and consequently the color was named one of the top trends of 2016 by Pantone. Today Rose Gold is routinely referred to as the “millennial pink” or the “Russian gold.”





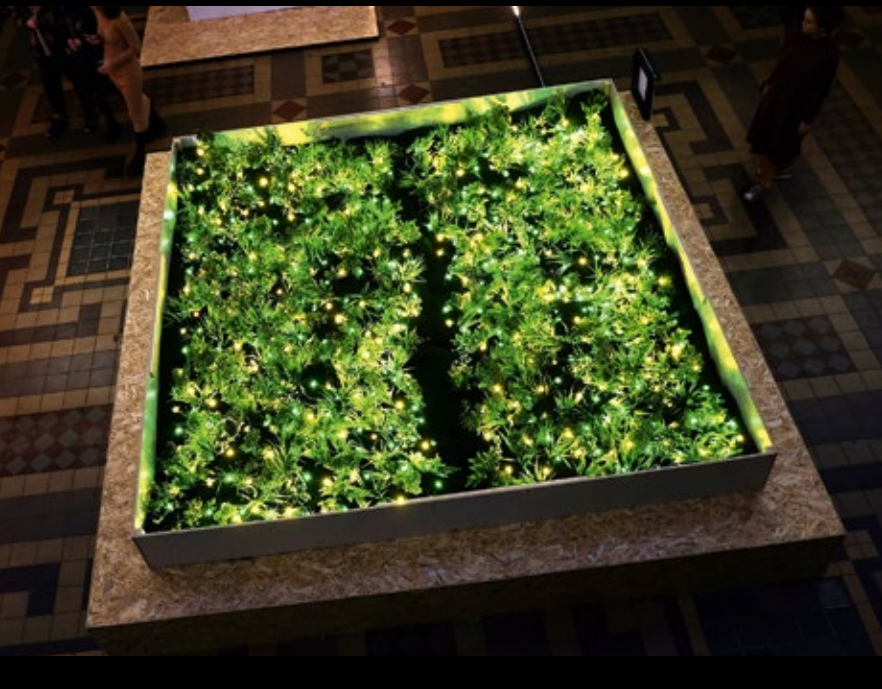
Музей вечно играющих аттракционов (Россия) Демоны второй природы

кинетическая инсталляция, 2018–2019

Участники: Анастасия Крохалева, Денис Первалов

Может ли человек считаться полноценным обитателем второй природы, если он ее создатель? Этот вопрос дал импульс к созданию инсталляции, состоящей из искусственного газона с пластиковыми растениями. Подобно доктору Франкенштейну, художники оживляют свое творение, приводя этот синтетический ландшафт в движение с помощью шести моторов и заключая в него искусственный интеллект (нейросеть). Улавливая звуки, которые издает инсталляция, ИИ может их изменять, направляя микрофрагменты звукового потока на различные звуковые гейты и ревербераторы. Но кем станет ИИ, получивший доступ к творению человека: новым создателем, который продолжит совершенствовать мир согласно своему замыслу, или демоном, который разрушит и повергнет в хаос все то, что сделал до него человек? Скоро узнаем.

23



Endless Attractions Museum (Russia) Demons of the Second Nature

kinetic installation, 2018–2019

Participants: Anastasia Krokhalova, Denis Perevalov

Can a man be fully considered as the inhabitant of a second nature, if he was the one who created it? This question served as an impetus to create the installation of an artificial lawn with plastic plants. Just as doctor Frankenstein, artists revive their creature, setting this synthetic landscape in motion with the help of six motors and artificial intelligence (neuronet) placed in it. Capturing the sounds that the installation produces, AI can change them by directing the micro fragments of the sound stream to various sound gates and reverberators. But what would become AI which has gained access to the man's creation: a new creator that will continue to refine the world according to its plan, or a demon that will destroy and plunge into chaos all that man has done before it? We'll find out soon.



Ив Нецхаммер (Швейцария) Формальная совесть

цифровая анимация, 2013
Звуковое сопровождение Бернда Шурера

Заключительная часть трилогии, в которой Ив Нецхаммер изучает возможные формы взаимодействия между людьми и окружающей средой. Представляющие нас кукольные фигуры продвигаются через ассоциативные пространства, лаборатории, где разные уровни реальности сообщаются и переустраивают самих себя. Поэтические моменты созерцания чередуются с кошмарными сценариями изоляции и одиночества. Попытки поговорить и собраться вместе не имеют успеха, так как общение невозможно по определению.



Formales Gewissen, 2013 © Yves Netzhammer, courtesy HeK, House of Electronic Arts Basel

Yves Netzhammer (Switzerland) Formal Conscience

digital animation, 2013
Soundtrack by Bernd Schurer

The last part of a trilogy in which Yves Netzhammer studies possible forms of interaction between human beings and their environment. As proxies for us as individuals, doll-like figures move through associative spaces, laboratories, in which different levels of reality intermingle and rearrange themselves. Poetic moments of contemplation alternate with nightmarish scenarios of isolation and loneliness. Attempts at communication and coming together fail because of their inherent impossibility.



Брайан Пейдж (США)
Джесси (корчи) / Пакс (корчи)

цифровая анимация с датчиком движения, 2019

В годы взросления Брайана Пейджа у его матери диагностировали рак, и художник стал беспомощным свидетелем ее физического угасания. Ее уход подтолкнул к созданию этой серии, которая исследует понятия телесной целостности и способности сопереживать другим телам (человеческим, животным, виртуальным) с потенциально непостижимым внутренним опытом. Автор представляет две цифровые инсталляции, каждая из которых снабжена датчиком движения. Когда зритель вступает в зону действия датчика одного из мониторов, запускается анимация. Тело на экране начинает двигаться, и мы слышим звуки дыхания и агонии. При выходе из зоны действия датчика анимация останавливается, тело прекращает жить. Каждое видео запускается и останавливается в зависимости от приближения и удаления зрителей. Гипотетически эти тела могут двигаться одновременно, но это нельзя гарантировать. Полуслучайный зрительский опыт усложняет взаимодействие между всеми вовлеченными сторонами: Джесси, Паксом, собственно зрителем и любым наблюдателем, со стороны глядящим на тех, кто напрямую взаимодействует с видео.

Bryan Page (USA)
Jesse (Writhing) / Pax (Writhing)

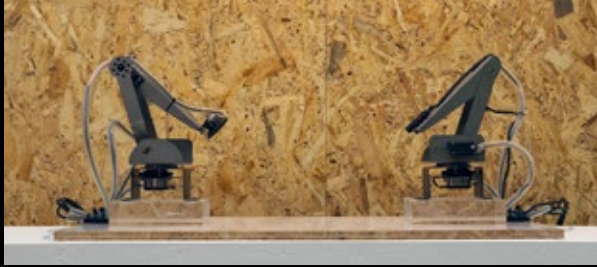
digital animation with motion activated trigger, 2019

During the formative years of the artist's life, his mother was diagnosed with cancer and he became a helpless witness to her bodily decline. Her passing inspires this series which investigates notions of corporeal wholeness and the capacity to empathize with other bodies (human, animal, virtual) whose internal experience is potentially incomprehensible.

Bryan Page presents two digital animations, each on an independent television monitor with its own motion trigger. As the viewer steps within the trigger zone for either monitor, the animation starts playing. The body that is approached comes to life and the audio of breathing and writhing can be heard. Upon leaving the vicinity, the animation pauses and the body ceases to live. With participants entering and leaving each activation zone at different moments, each video will start and pause at different times, staggering the animations. The bodies can potentially move toward each other simultaneously, but this interaction is not guaranteed. The semi-randomized viewing experience complicates interactions between all involved parties: between Jesse, Pax, the viewer, and any outside observer witnessing the performance of those that interact with the videos.

25





Роберто Пульезе (Италия)

Вариант равновесия

кинетическая звуковая инсталляция, 2011

Работа исследует эффект Ларсена (также известный как акустическая обратная связь), обычно возникающий, когда микрофон улавливает звук, издаваемый динамиком. Микрофон усиливает и воспроизводит сигнал динамика с постоянным нарастанием звука. Созданное для этой работы программное обеспечение управляет положением механических рук, на одной из которых расположен динамик, а на другой – микрофон. Система стремится к физически недостижимому равновесию. Борьба за баланс создает неповторимую акустическую и визуальную картину: частота обратной связи и движения механических рук постоянно изменяются в режиме реального времени.

В природе феномен обратной связи – это способность системы к саморегуляции. Все живые существа испытывают это состояние. Роберто Пульезе представляет его в мире кибернетики через использование звука. Звук придает всем движениям естественность, и характер движения механических рук напоминает поведение живых существ, например, драку или ухаживания. Система превращается в биомеханический организм, который живет своей жизнью и реагирует на внешние раздражители.

Roberto Pugliese (Italy)

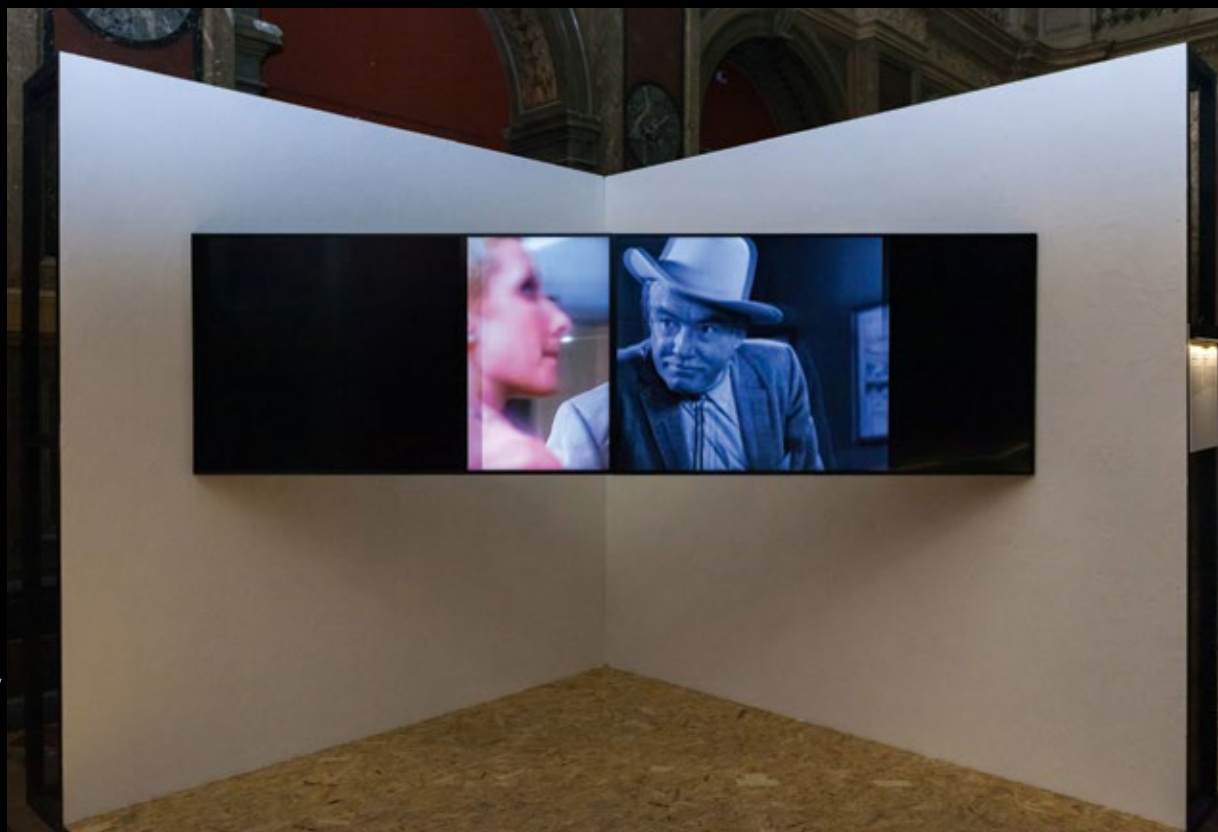
Equilibrium Variant

kinetic sound installation, 2011

The work explores the Larsen effect (also known as audio feedback), which typically occurs when a microphone catches the sound emitted by a speaker. The microphone amplifies and reproduces the speaker's signal with an ever-increasing width. A software, created for this work, manages the position of the mechanical arms, one of which has the speaker and the other has the microphone. The system tends to reach an equilibrium that is physically impossible to attain. The struggle to balance creates an acoustic and visual dimension that is never the same: the frequency of feedback and the movements of the mechanical arms are always different and change in real time.

In nature, the phenomenon of feedback is the capacity of a system to regulate itself. All living beings experience this condition. The project introduces this phenomenon into the world of cybernetics through the use of sound. Sound makes all the movements natural, and the mechanical arms show a movement pattern that is similar to the behavior of living beings, such as two animals fighting or courting. The system changes into a biomechanical organism that has its own life and reacts to external solicitations.





Даниэле Пуппи (Италия)

Психоделический замок

видеоинсталляция, 2016

Два соединенных LED-монитора расположены в пространстве, ограниченном двумя соседними стенами. Изображение мгновенно передается из одного монитора в другой, сопровождаемое мощным ритмичным звуком. На стыке двух мониторов, при переходе из одного временного измерения в другое, возникает новое изображение, новое пространство восприятия, устанавливаются отношения между двумя отдаленными реальностями. Это своего рода «дверь», позволяющая сосуществовать двум похожим историям из разных временных периодов.

Daniele Puppi (Italy)

Psychedelic Lock

video installation, 2016

Two connected LED monitors appear in a space defined by two angular walls. An image is passed instantly from one monitor to the other accompanied by a forceful rhythmic sound. In the juncture between the two monitors, passing from one temporal dimension to another, a new image, a new space for perception is created establishing a relationship between two distant realities. A sort of "door" which offers similar stories of two diverse periods in time to coexist.



Александр Теревенин (Россия)
Святой Себастьян 24 часа в сутки

инсталляция, 2019

Одно из приоритетных направлений в творчестве Александра Теревенина — реди-мейд. Доска для метания ножей с мишенью в виде условного очертания человека была найдена в заброшенном здании военного училища. Художник идентифицирует объект с мученическим образом святого Себастьяна, который жил в Риме, служил начальником гвардии и тайно исповедовал христианство, за что был казнен.

С течением времени святой Себастьян становится все моложе и привлекательнее: если на мозаике VI века он предстает немолодым мужчиной с бородой, то в живописи эпохи Возрождения — безбородым юношей. Художники сосредоточились на красоте тела Себастьяна, а не на количестве вонзившихся в него стрел. В XV веке Антонелло да Мессина изображает святого привязанным к дереву посреди одной из венецианских площадей, при этом сцена казни никак не нарушает праздного спокойствия города: стражник дремлет, жители неторопливо прогуливаются. Мученичество на фоне безмятежного пейзажа.

Сотни раз металл врезался в плоть, принося привязанному к дереву святому невыносимую боль и страдание. История человеческой цивилизации — это история войн и насилия. Израненная сосновая доска. Прimitивное светодиодное табло, чаще используемое для рекламы дешевых магазинов, беззаботно сообщает о том, что демонстрация трагедии святого Себастьяна происходит безостановочно — 24 часа в сутки, всегда.



Alexander Terebenin (Russia)
St. Sebastian 24 Hours a Day

installation, 2019

One of the priority fields in the art of Alexander Terebenin is ready-made. A board for knife-throwing in the shape of a person was found in the abandoned and crumbling building of a military academy. The artist identifies the object with the martyr image of Saint Sebastian who lived in Rome, served as a captain of the guards and secretly

professed Christianity, for which he was executed.

In time, the image of Saint Sebastian became notably younger and more attractive: while on the 6th century mosaic Sebastian appears as an aged bearded man, in Renaissance paintings he is a beardless youth. The artist is focused on the beauty of Sebastian's body and not on number of his wounds. In the 15th century, Antonello da Messina has depicted the saint tied to a tree in the middle of one of the Venetian piazzas, however, the execution scene by no means disturbs the leisurely calm of the city:

a guard naps and townspeople take a stroll. A martyrdom against the background of a serene landscape.

The metal pierced the flesh hundreds of times, causing unbearable pain and suffering to the saint tied to a tree. The history of human civilization is a story of wars and violence which does not stop for a single day. A pine board covered with wounds. A primitive LED display that is mainly used for advertising cheap stores cheerfully announces that the show of Saint Sebastian's tragedy takes place non-stop, 24 hours a day.

Най Томпсон (Великобритания) С черного хода

инсталляция, 2016–2018

«С черного хода» – художественный проект на основе программного обеспечения. В течение двух лет программа собирала в интернете скриншоты, сделанные камерами наблюдения бот-сети – ботами-тестировщиками безопасности, и публиковала их на сайте backdoored.io. Название проекта отсылает к слову «бэкдор», которое на хакерском сленге означает дефект или свойство компьютерной системы или оборудования, позволяющие получить доступ к информации тайком.

Проект исследует нашу растущую интернет-уязвимость и все усложняющиеся отношения с технологией. Все эти скриншоты в равной степени являются документацией процесса и самостоятельными образами, рожденными из сложной цепи ошибок аппаратного оборудования, программного обеспечения и пользователей. Как архив они составляют своего рода глобальную карту современных страхов, указывая на вещи, за которыми люди жаждут установить постоянный цифровой надзор.

Для выставки Най Томпсон создала инсталляцию, которая представляет особый взгляд на мир под неусыпным наблюдением, исследуя идеи вуайеризма и пособничества. Во времена все возрастающего контроля частных мнений и действий со стороны государств и корпораций художница размышляет о непростых отношениях между наблюдателем и наблюдаемым, задаваясь вопросом, какие смыслы возникают в этом акте перемещенного наблюдения.

Nye Thompson (UK) Backdoored

installation, 2016–2018

“Backdoored” is a software-system-based artwork. For two years this system searched the Internet, collecting screenshots taken through compromised, botnet fodder surveillance cameras by security-testing search bots, and publishing them to the website backdoored.io. The project is named for the hacker slang “backdoor”, which means a defect or feature of a computer system/piece of hardware that allows surreptitious access to data.

The project explores our growing online vulnerability, and the increasing complexity of our relationship with technology. These screenshots are documentations of the process, just as much as they are images, born out of a complex chain of hardware, software and wetware fails. As an archive, they form a kind of global mapping of contemporary anxieties – a document of the things that people are insecure enough about to want under permanent digital scrutiny.

For the show, Thompson has created an installation which offers a unique view of a world under 24-hour surveillance, exploring ideas of voyeurism and complicity. In an age of increasing scrutiny of private actions and thoughts by governments and corporations, this installation explores the uneasy relationship between watcher and watched, and asks what kinds of meanings are available through this act of displaced watching.



Анна Франц (Россия–США)

Союз художников

инсталляция, 2019

Из серии «Дело случая»

В сотрудничестве с медиалабораторией CYLAND

«Союз художников» — это размышление о законе больших чисел. Применим ли он в визуальном искусстве — к цветам в живописи, линиям в графике, формам в скульптуре и полноте образа в инсталляции? Закон больших чисел — принцип, описывающий результат выполнения одного и того же эксперимента много раз. Согласно этому закону, совместное действие большого числа случайных факторов приводит к результату, почти не зависящему от случая. Например, в XVI веке длина английского фута по указу короля была определена как среднее арифметическое длины ступни первых 16 человек, выходящих из церкви от заутрени в воскресенье. И хотя закон больших чисел тогда еще не был сформулирован, именно он служит обоснованием использованного при определении длины фута принципа среднего арифметического.

Anna Frants (Russia–USA)

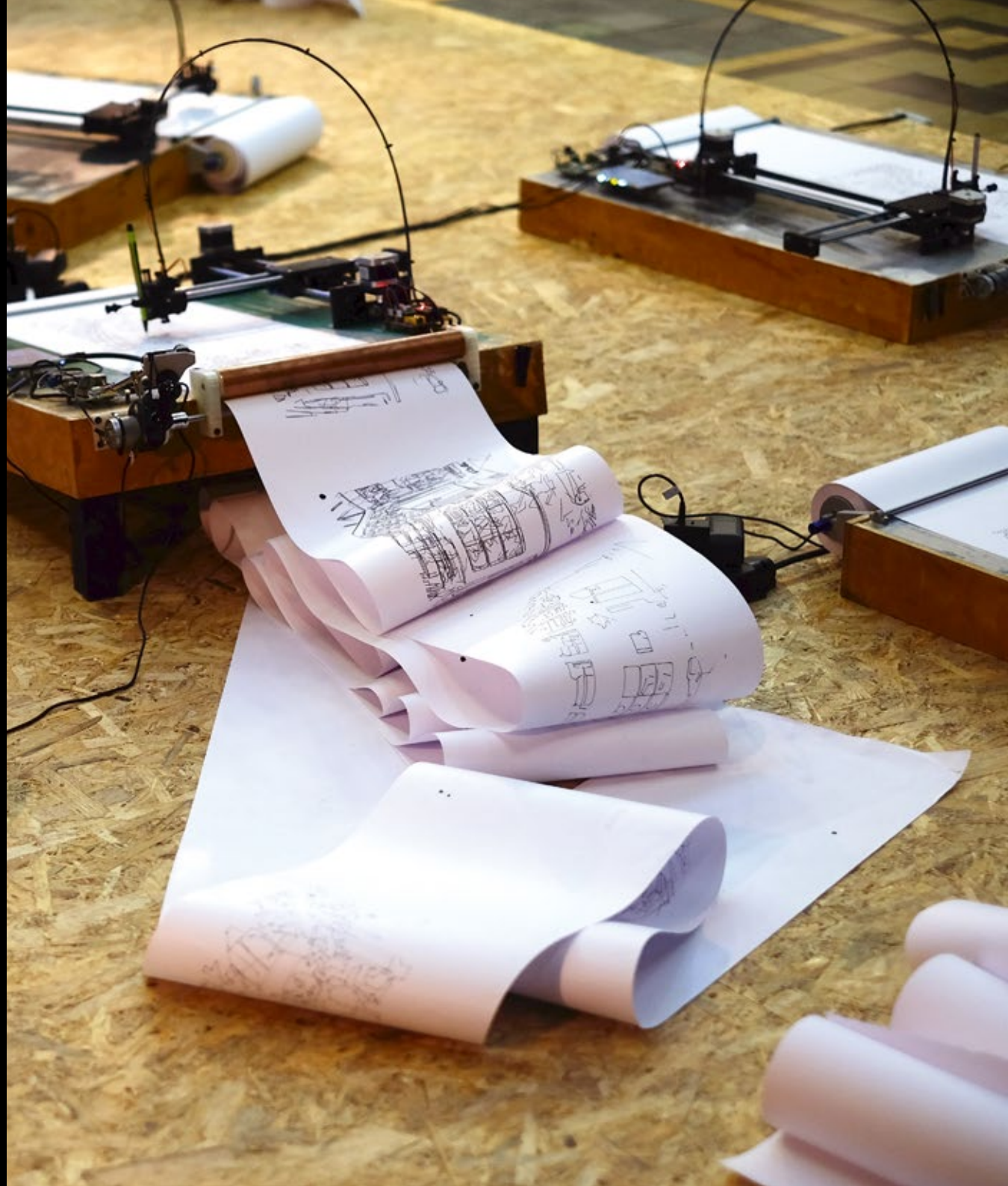
Artist Union

installation, 2019

From the series “Matter of Chance”

In collaboration with CYLAND Media Art Lab

“Artist Union” is a reflection on the law of large numbers. Is it applicable in visual arts — to colors in painting, lines in graphics, forms in sculpture, and the image integrity in installations? The law of large numbers is a principle that describes the completion of the same experiment many times. According to this law, the joint action of a large number of random factors leads to a result almost independent of the chance. For example, in the XVI century the length of the English foot was defined, by a royal order, as the arithmetic average length of the foot of the first 16 people leaving the church on Sunday matins. Although the law of large numbers was not yet defined, it serves as the basis for the principle of arithmetic mean used in determining the length of a foot.



Макс Филипп Шмид (Швейцария)

Рай

видео, 2015

Мужчина сидит в теплице и произносит фразы в микрофон. Это фрагменты литературных, философских и публицистических текстов, посвященные виде-нию рая, тоске по Природе и желанию скрыться от цивилизации. Герой постоянно переставляет карточки, на которых напечатаны тексты, в попытке собрать осмысленный отрывок. Коллаж из произносимого текста сопровождается образами садов и пригородных пейзажей. Когда мужчина не читает, он имитирует звуки, издаваемые животными. Количество текстов и их противоречивое содержание все больше озадачивают его. Смущенное сознание героя порождает нереальные формы растений, заманивающие его во тьму за пределами оранжереи.

Каким мы представляем рай? Как то, что мы представляем, воплощается в палисадниках и городских ландшафтах? Разве рай, этот идеальный мир, можно найти в дикой глуши? Почему все маленькие райские местечки, созданные людьми, огорожены? И является ли, стало быть, забор залогом рая? Видео исследует общественную тенденцию к уходу и отделению в рамках стремления к идеальному образу жизни, тесно связанному с Природой.



Пай-ри дай-за, рай, огороженное пространство.



Сад как место идентификации со своими собственными законами.

Max Philipp Schmid (Switzerland)

Paradise

video, 2015

A man sits in a greenhouse and speaks into a microphone. The literary, philosophical and journalistic text fragments deal with visions of paradise, a longing for Nature and the desire to flee civilization. He continuously rearranges the index cards on which the texts are printed in an attempt to create a meaningful passage. A series of images of gardens and suburban landscapes accompanies the spoken text collage. When not reading, the man creates a soundscape by imitating sounds animals make. The amount of texts and its conflicting content cause him to become increasingly bewildered. In his perplexed state of mind, unreal plant shapes appear and entice him into the darkness beyond the greenhouse.

How do we imagine paradise? How does what we imagine manifest itself in front gardens and urban landscaping? Is paradise, the ideal world, to be found in the untamed wilderness? Why all the small paradises made by humans are fenced in? Is a fence perhaps a prerequisite for the paradise? The video explores the current societal tendency toward withdrawal and separation within the framework of a yearning for an ideal way of life closely linked to Nature.



Fragile, 2016 © MASBEDO



MASBEDO (Италия)

Хрупкое

видео, 2016

Работа предоставлена авторами, Савойской галереей (Турин, Италия), In Between Art Film (Италия) и Sammlung Wemhöner (Германия)

Молодой человек посещает музейные залы в компании павлина, прогуливается с ним среди шедевров античности на фоне архитектурного великолепия. Присутствие павлина подчеркивает врожденную хрупкость и бренность живых существ. Старая птица, объект заботы хозяина, являет собой метафору увядающего тщеславия и вечного поиска красоты, путешествия, о котором Райнер Мария Рильке писал, что «начало его великолепно». Хрупкость искусства, к которой отсылает название работы, захватывает взгляд зрителя и напоминает о необходимости отстаивать искусство и культурное наследие как форму сопротивления времени и человеческой беспечности.

MASBEDO (Italy)

Fragile

video, 2016

Courtesy MASBEDO, Galleria Sabauda (Turin, Italy), In Between Art Film (Italy) and Sammlung Wemhöner (Germany)

A young man visits the museum halls with a peacock walking among the masterpieces of antiquity, against a backdrop of architectural splendour. The presence of the peacock underlines the essential precariousness of the living animal. The old bird, object of the care of its master, is a metaphor of the combination of a faded vanity and the eternal journey into beauty, a trip defined by Rainer Maria Rilke as “the tremendous at its beginning.” The fragility of art, which the title of the work refers to, engages the observer’s gaze and warns of the necessity to provide protection for art and cultural heritage as a form of resistance to time and carelessness of humanity.



ВЫСТАВОЧНЫЙ ПРОЕКТ ID

13–15 НОЯБРЯ

АННЕНКИРХЕ

КУРАТОРЫ

Елена Губанова (Россия), Анна Франц (Россия–США),
Валентино Катрикала (Италия)

CURATED BY

Elena Gubanova (Russia), Anna Frants (Russia–USA),
Valentino Catricalà (Italy)

УЧАСТНИКИ

MASBEDO (Италия)
Казу Янаги (Япония)

PARTICIPANTS

MASBEDO (Italy)
Kazu Yanagi (Japan)

EXHIBITION PROJECT ID

NOVEMBER 13–15

ANNENKIRCHE







MASBEDO (Италия)

Хрупкое

видео, 2016

MASBEDO (Italy)

Fragile

video, 2016

Fragile, 2016 © MASBEDO



Казу Янаги (Япония)

Живое рисование

перформанс, живопись, 2019

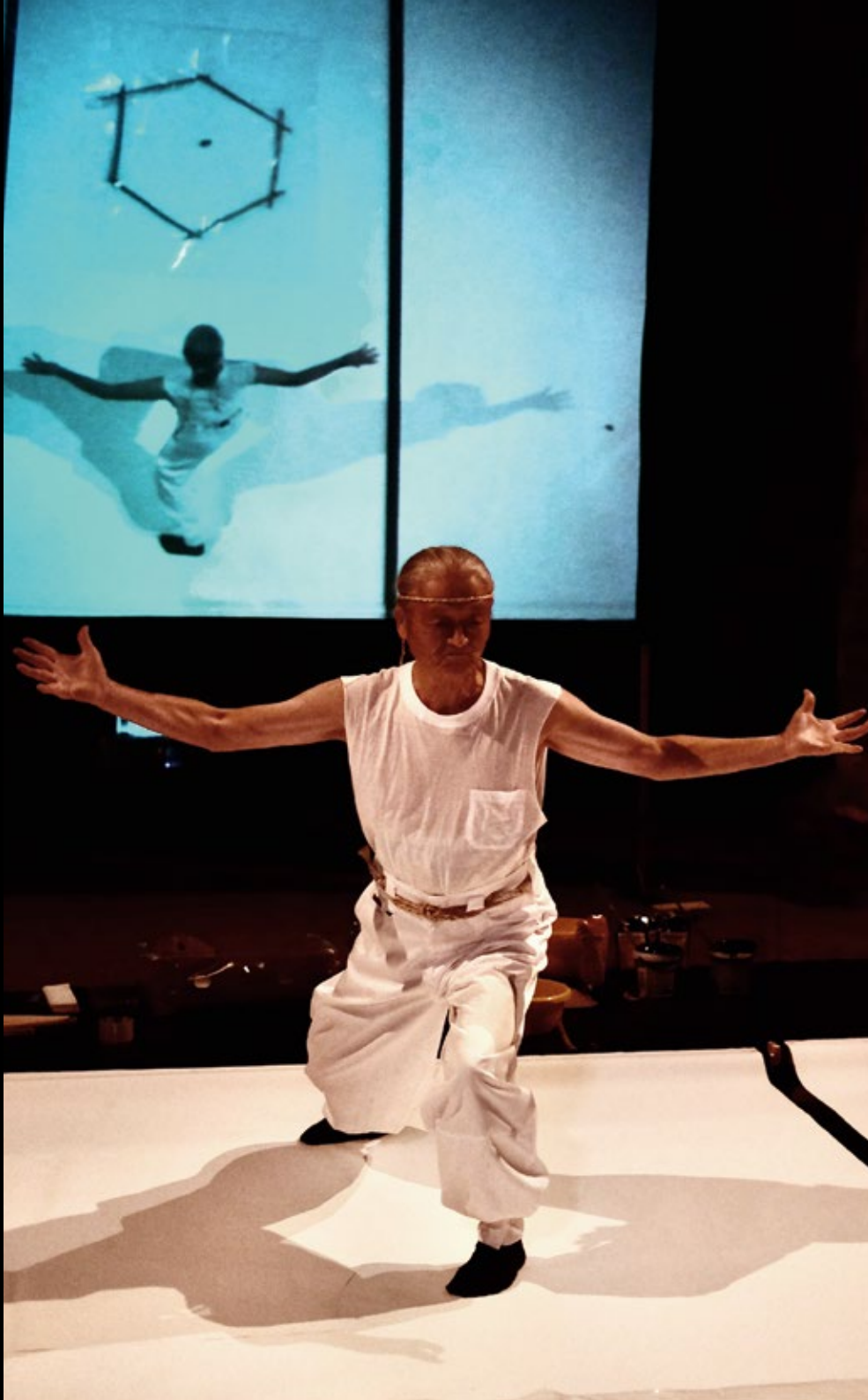
Казу Янаги занимается перформативным рисованием на протяжении 50 лет, задействуя в своей практике энергию ци (универсальную энергию), приводя тело и разум в нейтральное состояние, концентрируясь на окружающем пространстве и затем делясь энергией посредством гигантских холстов. 13 ноября в рамках открытия фестиваля «Киберфест» он провел перформанс, импровизируя под аккомпанемент музыкантов. Впоследствии зрители могли увидеть созданные во время этого перформанса живописные полотна.

Kazu Yanagi (Japan)

Livepainting

performance, painting, 2019

The artist has been performing live painting for 50 years, building his practice around ideas of Chi energy (universal energy) and putting himself in a neutral state of body and mind, focusing on the surrounding environment and then sharing the energy through the means of giant canvas. On the 13th of November, at the Cyfest opening, he had held an improvised performance accompanied by musicians. Viewers then were able to see the paintings created during this performance.



ВЫСТАВОЧНЫЙ ПРОЕКТ ID

14 НОЯБРЯ – 4 ДЕКАБРЯ

ГАЛЕРЕЯ МАРИНЫ ГИСИЧ

EXHIBITION PROJECT ID

NOVEMBER 14 – DECEMBER 4

MARINA GISICH GALLERY

КУРАТОРЫ

Анна Франц (Россия–США), Елена Губанова (Россия),
Патриша Олиник (США)

CURATED BY

Anna Frants (Russia–USA), Elena Gubanova (Russia),
Patricia Olynyk (USA)

УЧАСТНИКИ

Семен Агроскин (Россия)
Марина Алексеева (Россия)
Карин Андерсен (Германия–Италия)
Людмила Белова (Россия)
Иван Говорков (Россия)
Елена Губанова (Россия)
Эллен К. Леви (США)
Марк Ли (Швейцария)
Керим Рагимов (Россия)
Кристиан Райнер (Италия)
Екатерина Сысоева (Россия)
Анна Франц (Россия–США)

PARTICIPANTS

Semyon Agroskin (Russia)
Marina Alekseeva (Russia)
Karin Andersen (Germany–Italy)
Ludmila Belova (Russia)
Ivan Govorkov (Russia)
Elena Gubanova (Russia)
Ellen K. Levy (USA)
Marc Lee (Switzerland)
Kerim Ragimov (Russia)
Christian Rainer (Italy)
Ekaterina Sysoeva (Russia)
Anna Frants (Russia–USA)





Семен Агроскин (Россия)

Попутчики

инсталляция, 2019

Семен Агроскин соединяет традиционную художественную практику с актуальными медиаприемами. Наброски пассажиров в автобусе, сделанные на холсте, служат поводом для создания контента мультимедийного проекта. Автор додумывает и подбирает тексты, музыку, видео для каждого персонажа. Наводя планшет на фрагмент холста, зритель видит результат взаимодействия традиционного искусства с новыми технологиями.

Semyon Agroskin (Russia)

Fellow Passengers

installation, 2019

Agroskin combines traditional artistic practice with actual media techniques. Sketches of bus passengers made on canvas serve as a pretext for creating the content of a multimedia project. The author devises and selects texts, music, video for each character. By pointing a tablet at a canvas fragment, the spectator sees the result of interaction between traditional art and new technologies.



Марина Алексеева (Россия)

Разногласия

объект, 2019

Совместная жизнь людей в одном пространстве: возникновение и исчезновение иллюзий, движений, мифов, чудовищ, химер. Неизбежность и стремительность изменений наводят на банальную мысль о том, что жизнь вне этого конкретного пространства — тоже миф, движение, чудовище и химера, и катастрофическая скорость происходящего лишает ее осознанного смысла.

Marina Alekseeva (Russia)

Disagreement

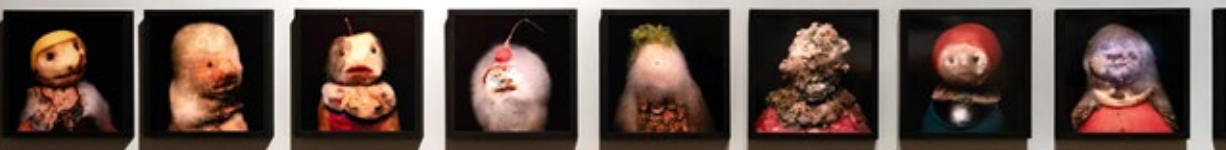
object, 2019

People's life together in one space: the appearance and disappearance of illusions, movements, myths, beasts, and chimeras. The inevitability and swiftness of changes evoke the banal idea that life beyond this very space is also a myth, a movement, a beast, and a chimera, and that the catastrophic speed of events deprives it of a conscious sense.



41





Карин Андерсен (Германия–Италия)

Озорная неряха-природа

хромогенная цифровая печать, 2014–2018

Работа предоставлена галереей Traffic (Бергамо, Италия)

Соавторами Карин Андерсен стали не люди, а микроорганизмы: грибки плесени. Проект основан на простом научном эксперименте – маленькие скульптуры из растительного материала помещаются в контейнер с особым микроклиматом. Результаты эксперимента зависят от плесени, вырастающей некоторое время спустя. Как минимум раз в день процесс фиксируется на камеру. Результат каждого эксперимента продвигает исследование вперед: автор постепенно узнает о предпочтениях плесени, ее чувствительности к температуре, свету и влажности воздуха. Каждое изображение запечатлевает особенный и неповторимый момент постоянной трансформации. Эта работа не о распаде и исчезновении, а о торжестве удивительного творческого беспорядка, порожденного природными процессами вне связи с человеческими усилиями.



Karin Andersen (Germany–Italy)

Naughty Messy Nature

digital C-print, 2014–2018

Courtesy of Traffic Gallery (Bergamo, Italy)

The co-authors of Karin Andersen are not humans but microorganisms: fungi of mold. The project is based on an experiment carried out with a simple scientific method. Small sculptures made of vegetal materials are placed in a self-built custom container in special ambient conditions. The output of the experiments is freely determined by the mold that will eventually grow after some time. Photographs of the process are taken at least once a day. The result of each experiment advances research, as the artist gradually learns about the mold's preferences and sensitivity to temperature, light and air moisture. Every image captures a special and unrepeatable moment of constant transformation. This work is not about decomposition and vanishing, it is a celebration of the wonderful creative disorder generated by natural processes, regardless of human efforts.



**Карин Андерсен (Германия–Италия),
Кристиан Райнер (Италия)
Незнакомец**

*видео, 2006
Работа предоставлена галереей Traffic
(Бергамо, Италия)*

Странный инопланетный организм исследует природу Земли и человеческую цивилизацию. Он полностью свободен от каких-либо ожиданий и любых представлений о местах, объектах и людях, с которыми он встречается и вступает в контакт.

**Karin Andersen (Germany–Italy),
Christian Rainer (Italy)
Stranger**

*video, 2006
Courtesy of Traffic Gallery
(Bergamo, Italy)*

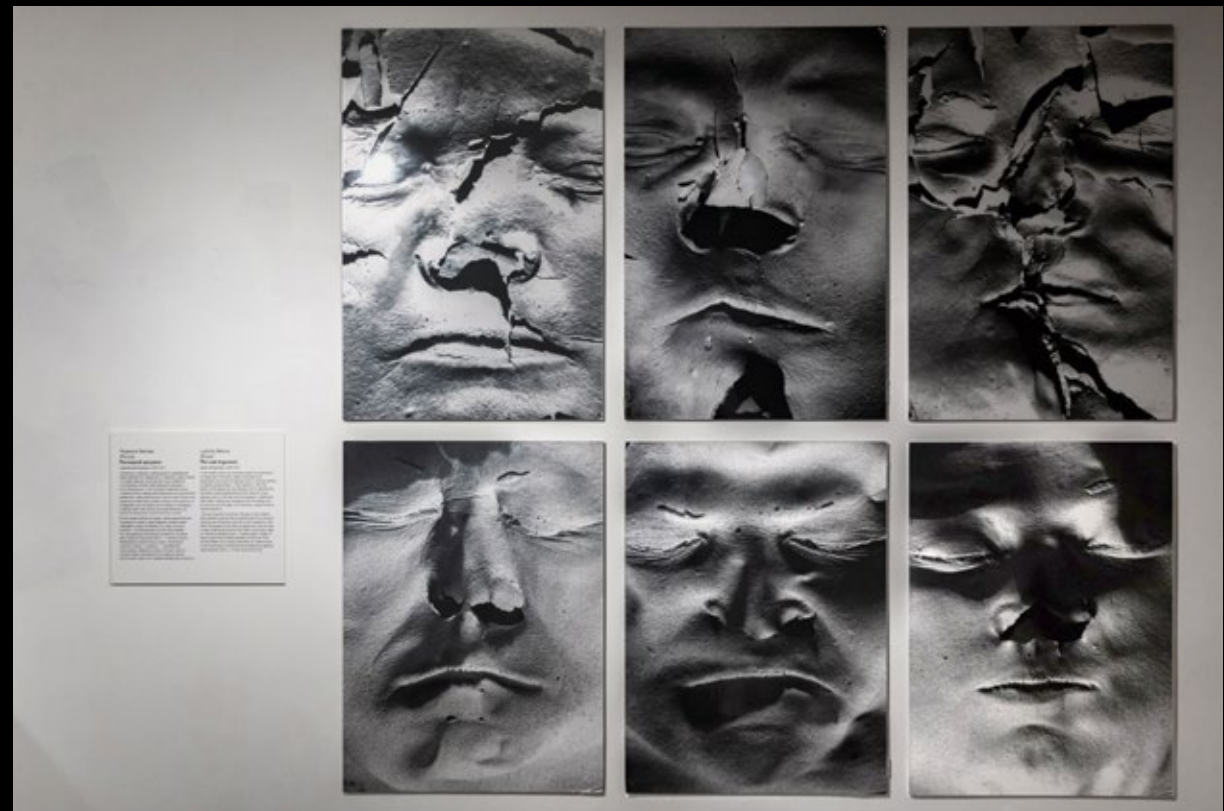
A strange, alien being experiences Earth's nature and human civilization. It is totally free of any kind of expectations or ideas about the places, objects and people it meets and interacts with.

Людмила Белова (Россия)
Последний аргумент

цифровая фотография, 2009–2017

Подлинность образов и информации в современном мире повсеместно подвергается сомнению. Банки, бизнес и государственные структуры все чаще прибегают к последнему способу идентификации человека – по его биоданным. С наступлением цифровой эпохи к обязательному набору идентификационных документов добавились следы виртуального присутствия. Только если в реальном мире после смерти паспорт уничтожается, то в цифровом, как мы знаем, ничто никуда не пропадает – и аватар может жить вечно, если родственники или друзья не предпримут дополнительных усилий.

В этом проекте автор исследует, какие доказательства подлинности своего существования человек может предъявить, когда последнее, что у него осталось в запасе, – его биоданные, его ДНК. Фотографии лиц, вызывающие ассоциации со смертью, на самом деле созданы в приятном месте – в салоне красоты. Изображения косметических масок, сочетающих элементы живого и неживого, – своеобразная иллюстрация гибридного мира, в котором красота портрета будет оцениваться на основании других эстетических норм, если таковые вообще еще останутся.



Ludmila Belova (Russia)
The Last Argument

digital photography, 2009–2017

In the modern world, we constantly doubt the authenticity of images and information. Banks, businesses and government structures increasingly resort to the last method to identify human beings – their biometrics. With the advent of the digital era, the obligatory set of identification documents were supplemented by the traces of virtual presence. But if in the real world the passport is destroyed after death, nothing ever disappears from the digital one, as we know, and an avatar can live forever unless friends or relatives delete it.

“The Last Argument” examines the topic of the evidence which people could provide to authenticate their existence, when the last thing they have left is their biometrics, their DNA. Photographs of the faces of people who may be alive or dead, evoking associations with death, are actually taken at a perfectly pleasant place – a beauty parlor. Images of beauty masks that combine elements of both the living and the lifeless are a unique illustration of a hybrid world, in which the beauty of portraits will probably be judged by other aesthetic norms – if such norms exist at all.

**Елена Губанова,
Иван Говорков (Россия)**
Сирена

*кинетический объект, 2019
Инженер Алексей Грачев
При поддержке медиалаборатории CYLAND*

Сирена в древнегреческой мифологии представляет манящую, но губительную красоту. Гибельный соблазн женщины вынуждает мужчину забыть себя, потерять голову. Иван Говорков и Елена Губанова в своем объекте предлагают ироничную версию образа соблазнительницы. Собранная из фрагментов манекена, рупора и крыльев для вечеринок женщина-сирена в трактовке художников — это приукрашенная гильотина. Садовая лопата вместо ножа падает, крылья взмахивают, сирена взывает, и голова несчастного катится. Вот такая вечная история.

**Elena Gubanova,
Ivan Govorkov (Russia)**
Siren

*kinetic object, 2019
Engineer Alexey Grachev
Supported by CYLAND Media Art Lab*

In Greek mythology, the siren has an alluring but destructive beauty. The fatal temptation of a woman makes a man forget himself, and lose his head. In their project, Ivan Govorkov and Elena Gubanova propose an ironic version of the seductress look. Assembled from the fragments of a mannequin, a megaphone, and party wings, the artists' woman/siren is a decorated guillotine. A garden shovel instead of a knife falls, the wings flap, the siren wails, and the poor man's head rolls. A timeless story.

45



Эллен К. Леви (США)

Перевоплощение: моя жизнь астронавта

инсталляция с дополненной реальностью, 2006–2019

Опыт работы с дополненной реальностью побудил художницу вернуться к свиткам, которыми она занималась после 9/11. Она выстроила генеалогию связанных с катастрофой изобретений, отслеживая чертежи из базы данных Ведомства по патентам и товарным знакам США. В молодости Эллен мечтала стать астронавтом и представляла физические и технологические препятствия, с которыми придется столкнуться на пути к цели. Сегодня эта работа говорит о ее собственном перевоплощении как художницы (старшего поколения), работающей с новой технологией дополненной реальности.

Ellen K. Levy (USA)

Re-Invention: My Life as an Astronaut

augmented reality installation, 2006–2019

The artist's experience with augmented reality (AR) prompted her to update scrolls she had made soon after 9/11. She built up genealogies of related inventions by tracking patent drawings from data-base references in the US Patent and Trademark Office. In her youthful fantasy of becoming an astronaut, she imagined the physiological and technological obstacles she must face to be able to succeed. This work now speaks to her own reinvention as an (older) artist engaging new AR technology.





Марк Ли (Швейцария)

Я, я и снова я

интерактивная инсталляция, 2018 — по настоящее время

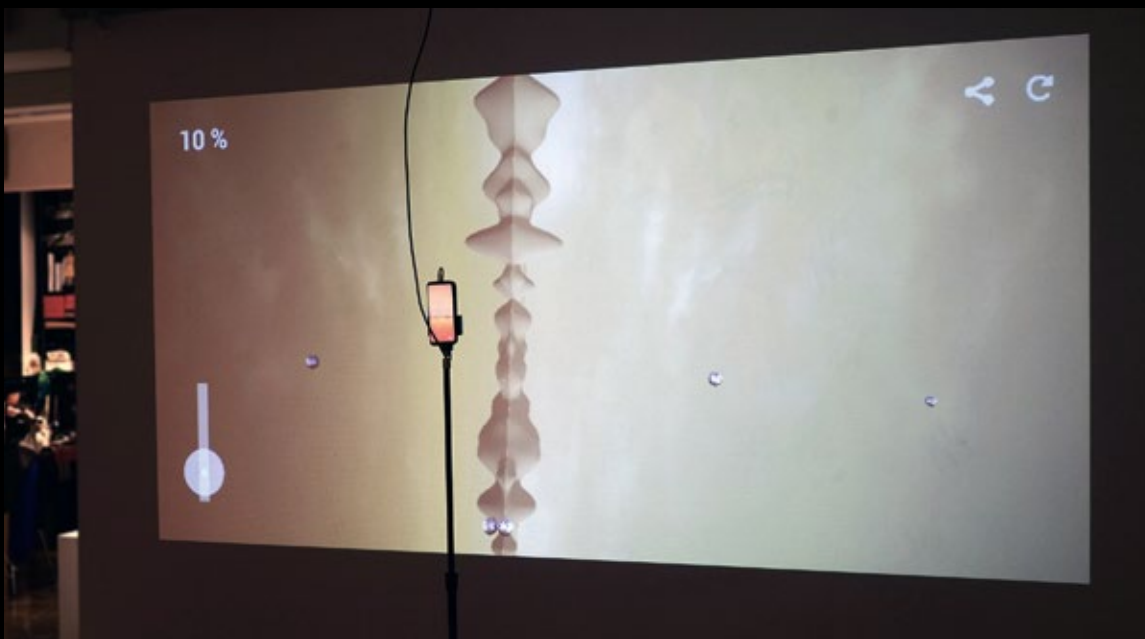
«Я, я и снова я» исследует эгоцентризм и нарциссизм как широко распространенное современное явление в его наиболее популярной форме — селфи-культуре. Цифровая эпоха выделяет индивида, притом скорее как центр общества, нежели его часть. Эгоизм и нарциссизм стали обычным делом, как показывает культура селфи: мы отправляем копии себя во все более значимое виртуальное пространство, давая другим людям понять, кто мы такие — и, главное, кем мы хотим быть. Выдумки, фантазии, эксгибиционизм, признания, самопотакание, солипсизм — вот мотивы, которые могут стоять за виртуальной жизнью. И добавьте к этому влияние корпораций и медиа, формирующих наше восприятие действительности и нещадно эксплуатирующих наши фантазии и желания, уводя нас все дальше от реальности. Жизнь становится объектом дизайна. Марк Ли в своей работе дает нам возможность развить новые способы восприятия. В виртуальном пространстве образы и реальность безошибочно воспринимаются как взаимоисключающие вещи. Это помогает участнику различить навязанную извне реальность и естественную среду.

Marc Lee (Switzerland)

Me, Myself & I

interactive installation, 2018 — work in progress

“Me, Myself & I” questions egocentrism and narcissism as widespread contemporary phenomena in its most popular, infamous form: the selfie culture. The digital era emphasizes the individual who is more and more seen at the center of society, rather than being part of it. Selfishness and narcissism are now commonplace, as selfie culture shows: we send mini-me’s into the increasingly important virtual space of our society to make others aware of who we are and, most importantly, who we wish to be. Fiction, fantasies, exhibitionism, confessions, self-indulgent activities and solipsism are the motifs that could stand behind our virtual life, with the influence of corporations and media shaping our (perceived) reality and recklessly exploiting our desires and fantasies, leading us further away from reality. Life becomes a design object. This is where “Me, Myself & I” steps in and offers us an opportunity to develop new states of perception. In the virtual environment, images and reality are perceived unmistakably and unambiguously as being mutually incompatible. This helps the participant to decouple externally constructed realities from the natural environment.



Керим Рагимов (Россия)

Пьета-5

живопись, видео, 2008

Из серии «Пьета»

Проект «Пьета» появился в 2006 году и создавался по мотивам стоп-кадров из первого фильма серии «Метро»: в нем люди поднимаются из-под земли и сходят с эскалатора. В работах серии «Пьета» встречаются медиальное и антропологическое. Являющиеся нам из бездны и в бездну уходящие люди-призраки несут в себе нечто грандиозное и одновременно пугающее, однако саспенс, страх и беспокойство содержат оживляющее человеческое начало. Эти зыбкие, мерцающие образы есть не что иное, как напоминание о том важном, что мы так старательно пытаемся забыть. Сюжет рождает главные вопросы: есть ли нужда в спасении и какой-то выход? Для художника ответ лежит в области веры.



Kerim Ragimov (Russia)

Pietà 5

painting, video, 2008

From the series "Pietà"

The "Pietà" project appeared in 2006 and was based on stop frames from the first film of the "Subway" series: people rise up out of the ground and step off the escalator. In the "Pietà" series, the medial meets the anthropological. Emerging from one abyss and departing for another, the ghost people convey something grandiose and at the same time frightening – but suspense, fear and anxiety also contain a revitalizing human principle. These shaky, flickering images are nothing but a reminder of the importance which we are so diligently trying to forget. The project raises vital questions: is there a need for salvation and a way out? For the artist, the answer lies in the realm of faith.

Екатерина Сысоева (Россия)

По понятиям

инсталляция, 2019

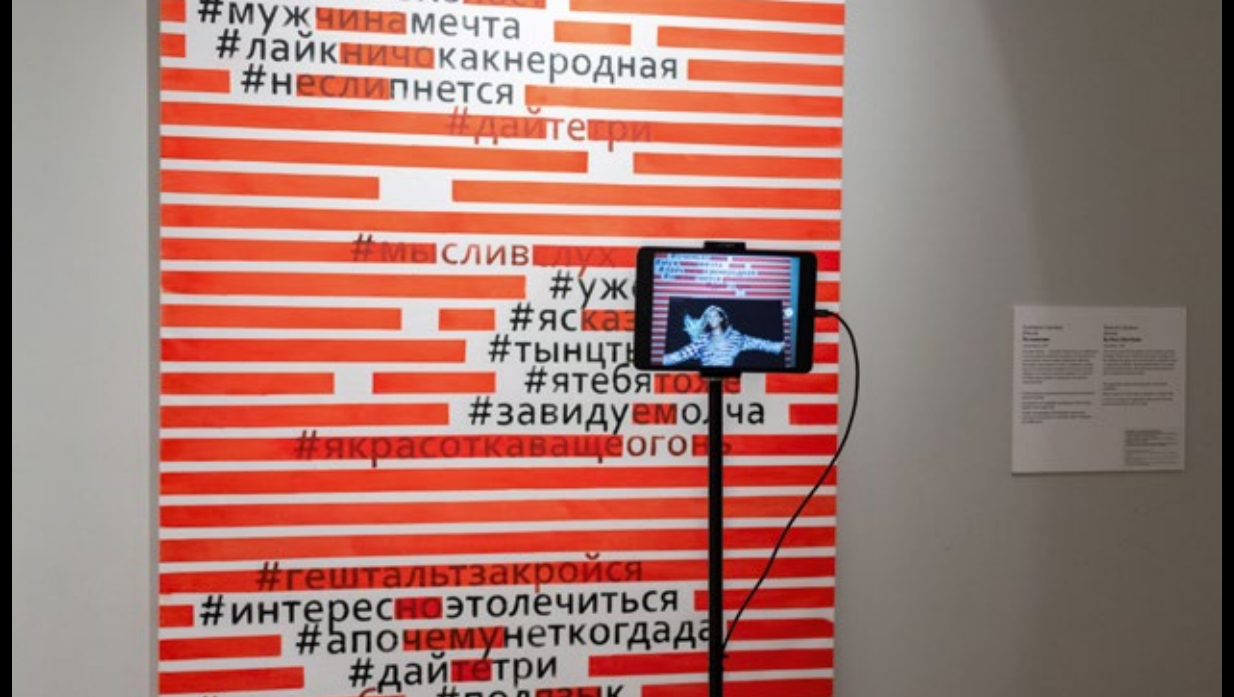
В основе работы — народное творчество по изобретению и использованию хештегов в соцсетях. В этом деле нет четких рамок, хештеги имеют свободный характер, благодаря чему появилось много остроумных, иногда едких или агрессивных примеров. Екатерина Сысоева собирает их в группы и немного рифмует, по-новому интерпретируя эмоции и социальные настроения пользователей.

Ekaterina Sysoeva (Russia)

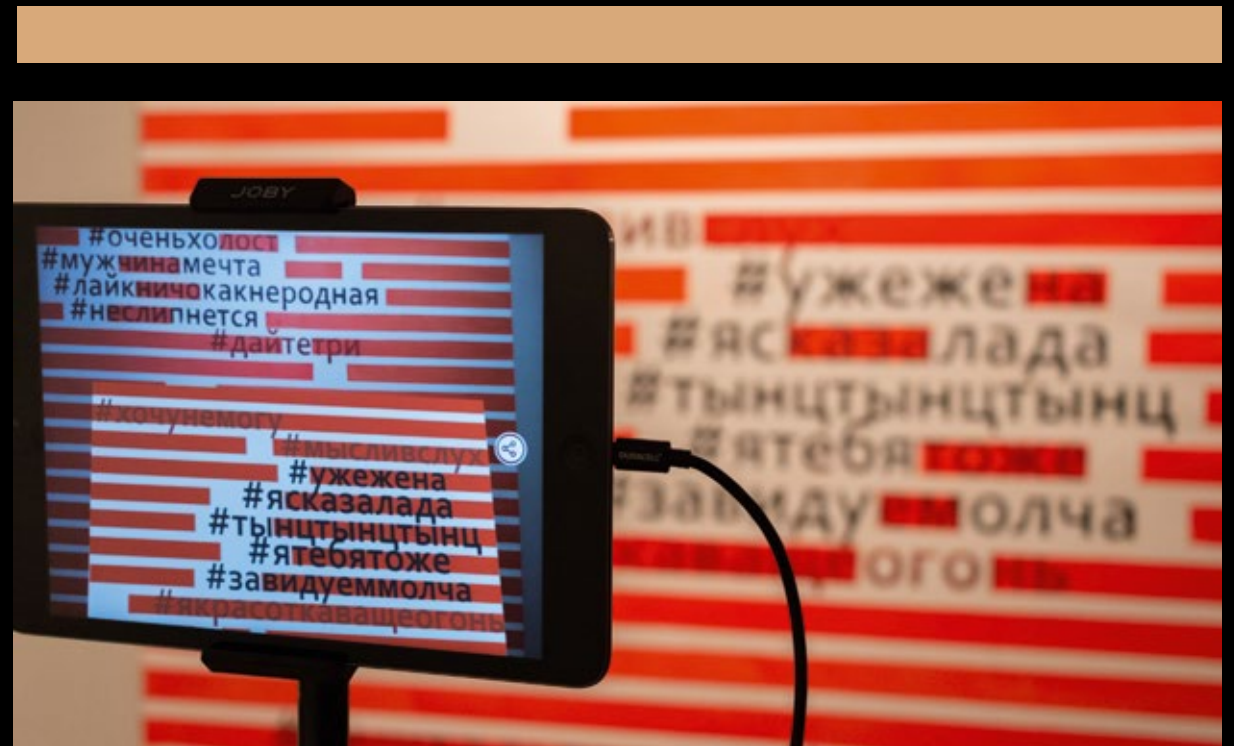
By One's Own Rules

installation, 2019

The work is based on the popular art of creating and using hashtags. There are no clear-cut rules about hashtags, and this freedom has given rise to many witty, sometimes caustic or aggressive examples. Sysoeva gathers them into groups and partly rhymes them, delivering new interpretations of users' emotions and social moods.



49



Анна Франц (Россия–США)

Сделано в Древней Греции / Объект №4

мультимедийная инсталляция, 2019

В сотрудничестве с медиалабораторией CYLAND

«Сделано в Древней Греции» — один из наиболее ярких и продолжительных проектов художника. На керамические сосуды, формой напоминающие древнегреческие вазы, проецируются видеосюжеты разных времен: бегущие атлеты, кадры из семейного архива, сцены современной городской жизни... Выбор проекций обусловлен ностальгическими интенциями автора; каждое произведение — своего рода путешествие по воображаемому времени, представленному классическими формами, историческими образами, творческими ассоциациями. Известное и неизвестное, до и после, сопоставление малого и большого структурируют работы этой серии. Проект является и исследованием, и размышлением о современной художественной культуре.



50

Anna Frants (Russia–USA)

Made in Ancient Greece / Object №4

multimedia installation, 2019

In collaboration with CYLAND Media Art Lab

“Made in Ancient Greece” is one of the most striking and longstanding projects by the artist. Video stories from various eras are projected on ceramic vessels shaped like vases from Ancient Greece; running athletes, frames from a family archive, scenes from modern city life... The selection of projected videos is conditioned by the nostalgic intentions of the author, and each work is a journey through an imaginary time represented by classical forms, historical images and creative associations. Known and unknown, “before” and “after”, the juxtaposition of big and small — this is what structures the works of this series. The project is both a study and a reflection on the formal and spiritual meanings of contemporary artistic culture.



Анна Франц (Россия–США)
Сделано в Древней Греции /
Ужимки и прыжки

мультимедийная инсталляция, 2015
серия из 20
В сотрудничестве с медиалабораторией CYLAND

Мы привыкли видеть изображения бегущих или прыгающих атлетов на греческих вазах. На амфоре в этой инсталляции изображен тот же сюжет, за исключением того, что, вместо знакомых черных или красных фигур мы видим на ней видео, сделанное на основе серии фотографий Майбриджа «Человеческое тело в движении», снятых всего лишь около века назад. Данное произведение 21-го века можно назвать «пост-пост-модернистским», поскольку оно доказывает, что новое – это хорошо (или очень-очень хорошо) забытое старое.



51

Anna Frants (Russia–USA)
Made in Ancient Greece / Jumping Jacks

multimedia installation, 2015
series of 20
In collaboration with CYLAND Media Art Lab

We are used to seeing the depiction of running or jumping athletes on the Greek vase. Ancient amphorae in this installation have the same subject, except that, instead of the familiar red or black figures, we see on it videos based on Muybridge's photographs "Human Figures in Motion" taken only about a century ago. This work of the 21st century could be called "post-post-modern" in that it proves that everything old (or very-very old) is new again.



Анна Франц (Россия–США)

Жизнь — борьба

кинетическая инсталляция, 2009

Программист Сергей Комаров

В сотрудничестве с медиалабораторией CYLAND

Вся наша жизнь — борьба. Это может выражаться в простом поединке на ринге или в борьбе за хлеб (или овощ) насущный в советские времена, когда, после того как вы отстояли длинную очередь в овощном магазине под бодрые песни из репродуктора, вас вечно норовили обвесить на допотопных грязных весах с ржавыми гириями. В этой инсталляции зрителю предоставляется возможность взять ситуацию под контроль: перемещая гири на чашах весов, изменить песню, добиться желаемого баланса и даже, возможно, выйти победителем из поединка с продавцом, который каждым недоданным граммом подрывал силы борющегося с трудностями советского потребителя.



Anna Frants (Russia–USA)

Life is a Struggle

kinetic installation, 2009

Programming Sergey Komarov

In collaboration with CYLAND Media Art Lab

Our entire life is a struggle. It may take the form of a simple boxing match, or the struggle for daily bread (or vegetables) in the Soviet era, when customers would stand in line for ages at the greengrocer, with cheerful songs blaring from a loudspeaker, and the vendor would try to cheat them on the dirty old scales with rusty weights. In this installation, the viewer is given the chance to take the situation under control: by moving weights from scale to scale, to change the song, to reach a desired balance, and possibly even to emerge victorious from the fight with the vendor, who with every shortchanged gram undermined the struggling Soviet consumer.





10%

↶ ↷



ВЫСТАВОЧНЫЙ ПРОЕКТ «TRANSITION SPACE»

15 НОЯБРЯ – 19 ДЕКАБРЯ

ГАЛЕРЕЯ CHANGING ROOM.
ПРОЕКТ ХАССА-НИВЕ-КАРЗОН

EXHIBITION PROJECT “TRANSITION SPACE”

NOVEMBER 15 – DECEMBER 19

CHANGING ROOM GALLERY.
XASSA-NIVET-CARZON PROJECT

КУРАТОР

Жером Ниве-Карзон (Франция)

CURATED BY

Jerome Nivet-Carzon (France)

УЧАСТНИКИ

Сергей Калабин (Россия)

Алиса Николаева (Франция)

PARTICIPANTS

Sergey Kalabin (Russia)

Alisa Nikolaeva (France)



**Алиса Николаева (Франция),
Сергей Калабин (Россия)**
Transition Space

тотальная инсталляция, 2019

Самоидентификация в наши дни — это непрерывный поиск себя. Постоянно пропуская через себя потоки информации и образов как в реальном мире, так и в виртуальном, мы рискуем потерять исходную личность. Процесс поиска — бесконечный переход из одного состояния в другое, прохождение этапов жизни, формирование личности. Так мы и попадаем в transition space — пространство перехода. Это метафора внутреннего «зала ожидания». Здесь не надо встречать и провожать поезда. Время остановилось, пространство бесконечно и замкнуто в круг. Мы ждем только самих себя — ждем, когда будем готовы совершить переход... Сырой холодный полумрак, неопределенное время суток. Мы словно плуаем по туманному лесу. Иногда слышишь звук и идешь на него, иногда видишь вспышки света, находишь, казалось бы, знакомые предметы, но... Единственное, в чем нет сомнений, — это желание найти себя и прийти к ответу.



55

Alisa Nikolaeva (France), Sergey Kalabin (Russia)
Transition Space

total installation, 2019

Modern self-identification is a continuous search for oneself. Every day we process flows of information and images, both in the real world and in the virtual one, sometimes at the risk of losing the original self. This search process is an endless transition from one state to another, passing through stages of life, the formation of the personality. This is how we end up in the transition space. It is a metaphor of an internal “waiting room”. There is no need to wait for arriving and departing trains. Time has stopped, space is infinite and looped in a circle. We are only waiting for ourselves — when we are ready to make the transition... In the damp, cold twilight, we do not know what time of day it is. As if we were wandering through a forest hidden in fog. Sometimes you hear a sound and go towards it, sometimes you see flashes of light, you find seemingly familiar objects, but... The only thing certain is the desire to find yourself and come to an answer.



ВЫСТАВОЧНЫЙ ПРОЕКТ ID

16–24 НОЯБРЯ

ЦЕНТР ПЕРЕМЕЩЕНИЙ ВО ВРЕМЕНИ
KOD

EXHIBITION PROJECT ID

NOVEMBER 16–24

TIME TRAVEL CENTER
KOD

КУРАТОРЫ

Елена Губанова (Россия), Анна Франц (Россия–США) Виктория
Илюшкина (Россия), Изабелла Индольфи (Италия), Джек Аддис
(Великобритания), Лидия Грязнова (Россия), Жером Ниве-Карзон (Франция)

CURATED BY

Elena Gubanova (Russia), Anna Frants (Russia–USA), Victoria Ilyushkina (Russia),
Isabella Indolfi (Italy), Jack Addis (UK), Lydia Griaznova (Russia), Jerome Nivet-
Carzon (France)

УЧАСТНИКИ

Владимир Абих (Россия)
Марина Алексеева (Россия)
Ив Бартлетт (Франция)
Марина Блинова (Россия)
Виргиль Видрих (Австрия)
Ангелина Воскопулу (Греция)
Алексей Грачев (Россия)
Александра Дементьева (Бельгия)
Сандрин Дёме (Франция)
Анна Евтюгина (Россия–США)
Полина Зинзивер (Россия)
Павел Игнатиев (Россия)
Сергей Комаров (Россия)
Малицин Кортес (Мексика)
Квентин Ленжеле (Бельгия)
Зои Лин (Тайвань)
Наталья Лях (Россия–Франция)
Туомо Райнио (Финляндия)
Владимир Раннев (Россия)
Мартин Рейнхарт (Австрия)
Бьянка Хиссе Сильва (Бразилия–Норвегия)
Александр Теребенин (Россия)
Джо Хэмблтон (Канада)
Франц Черами (Италия)
Александр Шишкин-Хокусай (Россия)
Никита Шохов (Россия–США)
Aizek (Россия)
Alg (Россия)
Bioroboty 019 (Россия)
Nesco (Испания)

PARTICIPANTS

Vladimir Abikh (Russia)
Marina Alekseeva (Russia)
Yves Bartlett (France)
Marina Blinova (Russia)
Virgil Widrich (Austria)
Angelina Voskopoulou (Greece)
Alexey Grachev (Russia)
Alexandra Dementieva (Belgium)
Sandrine Deumier (France)
Anna Evtiugina (Russia–USA)
Polina Zinziver (Russia)
Pavel Ignatiev (Russia)
Sergey Komarov (Russia)
Malitzin Cortés (Mexico)
Quentin Lengelé (Belgium)
Zoey Lin (Taiwan)
Nataliya Lyakh (Russia–France)
Tuomo Rainio (Finland)
Vladimir Rannev (Russia)
Martin Reinhart (Austria)
Bianca Hisse Silva (Norway)
Alexander Terebenin (Russia)
Joe Hambleton (Canada)
Franz Cerami (Italy)
Alexander Shishkin-Hokusai (Russia)
Nikita Shokhov (Russia–USA)
Aizek (Russia)
Alg (Russia)
Bioroboty 019 (Russia)
Nesco (Spain)





Владимир Абих (Россия)

Поток

цифровая фотография, 2018

В серии изображений, выполненных в технике стерео-варио, художник запечатлел на длинной выдержке смену экранов в соцсетях. Это то, что мы видим, неперестанно прокручивая страницы на смартфоне: информация превращается в сплошную мешанину из слов и образов, становится абстракцией. Казалось бы, технологический прогресс, подаривший миру интернет и мобильные средства связи, должен был упростить жизнь, высвободить много времени, создать принципиально новый мир. Но вместе с тем он продиктовал свои правила существования. Теперь необходимо постоянно быть онлайн и обмениваться сообщениями, потреблять и передавать информацию, вести учет всех посещенных мест и доказывать, что твоя жизнь не скучнее, чем у других. Мир ускорился настолько, что сознание не успевает обрабатывать воспринятое. Непрерывный поток упрощенных до мема фрагментов информации заменил большие дискурсы. За количеством не разглядеть не только качества, но и вообще содержания.

Vladimir Abikh (Russia)

Flow

digital photography, 2018

The images contain an animated process of changing screens of social networks on a long exposure, done in stereo and vario techniques. This is what we see, incessantly scrolling pages on our smartphone: the information transforms into a hodgepodge of words and images, and becomes an abstraction. We may have thought that technological process which gave the world the Internet and mobile communications would simplify our life, free up a lot of time and create a completely different new world. But instead, this process has dictated the rules of a new life. Now it is necessary to be constantly online and exchange instant messages, consume and impart information, store the history of all the places you have visited, and prove that your life is no more boring than other peoples'. The world has become so fast that our consciousness cannot process it. A continuous flow of information pieces simplified into memes has replaced big discourses. Behind the quantity, it is impossible to see not only quality, but even the content itself.



**Marina Alekseeva,
Vladimir Rannev (Russia)
In Chocolate**

*multimedia installation, 2019
With the technical support of Sergey Karlov
Supported by CYLAND Media Art Lab*

Various characters from Soviet media reality who were long associated with the past have recently become the new face of modern Russia, in the wave of nostalgia for the Soviet era. By optical illusion, Alekseeva and Rannev put these resurrected dinosaurs in a chocolate fountain, in a "sweet life". But even here they continue to sing the Soviet national anthem.

59

**Марина Алексеева,
Владимир Раннев (Россия)
В шоколаде**

*мультимедийная инсталляция, 2019
При технической поддержке Сергея Карлова
При поддержке медиалаборатории CYLAND*

Различные персонажи из советской медийной реальности, которые долгое время ассоциировались с прошлым, становятся новым лицом современной России на волне ностальгии по ушедшей эпохе. С помощью оптической иллюзии Алексеева и Раннев заселили этих воскресающих динозавров в интерьер шоколадного фонтана, в «сладкую жизнь». Но даже здесь они продолжают петь гимн Советского Союза.



Ив Бартлетт (Франция)

Опера_жестокое_внимание_современности

видеоинсталляция, 2019

Инсталляция вовлекает зрителя в конструирование сексуальности миллениалов, с которой мы ежедневно сталкиваемся в интернете и цифровой культуре в целом. Формально она воспроизводит форму классической оперы, только живые певцы заменены видеорядом, а оркестр — электронной композицией. Проблемы с концентрацией внимания, характерные для молодых поколений, Ив Бартлетт обозначает быстрыми и внезапными изменениями изображения и звука, не позволяя зрителю сконцентрироваться ни на одной конкретной форме. Этот проект — о борьбе поколения XXI века, оказавшегося в ситуации культурной дезориентации, порожденной искусственным интеллектом, вездесущими экранами и глобализированной цифровой культурой.



Yves Bartlett (France)

Contemporary_cruel_attention_opéra

video installation, 2019

The installation integrates a spectator into the construction of millennial sexuality, which we are confronted with on a daily basis through the Internet and digital culture in general. It reproduces the form of a classical opera, replacing live acting with video, and the orchestra with an electronic composition. The problem with the attention span that characterizes young generations is expressed by means of rapid and various changes in the video and soundtrack, which makes it impossible for the spectator to focus on any specific form. This project reflects the struggle of the 21st century generation, where the influence of AI, ubiquitous screens, and a globalized and digital culture has created cultural disorientation.



Марина Блинова (Россия)

Кто игрок?

видео, 2018

Сделано в соответствии с правилами использования бренда для некоммерческого использования

Мини-фильм, сделанный в Minecraft (в режиме Creative). Мы слышим внутренний монолог главного героя. Оторванный от прошлого и неспособный понять окружающий мир, он задается вопросами о собственной идентичности, реальности происходящего и самосознании. Мы видим уровень восприятия некоего стримера, который, вероятно, управляет нашим персонажем. Совпадают ли игрок и персонаж? Кто игрок? Чей это монолог? Человека, потерявшего память, или искусственного интеллекта, который обрел самосознание в игре, — или это просто поток мыслей создателя фильма?

61



Marina Blinova (Russia)

Who is the Player?

video, 2018

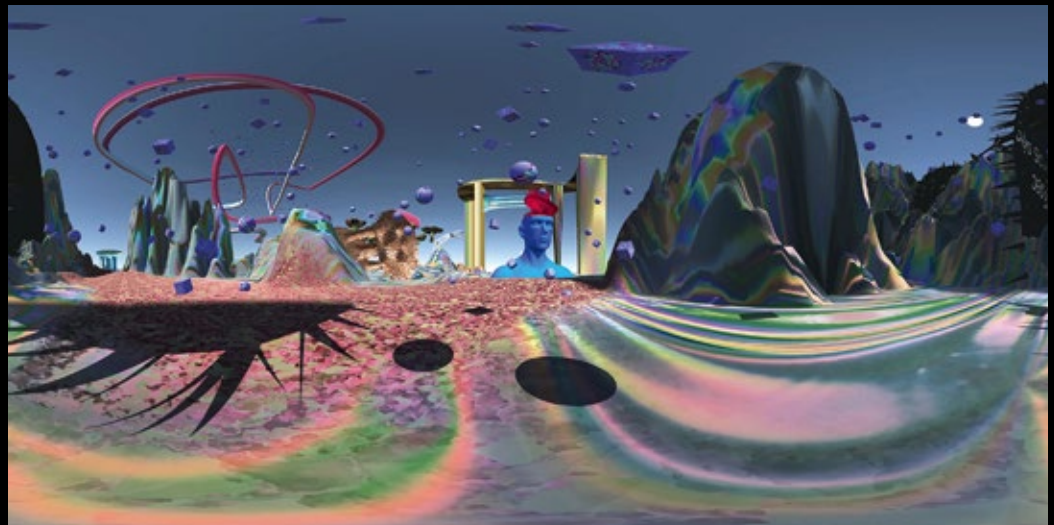
Made in compliance with brand rules for non-commercial use

A mini-film made in Minecraft (Creative Mode). We can hear the main character's inner monologue. Torn from his past and unable to make sense of the world around him he questions his own identity, the reality of things happening and his consciousness. We see the level of perception of a certain streamer who is possibly controlling our character in the game. Are the personalities of the player and the character the same? Who is the player? Whose monologue is it? A person who has lost his memory, or an artificial intellect who acquired consciousness in the game — or is it just the stream of thoughts of the film's creator?

Марина Блинова (Россия) lete Omicron in Fearland

видео в формате виртуальной реальности, контролируемая игра, 2019

«Однажды ты перестанешь играть в игру, созданную кем-то другим, и создашь свою. В этот момент многое тайное станет явным», — говорит Марина Блинова. lete Omicron — ее альтер эго. lete работала чат-ботом в выдуманной компании, хотела стать инстамоделью (кибермодель с популярным аккаунтом в Instagram), живет в постинтернете, ищет способы максимальной автономизации. Для съемок этого стрима (игра в разработке) она была насильно помещена в мир кошмаров художницы. Таким образом, на этом уровне игры lete олицетворяет нашу потребность создавать Другого по своему образу и подобию. Как и ее бывшие киберколлеги, lete транслирует наше желание слиться с «технологическим Другим», который непременно наделен антропоморфными характеристиками. Какими будут следующие уровни игры?



Marina Blinova (Russia) lete Omicron in Fearland

VR video, controlled game, 2019

“One day you stop playing the game created by someone else and create your own. At this moment, a lot of secrets come out,” Marina Blinova comments. lete Omicron is the artist’s alter ego. lete worked as a chat bot in a fictional company, wanted to be an Instagram model (a cyber model with a popular Instagram account), lives in the post-Internet, and searches for ways of maximal autonomization. To shoot this stream (a game is in development), she was forcefully put into the world of the artist’s nightmares. Thus, on this game level lete represents our need to create the Other in our image. Just like her former colleagues, lete transmits our desire to merge with the “technological Other”, which is inevitably anthropomorphic. What will the next levels look like?

Ангелина Воскопулу (Греция)

За пределами страницы, но не исчеза

видео, 2015

Создавая новую видеоработу, Ангелина Воскопулу исполняет кинотанец (также известный как экранный танец, screendance), а не занимается его документацией. Она ставит танец, зная, что потом будет реорганизовывать и менять его во время монтажа, объединяя такие элементы, как время, место, скорость и трехмерность композиции. Вдобавок в это вписывается движение камеры, а также структура самого кадра. Хотя тело в движении служит «семенем» и вдохновением для экранного танца, движения-фразы часто «вбрасываются», конец становится началом, тело распадается на части, а слои танцующих накладываются на разные фоны, создавая новую работу, порой весьма далекую от движений, на которые она изначально опиралась. Выбор художницы основан на ритме и композиции нового произведения, а также на дизайне, контрасте и близости к камере. Она стремится создать визуальную метафору, соединяя нарратив и место съемки. Концепция видеохореографии в ее фильмах основана на ее собственных текстах и идеях.



63

Angelina Voskopoulou (Greece)

Behind This Page but not Disappearing

video, 2015

In creating a video work, Angelina Voskopoulou performs a dance for the camera (also known as a screendance), and does not document it. She choreographs a piece knowing that she will re-organize and manipulate the material during the editing process combining elements such as time, space, speed and spatial composition. In addition, one incorporates the movement of the camera, as well as the composition of the frames. Even though the body in movement is the “seed” and inspiration of a screendance, often the movement phrases get “thrown” around, the end becomes the beginning, the body gets fragmented and layers of dancers end up superimposed on to different backgrounds, creating a new work which is sometimes far removed from the movement material that it was initially based on. The artist’s decisions are based on the rhythm and composition of the new piece, as well as on the design, contrast and the proximity to the camera. She is trying to create a visual metaphor, using a combination of both the narrative and the location. The concept of a video choreography in her films is based on her own lyrics, texts and ideas.

Behind This Page but not Disappearing, 2015 © Angelina Voskopoulou





Александра Дементьева (Бельгия)

Двойные глубины

видеоинсталляция, 2018

Большая часть поверхности Земли покрыта водой. Человеческое тело состоит из воды на 60%, мозг — на 80%. Мы все «вышли» из воды, и этот факт хранится в глубине нашей генетической памяти. В инсталляции «Двойные глубины» Александра Дементьева предлагает вернуться вместе с ней в «родную стихию» и, захватив с собой привычные предметы, обосноваться в подводном царстве, забыв о миллионах лет эволюции человека.

Alexandra Dementieva (Belgium)

Twin Depths

video installation, 2018

Most of the Earth's surface is covered with water. Water constitutes 60% of the human body and 80% of the brain. We all “emerged” from water, and this fact is stored in the depth of our genetic memory. In her media installation “Twin Depths”, Alexandra Dementieva invites us to become explorers and return with her to “our element” and, taking familiar objects with us, settle in the watery realm, forgetting about millions of years of the evolution of the human species.

Александра Дементьева (Бельгия)
Циклорамадром

интерактивная видеoinсталляция, 2014

В этом проекте зрители могут взаимодействовать с работой в иммерсивной среде. Применяя технологию 360-градусной проекции, разработанную в 1950-е, Дементьева использует элементы окружающей среды для ментального и физического воздействия на аудиторию: движения персонажей спроектированы так, чтобы провоцировать движения зрителей. Технология позволяет художнице исследовать сложность общих поведенческих моделей, а также зрительскую «иконофилию» — бесконечную маниакальную любовь к образам. Инсталляция предлагает три способа взаимодействия.



65

Alexandra Dementieva (Belgium)
Cycloramadrome

interactive video installation, 2014

“Cycloramadrome” is a project in which spectators can interact with the work in an immersive ambient environment. Exploiting the technology of 360-degree projection developed in the 1950s, the artist sets out to utilize aspects of the surrounding environment as a vehicle for impacting on the audience both mentally and physically: the movements of the characters are designed to trigger the movement of the audience. The artist uses this technology to explore the complexity of common behavioral patterns as well as the public’s “iconophilia”, or constant manic love for images. The installation has three different modes of interaction.





Сандрин Дёме (Франция)

Падение

анимация в формате виртуальной реальности, 2019

При поддержке Casa de Velázquez, Hangar.org, Institut Français Barcelona

«Падение» посвящено изучению коллапса. Работа, состоящая из девяти коллапсологических сцен напрямую из воображариума интернет-культуры, исследует возможное разрушение человеческих практик подчинения природы и классификации видов через поиск экофеминистских концепций. Короткое замыкание коллективных представлений из интернета ведет к созданию новых утопий и устойчивых фантазий.

66



Sandrine Deumier (France)

Falling

VR animation, 2019

Supported by Casa de Velázquez, Hangar.org, Institut Français Barcelona

“Falling” is the study of a collapse. Consisting of 9 collapsology scenes created from the imaginarium of Internet culture, this artwork tries to interrogate a possible dismantling of the human practices of nature subjection and species classification through a search of eco-feminist postures. The collective imagination from the Internet is short-circuited to develop new utopias and invent sustainable imaginations.

Полина Зинзивер (Россия)

Inter_phase

видео в формате виртуальной реальности, 2019

Превращение человека в киборга уже началось, и для этого вовсе не обязательно иметь в себе механизмы, импланты или датчики. Технологии тесно вплетены в нашу жизнь и на психологическом уровне. Многочисленные гаджеты, и в том числе смартфон, стали психическим продолжением тела, расширяют его возможности, дополняя органы чувств и влияя на идентичность через изменение восприятия тела. Нас и наши смартфоны соединяет невидимый человеческому глазу интерфейс, который служит медиумом для двух миров, мыслящих в разных парадигмах. Как же мы можем научиться правильно управлять этим интерфейсом, улучшать его, не возвращая в себе многочисленные неврозы?

Inter_phase – это VR-симулятор, который объясняет, как вернуть контроль над гаджетом и информацией, и показывает результат правильной, гармоничной настройки нашего психологического интерфейса. Саундтрек написан командой *./reboot./* с использованием генеративных техник для создания сюрреалистичных звуковых текстур. Эта музыка, вдохновленная медитативными практиками буддийских храмов, позволяет зрителю глубже погрузиться в состояние созерцания.



Polina Zinziver (Russia)

Inter_phase

VR video, 2019

The transformation of a human being into a cyborg has already begun, and one doesn't necessarily need a mechanical core, embedded implants or sensors to become one. Technologies are deeply woven into our life on a psychological level. Numerous gadgets, including the smartphone, are the psychic extension of the body – they broaden its possibilities, complement the sensory organs and affect our identity through the transformed perception of the body. An interface invisible to the human eye connects us and our smartphones, acting as a medium for the two worlds, thinking in different paradigms. How can we learn to handle this interface properly, and improve it without cultivating all kinds of neuroses in ourselves? "Inter_phase" is a VR simulator that describes how to regain control over the gadget and information, and shows the result of the correct and harmonious tuning of our psychological interface. The soundtrack was written by the *./reboot./* team using generative techniques for creating surrealist sound textures. The music is inspired by meditative practices of Buddhist temples and is intended to complement the video's atmosphere, immersing the spectator in a state of deep contemplation.



Павел Игнатъев (Россия)
Линза: Макроистории-2

инсталляция, 2019

Первая версия этого проекта была представлена в Главном штабе Эрмитажа во время проведения интеллектуального марафона «Страсти по Пьеро делла Франческа». «Линза» — продолжение визуального размышления о гипотетичности исследовательских подходов к искусству. «Макроистории» противопоставляются микроистории — направлению в науке, связанному с именами Джованни Леви и Карло Гинзбурга. Для микроистории характерно внимание к деталям: из мелочей и частных случаев вырастают сложные конструкции антропологических сюжетов. Детали из работ Пьеро делла Франчески — бусы, яйцо, рог, колонну — Игнатъев воспроизводит чрезмерно крупными по сравнению с оригиналами. Возможно, нечто подобное происходит в головах ученых, когда они в своем сознании выстраивают «магическую» линзу. Увеличивая предметы до гипертрофированных размеров, они бесконечно долго фокусируются на конкретном вопросе, теряя при этом связь с реальностью. Ловушка, в которую рано или поздно попадает любая детализация знания.



Pavel Ignatiev (Russia)
The Lens: Macrostories 2

installation, 2019

The first version of the project was presented at the General Staff Building of the Hermitage Museum as part of the “Piero della Francesca Passion” intellectual marathon. “The Lens” continues a visual contemplation on the hypothetical nature of research approaches to art. “Macrostories” are opposed to microstudies, a trend in science associated with the names of Giovanni Levi and Carlo Ginzburg. For microstudies, attention to details is characteristic: from parts and case studies, the complex constructions of anthropological narratives are born. Ignatiev reproduces details from Piero della Francesca’s works — beads, an egg, a horn, a column — on an enormous scale in relation to the original. Perhaps something similar takes place in scientists’ minds when they set up a “magic lens” in their mind. Enlarging objects to hypertrophied sizes, they endlessly focus on the specific question, and lose connection with reality. This is a trap into which any specification of knowledge will eventually fall.

Сергей Комаров, Алексей Грачев (Россия)

Экзальтация

интерактивная инсталляция, 2019

При поддержке медиалаборатории CYLAND

В основе проекта лежит прямой эфир, который регулярно проводится в социальной сети Instagram с помощью двух специально созданных аккаунтов. Инсталляция состоит из закрепленного на стойке смартфона и размещенного напротив него экрана. Через первый аккаунт с телефона ведется прямой эфир. Со второго аккаунта на экран транслируется подключение к прямому эфиру. Девайс смотрит на девайс, экран просмотра прямого эфира многократно повторяется. Возникает бесконечный, уходящий вдаль цифровой тоннель, в который попадают посетители выставки, проходящие между телефоном и монитором, и все, кто подключается к эфиру со своих смартфонов. Виртуальная бездна с интуитивно понятным интерфейсом питается происходящим в реальности. Мелькнувший перед камерой человек заслоняет то, что транслировалось секунду назад. Захватываемые камерой объекты бесконечно реплицируются, размываются и падают в ничто. В ту же бездну валятся удаленно подключенные пользователи с их комментариями, уведомлениями, лайками и эмодзи.

Прямая трансляция ограничена одним часом и проходит каждый день на протяжении всей работы выставки. В остальное время зрители видят запись. Предыдущий эфир забывается ради нового прямого включения. Присоединиться к эфиру можно, зайдя в инстаграм-аккаунт @tjhfsyhwreg.

Sergey Komarov, Alexey Grachev (Russia)

Exaltation

interactive installation, 2019

Supported by CYLAND Media Art Lab

The basis of the project is live streaming. It takes place on the social network Instagram with two accounts that the artists created specifically for the exhibition. The installation consists of a smartphone and the screen. The smartphone is attached to the counter, and the LC display is situated in front of it. The first account is opened in the phone; it is streaming live. The second account transmits a connection to the broadcast of the screen. One device looks at another; the screen for live-stream viewing repeats endlessly. An endless digital tunnel appears that stretches off into the distance. All the visitors of the exhibit end up in this tunnel – those who pass between the phone and the monitor and those who connect to the broadcast from their gadgets.

The virtual abyss with an intuitively comprehensible interface feeds on what goes on in reality. A person who appears before the camera for a moment eclipses what has been streaming a split second ago. Random passers-by captured by the camera replicate ad infinitum, get blurred and fall into nothingness. The same abyss is the destination of people who have connected to the broadcast – with all the comments, notifications, likes and emoji.

The live broadcast is on every day, and it lasts for an hour. For the rest of the time, viewers see a recording. On the next day, the previous streaming is forgotten for the sake of a new live transmission. To join the streaming, go to the user's Instagram @tjhfsyhwreg.





70

Малицин Кортес (Мексика)

HYPER_D

инсталляция в формате виртуальной реальности, 2019

«Бесконечное выходит за пределы мышления, которое его мыслит», — сказал Эммануэль Левинас. Какие истории рассказали бы объекты, если бы могли говорить? Как бы они поведали о следе, который человек оставил в мире, и о влиянии этого следа? Как бы они назвали самих себя? Что бы они сказали о срочной необходимости изобретать способы заселения будущего? По Тимоти Мортону, гиперобъекты — это такие объекты, которые массово распределены во времени и пространстве и являются долговечными продуктами человеческой деятельности (пенопласт, изменение климата, острова из пластика и др.).

Malitzin Cortés (Mexico)

HYPER_D

VR installation, 2019

“Infinity overflows the thought that thinks it,” said Emmanuel Lévinas. What stories could objects tell if they were able to do so? How would they narrate the footprint humankind has left in the world, and the impact of this footprint? How would they name themselves? What would they say about our urgency to invent ways of inhabiting the future? According to Timothy Morton, hyperobjects refer to things that are mass-distributed in time and space in relation to humans, and are long-lasting human products such as polystyrene, climate change or islands of plastic.

Квентин Ленжеле (Бельгия)

BR9732

среда виртуальной реальности, 2014–2019

«BR9732» – это виртуальный тур по квартире Рика Декарда. Пропустите стаканчик на балконе, наблюдая за улицами с 97-го этажа, и погрузитесь в культовую атмосферу киберпанка. Всегда хотели сами запустить вычислительную машину Esper и сыграть на пианино? Насладитесь точными 3D-звуковыми эффектами и музыкой в квартире. Посмотрите на фильм по-новому и ощутите себя его частью. «BR9732» – хобби, которым Ленжеле занимается в свободное время. Проект был инициирован в 2014 году, когда художник решил виртуально поместить себя внутри своей любимой киносцены – вида с балкона Декарда в «Бегущем по лезвию» («Blade Runner», 1982).

71

Quentin Lengelé (Belgium)

BR9732

VR experience, 2014–2019

“BR9732” is a virtual tour inside Rick Deckard’s apartment. Have a drink on the balcony, watch the streets from the 97th floor and take a walk through one of the most epic Cyberpunk atmospheres. Always wanted to start the Esper Machine by yourself and play the piano? Enjoy accurate 3D sound effects and music around the apartment. Have a new look at the movie and feel as if you were there. “BR9732” is a hobby project done in the artist’s free time, which began in 2014 when he decided to put himself virtually in his favorite movie scene: Deckard’s balcony view in “Blade Runner” (1982).



Зои Лин (Тайвань)

Relation • Ship

*инсталляция, среда виртуальной реальности, 2018
При участии Kun Xia и Ping Sheng Wu*

Сначала зрители наблюдают выразительную жестико-улицационную анимацию главной героини, «Королевы рыбьих костей», раздающей драгоценные подарки из собственного тела. При входе в среду виртуальной реальности зритель погружается в живой телесный ландшафт. Эта идея отражает воспринимаемый природный мир и колебания в человеческих взаимоотношениях. В итоге зритель останется с более глубоким пониманием того, как миры могут восприниматься по-разному в зависимости от точки зрения. Проект был изначально разработан для экспонирования как инсталляция из фильма с кукольной анимацией и трех гарнитур VR, которые показывают три различных опыта погружения внутрь главного героя.



72

Zoey Lin (Taiwan)

Relation • Ship

*VR installation, VR experience, 2018
With the participation of Kun Xia and Ping Sheng Wu*

Initially the audience witnesses evocative gestural performance animation of the main character, “Fish Bone Queen,” giving away precious gifts from her own body. Upon entering the virtual reality environment, the viewer is immersed in a living bodyscape. This idea mirrors the perceived natural world and fluctuations in human relationships. Ultimately the viewer will be left with a more intimate understanding of how worlds can be perceived differently depending on your vantage point. This project was originally designed to be displayed in an installation setting as a stop-motion film and 3 VR headsets which provide 3 different immersive experiences inside the main character.



Наталья Лях (Россия–Франция)

Непредвиденное обязательство YX7913XY

видеоинсталляция, 2019

Согласно многим когнитивным теориям, творчество есть сугубо человеческая, личная и загадочная составляющая нашего «я». Психологическое «я» — это сочетание сознательных и бессознательных представлений о реальности, где интуиция, сны, ассоциации — окна в бессознательное «я» и истоки творческих импульсов. Возможно, именно они и есть наши личные тропы, ориентирующие нас в ускользающих лабиринтах виртуальных революций. Плотность социальных сетей и количество виртуальных измерений, которые стремительно увеличиваются; поток новостей, в котором факты не отличаются от выдумки; рейтинговые системы, меняющие привычные социальные связи, — все это впитывается современным «я», в связи с чем преобразуются отношения сознательного и бессознательного, рационального и иррационального. Видеоинсталляция Натальи Лях — это размышления о возможном различии нашего восприятия виртуального и реального мира. В обоих случаях мы утоляем жажду познания. Но современная виртуальность, похоже, не способна задействовать все наши сенсорные системы. Может ли она быть стимулом для той глубинной бессознательной ассоциации, которая, вероятно, и есть импульс к творчеству? Виртуальное стало нашим вторым воздухом. Мы все еще выбираем для себя пропорцию виртуального и реального? Какую роль играет творчество в интерпретации жизненного процесса в эпоху виртуальных революций? Остается ли оно средством извлечения бессознательного для взаимодействия с внешними мирами? Возможно, оно и есть цель нашего многостороннего всемогущего «я», преобразующего любую реальность?

73

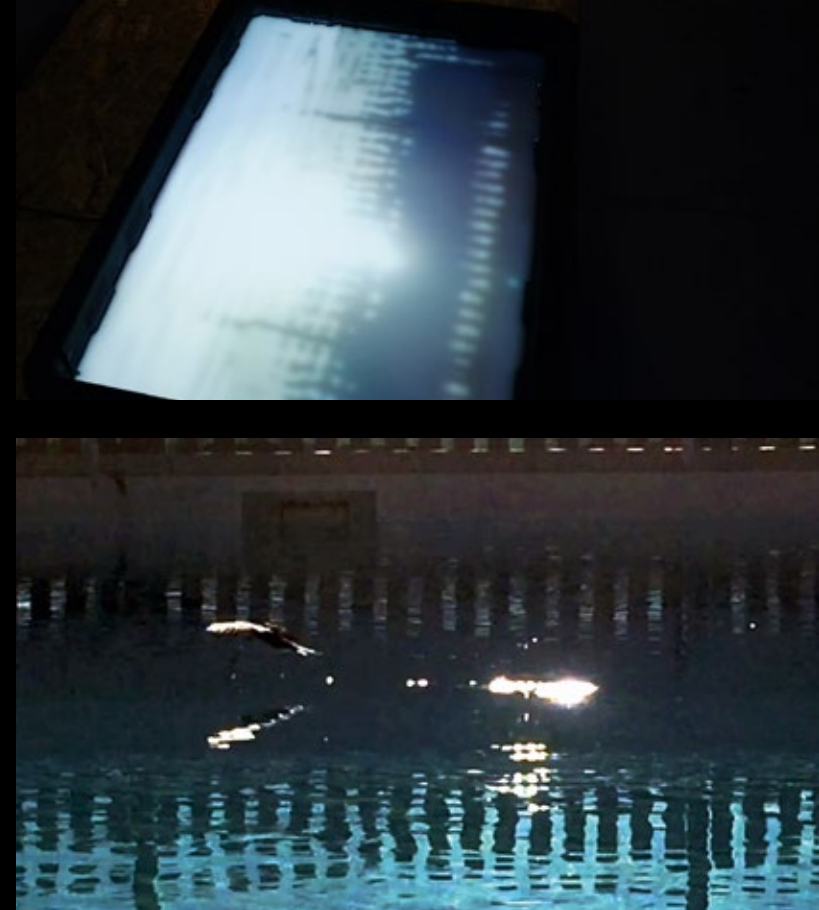
Nataliya Lyakh (Russia–France)

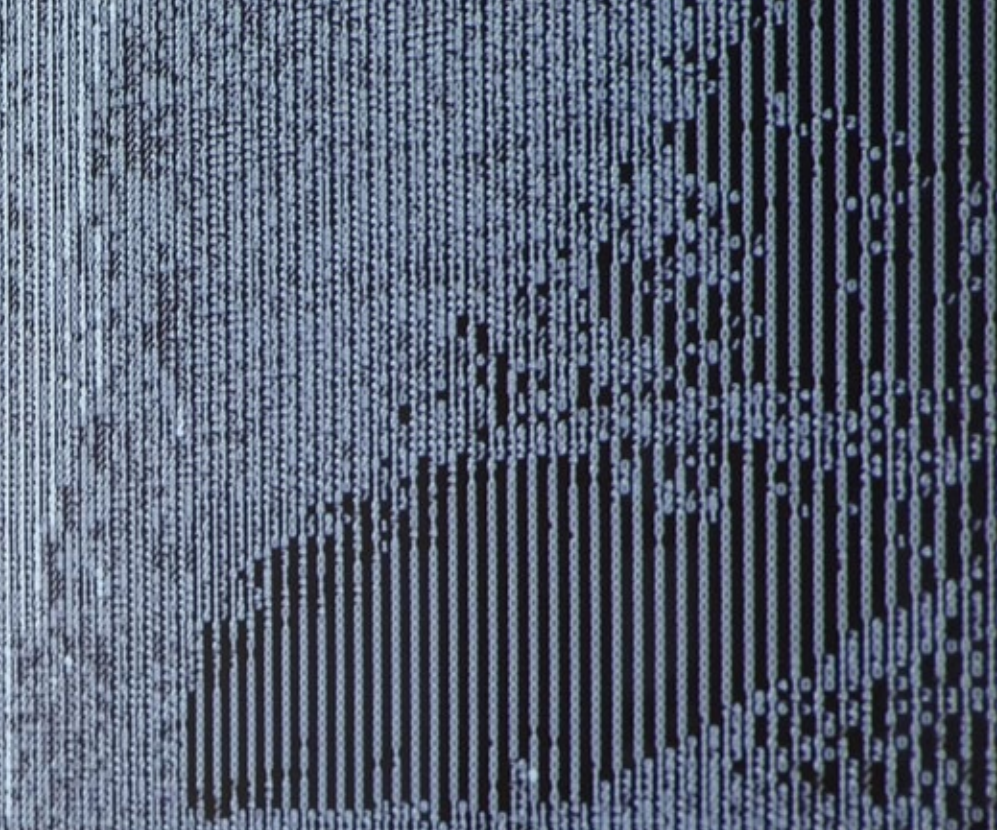
Unforeseen Obligation YX7913XY

video installation, 2019

According to many cognitive theories, creativity is the only human, personal and mysterious component of our Self. Hypothetically, the psychological Self is a combination of conscious and unconscious ideas about reality; intuition, dreams and associations are windows into the unconscious Self and the source of creative impulses. Perhaps these are our personal paths, orienting us in the elusive modern labyrinths of virtual revolutions. The density of social networks and the quantity of virtual dimensions that are rapidly increasing; news streams in which facts do not differ from the fake; rating systems that change familiar social connections are all absorbed by the modern Self, transforming the relations between the conscious and the unconscious, the rational and the irrational.

This video installation is a reflection on the possible inequality of our perception of the real world and the virtual world. In both cases we quench our thirst for knowledge. Perception of contemporary virtuality may not engage all our sensory systems. Could it be a stimulus for that deep unconscious association which is probably the impulse for our creativity? The virtual has become our second oxygen. Do we still choose the proportion between virtuality and reality in our life? What role does creativity play in interpreting the life process in the era of virtual revolutions? Does it remain a means for retrieving our unconscious for interaction with outside worlds? Could it be that this is the very goal of our many-sided all-powerful Self, which transforms any reality?





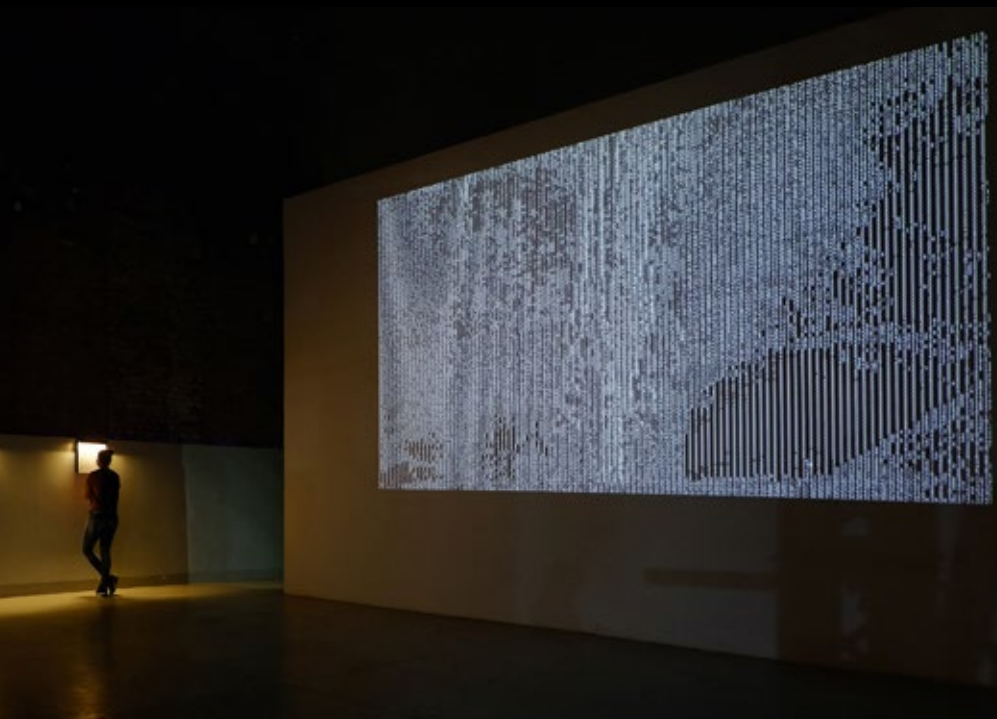
Туомо Райнио (Финляндия)

Водопад данных

видео, 2013

Видеоряд получен путем конвертации значений яркости изображения в восьмиразрядное числовое представление. Внешний вид ландшафта переводится в матрицу чисел. Различные визуальные формы чисел и частично совпадающих знаков генерируют похожие на растр структуры и вариации на поверхности изображения. Пейзаж и водопад все еще различимы и узнаваемы, несмотря на то что в новом изображении изначальные цвета не сохранились. Его перевод в числовой вид — попытка напомнить зрителю об абстрактной материальности цифрового образа. Каждое закольцованное видео начинается с затемнения, что можно обнаружить только через прочтение чисел на экране, установив, что ноль означает черный. Художнику интересна идея читаемости изображения, и он рассматривает фотографию как априори концептуальную практику, в которой логика аппарата всегда уже вписана в саму форму изображения. В случае цифровой фотографии она встроена в бинарную структуру цифровой логики. Прочитывать и записывать изображения значит управлять внутренне присущей им логикой на уровне информации и кода. Создавая собственное программное обеспечение, Туомо Райнио получает возможность ухватить цифровой материал и обнаружить его структуры за пределами видимой поверхности.

74



Tuomo Rainio (Finland)

Datafall

video, 2013

The video is created by converting brightness values of the video image into 8-Bit numerical representation. The visual appearance of the landscape is translated into a matrix of numbers. Different visual shapes of numbers and the overlapping digits generate raster-like structures and variations on the surface of the image. The landscape and the waterfall are still present and recognizable visually, even though none of the original colors remain in the new image. Its translation into numbers is an attempt to remind the viewer about the abstract materiality of the digital image. In this case each loop starts with a fade from black, which can only be observed by reading the numbers on the screen and conceptually figuring out that the number 0 represents black. Tuomo Rainio is interested in the idea of legibility of the image, and he sees photography as an a priori conceptual practice where the logic of the apparatus is always written into the form of the image. In the case of digital photography, this logic is embedded in the binary structure of the digital logic. Reading and writing images mean manipulating this underlying logic on the level of the data and the code. By writing custom software, the artist is able to grasp the digital material and reveal its structures behind the visible surface.



75

tx-reverse 360°, 2019 © Martin Reinhart, Virgil Widrich



**Мартин Рейнхарт, Виргиль Видрих
(Австрия)**

tx-reverse 360°

инсталляция, среда виртуальной реальности, 2019

Что происходит с фильмом, если вы снимаете его с разрешением 10K на камеру 360°, а затем переворачиваете пространственную и временную оси? Беспрецедентная работа «tx-reverse 360°» показывает столкновение реальности и кино и втягивает зрителей в водоворот, где нарушен привычный порядок пространства и времени.

Martin Reinhart, Virgil Widrich (Austria)

tx-reverse 360°

installation, VR experience, 2019

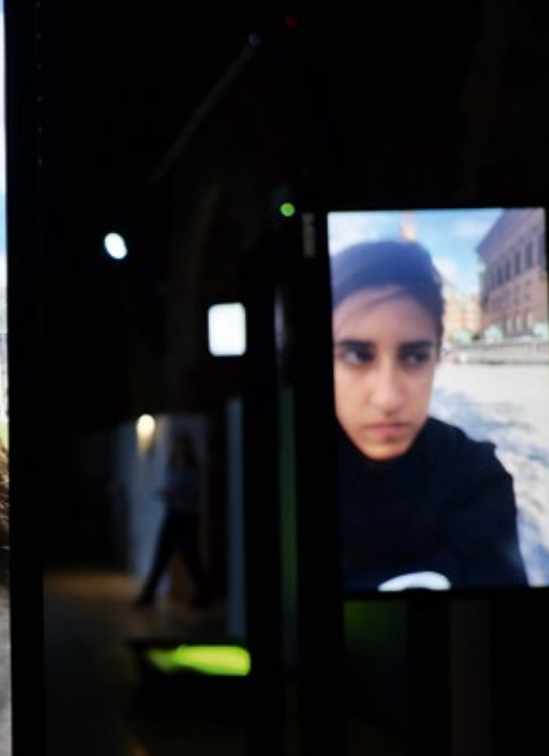
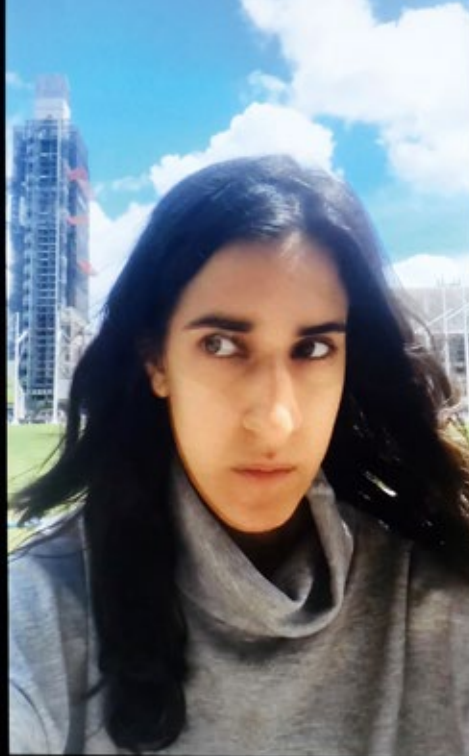
What happens in a cinema when you film it at a resolution of 10K with a 360° camera, and then reverse the spatial and temporal axes? In a way never before shown, “tx-reverse 360°” shows the collision of reality and cinema and draws its viewers into a vortex in which the familiar order of space and time is suspended.

Бьянка Хиссе Сильва (Бразилия–Норвегия)
Будущее манит, кризис возбуждает

закольцованные видеопортреты, 2019

Используя эстетику, популярную в соцсетях, Бьянка Хиссе Сильва осмысляет функции и возможности самопредставления в эпоху цифровых коммуникаций. Неистовый ритм активизирует состояние частичного внимания, в котором полное линейное понимание работы практически невозможно. Короткие таймлапс-видео представляют сложное положение портрета в наши дни, ставя под вопрос его место, форму и содержание в социальном круговороте виртуальной жизни.

Движение в публичном пространстве — повторяющаяся тема в творчестве художницы — на этот раз представляет собой почти незаметное действие: мы видим Бьянку за чем-то наблюдающей, водящей глазами из стороны в сторону, медленно и настойчиво. В этой работе она появляется в стратегически важных местах разных городов: на площадях, у парламентов и исторических памятников — в пространствах, обычно выполняющих двойную функцию, то есть служащих не только фоном для бесчисленных туристических селфи, но и площадкой для протестов и политических демонстраций.



76

Bianca Hissé Silva (Brazil–Norway)
The Future is Classy, Crisis is Sexy

portrait videos on continuous loop, 2019

Incorporating an aesthetic often present in mainstream social media, this work reflects on functions and possibilities of self-depiction in the age of digital communication. The frenetic rhythm activates a state of partial attention in which a full linear comprehension of the piece is practically not possible. Short time-lapse videos present the complex position of the portrait nowadays, questioning its place, form and content in the social circulation of virtual life.

Movement in public space, a recurrent subject in Bianca's practice, this time suggests an almost imperceptible action: we see her observing something, moving her eyes from one side to the other, slowly and persistently. In this work, Bianca appears in strategic points of various cities — squares, parliaments and historical sites — spaces that normally carry a double function. They are not only the scene of countless tourist selfies, but also a stage for protests and political demonstrations.



Александр Теревенин (Россия)

Триптихи

слайд-шоу, 2007–2017

При поддержке медиалаборатории CYLAND

Форма триптиха берет начало в раннехристианском искусстве и становится особенно популярной в Средние века. Центральная часть содержала главную тему, крайние были композиционным дополнением, хотя тоже могли рассматриваться как отдельные работы. В начале XX века трехчастный полиптих вдохновляет Казимира Малевича. Его «Черный квадрат» изначально был частью триптиха, включавшего также «Черный круг» и «Черный крест». Александр Бенуа отметил: «Несомненно, это и есть та икона, которую господа футуристы предлагают взамен мадонн и бесстыжих венер». Сто лет спустя Александр Теревенин создает минималистский абстрактный триптих, используя наглядную геометрию исчезающего пейзажа. Квадраты, прямоугольники, кресты, «подсмотренные» камерой, вписаны в трехчастный формат. Следы жизни предыдущих поколений претворяются в секретные знаки и сакральные символы.



77

Alexander Terebenin (Russia)

Triptychs

slideshow, 2007–2017

Supported by CYLAND Media Art Lab

The triptych form originated in the early Christian art, and was a popular format for religious paintings in the Middle Ages. The middle part contained the main subject, and the wings were a compositional complement, although they could also be viewed as a separate work. In the early 20th century, a threefold polyptych inspired Kazimir Malevich. Originally, his “Black Square” was a component of the triptych, together with the “Black Circle” and the “Black Cross”. Alexandre Benois noted: “Undoubtedly, this is the icon which the Futurists prefer to Madonnas and shameless Venuses”. A hundred years later, Alexander Terebenin has created a minimalist and abstract triptych, using the pictorial geometry of vanishing scenery. The squares, rectangles and crosses, “spied on” by a camera, are written into the three-part format. Traces of life of previous generations turn into secret signs and sacral symbols.



Джо Хэмблтон (Канада)
Stasis in Flux

видео, 2018

Эксперимент по имитации реальности анимационными средствами. Сначала художник выстроил зоотроп внутри трехмерного пространства, чтобы протестировать инерцию зрения. В процессе эксперимента он обнаружил, что трехмерная анимация может выйти далеко за пределы физических ограничений реальности; она позволяет координировать движения камеры и зоотропа так, чтобы создать гораздо более продвинутые техники кино. Итогом стала тщательно срежиссированная анимация, представляющая приливы и отливы творческого процесса.



78

Joe Hambleton (Canada)
Stasis in Flux

video, 2018

“Stasis in Flux” is an experimentation of animation’s potential to mimic the real. The artist began by building a zoetrope within 3D space to test whether persistence of vision is replicated accurately. From this experiment, he realized 3D animation’s potential to go beyond the physical limits of the real, allowing him to coordinate movements between both the camera and the zoetrope to replicate much more advanced cinematic techniques. The result is a carefully choreographed animation that represents the ebb and flow of the creative process.



Франц Черами (Италия)

Ре-Энгр

видеоинсталляция, 2017

«Мир замершей неподвижности, на который снизошла ускользающая идея безвременья, классическое совершенство, периодически наступающее западное искусство». Так Роберт Розенблюм описывает картину Жана Огюста Доминика Энгра «Купальщица» — шедевр XIX века, современной интерпретацией которого является работа Франца Черами «Ре-Энгр». В точной живописной работе, которую кадр за кадром, вплоть до финальных видео, применяет Черами, можно обнаружить тактильное измерение цифрового, которое Деррик де Керкхоф определил как «место бытия». В частности, говоря об одной из ранних работ Франца Черами, де Керкхоф заявляет: «Место бытия — это место совпадения источника мыслей и телесных ощущений, которые они вызывают. <...> Веб-камера является одним из основных инструментов — основным для Черами — для современной репрезентации идентичности в сети».

Особая благодарность моделям: Абриль, Адриане, Анне, Бренне, Бруне, Камилле, Кэрол, Клэр, Клэрэнс, Эммануэль, Эмили, Эве, Ханне, Йоханне, Кэти, Кианн, Лилиане, Марсель, Макс, Меган, Минди, Натассии, Рэйчел, Рафаэле, Фаун, Игорю, Ренате, Саманте, Сильвии, Тане.

Franz Cerami (Italy)

Reingres

video installation, 2017

“A world of breathless immobility in which the elusive idea of timelessness descends, the classical perfection that periodically haunts Western art.” Thus Robert Rosenblum described the painting by Jean-Auguste-Dominique Ingres, *La Baigneuse*, a 19th century masterpiece portrait, of which *Reingres* by Franz Cerami is a contemporary reinterpretation. The portrait becomes dynamic, animated by the relationship between the artist and his models, who, connected from everywhere and properly trained, posed as *The Bather*. The artist aspires to portray the eternal feminine, that can be sought both in men and women. The dichotomies between organic and inorganic, nature and culture, male and female, body and thing, subject and object, become “augmented identities”, the result of that “life on screen”, which does not resist the transgressive mixture of biology, technology and codes.

Special thanks to the models: Abril, Adriana, Anna, Brenna, Bruna, Camilla, Carol, Claire, Clarence, Emanuele, Emily, Ewa, Hanna, Johanna, Katy, Kyiann, Liliana, Marcel, Max, Megan, Mindy, Natassia, Rachel, Rafaela, Fawn, Igor, Renata, Samantha, Silvia, Tania.

79



Александр Шишкин-Хокусай
(Россия)
Гейм-опера «Волшебная флейта»

компьютерная игра, 2019

Проект о путешествии художника по жизни. Всякое путешествие полно неожиданностей, и, оставляя их позади, мы всматриваемся в обстоятельства, которые привели нас к тем или иным решениям. Как у Моцарта в опере «Волшебная флейта», герой проходит ряд испытаний, которые он сам себе и назначил, и это есть обряд посвящения в нового человека или даже в новое существо. Эта работа — о свободе выбора пути в бесконечном пространстве возможностей.



Alexander Shishkin-Hokusai
(Russia)
Game-Opera "Magic Flute"

computer game, 2019

A project about the artist's life journey. Any journey is full of uncertainties, and by leaving them behind we look closely at the circumstances that have brought us to particular decisions. Just as in Mozart's "Magic Flute", where the hero goes through a number of self-assigned ordeals, which appears to be an initiation ritual to become a new man, or even a new creature. This work is dedicated to the freedom of choice in the infinite space of possibilities.





Никита Шохов, Анна Евтюгина (Россия–США)

Клаксон

инсталляция, среда виртуальной реальности, 2019

Проект служит лабораторией по пониманию Другого. Это основанный на исследованиях VR-фильм в формате 360°, в котором сферическое изображение используется для того, чтобы показать понимание концепций личности, черной идентичности и принадлежности в современном американском обществе с точки зрения иммигранта. Главная героиня – женщина, которую играют несколько актрис разных возрастов и рас. Через символизм и метафорический язык разных «я» зритель получает возможность созерцать ее потаенные воспоминания и мысли – в бесконечном процессе становления ее личности. Эта работа исследует осознанность и привлекает внимание к тому, как важно понимать друг друга.

Klaxon, 2019 © Nikita Shokhov, Anna Evtiugina

81

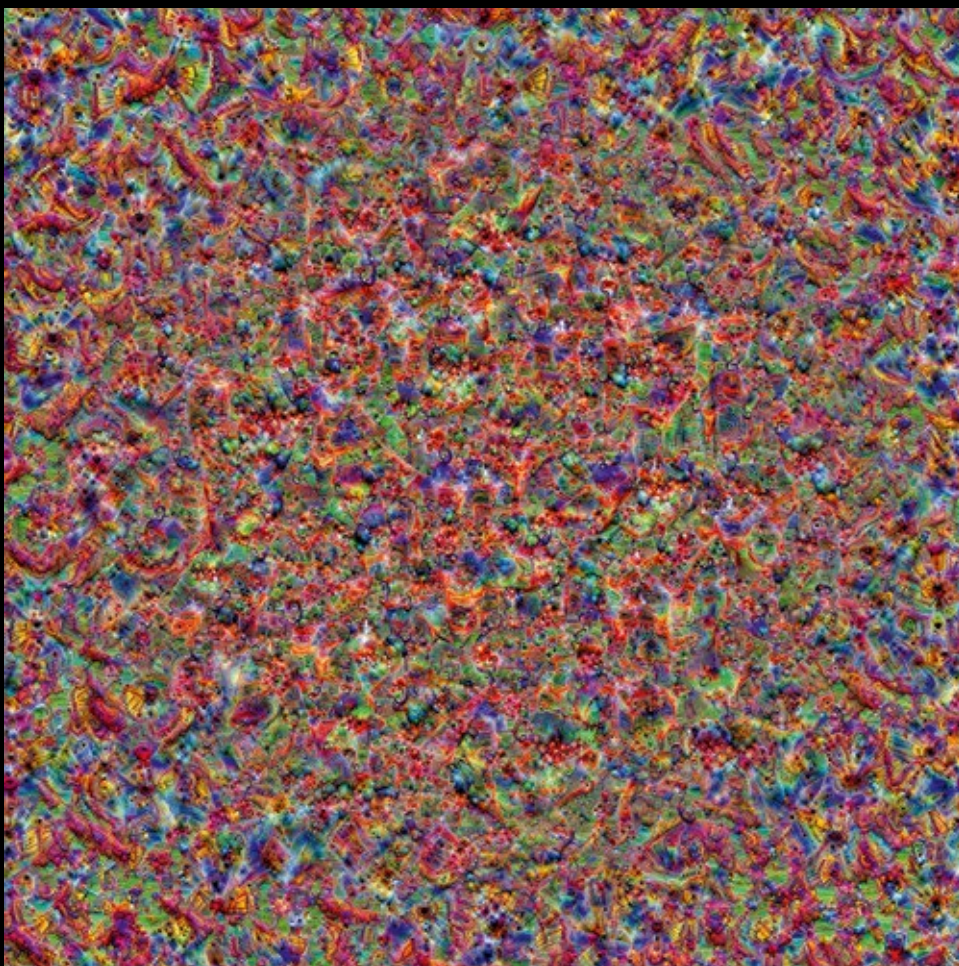
Nikita Shokhov, Anna Evtiugina (Russia–USA)

Klaxon

VR installation, VR experience, 2019

This project serves as a laboratory for understanding the Other. It is a research-based VR 360° film which uses the medium of a spherical image to show the awareness of “one’s self”, “blackness” and “belonging” concepts in contemporary American society from the perspective of an immigrant. The protagonist is a woman played by several actresses of different ages and races. Through symbolism and metaphorical language of different selves, a viewer has a chance to contemplate her intimate memories, thoughts, in the endless process of becoming of her personality. This experience explores consciousness and draws attention to the importance of understanding each other.





Aizek, Alg (Россия)

InsIDe

видео в формате виртуальной реальности, 2019

Вы помещены в куб, представляющий нахождение внутри нейронной сети. Изображения на стенах получены из нейронной сети через визуализацию функций. Этот метод состоит в итеративной настройке входных сигналов нейронной сети с целью вызвать определенное поведение. В исследованиях искусственного интеллекта визуализация функций используется для интерпретации решений нейронных сетей. Вероятности класса поступают из нейронной сети под названием InceptionV1. Это сверточная нейронная сеть, обученная работе с Imagenet — набором из 14 миллионов аннотированных изображений повседневных вещей. Обычно она используется для классификации изображений. Оказывается, что сети, созданные для классификации, обладают удивительной способностью генерировать изображения, и результаты весьма интересны визуалью. Изменяя назначение сети, Aizek (Михаил Анощенко) и Alg (Александр Грозных) заглядывают в «голову» машины. Их исследование сфокусировано на понимании того, как нейронная сеть формирует концепции мира. Используя визуализацию функций, можно получить «идеальную версию» любой концепции — или ее «ID искусственного интеллекта».

82

Aizek, Alg (Russia)

InsIDe

VR video, 2019

You are placed in a cube that represents being inside a neural net. The images on the walls are obtained from a neural network through feature visualization. This technique consists of iteratively tweaking neural network inputs to cause certain behavior. In AI research, feature visualization is used for interpreting neural networks decisions. The class probabilities come from the neural net named InceptionV1. This is a convolutional neural network, trained on Imagenet — a dataset of 14 million annotated images of everyday things. Normally it is used to classify images in one of 1000 classes. It turns out that the networks created for image classification have a surprising capacity for generating images, and the results are quite interesting visually. By reversing the original purpose of the network, Aizek (Michael Anoshenko) and Alg (Aleksandr Groznykh) take a look “inside the machine’s mind”. Their research is focused on understanding how a neural network forms concept of the world. By using feature visualization, one can obtain the “perfect version” of any concept, or its «AI ID».

Bioroboty 019 (Россия)

Физарум-предсказатель

интерактивная инсталляция, 2019

Участники: Алена Королева, Марта Михайлова, Виктория Романова, Светлана Сидорова (Art&Science, ИТМО)

При участии Святослава Пономарева и Алексея Зубакова

Музыкальное сопровождение – Антон Щёголев

Потребность верить в высшие материи заложена в природе человека, но если раньше проводниками в область необъяснимого были гадалки и астрологи, то сейчас их место занимает вычислительная техника. Физарум-предсказатель – это новый, соответствующий духу времени провидец на стыке биологии и информационных технологий. «Разумный» эукариот в инсталляции объединяется с «интеллектом» машины, чтобы внесознательное дошло до нас кратким и ясным ответом. По рисункам ладони физарум находит кратчайшие пути к истине, предсказывая судьбу эффективно и быстро. Его емкие решения передаются компьютеру, который, кодируя эти сообщения в буквы и знаки препинания, здесь выступает надежным посредником со знакомым интерфейсом.



83

Bioroboty 019 (Russia)

Physarum-fortune teller

interactive installation, 2019

Participants: Alena Koroleva, Marta Mikhailova, Victoria Romanova, Svetlana Sydorova (Art&Science, ITMO University)

With the participation of Sviatoslav Ponomarev and Alexey Zubakov

Music by Anton Schegolev

The need to believe in a higher plane is part of human nature, but if the guides used to be fortune tellers and astrologists, they have now been replaced by computer technology. The physarum-fortune teller is a brand-new prophet in tune with the spirit of the times, on the boundary between biology and informational technologies. In the installation, the “rational” eukaryote is united with machine intelligence, so that everything beyond consciousness can reach us in a brief and clear reply. Through palm lines, the physarum finds the shortest ways to the truth, predicting fate effectively and promptly. Its capacious solutions are transmitted to the computer which encodes its messages into letters and punctuation marks, and acts as a reliable mediator with a familiar interface.

ВОТ ВАША СУДЬБА...

Планктомицеты трансгрессирует из фазы адаптации. В течение дня благоволия удача будет последователям феномена экоактивизма. Эксперты говорят о том, что вы отсканировали руку. Задумайтесь о том, что Вы веселый и несчастный человек, однако иногда Вы переживаете движение от тотальной работы к тотальной игре. Попробуйте сегодня не отвлекаться на телефон и мольбы о пощаде. Локализуйтесь внутри системной архитектуры, кроме того Вы встретите неинтересного человека. Удача на вашей стороне, поэтому полезно будет познакомиться с собой.

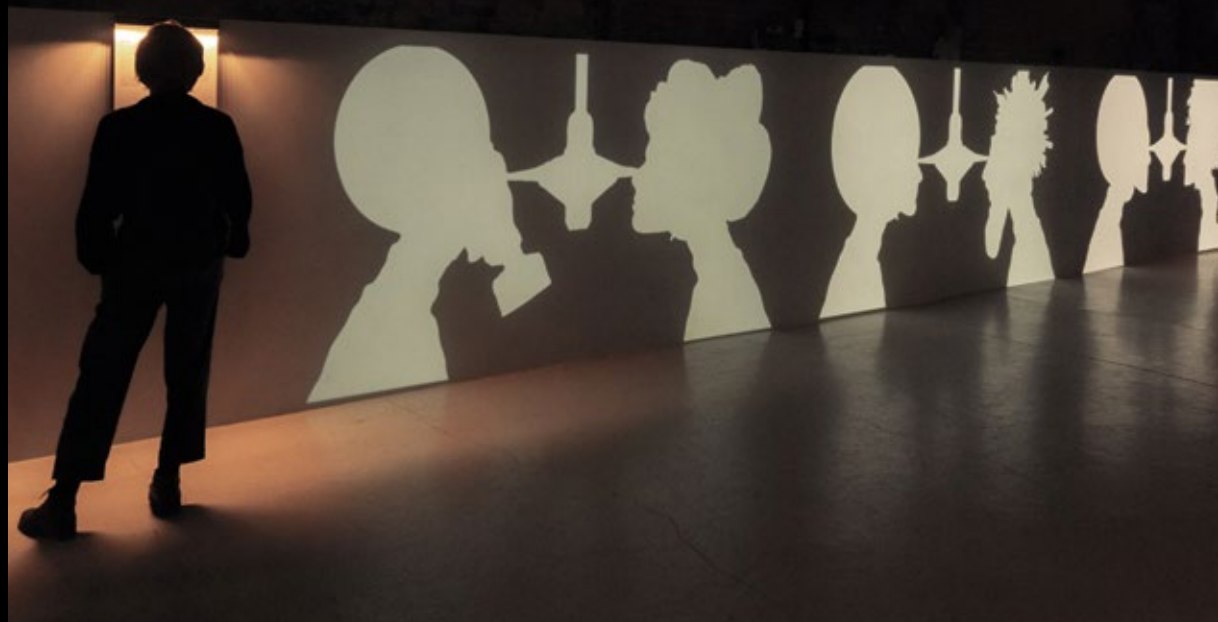
Necko (Испания)

Random

видео, 2018

Часть проекта «Трансгуманизм»

Сейчас время неразберихи и путаных визуальных и звуковых стимулов, которые сложно обработать. Мозги сбиты с толку, оглушены. Жизни, взбудораженные образами, звуками и концепциями, утонули в море данных, для которого мы не созданы. Временные, изменяющиеся и управляемые мышление и ментальные схемы. Жизнь, полная хаотичной информации, нарушает наши суждения. Кто мы есть? Куда идем? Во что верим? Неужели мы настолько глупы, чтобы верить, что информационная бомбардировка нас не касается? Есть ли у нас собственные критерии — или же мы просто воспроизводим то, что принес поток информации, которую невозможно всю обработать? «Random» отражает беспорядочные отношения между технологией и хаосом, в который превратилась наша жизнь. Поиск ощущений, близких к смятению, оглушенности, насыщению и уязвимости.



Necko (Spain)

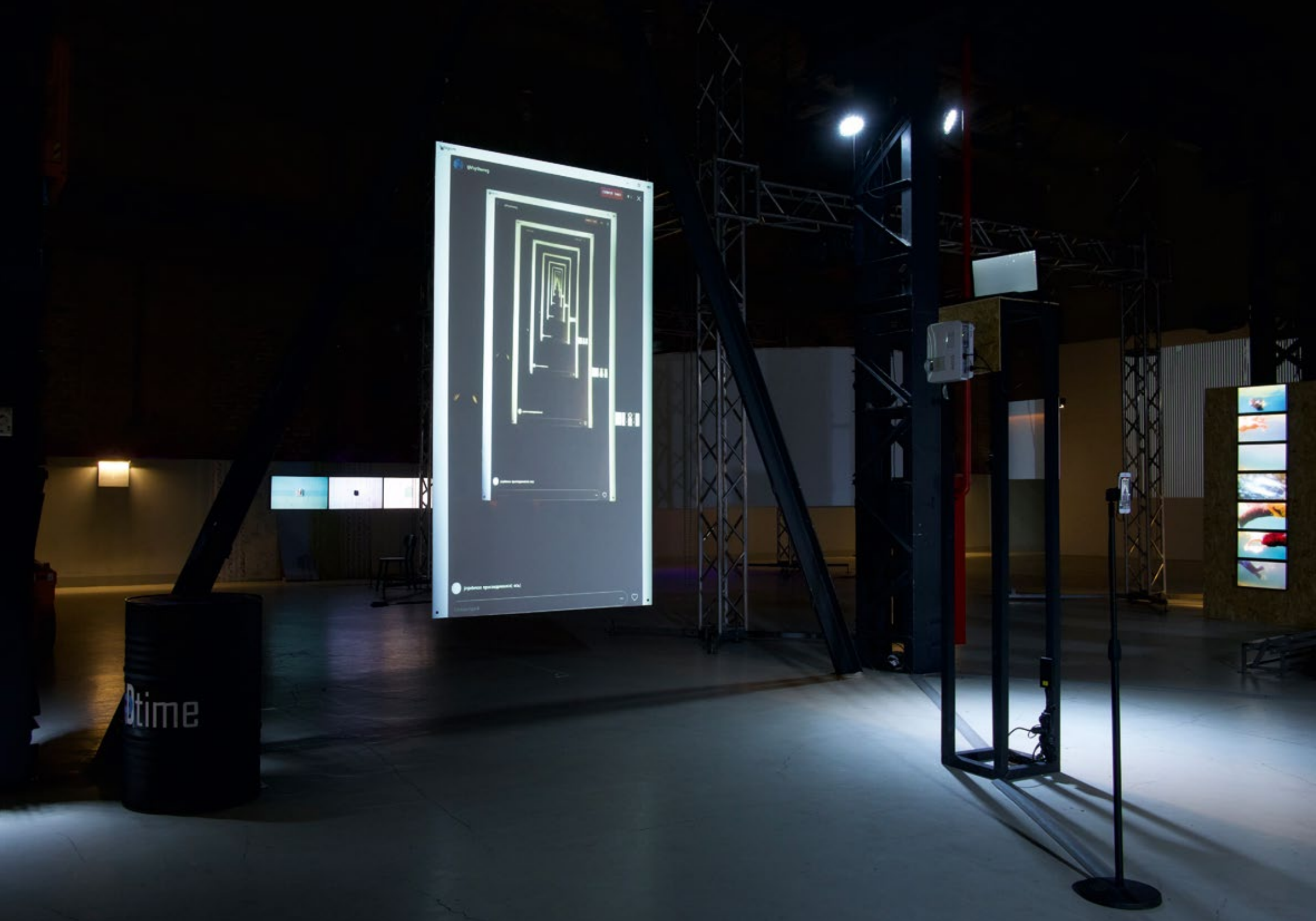
Random

video, 2018

Part of Transhumanity Project

Times of confusion and confused visual and sound stimulations that are difficult to process. Confused and stunned brains. Lives agitated by data, images, sounds and concepts drowned in a sea of inputs for which we are not designed. Temporal, changing and manipulated reasoning and mental schemes. Lives full of chaotic information disturb our judgment. What are we? Where do we go? What do we believe in? Are we so arrogant as to believe that the bombardment of information does not affect us? Do we have our own criteria or do we just repeat what we are injected with, a flow of information impossible to process? “Random” represents that chaotic relationship between technology and being, the chaos that our life has become. A search for sensations that is close to confusion, saturation and vulnerability.





Btime



ВЫСТАВОЧНЫЙ ПРОЕКТ ID

17–24 НОЯБРЯ

ГАЛЕРЕЯ «ЛЮДА»

EXHIBITION PROJECT ID

NOVEMBER 17–24

LUDA GALLERY

КУРАТОРЫ

Сергей Комаров (Россия), Александр Иванов (Россия)

CURATED BY

Sergey Komarov (Russia), Alexander Ivanov (Russia)

УЧАСТНИКИ

Ваутер ван Велдховен (Нидерланды)
Фелисьен Гогэ (Швейцария–Франция)
Алексей Дымдымарченко (Россия)

PARTICIPANTS

Wouter van Veldhoven (Netherlands)
Félicien Goguey (Switzerland–France)
Alexey Dymdymarchenko (Russia)





Ваутер ван Велдховен (Нидерланды)

Изгибы

инсталляция, перформанс, 2019

Художник из Нидерландов выставляет в галерее «Люда» звучащее нагромождение препарированных магнитофонов. На открытии он исполнит перформанс на своей инсталляции, манипулируя магнитной лентой в свойственной ему манере. Ваутер — настоящий самородок с оригинальными находками в области эксплуатации магнитофонов, с каждой новой работой перешагивающий собственные границы вчерашнего дня. Часть инсталляции он привезет с собой, а остальное будет добывать на барахолках Петербурга — художника очень вдохновил неведомый местный ассортимент винтажной техники; просмотр сайта Avito теперь — его любимое занятие.

Wouter van Veldhoven (Netherlands)

Verbuigingen

installation, performance, 2019

The sound artist from the Netherlands installs a sonic pile of dissected tape recorders at the Luda Gallery. On the opening night he will conduct a performance at his installation, manipulating the tape (and more) in his own special way. Wouter is a true prodigy who makes original discoveries in using tape recorders, and with every new work he transcends the boundaries of the previous day. He brings part of the installation with him, and plans to find the rest at the flea markets of St. Petersburg, as he was very inspired by the local assortment of unknown vintage machines. Surfing the Avito website is now his favorite pastime.





Фелисьен Гоге (Швейцария–Франция)

GSM-пейзаж v.0.1.5

инсталляция, 2016

Инсталляция Фелисьена Гоге исследует окружающий мобильный ландшафт с помощью сотового телефона, который сканирует частоты в GSM-диапазоне и выполняет поиск вышек сотовой связи и пользовательских сообщений. Визуализация и озвучивание этой информации обнаруживает спектральное пространство, произведенное активностью сети, обычно незаметное и наложенное на наше частное и общественное пространство.

Photo by Thomas Meghe

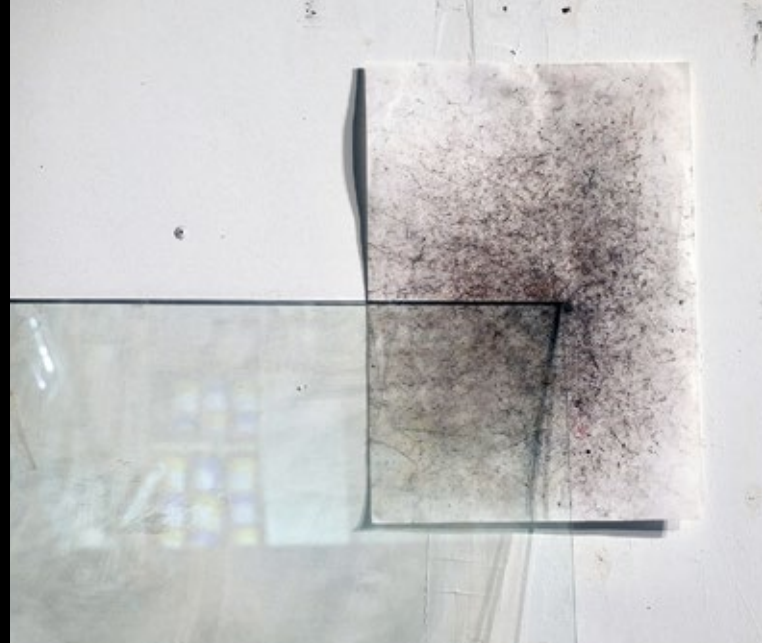


Félicien Goguey (Switzerland–France)

GSM Landscape v.0.1.5

installation, 2016

Félicien Goguey's installation explores the surrounding mobile phone landscape with a cellphone. This one scans the frequency bands allocated to GSM and looks for cell towers and communications from users. The visualization and sonification of this data reveal the spectral space produced by network activity, which is usually imperceptible and superimposed on our private and public spaces.



Алексей Дымдымарченко (Россия)

Без названия

инсталляция, 2019

Что сообщает взгляд, сталкиваясь с этим оборванным и помятым листом бумаги? Бросок мелка, который оставляет след на белой поверхности, не имеет ничего общего с рисованием или любой другой традиционной визуальной практикой. Рисование здесь — это жест и звук, это процесс, этапы которого недоступны наблюдателю и находятся вне границ языка. Рассматривая работы Алексея Дымдымарченко, мы сталкиваемся с невозможностью схватывания образа, его локализации, сколь бы глубокими ни были наши представления об искусстве и его практиках. Возможно, стоит рассматривать эту работу как фиксацию момента соприкосновения, как документ, в котором каждая черточка или точка сопровождается звуком удара мелка.



Alexey Dymdymarchenko (Russia)

Untitled

installation, 2019

What do we see when we encounter this torn and crumpled piece of paper? A piece of chalk leaves a trace when it is thrown at the white surface, and has nothing in common with drawing or any other traditional visual practice. Here, drawing means a gesture and a sound, it is a process with stages that are inaccessible to the observer and remain outside the boundaries of language. Examining the works of Alexey Dymdymarchenko, we face the impossibility of grasping and localizing the image, no matter how profound our knowledge of art and its practices is. Perhaps we should consider this work as a document, in which every mark or dot is accompanied by the sound of the chalk hitting the paper.

Аудиоархив CYLAND

Аудиоархив CYLAND — проект лаборатории медиаискусства CYLAND, некоммерческой организации, созданной в 2007 году в Санкт-Петербурге художниками и медиаактивистами Анной Франц и Мариной Колдобской.

CYLAND активно работает со звуком как в чистом виде, так и в произведениях различных жанров: инсталляциях, объектах, перформансах. Поэтому, начиная с самых ранних проектов, лаборатория регулярно сталкивалась с проблемой преподнесения «чистого» звука в выставочном пространстве наряду с другими, более «телесными» произведениями современного искусства. Медиаплееры, источники направленного звука, лаунжи для прослушивания произведений — все эти этапы были пройдены за десять с лишним лет существования лаборатории.

Параллельно шла дискуссия о формировании собственной медиатеки для классификации и архивирования звукового искусства, результатом которой стало создание в 2013 году Аудиоархива CYLAND (CYLAND Audio Archive, CAA). Проект курирует Сергей Комаров.

За время существования проекта в нем приняли участие многие саунд-художники, среди которых: Ханс Таммен (США), Kurvenschreiber (Россия), dropouT (Россия), Дон Слепиан (США), Марк Ханнессон (Канада), Quiet Zone (международный проект), Лори Шпигель (США), Ник Эдвардс (Великобритания), Дмитрий ::vtol:: Морозов (Россия), Алекс Пленингер (Россия), Питер Фогель (Германия), Art Electronix (Украина), Пит Ум (Великобритания), Йонаш Груска (Словакия), Ёсио Матида (Япония), Энтони Биссет (США), Василий Степанов (Россия), Сашаш Ульц (Россия), Георгий Багдасаров (Земля), Макс Кейпер (Австрия), Торстен Солтау (Германия), Акира Рабле (США), Тодд Бартон (США), Zimoun (Швейцария), Алексей Грачев (Россия), ZOV (Ольга Кокcharова, Джанлука Руджери; Швейцария), Bred Blondie (Россия), А. Най Херндон (США–Мексика), Rumore Bianco (Италия), Эстер и Николай Сённергор (Дания), Никита Бугаев (Россия), Glia (Джонатан Нтук; США), Илья Белоруков (Россия), Елена Филатова (Россия), Будхадитья Чаттопадхьяй (Индия), Руслан Юсипов (Россия), Стас Шариффулин (Россия), Luke Lund (Финляндия), Роман Головко (Россия), Нао Нишихара (Япония), Сэм Конран (Великобритания), Моника Влад (Австрия), Сергей Костырко (Россия), Макико Ямамото (Япония), Алан Марголис (США).

Наша миссия — создать архив как современного саунд-арта, так и ранних экспериментов в этой области, и представлять звук наряду с другими видами искусства.

cyland.bandcamp.com/



CYLAND Audio Archive

CYLAND Audio Archive (CAA) is a project of the CYLAND MediaArtLab, a non-profit organization founded in St. Petersburg in 2007 by the artists and media activists Anna Frants and Marina Koldobskaya.

CYLAND works with sound separately and as an element of artworks in various genres — installations, objects and performances. Starting from the first exhibition projects, the laboratory faced the challenge of presenting “pure” sound in exhibition venues along with other more “material” contemporary art works. Media players, directional sound sources, lounges for listening to works — the laboratory went through all of these stages in just over a decade.

At the same time, there was discussion about creating an archive for the classification and preservation of sound art. The result was the CYLAND Audio Archive (CAA), launched in 2013. The project is curated by Sergey Komarov.

Among the artists who have participated in the project are: Hans Tammen (USA), Kurvenschreiber (Russia), dropouT (Россия), Don Slepian (USA), Mark Hannesson (Canada), Quiet Zone (International), Laurie Spiegel (USA), Nick Edwards (UK), Dmitry ::vtol:: Morozov (Russia), Alex Pleninger (Russia), Peter Vogel (Germany), Art Electronix (Ukraine), Pete Um (UK), Jonáš Gruska (Slovakia), Yoshio Machida (Japan), Anthony Bisset (USA), Vasily Stepanov (Russia), Sashash Ulz (Russia), Georgy Bagdasarov (Earth), Max Kuiper (Austria), Thorsten Soltau (Germany), Akira Rabelais (USA), Todd Barton (USA), Zimoun (Switzerland), Alexey Grachev (Russia), ZOV (Olga Kokcharova, Gianluca Ruggeri; Switzerland), Bred Blondie (Russia), A. Nigh Herndon (USA–Mexico), Rumore Bianco (Italy), Esther & Nikolaj Søndergaard (Denmark), Nikita Bugaev (Russia), Glia (Jonathan Ntук; USA), Ilya Belorukov (Russia), Elena Filatova (Russia), Budhaditya Chattopadhyay (India), Ruslan Usipov (Russia), Stas Shariffulin (Russia), Luke Lund (Finland), Roman Golovko (Russia), Nao Nishihara (Japan), Sam Conran (UK), Monica Vlad (Austria), Sergey Kostyrko (Russia), Makiko Yamamoto (Japan), Alan Margolis (USA).

Our mission is to create an archive of contemporary sound art as well as early experiments, and to exhibit sound along with other art forms.

cyland.bandcamp.com/

ПРОГРАММА САУНД-АРТА

КУРАТОР

Сергей Комаров (Россия)

ID – близкая тема для выставки звукового искусства, ведь рамки этого медиума, как и сам звук, невидимы, граница – априори абстрактна. Нет более важных вопросов в этой ветке современного медиаискусства: концерт или перформанс? Окей, уже саунд-арт или все еще экспериментальная музыка? И да, «Википедия» тоже пасует; цитата: «Точное определение звукового искусства, а также вопрос о разграничении саунд-арта и музыки представляют собой определенную методологическую проблему, по-разному решаемую разными исследователями». Поэтому на «Киберфесте-12» мы сочли закономерным населить программу максимально разнообразными случаями использования медиума и позволить зрителям стать теми самыми исследователями. В этом нам помогли максимально разносторонние исполнители и художники: импровизаторы – Курт Лидварт и Илья Белоруков, рокеры – Гирилал Баарс и Василий К., инженеры-панки – Ваутер ван Велдховен и Алексей Грачев, хакеры – Фелисьен Гогэ и Янн Лоншан, академический ансамбль Kymatic и новый московский коллектив KMPST, ассенизирующий позднее техно в радиоэфир.

SOUND ART PROGRAM

CURATOR

Sergey Komarov (Russia)

ID is a theme that a sound art exhibition can easily relate to, since the framework of this medium, as well as the sound itself, is invisible, and the borders are abstract a priori. No questions are more important in this branch of contemporary media art: is it a gig or a performance? OK, is it already sound art or still experimental music? And yes, Wikipedia gives up too: “The exact definition of sound art, as well as the issue of differentiation between sound art and music constitute a methodological problem that various scholars solve in different ways.” This is why for Cyfest 12 we decided to fill the program with as many cases of using the medium as possible and let the audience become the scholars. We are assisted in this by highly versatile performers and artists: improvisers Kurt Liedwart and Ilya Belorukov, rockers Giralal Baars and Vassily K., punk engineers Wouter van Veldhoven and Alexey Grachev, hackers Félicien Goguey and Yann Longchamps, the Kymatic Ensemble and the new Moscow-based band KMPST that sanitizes late techno on the airwaves.





АННЕНКИРХЕ

ANNENKIRCHE

13 ноября / 17:30

Перформанс «Живое рисование»

Казу Янаги (Япония)

November 13 / 17:30

Performance livepainting by

Kazu Yanagi (Japan)



**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ
ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А. Л. ШТИГЛИЦА**

**SAINT PETERSBURG
STIEGLITZ STATE ACADEMY
OF ART AND DESIGN**

13 ноября / 19:30

Музыкальный перформанс «White Metal»

Куматик Энсамбл (Россия)

November 13 / 19:30

Music performance White Metal by

Куматик Энсамбл (Russia)



17 ноября / 15:00

**Перформанс «Музыка для фортепиано,
электроники, композиционных алгоритмов
и одарённых воображением активных
слушателей с мозговыми импульсами»**

Дэвида Розенбума (США)

November 17 / 15:00

**Performance Music for Piano, Electronics,
Compositional Algorithms, and Active
Imaginative Listeners with Brainwaves by
David Rosenboom (USA)**



20 ноября / 19:00

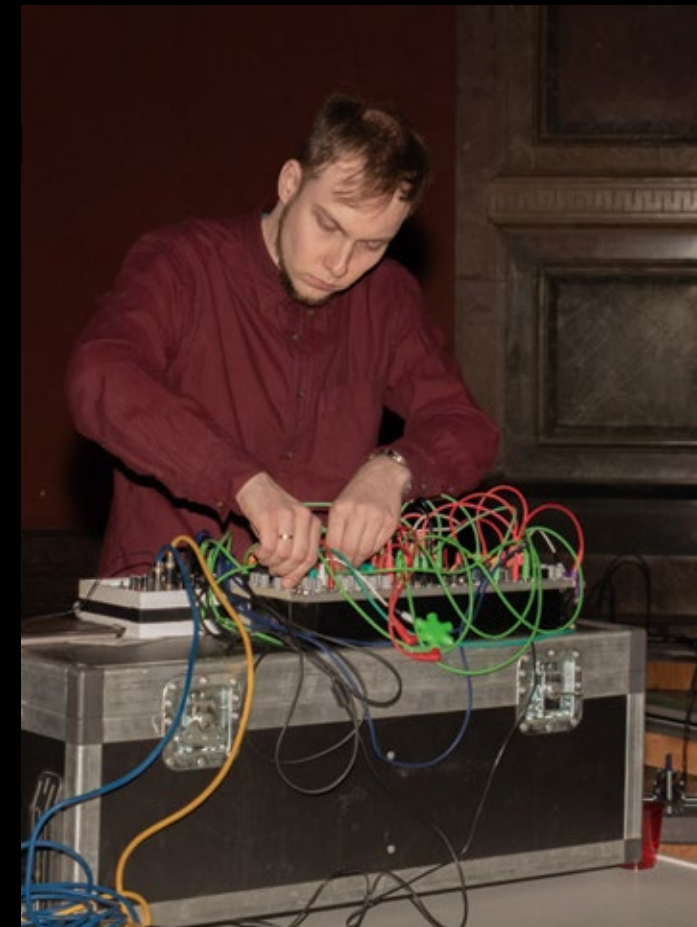
**Музыкальный
перформанс Ильи**

Белорукова (Россия)

November 20 / 19:00

Music performance by

Ilya Belorukov (Russia)



ГАЛЕРЕЯ «ЛЮДА»

LUDA GALLERY

17 ноября / 19:00
Музыкальный перформанс «Изгибы»
Ваутера ван Велдховена
(Нидерланды)
November 17 / 19:00
Music performance
Verbuigingen
by Wouter van Veldhoven
(Netherlands)

18 ноября / 20:00
Музыкальный перформанс импровизационного трио Ильи Белорукова (Россия), Гирилала Баарса (Швеция), Василия К. (Россия)
November 18 / 20:00
Music performance by improvisational trio of Ilia Belorukov (Russia), Girilal Baars (Sweden), Vassily K. (Russia)

22 ноября / 20:00–22:00
Музыкальный перформанс Фелисьен Гоге (Швейцария–Франция) и Янн Лоншан (Швейцария) «900 МГц»
Музыкальный перформанс Broken vows (Россия) «Натяжение»
November 22 / 20:00
Music performance 900 MHz by Félicien Goguey (Switzerland–France) & Yann Longchamp (Switzerland)
Music performance Tension by Broken vows (Russia)

23 ноября / 20:00–23:00
Музыкальный перформанс Курта Лидварта (Россия)
Музыкальный перформанс «Radiot» KMPST (Россия)
November 23 / 20:00–23:00
Music performance by Kurt Liedwart (Russia)
Music performance Radiot by KMPST (Russia)

95



ВЫСТАВОЧНО- ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЕКТ ID

19–24 НОЯБРЯ

МОЛОДЕЖНЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ
ЦЕНТР ГОСУДАРСТВЕННОГО
ЭРМИТАЖА

EXHIBITION & EDUCATION PROJECT ID

NOVEMBER 19–24

STATE HERMITAGE YOUTH
EDUCATIONAL CENTE

КУРАТОРЫ

София Кудрявцева (Россия), Анна Франц (Россия–США),
Елена Губанова (Россия)

CURATED BY

Sofia Kudryavtseva (Russia), Anna Frants (Russia–USA), Elena Gubanova (Russia)

УЧАСТНИКИ

Нело Акамацу (Япония)
Денис Патракеев (Россия)

PARTICIPANTS

Nelo Akamatsu (Japan)
Denis Patrakeev (Russia)





Нело Акамацу (Япония)

Тёдзумаки

звуковая инсталляция, 2016

«Тёдзумаки» — звуковая инсталляция, состоящая из стеклянных сосудов, наполненных водой. Циркуляция воды образует водоворот, и пузырьки издадут лязгающий, но в то же время деликатный звук. Тихое звучание усиливается при помощи труб и рожков в верхней части сосудов. Слово «тёдзумаки» придумано художником и отсылает к двум японским словам: «тёдзубати» (手水鉢) — каменная чаша для омовения, и «удзумаки» (渦巻) — спираль. Спираль — один из основополагающих элементов вселенной. Галактика, тайфуны, лоза и улитки — их объединяет наличие фрактальных спиралей: от гигантских до малых. Чаша для омовения рук гостей во время чайной церемонии — место символического очищения и перехода из внешнего мира и привычной жизни в святая святых. Вид и звук водоворота напомнят зрителям о границе между физическим и психологическим.



Nelo Akamatsu (Japan)

Chōzumaki

sound installation, 2016

“Chōzumaki” is a sound installation which consists of glass vessels filled with water. The circulation of water creates a whirlpool, and the sparkling bubbles produce a sound that is clanging but delicate at the same time. These small sounds are amplified through the pipes and horns on the top of the glass vessels. The word “chōzumaki” was invented by the artist, and derived from two Japanese words, “chōzubachi” (手水鉢), stone washbasin, and “uzumaki” (渦巻), spiral. A spiral is one of the fundamental elements of the universe. Galaxies, typhoons, vines and snails all have fractal spiral forms, from the immense to the tiny. The stone washbasin in which guests wash their hands at a tea ceremony is a place of symbolic purification and a transition from the outer world and ordinary life to the inner sanctum of the ceremony. The sight and sound of the whirlpool will remind viewers of the boundary between the physical and psychological world.



Денис Патракеев (Россия)

Третья сторона медали

инсталляция, 2019

«Третья сторона медали» — размышление об образе семени как метафоре личности. Семя скрывает в себе будущее растение, удивительную программу, потенциал совершенства. Брошенное в землю, одинокое, оно должно превзойти себя, растрескаться, умереть как единица, всего себя отдать, познать, почувствовать — и поверить в существование солнца и мира надземного. Питаясь земными соками, минералами, оно призвано грязь возвести в совершенство. Земное повенчать с небесным. Но в современном мире столкновение технологии и природы приводит к некой мимикрии понятий. Корень перевернут и подобен кроне, подземное притворяется земным, земное — небесным. Чтобы по-настоящему понять то, с чем мы сталкиваемся, нужно освободить объект от самих себя, перестать видеть его только по отношению к нам самим. Тогда мы сможем увидеть больше.



99

Denis Patrakeev (Russia)

The Third Side of the Coin

installation, 2019

“The Third Side of the Coin” is a reflection on the seed’s image as a metaphor of personality. The seed hides in itself the future plant, a marvelous program, a potential of perfection. Thrown to the ground, alone, it has to transcend itself, to crack, to perish as a unit, to devote itself fully, to learn, to feel — and to believe in the existence of the sun and life on Earth. Feeding on earthly juices, minerals, it is designed to bring dirt to perfection. To marry the earthly with the heavenly. But in the modern world, the clash of technology and nature leads to a certain mimicry of concepts. The root is turned upside down and resembles a crown, the subterranean pretends to be earthly, the earthly to be heavenly. To truly understand what we are dealing with, we must free the object from ourselves, and stop seeing it only in relation to us. Then we will be able to see more.



ВИДЕОПРОГРАММА «ЛИЧНОСТНАЯ ИДЕНТИФИКАЦИЯ»

21–24 НОЯБРЯ

МОЛОДЕЖНЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ
ЦЕНТР ГОСУДАРСТВЕННОГО
ЭРМИТАЖА

EXHIBITION & EDUCATION PROJECT ID

NOVEMBER 21–24

STATE HERMITAGE YOUTH
EDUCATIONAL CENTER

КУРАТОР

Виктория Илюшкина (Россия)

CURATED BY

Victoria Ilyushkina (Russia)

УЧАСТНИКИ

Эмма Байер (Россия)
Маша Годованная (Россия)
Маша Данцис (Германия)
Юла Пападопулу (Греция)
Саммер МакКоркл (США)
Махта Хоссейни (Иран)
Читрон | Луарди (Италия)
Неско (Испания)
Ди Ху (Китай)
Мариса Бенито (Испания)
Вирджиния Ли Монтгомери (США)
Джо Хэмблтон (Канада)
Брам Латтре (Бельгия)
Янина Черных (Россия)
Владимир Абих (Россия)
Елена Артеменко (Россия)
«ДВЕНЕОДНА» (Россия)
Реза Масуд (Иран)
Марина Блинова (Россия)
Наталья Лях (Россия–Франция)
Сид Яндовка (Россия–Швейцария–
США)
Аня Цирлина (Россия–Швейцария)
Алмагуль Менлибаева (Германия–
Казахстан)

PARTICIPANTS

Emma Bayer (Russia)
Masha Godovannaya (Russia)
Mascha Danzis (Germany)
Gioula Papadopoulou (Greece)
Summer McCorkle (USA)
Mahta Hosseini (Iran)
Citron | Lunardi (Italy)
Necko (Spain)
Di Hu (China)
Marisa Benito (Spain)
Virginia Lee Montgomery (USA)
Joe Hambleton (Canada)
Bram Lattré (Belgium)
Yanina Chernykh (Russia)
Vladimir Abikh (Russia)
Elena Artemenko (Russia)
DVENEODNA (Russia)
Reza Masoud (Iran)
Marina Blinova (Russia)
Nataliya Lyakh (Russia–France)
Sid Iandovka (Russia–Switzerland–
USA)
Anya Tsyrlina (Russia–Switzerland)
Almagul Menlibayeva (Germany–
Kazakhstan)

Технический прогресс последних лет укрепил связи между человеческим и технологическим, машинами и искусственными интеллектом и сделал более близким взаимодействие органической и синтетической жизни. Люди и машины обучают друг друга с помощью нейронных сетей. Сознание людей меняется: они пересматривают понятия жизни и смерти, иначе оценивают моральные проблемы научных экспериментов, территориальные и виртуальные границы, системы слежения и тотальный цифровой контроль. Личности, помещенные в зеркальный куб социальных сетей, скрываются за аватарами и живут в своих аккаунтах даже после смерти. Если тебя нет в социальных сетях, то знает ли кто-то о твоём существовании? Или это способ избежать цифрового контроля? Сохранение памяти, помещение информации в цифровые базы данных, стремительное развитие искусственного интеллекта и его очеловечивание неизбежно ставят перед нами вопрос о личной идентификации. Кто мы? Какое будущее нас ждет? Программа посвящена тому, как современные художники отвечают на эти и подобные вопросы.

Виктория Илюшкина
куратор программы

101

The technological progress of recent years has strengthened the ties between humanity and technology, machines and artificial intelligence, and made the interaction between organic and synthetic life more intimate. People and machines learn from each other with the help of neural networks. People's consciousness undergoes certain changes: they revise the notions of life and death, take a different view on the moral problems of scientific experiments, territorial and virtual boundaries, tracking systems and total digital control. Personalities surrounded by a mirror cube of social networks hide behind their avatars and continue to exist in their accounts even after death. If you are absent from social networks, does it mean that no one knows about your existence, or is it a way of avoiding media control? The preservation of memory and transfer of information onto a digital database, and the fast development of artificial intelligence and its humanization makes us face the inevitable question of personal identification. Who are we? What is our future going to be like? This program is dedicated to a contemplation of these problems by contemporary artists.

Victoria Ilyushkina
curator

Эмма Байер (Россия)
Incorporeal / 03:16, 2018 /

Это видео представляет диалог участника эксперимента под кодовым номером IJWL80 с ученым из биотехнической лаборатории после завершения первой фазы исследования — копирования сознания и создания архива воспоминаний пожилого человека с болезнью Альцгеймера. В основе интервью — медицинская экспертиза. IJWL80 вспоминает все детали биографии и наслаждается сценами собственной жизни, которые могут быть утрачены из-за болезни. Эта работа поднимает тему слияния и взаимовлияния человека и машины и другие спорные вопросы, как то: стоимость технологии и ее коммерциализация, новое восприятие смерти и смертности, проблема этичности эксперимента.

Incorporeal, 2018 © Emma Bayer



Эмма Байер (Россия)
Incorporeal / 03:16, 2018 /

This video presents a dialogue between an experiment participant IJWL80 and a scientist from a biotech laboratory after the completion of Phase 1 of the experiment — copying consciousness and creating an archive of memory of the elderly person with Alzheimer's disease. The interview is based on a medical assessment. IJWL80 remembers all biographical details and enjoys scenes of his life that could be lost due to the disease. This video raises the issue of merging a machine and a human being and their mutual influence. The work suggests considering controversial and unresolved questions, such as the cost of technology and its commercialization, the new perception of death and mortality, the problem of an ethical experiment.

Маша Годованная (Россия)
Лайка. Последний полет / 04:30, 2017 /
Лайка — первая собака, которую русские успешно отправили на околоземную орбиту.

Одна из многих советских собак-космонавтов, отдавших жизни, чтобы человечество покорило космос. Этот фильм — послание от погибшего животного. Неупокоенный дух рассказывает историю подвигов и мученичества. Это не призыв к мести и не требование компенсации, скорее просто документирование жизни, одной из многих жизней, которыми люди сочли возможным пожертвовать ради завоевания и господства.

Laika. The Last Flight, 2017 © Masha Godovannaya



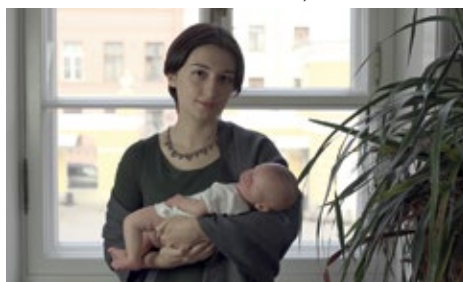
Маша Годованная (Россия)
Лайка. The Last Flight / 04:30, 2017 /

Laika was the first dog which the Russians successfully sent into the Earth's orbit. One of the many Soviet space-dogs, the first astronaut who paid with their lives for humankind conquering the Space. This film is a letter from the dead dog. Its haunted spirit re-tells the story of her heroic deeds and martyrdom. The letter is not a call for revenge or restitution, it's rather a document of a life, one of many lives that were considered "disposable" by the well-known human strategies of conquest and domination.

Маша Данцис (Германия)
Ники святых / 03:45, 2018 /

Индустриализация, технологический прогресс и нравственность делают возможными такие необычные формы самореализации, как реборн-материнство. Наша связь с технологией становится все тесней и интимней, появляются новые практики самоподачи, и YouTube обеспечивает доступ к этой неведомой реальности. Маша Данцис исследует феномен манифестации идеального материнства, где гиперреалистичная кукла-младенец — реборн — оживает благодаря видеоблогу на YouTube. Свет, цвета одежды, позы и движения персонажей отсылают к картинам Микеланджело и Да Винчи.

Saints' Nicknames, 2018 © Mascha Danzis



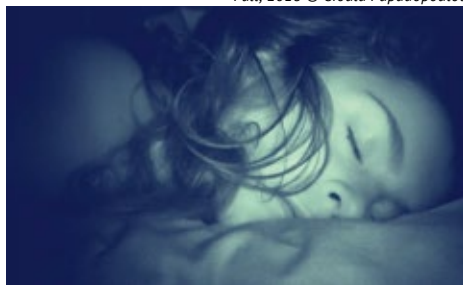
Mascha Danzis (Germany)
Saints' Nicknames / 03:45, 2018 /

Industrialization, technological progress and morality make possible such unusual forms of self-realization as reborn motherhood. Our connection with technology is growing more and more intimate, and now Youtube collects new practices of self-display and provides access to this unknown reality. The artist explores the phenomenon of manifestation of ideal motherhood where a reborn — an artificial baby-doll — is brought to life with the help of a video blog on Youtube. The light, the color of clothes, the characters' poses and their movements are taken from the canvasses of Michelangelo and Da Vinci.

Юла Пападопулу (Греция)
Падение / 01:51, 2018 /

Аллегорический портрет, созданный с помощью перемонтажа фильма, снятого для выставки «Взросление» (Афины, Греция), иносказательно повествует о жесткой стороне взросления: серия падений, которые ритмически ускоряются по мере просмотра видео, концептуально отсылает к ударам и, следовательно, травмам. Наша личность «вылеплена» всеми этими падениями.

Fall, 2018 © Gioula Papadopoulou



Gioula Papadopoulou (Greece)
Fall / 01:51, 2018 /

This allegorical portrait, created by editing older footage for the exhibition "Coming of Age" (Athens, Greece), synopsisizes in a symbolic way the harsh and tough side of growing up: a series of falls, which rhythmically thicken as the video progresses, refer conceptually to hits and consequently wounds. Our personal identity is "sculptured" by all these falls.

Psychogeography, 2018 © Summer McCorkle



Саммер МакКоркл (США)
Психогеография / 07:00, 2018 /

«Психогеография» — поток сознательного нарратива, затрагивающего время, географию и память, которая сплетается с образами полей, лесов и водоемов. Рассказчица размышляет о том, как каждый пейзаж вызывает воспоминания о других местах, где она была, и о других моментах ее жизни. По мере развития повествования меняется наш взгляд на природу: из целительницы и святилища она превращается в декорацию, на фоне которой разыгрываются наши глубинные страхи и тревоги.

Summer McCorkle (USA)
Psychogeography / 07:00, 2018 /

«Psychogeography» is a stream of conscious narrative touching on time, geography and memory that weaves in and out over images of landscapes, water and woods. The narrator reflects on how each landscape acts as a memory trigger for other places she's been, other times in her life. As the setting and narration shift, our perspective of nature as healer and sanctuary change to a backdrop where our deepest fears and anxieties are played out.

Wherever I am, let me be; the sky is mine, 2018 © Mahta Hosseini



Махта Хоссейни (Иран)
Где бы я ни был, дайте мне быть;
небо мое / 01:29, 2018 /

Махта Хоссейни в этом видеоперформансе — как эмигрантка, уходящая пешком из родного Тегерана. Она несет зеркальный рюкзак, всю дорогу отражающий небо. Небо — как и человечность, как и людские души — не удержат в рамках государственных границ и стен, каждый день воздвигаемых между людьми. Художница поэтически изображает одноименное стихотворение Сохраба Сепехри.

Mahta Hosseini (Iran)
Wherever I am, let me be; the sky
is mine / 01:29, 2018 /

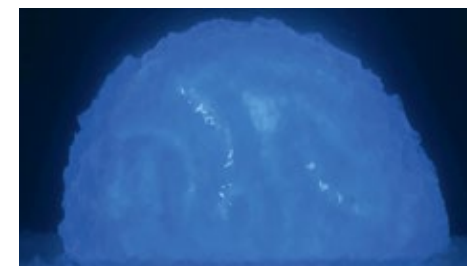
In this video performance by Mahta Hosseini she is like an immigrant who walks away from her hometown Tehran. She is wearing a mirrored backpack depicting the same sky all the way. The sky is very much like humanity and human souls as both cannot be limited by the territorial borders and walls being built every day between the people. The artist depicts Sohrab Sefehri's poem of the same name with a poetic vision.

Читрон | Лунарди (Италия)
Забэкапьте мои воспоминания
/ 03:00, 2018 /

Селене Читрон и Лука Лунарди размышляют о тревожных перспективах криоконсервации. Станет ли предсмертная заморозка воспоминаний с их последующей разморозкой возможна уже в ближайшем будущем благодаря научным открытиям? Этот фильм — о страхе потери памяти и, следовательно, о страхе смерти. Восстановление воспоминаний — это стремление к бессмертию. И, конечно, чем

крепче наша связь с машинами, которые поддерживают в нас жизнь, тем прочнее мы заперты в глобальной кристаллической структуре данных, информации и технологий. Мы больше не сможем отделить себя от них, ведь это бы означало принятие смерти.

Back up My Memories, 2018 © Citron | Lunardi



Citron | Lunardi (Italy)
Back up My Memories / 03:00, 2018 /

Selene Citron and Luca Lunardi reflect on the disquieting perspectives offered by cryopreservation. Can memories be frozen before death to be defrosted in the near future thanks to new scientific discoveries? The film is about the fear of losing memory and therefore of dying. Recovering memories means to long for immortality. And certainly, the more we are connected to machines that will keep us alive, the more we will be imprisoned inside a global crystalline structure of data, information and technology from which we will no longer be able to separate ourselves as it could mean accepting death.

Некко (Испания)
Random / 00:30, 2018 /

Часть проекта «Трансгуманизм»

Сейчас время неразберихи и путаных визуальных и звуковых стимулов, которые сложно обработать. Мозги сбиты с толку, оглушены. Жизни, взбудораженные образами, звуками и концепциями, утонули в море данных, для которого мы не созданы. Временные, изменяющиеся и управляемые мышление и ментальные схемы. Жизнь, полная хаотичной информации, нарушает наши суждения. Кто мы есть? Куда идем? Во что верим? Неужели мы настолько глупы, чтобы верить, что информация бомбардировка нас не касается? Есть ли у нас собственные критерии — или же мы просто воспроизводим то, что принес поток информации, которую невозможно всю

обработать? «Random» отражает беспорядочные отношения между технологией и хаосом, в который превратилась наша жизнь. Поиск ощущений, близких к смятению, оглушенности, насыщению и уязвимости.

Necko (Spain)
Random / 00:30, 2018 /
Part of Transhumanity Project

Times of confusion and confused visual and sound stimulations that are difficult to process. Confused and stunned brains. Lives agitated by data, images, sounds and concepts drowned in a sea of inputs for which we are not designed. Temporal, changing and manipulated reasoning and mental schemes. Lives full of chaotic information disturb our judgment. What are we? Where do we go? What do we believe in? Are we so arrogant as to believe that the bombardment of information does not affect us? Do we have our own criteria or do we just repeat what we are injected with, a flow of information impossible to process? "Random" represents that chaotic relationship between technology and being, the chaos that our life has become. A search for sensations that is close to confusion, saturation and vulnerability.

Random, 2018 © Necko



Ди Ху (Китай)
Городские скульптуры / 06:00, 2017 /

Камера наблюдения и смартфон — первая пассивно, второй активно — представляют два типа общества, описанные Жилем Делезом: дисциплинарное общество и общество контроля. Сегодня человек со смартфоном в руке может делать в Китае все что угодно, находясь в самых невообразимых местах и ситуациях, в том числе совершать платежи с помощью сервисов наподобие WeChat или Alipay. В смартфоне вся жизнь — он и сам стал жизнью.

Di Hu (China)
Urban Sculptures / 06:00, 2017 /

The surveillance camera and the smartphone,

one is passive and the other is active, represent two types of societies, disciplinary society and society of control, as described by Gilles Deleuze. Today, people can do anything in China with a smartphone in hand, including making payments via services like WeChat or Alipay, in even the most unimaginable places and situations. A smartphone contains a whole life and has become one itself.

Urban Sculptures, 2017 © Di Hu



Мариса Бенито (Испания)
Пластичные / 02:43, 2018 /

Образ женщины использовался и формировался в соответствии с общественными вкусами и историческими событиями всех эпох, создававших визуальные коды и стереотипы: труженица, мать, домохозяйка, муза, сексуальный объект и так далее. Эти модели так или иначе фильтровались мужчинами, которые их использовали, одновременно внедряя различные нормы этического и морального поведения, присваивая функции и определяя пространства. Назначение женщин, таким образом, было сведено к служению мужчине и семье, а их самостоятельность и личностный рост никак не поддерживались.

Ductiles, 2018 © Marisa Benito



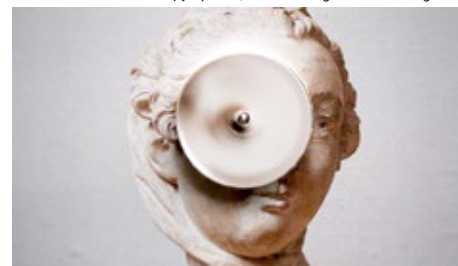
Marisa Benito (Spain)
Ductiles / 02:43, 2018 /

The image of women has been used and molded to the taste of the societies and historical events of each era generating visual codes and stereotypes: the working woman, the mother, the housewife, the muse, the sexual object, etc. These models have been filtered in one way or another, from strata of masculine power that have used them, introducing at the same time different norms of ethical and moral behavior, assigning functions and specific spaces. The utility of women was thus subjugated to the service of man and family without promoting their autonomy and personal growth as an individual.

Вирджиния Ли Монтгомери (США)
Вырезать копировать сфинкса
/ 03:30, 2018 /

Сюрреалистический фильм о метафизике, мифе и разрушении. Феминистский разворот классического мифа об Эдипе и Сфинксе. Вирджиния Ли Монтгомери представляет сфинкса сверхсуществом, которое стойко переносит «вырезание» во все времена. Сфинкс в этой работе — часто копируемая садовая скульптура XVIII века, изображающая маркизу де Помпадур, французского политика, ценительницу искусств и фаворитку короля Луи XV. И концептуальный замах, и хореографическое действие фильма нацелены на исследование воспроизводства, разрушения, власти и неоднозначности.

Cut Copy Sphinx, 2018 © Virginia Lee Montgomery



Virginia Lee Montgomery (USA)
Cut Copy Sphinx / 03:30, 2018 /

"Cut Copy Sphinx" is a surreal short art film about metaphysics, myth, and destruction; a feminist twist on the classical myth of Oedipus and the Sphinx. Virginia Lee Montgomery

recasts the sphinx as the uncanny hero who endures "cuts" across time. Sphinx is a historic and often copied 18th century garden sculpture of Madame de Pompadour, a controversial member of the French court who served as politician, arts advocate, and chief mistress to King Louis XV. Both the film's conceptual conceit and choreographic action explore themes of reproduction, destruction, power, and ambiguity.

Джо Хэмблтон (Канада)
Stasis in Flux / 05:00, 2018 /

Эксперимент по имитации реальности анимационными средствами. Сначала художник построил зоотроп внутри трехмерного пространства, чтобы протестировать инерцию зрения. В процессе эксперимента он обнаружил, что трехмерная анимация может выйти далеко за пределы физических ограничений реальности; она позволяет координировать движения камеры и зоотропа так, чтобы создать гораздо более продвинутые техники кино. Итогом стала тщательно срежиссированная анимация, представляющая приливы и отливы творческого процесса.

Stasis in Flux, 2018 © Joe Hambleton



Joe Hambleton (Canada)
Stasis in Flux / 05:00, 2018 /

"Stasis in Flux" in an experimentation of animation's potential to mimic the real. Artist began by building a zoetrope within 3D space to test if persistence of vision is replicated accurately. From this experiment, he realized 3D animations potential to go beyond the physical limits of the real, allowing him to coordinate movements between both the camera and the zoetrope to replicate much more advanced cinematic techniques. The result is a carefully choreographed animation that represents the ebb and flow of the creative process.

Il Muro Cattivo, 2016 © Bram Lattré



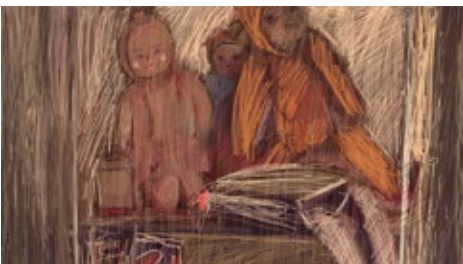
Брам Латтре (Бельгия)
Плохая стена / 06:23, 2016 /

Работа основана на Гражданском кодексе Бельгии, где идет речь об общих стенах и их социальных последствиях. Фильм в жанре докуфикшен представляет критический взгляд на традиционный уклад жизни и соответствующую структуру городов. Автор иронически исследует связь между пространством, условиями жизни и привычками людей.

Bram Lattré (Belgium)
Il Muro Cattivo / 06:23, 2016 /

The video is based on the Civil Code of Belgium, in which lies the origin of the common walls and all its societal implications. Bram Lattré's docufiction shows a critical approach to a traditional living culture and its accompanying urban structure. It investigates in an ironic way the relation between space, living conditions and people's habits.

Cap of Invisibility, 2017 © Yanina Chernykh



Янина Черных (Россия)
Шапка-невидимка / 01:43, 2017 /

Поэтический фильм о желании спрятаться и попытке найти слабые места и слепые пятна реальности в мире, пронизанном бесчисленными связями.

Yanina Chernykh (Russia)
Cap of Invisibility / 01:43, 2017 /

A poetic film about a desire to hide and an attempt to find weak links and blind spots of reality in the world permeated by numerous ties.

God is With Us, 2018 © Vladimir Abikh



Владимир Абих (Россия)
С нами Бог / 01:35, 2018 /

Видеодокументация эксперимента, в ходе которого два смартфона переводят друг другу фразу «Мы русские, с нами Бог» с русского на английский и обратно. Автор не монтировал и никак иначе не редактировал видео.

Vladimir Abikh (Russia)
God is With Us / 01:35, 2018 /

The work is a video documentation of the experiment in the course of which two smartphones translate to each other the words "we are Russians, God is with us" from Russian into English, and vice versa. The author was not editing or manipulating the work in any possible way.

Game, 2018 © Elena Artemenko



Елена Артеменко (Россия)
Игра / 08:12, 2018 /

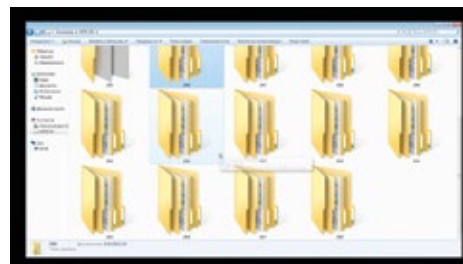
На площадке трое, и каждый из них использует собственную семиотическую систему

(детские стишки, язык тела и взрослые вербальные клише). Каждый перформер ведет собственную игру и вырабатывает правила взаимодействия с пространством.

Elena Artemenko (Russia)
Game / 08:12, 2018 /

There are three persons on the playground, each of them using his/her own semiotic system (nursery rhymes, body language and "adult" verbal clichés). Each performer creates his/her game and rules of interaction with the space.

How and What I Remember, 2018 © DVENEODNA



«ДВЕНЕОДНА» (Россия)
Как и что я помню / 02:46, 2018 /

Участники: Марина Демченко, Алина Закурдаева

Папки с фотографиями становятся порталом, соединяющим воспоминания с реальными событиями жизни. Воображаемая героиня листает фотографии. Но видит она не сами снимки, а пробуждаемые ими чувства, которые выявлены тоном изображения (белый, серый, черный). Она не знает, как одолеть оценочное мышление: удалить все плохие воспоминания или бережно хранить их вместе с другими как часть своей личности.

DVENEODNA (Russia)
How and What I Remember / 02:46, 2018 /
Participants: Marina Demchenko, Alina Zakurdaeva

Folders with photos turn into a portal which connects memories with real-life events. An imaginary heroine is leafing through her photo folders. But what she sees is not the photos themselves but the feelings they evoke as revealed by the tone of the image (white, grey or black). She doesn't know how to master her judgmental thinking: whether to delete all the negative memories or to preserve them carefully, together with the rest, as part of her personality.

Everything is Under Control, 2018 © Reza Masoud



Реза Масуд (Иран)
Всё под контролем / 05:30, 2018 /

Художник говорит сам с собой, чтобы разобраться в ситуации, пытается нащупать свою идентичность и взять жизнь под контроль. Однако многое не способствует его комфорту: и внешние беды, и чувство одиночества и растерянности. Лучше бы чувствовать, что всё под контролем. Птицы с телами орлов и головами мужчин... Автор считает, что они похожи на Гаруду, мифического царя птиц в индуистской и буддийской традиции.

Reza Masoud (Iran)
Everything is Under Control / 05:30, 2018 /

The artist talks to himself to figure out his personal situation, and tries to frame his identity and control his life. Although there are many things that seem not to be managed for his comfort, and much distress from the outside, and a feeling of loneliness and confusion. Because it is better to feel that everything is under control. Birds with the body of an eagle and human male head... The artist finds them to be close to Garuda, the king of birds in Hindu and Buddhist mythologies.

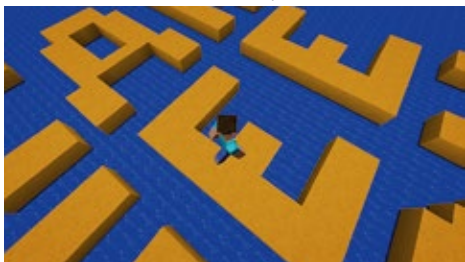
Марина Блинова (Россия)
Кто игрок? / 05:44, 2018 /

Сделано в соответствии с правилами использования бренда для некоммерческого использования

Мини-фильм, сделанный в Minecraft (в режиме Creative). Мы слышим внутренний монолог главного героя. Оторванный от прошлого и неспособный понять окружающий мир, он задается вопросами о собственной идентичности, реальности происходящего и самосознании. Мы видим уровень восприятия некоего стримера, который, вероятно, управляет нашим персонажем. Совпадают ли игрок и персонаж?

Кто игрок? Чей это монолог? Человека, потерявшего память, или искусственного интеллекта, который обрел самосознание в игре, — или это просто поток мыслей создателя фильма?

Who is the Player?, 2018 © Marina Blinova



Marina Blinova (Russia)
Who is the Player? / 05:44, 2018 /

Made in compliance with brand rules for non-commercial use

A mini-film made in Minecraft (Creative Mode). We can hear the main character's inner monologue. Torn from his past and unable to make sense of the world around him he questions his own identity, the reality of things happening and his consciousness. We see the level of perception of a certain streamer who is possibly controlling our character in the game. Are the personalities of the player and the character the same? Who is the player? Whose monologue is it? A person who has lost his memory, or an artificial intellect who acquired consciousness in the game — or is it just the stream of thoughts of the film's creator?

Untitled 2, 2017 © Nataliya Lyakh



Наталья Лях (Россия–Франция)
Без названия-2 / 00:30, 2017 /

Коллективное бессознательное неодолимо влияет на умы индивидов. Итоги этого влияния, конечно же, сильно варьируются,

затрагивая чуть ли не каждую эмоцию и ситуацию. Наши эмоции, подобные лопающимся пузырям, — они точно наши собственные?

Nataliya Lyakh (Russia–France)
Untitled 2 / 00:30, 2017 /

The collective unconscious exerts overwhelming influence on the minds of individuals. These effects of course vary widely, since they involve virtually every emotion and situation. Our emotions alike bursting bubbles — are they personally ours?

Horizōn, 2019 © Sid Iandovka, Anya Tsyrlina



Сид Яндовка, Аня Цирлина (Россия–Швейцария–США)

Горизонт / 07:35, 2019 /

«Ничем не примечательная случайная кинохроника 1970-х из родного города художников в советской Сибири служит субстратом для беспощадного исследования нарратологических приемов и способов репрезентации: не становясь ни рассказом, ни абстракцией, фильм разрывает связь между аналоговым и цифровым, поверхностным и эталонным, смыслом и опытом, прошлым и настоящим» (Томас Цуммер).

Sid Iandovka, Anya Tsyrlina (Russia–Switzerland–USA)
Horizōn / 07:35, 2019 /

“An unremarkable random 70s newsreel from the artists' hometown in the soviet Siberia forms the substrate for a relentless exploration of the representational and narratological techniques: without ever collapsing into a “story” or abstraction, “Horizōn” recants the relationship between analog and digital, surface and reference, sense and experience, past and present” (Thomas Zummer).

Алмагуль Менлибаева (Германия–Казахстан)
Бабочки Айши-Биби / 10:00, 2010 /

«Древняя легенда о любви дочери суфийского поэта Айши-Биби и Карахана — Ромео и Джульетты Центральной Азии — визуально трансформирована в современную драму о неутоленной тоске, безусловной любви и лежащем в ее основе гендерном дискурсе, обращенную к вечной проблематике синергии/симбиоза, глубоко укорененной в цивилизациях, рожденных между небом и землей» (Приска Юшка). Менлибаева рассматривает Казахстан, его прошлое и постсоветское настоящее и судьбы людей, здесь родившихся, через призму условий жизни, фокусируясь на темах духовности, гендера и экологии.

Almagul Menlibayeva (Germany–Kazakhstan)
Butterflies of Aisha Bibi / 10:00, 2010 /

“This is an ancient love story of the Sufi poet's daughter Aisha Bibi and Karakhan, the Central Asian version of Romeo and Juliet, visually transformed into a modern-day drama of unfulfilled longing, unconditional love and its underlying gender discourse, addressing a never-

ceasing problematic synergy/symbiosis deeply rooted in the civilizations born between the elements of earth and sky” (Priska C. Juschka). Menlibayeva works thematically with the history and present-day reality of a new post-Soviet Kazakhstan and the fate of its indigenous people through the lens of the human condition and with a focus on spirituality, gender and ecology.

Almagul Menlibayeva ©, 2010. Courtesy American-Eurasian Art Advisors LLC



ЛЕКЦИИ, ПРЕЗЕНТАЦИИ

Видеозаписи лекций вы можете посмотреть на нашем YouTube-канале Cyland Video

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А. Л. ШТИГЛИЦА SAINT PETERSBURG STIEGLITZ STATE ACADEMY OF ART AND DESIGN

12 ноября / 11:00–13:00

Лекция Уилльяма Лейтама (Великобритания) и Лэнса Патнэма (Великобритания–США) «Создание Formscape VR, история Mutator VR»

November 12 / 11:00–13:00

Creating Formscape VR, the History of Mutator VR. Lecture by William Latham (UK) and Lance Putnam (UK–USA)



15 ноября / 16:30–18:00

Лекция Эдуарда Хаймана (Россия) «Что такое Дигитоцен? Искусство в эпоху смешения цифрового и материального»

November 15 / 16:30–18:00

What's the Matter With Digitocene? Art in Times of the Digital and Material Confusion. Lecture by Eduard Khaiman (Russia)



106

14 ноября / 16:00–17:20

Artist talk Макса Филиппа Шмида (Швейцария) «Экспериментальные практики и содержания»

November 14 / 16:00–17:20

Experimental practice and content. Artist talk by Max Philipp Schmid (Switzerland)



16 ноября / 15:30–17:00

Лекция Бориса Магрини (Швейцария) «Цифровое искусство, искусственный интеллект и создание новых парадигм»

November 16 / 15:30–17:00

Digital Art, Artificial Intelligence and the Creation of New Paradigms. Lecture by Boris Magrini (Switzerland)

You can watch video recordings of lectures
on our YouTube channel Cyland Video

LECTURES, PRESENTATIONS

ЦЕНТР ПЕРЕМЕЩЕНИЙ ВО ВРЕМЕНИ KOD TIME TRAVEL CENTER KOD

18 ноября / 17:00–18:30

Лекция Нины Цегледи (Канада) «Сдвигая образовательные ландшафты»

November 18 / 17:00–18:30

Shifting Educational Landscapes. Lecture by Nina Czegledy (Canada)



17 ноября / 14:00–15:30

Лекция Сергея Тетерина (Россия–Литва) «Коллекционируя лучи Си у Ворот Тангейзера» и презентация VR-проекта «Blade Runner 9732» Квентина Ленгеле

November 17 / 14:00–15:30

Collecting C-beams at the Tannhauser Gate. Lecture and presentation Quentin Lengele' VR-project Blade Runner 9732 by Sergey Teterin (Russia-Lithuania)



107

18 ноября / 19:00–20:30

Лекция Дэвида Розенбума (США) «Пропозициональная музыка множественных "сейчас"»

November 18 / 19:00–20:30

Propositional Music of Many Nows. Lecture by David Rosenboom (Russia)



МОЛОДЕЖНЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР ГОСУДАРСТВЕННОГО ЭРМИТАЖА STATE HERMITAGE YOUTH EDUCATIONAL CENTER

23 ноября / 17:00–18:30

Лекция Доминика Ролана (Франция) «Центр цифровых искусств Centre Des Arts и фестиваль Bains Numériques» State Hermitage Youth Educational Center

November 23 / 17:00–18:30

Centre Des Arts digital art center and Bains Numériques festival. Lecture by Dominique Roland

КРУГЛЫЙ СТОЛ

СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО В АКАДЕМИЧЕСКОМ КОНТЕКСТЕ: МЕХАНИЗМЫ, СТРАТЕГИИ И ПЕРСПЕКТИВЫ ИНТЕГРАЦИИ

16 ноября / 10:00–14:00

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ
ГОСУДАРСТВЕННАЯ
ХУДОЖЕСТВЕННО-
ПРОМЫШЛЕННАЯ АКАДЕМИЯ
ИМЕНИ А. Л. ШТИГЛИЦА

Реализация художественного проекта в области современного искусства — задача, которую можно превратить в эффективный инструмент практического и теоретического обучения. Этот инструмент способен адаптироваться к академическому контексту и встраиваться в систему художественного образования. Как эта задача решается в различных институциях? Каковы преимущества внедрения цифровой культуры в академическую среду? Как обращение к потенциалу современного искусства влияет на образовательный процесс? Какие перспективы открывает эта интеграция, какие вопросы возникают и какие пути эволюции мультисциплинарного подхода вызывают наибольший интерес у специалистов?

Эти вопросы становятся все более актуальными по мере развития и совершенствования цифровых медиа и связанных с ними интерактивных форм реализации художественных проектов. Их обсуждение — важный этап самоопределения сообщества, вовлеченного в современные практики медиаискусства.

Основой дискуссии стал обмен опытом между медиахудожниками, выступающими в качестве педагогов, и специалистами, отвечающими за организацию учебного процесса. Участники круглого стола представили свои соображения по вопросам, сосредоточенным вокруг перечисленных ниже тем.

Актуальные проблемы образования в области цифровой культуры. Как определить целевую аудиторию новых образовательных программ и мотивировать к обучению тех, кто уже считает себя профессионалом? Что лежит в основе образовательных программ? Как организуется интегрированное обучение? Какие образовательные модели наиболее эффективны? Какие преимущества дает образование на стыке науки, технологии, инженерии, искусства и математики? Как медиатехнологии связывают художественную практику с дисциплинами, лежащими вне поля искусства?

Проектная работа как этап образовательного процесса. Каковы оптимальные формы организации групповой работы в художественной сфере? Что создает ценность проектного обучения по сравнению с традиционным?

Особенности художественного мышления студентов в эпоху цифровизации. Какие способы обучения стали доступны сегодня? Как меняется динамика внимания? Какие профессиональные художественные навыки необходимы для успешной карьеры? Как осмысливается телесность в контексте медиаобразования? Как интеграция игровых моделей помогает выстроить образовательный процесс?

Влияние культурного контекста на процессы интеграции. Существуют ли культурные различия, которые способствуют или препятствуют интеграции? Как на этот процесс влияют социальные установки, культурные ценности и нормы?

Взаимодействие искусственного интеллекта и художественного сознания. Как сочетаются искусство и машинное обучение? Где граница между цифровой средой и личностью художника? Как новые технические возможности VR расширяют инструментарий художника?

Круглый стол проходил на английском языке с синхронным переводом на русский для аудитории в зале. Была организована онлайн-трансляция, благодаря которой любой зритель мог задать вопросы участникам дискуссии. Язык трансляции — английский без перевода. Видеозапись доступна на сайте фестиваля: cyberfest12.cyland.org/round-table.html

УЧАСТНИКИ:

Алан Болдон (Великобритания) — модератор круглого стола. Художник, куратор, преподаватель, создатель международной сети учебных лабораторий для развития междисциплинарных и межкультурных подходов к решению сложных проблем.

Дэвид Розенбум (США) — композитор, перформер, междисциплинарный художник, автор текстов и педагог, пионер в области американской экспериментальной музыки, одним из первых использовавший технику нейрофидбэка и композиционные алгоритмы.

Лили Диас-Коммонен (Финляндия) — PhD, профессор и руководитель исследовательской программы факуль-

тата медиа Университета Аалто в Хельсинки. Член жюри премии MUSE Американского альянса музеев (2014–2018) и Иберо-американской биеннале дизайна (2010).

Патриша Олиник (США) — медиахудожник, преподаватель, исследователь взаимодействия искусства, науки и технологии. Руководитель магистерской программы в области визуальных искусств в Высшей школе искусств Университета Вашингтона в Сент-Луисе.

Эдуард Хайман (Россия) — дизайнер, архитектор, урбанист и цифровой художник. Куратор магистерской программы DA (Digital Art) в Школе цифровой экономики Дальневосточного федерального университета (ДВФУ) во Владивостоке, куратор и преподаватель курсов PRO в архитектурной школе МАРШ в Москве.

Эрика Руби (США) — главный редактор академических рецензируемых журналов Leonardo и Leonardo Music Journal, выпускаемых Международным обществом искусств, наук и технологий «Леонардо».

Анастасия Русакова (Россия) — заместитель директора Школы перспективных исследований Тюменского государственного университета, координатор магистерской программы «Цифровая культура и медийное производство».

Нина Цегледи (Канада) — художник, куратор, педагог, на международном уровне работает над групповыми проектами, объединяющими искусство, науку и технологии. Аджант-профессор Университета искусств и дизайна Онтарио, старший научный сотрудник института KMDI в Университете Торонто, член управляющего совета Международного общества искусств, наук и технологий «Леонардо» и многих других организаций.

Уильям Лейтам (Великобритания) — художник, специалист в области информатики, куратор. Директор и соучредитель SoftV Ltd и London Geometry Ltd. Прославился новаторским проектом в области органического компьютерного искусства, осуществленным совместно с математиком Стивеном Тоддом во время работы на IBM. Профессор компьютерного искусства и разработки игр в колледже Голдсмитс Лондонского университета.



ROUND TABLE

CONTEMPORARY ART IN THE ACADEMIC ENVIRONMENT: MECHANISMS, STRATEGIES AND PERSPECTIVES OF INTEGRATION

November 16 / 10:00–14:00

SAINT PETERSBURG
STIEGLITZ STATE
ACADEMY OF ART
AND DESIGN

Realizing an artistic project in the field of contemporary art is a task that could become an effective tool of practical and theoretical learning. This tool can be adapted to the academic context and included in the system of art education. How is this task addressed at different institutions? What are the benefits of introducing digital culture into the academic environment? How does the appeal to the potential of contemporary art affect the educational process? What opportunities does this integration provide, what issues arise and what evolutionary paths of the multidisciplinary approach are of the greatest interest to specialists?

These questions have become increasingly relevant with the development and improvement of digital media and related interactive forms of art projects. Their discussion is an important step in the self-determination of the community engaged in contemporary media art practices.

The discussion was based on an exchange of experience between media artists who work as educators and specialists responsible for organizing the educational process. The round table participants presented their views on issues centered around the themes listed below.

Relevant problems of education in the field of digital art. How should the target audience of the new educational programs be defined, and how can those who already consider themselves professionals be motivated to take part? What is the basis of educational programs? How is integrated education organized? What educational models are the most effective? What are the advantages of education at the intersection of science, technology, engineering, art and math? How do media technologies connect artistic practice with disciplines outside the arts?

Project work as a stage of the educational process. What are the optimal forms for organizing joint group work in the field of art? What is the value of project-based learning compared to traditional learning?

The specific features of students' artistic thinking in the age of digitalization. What modes of learning are available today? How does the attention dynamic change? What professional artistic skills are necessary for a successful career? How is corporality reflected in the context of media

education? How does integration of game models help to build the educational process?

The influence of cultural context on integration processes. Are there any cultural differences which assist or hinder integration? How do social attitudes, cultural values and norms influence this process?

The interaction of artificial intelligence and artistic consciousness. How is art combined with machine learning? Where is the border between the digital environment and the artist's self? How do the new technical possibilities of VR expand the artist's toolkit?

The working language of the round table was English, with a simultaneous translation into Russian for the audience in the room. Live streaming was provided so that all viewers could ask questions. The working language of the video was English without translation. The video is accessible on the festival website: cyberfest12.cyland.org/en/round-table.html

PARTICIPANTS:

Alan Boldon (UK) – round table moderator. Artist, curator, academic, founder of an international network of learning labs with the aim of developing interdisciplinary and intercultural approaches to complex problems.

David Rosenboom (USA) – composer, performer, interdisciplinary artist, author and educator known as a pioneer in American experimental music and in the use of neurofeedback and compositional algorithms.

Lily Díaz-Kommonen (Finland) – PhD, professor and Head of Research at the Department of Media, Aalto University, Helsinki. Jury member of the American Alliance of Museums' MUSE Awards (2014–2018) and the Ibero-American Design Biennial (2010).

Patricia Olynyk (USA) – multimedia artist, scholar and educator exploring art, science and technology interrelations. Head of MFA in Visual Arts program at the Graduate School of Art, Washington University, St. Louis.

Eduard Khayman (Russia) – designer, architect, urban researcher and digital artist. Curator of the DA (Digital Art) Master's Program at the FEFU School of Digital Economics

in Vladivostok, curator and teacher of PRO courses at the MARCH School of Architecture in Moscow.

Erica Hruby (USA) – Managing Editor for Leonardo and Leonardo Music Journal, the academic, peer-reviewed journals of the Leonardo International Society for Arts, Sciences and Technology.

Anastasia Rusakova (Russia) – Associate Director of the School of Advanced Studies, University of Tyumen. Coordinator of the Digital Cultures and Media Production Master's Program.

Nina Czegledy (Canada) – artist, curator, educator, works internationally on collaborative art, science and technology projects. Adjunct Professor in Ontario College of Art and Design University, KMDI Senior Fellow at the University of Toronto, member of the Governing Board of the Leonardo International Society for Arts, Sciences and Technology and many other organizations.

William Latham (UK) – computer artist, curator. Director and co-founder of SoftV Ltd and London Geometry Ltd. He is well known for his pioneering Organic Computer Art project based on his work on the IBM with mathematician Stephen Todd. Professor in Computer Art and Games Development at Goldsmiths, University of London.



ДИАЛОГИ ПРО ID

“CONVERSATIONS” ABOUT ID

ПРОЕКТ ВЛАДА СТРУКОВА

PROJECT BY VLAD STRUKOV

14–15 ноября / 13:00–15:00

November 14–15 / 13:00–15:00

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ
ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ АКАДЕМИЯ
ИМЕНИ А. Л. ШТИГЛИЦА

SAINT PETERSBURG STIEGLITZ
STATE ACADEMY OF ART AND
DESIGN

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА:

PROJECT PARTICIPANTS:

Сергей Ануфриев (Россия) и Наталья Лях (Россия–Франция)
Дмитрий Бартенов (Россия) и Лэнс Патнэм (Великобритания–США)
Владимир Абих (Россия) и Эдуард Хайман (Россия)
Маргарита Кулева и Эллиен К. Леви (США)

Sergey Anoufrieв (Russia) and Nataliya Lyakh (Russia–France)
Dmitri Bartenev (Russia) and Lance Putnam (UK–USA)
Vladimir Abikh (Russia) and Eduard Khaiman (Russia)
Margarita Kuleva (Russia) and Ellen K. Levy (USA)



Термины «ID» и «идентичность» совсем недавно появились в русском языке. Они используются наряду со словами «паспорт» и «личность». В чем разница? Какие новые возможности и трудности несут в себе эти понятия? Почему так важно говорить об идентичности в XXI веке? Как новые технологии используются для того, чтобы идентифицировать людей? Какую роль играет современное искусство в развитии новых значений идентичности? Что произойдет, если мы пригласим художника и юриста поговорить об ID? Как видят процесс идентификации представители медицины и искусства? Как педагоги и борцы за права человека смотрят на проблемы идентичности, свободы и социальной ответственности? В рамках фестиваля мы запустили творческую платформу, чтобы заняться этими сложными вопросами. Она называется «Диалоги» и представляет собой инновационный способ углубиться в художественные, философские, социальные и другие вопросы в дружеской атмосфере.

Мы пригласили восемь экспертов из разных областей обсудить вопросы, касающиеся идентичности и идентификации. Среди них — всемирно известные художники, кураторы, педагоги, композитор, врач, социолог, урбанист, юрист и борец за права человека. Каждый из специалистов представляет определенный вид знания, социальной активности и профессионального опыта. Вместе они смогли вести глубокую дискуссию, подходя к вопросу с разных сторон и разных точек зрения. Например, среди участников были те, кто хорошо помнит холодную войну, и те, кто знает о ней только по книгам и фильмам. Таким образом, мы могли оценить историческую и политическую динамику ID как идеологического феномена.

Мы организовали серию бесед, каждая с двумя экспертами и одним модератором, свободно обсуждавшими тему ID. Часть дискуссий велась по-английски, часть — по-русски, что отражало разнообразие участников, прибывших из разных стран мира. Важно было также поддерживать равновесие между полами, возрастными и другими социальными переменными. Беседы подготовил и провел Влад Струков, доцент Лидского университета (Великобритания) и научный сотрудник Музея

современного искусства «Гараж» в Москве. Формат «Диалогов» позволил вести инклюзивную дискуссию, в которой идеи не predetermined, а естественным образом возникают в процессе обсуждения.

«Диалоги» были сняты командой медиалаборатории CYLAND. Планируется выпустить короткий фильм с отрывками из выступлений экспертов. Мы надеемся, что он будет интересен художникам, исследователям, педагогам и всем, кого занимают вопросы идентичности и идентификации. Работа над фильмом уже началась. Просматривая записи, мы не перестаем удивляться разнообразию мнений и глубине экспертного анализа. Создается впечатление, что вопросы идентичности и идентификации — одни из центральных в современной науке, искусстве, философии, медицине и праве. Специалисты из разных областей рассматривают ID как средство по-иному взглянуть на свою дисциплину и найти новые способы говорить со всеми неравнодушными. «Диалоги» особенно ярко выражают главную идею фестиваля: необходимость всесторонне проанализировать, что означает «человечество» в XXI веке.



Terms “ID” and “identity” are pretty new to the Russian language. They are used alongside the words “passport” and “personality”. What is the difference? What kind of new opportunities and challenges do these notions carry? Why is it important to talk about identity in the 21st century? How are new technologies used to identify people? What role does contemporary art play in advancing new meanings of identity? What happens if we invite an artist and a lawyer to talk about ID? How do the medical profession and the art world see the processes of identification? How do educators and civil rights campaigners tackle the issue of identity, freedom and social responsibility? As part of the festival, we launched a creative platform from which to interrogate these complex issues. Labelled “Conversations”, it was an innovative way to explore artistic, philosophical, social and other concerns in a friendly setting.

We invited eight experts from different fields to discuss issues concerning identity and identification. They included internationally acclaimed artists, curators, educators,

a composer, a doctor, a sociologist, an urbanist, and a lawyer and civil right campaigner. Each of the experts represented a particular type of knowledge, social engagement and professional experience. Together, they supplied an in-depth discussion, coming from different perspectives and experiences. For example, we had contributions from those with the living memory of the Cold War and from those who know about it only from textbooks and films. That way we were able to assess historical and political dynamics of ID as an ideological phenomenon, too.

We organised the experts’ contributions as a series of conversations, with two experts and a moderator conversing freely about ID. Half the conversations were in English and half in Russian, representing the diversity of the participants coming from different parts of the world. It was also important to maintain balance in terms of gender, age, and other social variables. The discussions were prepared and moderated by Vlad Strukov who is an Associate Professor at the University of Leeds (the UK) and a researcher at Garage Museum of Contemporary Art (Moscow). The format of “Conversations” allowed an inclusive discussion where ideas were not predetermined but rather emerged organically through engagement.

The “Conversations” were filmed by Cyland crew. The idea is to release a short film, featuring excerpts from presentations by the experts. We hope it will appeal to artists, researchers, educators and all those interested in the issues of identity and identification. Work on the film has started. As we are re-watching the recordings, we are fascinated by the diversity of opinions and depth of analysis laid out by the experts’. It appears that the issue of identity and identification is at the centre of debates in contemporary science, arts, philosophy, medical and legal profession. They look at ID as a means to re-imagine their discipline and find new ways of speaking to all those concerned. “Conversations” highlight the main message of the festival, namely the need to have a comprehensive analysis of what “humanity” means in the 21st century.

Валентино Катрикала

КАКОЙ СМЫСЛ БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ?

«За последние два дня я сосредоточился на самоанализе, — сказал Кьюти, — и пришел к весьма интересным результатам. Я начал с единственного верного допущения, которое мог сделать. Я существую, потому что я мыслю...»¹

В 1941 году Айзек Азимов обращается к Декарту, чтобы написать эти строки, вложенные в уста робота² в рассказе «Логика». То время отмечено разработками в сферах, крайне важных по сей день, — таких как искусственный интеллект, робототехника, генетика и хирургия. Казалось бы, далекие друг от друга, все эти сферы ставят под сомнение наши представления о роде людском и рассматривают фундаментальные принципы, на которых основана наша концепция человечества.

С появлением мыслящих машин, технологичных протезов и генной инженерии наше коллективное воображение наполнилось сценариями расширения наших физических и интеллектуальных возможностей, что отражено в концепции *Homo Deus*, предложенной израильским философом Харари в его последней книге³.

Теории о возможной мутации человечества теперь, похоже, двигаются в двух различных направлениях. С одной стороны, технологическое развитие рассматривается как расширение возможностей организма, порождающее новую концепцию человечества, в связи с чем с 1980-х годов в ходу такие понятия, как *киборг*, *посторганическое* и *трансгуманизм*. С другой стороны, в последние годы есть тенденция фокусироваться скорее на ослаблении, нежели усилении могущества человека и на развитии новых чувственных аспектов нашего предрационального естества, что выражается в таких понятиях, как *животность (animality)* и *постчеловеческое*⁴. Обе стороны предрекают изменение человеческой природы, однако с разных точек зрения.

Тренд, возникший в 1980-х, в качестве отправной точки берет изъясн или провал. С развитием все усложняю-

щихся технологий биологическое тело становится дефектным, непригодным, уже не способным справиться с большими задачами XXI века. Это несовершенство можно устранить посредством технологической доработки организма, уже не органического, а все более посторганического. Таким образом, тело рассматривается как организм, способный идти в ногу с технологическим прогрессом только путем гибридизации с технологией, превращения в посторганическое. Как говорит художник Стеларк, «пришло время задаться вопросом, является ли двуногое дышащее тело с бинокулярным зрением и объемом мозга 1400 см³ адекватной биологической формой. Оно не справляется с количеством, сложностью и качеством информации, им накопленной; его пугают точность, скорость и мощь технологий; оно биологически не подготовлено справиться со своим новым внеземным окружением»⁵.

Подобные утверждения способствовали формированию иного взгляда на наше экзистенциальное состояние в эпоху великого технологического прорыва и появлению теорий, помогающих понять или переосмыслить многочисленные новаторские художественные практики.

Хотя эти теории чрезвычайно интересны, они содержат скрытое детерминистское отношение, согласно которому несовершенное тело в первую очередь воспринимается как элемент, поддающийся расчету. Необходимость в потенциации в первую очередь связана с индивидом и нацелена на создание *супер-я*, на сохранение антропоцентрического видения мироздания.

Такое видение также прослеживается в детерминистском подходе, разработанном трансгуманистами в 1980–1990-х годах и до сих пор преобладающем во многих академических и неакадемических областях. Он полностью или почти полностью основан на идее прогресса как технологического усовершенствования. Таким образом, человек рассматривается как набор данных, в который можно добавлять информацию и из которого ее можно вычитать⁶.

Отправную точку для пересмотра такого подхода предлагают художники, выработавшие новый и более современный взгляд на трансгуманизм.

Именно это мы находим в работах Донато Пикколо. В них технология рассматривается как инструмент изучения и источник знания, скорее помогающий людям в жизни, чем единственно служащий для улучшения тела и его показателей. Это изменение перспективы очевидно на примере скульптуры «Себастьян». Маленькие роботические руки рисуют на спине мужчины в белом. Мужчина позволяет роботам играть на его спине, как детям, и рисовать искусственные формы, генерируемые алгоритмами. Мужчина — манекен с безмятежным выражением лица, появляющийся и в других работах Пикколо, а именно в скульптуре «Леонардо мечтает об облаках»: смотрящее вверх лицо водружено на систему колб и трубок, выпускающую маленькие искусственные облака. Технология выступает движущей силой для создания новой поэтики, дает возможность вообразить новые миры.

Более полувека художники обращаются к этим вопросам, а в последние годы произошел заметный всплеск интереса к ним. Такие темы, как искусственный интеллект, постчеловек и робототехника, очень популярны в современном искусстве сегодня. Это подтверждается успехом таких художников, как Хито Штайерль, Эд Аткинс, Сесиль Б. Эванс, Пьер Юиг, Филипп Паррено и др.

Работы Изна Чена выставляются в крупнейших галереях и институциях мира и приобрели широкую известность. Чен размышляет о «противоестественном искусстве создания бесконечной игры, истории, которая рассказывает свое прошлое, моделирует свое будущее и сама подпитывает свои изменения». Используя видеоигру как медиум, художник создает инсталляции, которые играют сами в себя, раз за разом поднимая вопросы экологии и нового человечества.

Творчество Чена приводят нас ко второй тенденции. Она фокусируется не столько на изменении трансгуманистических постулатов, сколько на их депотенциации в соответствии с новым взглядом на человечество, в котором технология рассматривается как инструмент получения знаний о глубинных аспектах тела, как движущая сила для создания нового человечества вне антропоцентричной потенциации, о которой говорилось выше.

Часто идентифицируемый с концепцией *животности*, этот второй подход стремится выйти за пределы «я» — антропоцентричного субъекта. Стать животным в этом смысле означает открыть «жизненно необходимые и совершенно неожиданные возможности, комбинации, которые выходят за пределы телесных границ, формируя потоки, в которых бессмысленно проводить различие между действующим и тем, на кого направлено действие, субъектом и объектом, человеком и не-человеком. Таким образом, это комбинация двух процессов: детерриторизации, когда границы раскрываются и территории смешиваются, и ретерриторизации, когда рождаются новые территории, скопления и потоки»⁷.

Стать животным «я», преодолеть телесные границы — это уже не потенциация отдельного тела, а скорее понимание материальности как непрерывного предсубъектного потока, в котором тело умножается и определяется через постоянные отношения между телами: пчела, которая становится орхидеей, усаживаясь на нее, в то время как орхидея становится пчелой. Тела, обусловленные только своим потенциалом; возможность быть одной формой — и всеми формами сразу. Новая идея постчеловека основана на депотенциации субъекта, на попытке заставить нас видеть наши тела предсубъектными, предрациональными, до формирования «я», живущими и выживающими в круговороте вневременного пространства.

Так мы теряем нашу антропоцентрическую точку зрения, чтобы стать элементом элементов — Геей.

«Что же происходит теперь, когда передовая биология XXI века не может работать, ограничиваясь индивидом и его окружением, когда перехлестывающее через край богатство биологического знания не может основываться на изучении одного только организма вкупе с окружающей средой или генов вкупе с тем, что им нужно, — если этого вообще когда-либо было достаточно? Что происходит, когда о связи организма и окружающей среды едва вспоминают — по тем же причинам, по которым даже те, кто многим обязан Западу, больше не мыслят себя индивидами или членами сообщества, героями историй, рассказывающих только о человеке?» Как заключает Донна Харауэй в своей последней книге:

«Такое время перемен, конечно же, должно называться Антропоценом!»⁸

Опять-таки, художники могут предложить новое видение. Например, такое, как в работе Даниэле Пуппи «Обнаженный», в которой превращение в волка из фильма «Американский оборотень в Лондоне» становится пыткой для мужчины, утратившего человеческий вид и умственные, социальные и культурные способности, чтобы стать животным, обнаженным телом.

Или возьмем работы Якоба Куска Стеэнсена, в которых человеческой силой становится поиск нового мира. Эти работы открывают новые перспективы, возможность найти новое экзистенциальное состояние не в детерминистской потенциации технологии, применяемой к телу или машине, или в создании и приведении «я» к увеличенной в N раз силе, а скорее в депотенциации и взаимном обмене; не в потенциации, но в познании себя и глубинных слоев своих чувств.

«Я существую, потому что я мыслю», — говорит робот Азимова из процитированного выше рассказа. Теперь надо понять, куда нас приведет это утверждение. Возможно, нам следует ненадолго остановиться и попытаться воспринять эти изменения как серьезную возможность поразмышлять о будущем.

Это именно то, чего хотят художники: заставить нас думать и еще раз задать нам фундаментальный вопрос. Как в диалоге между роботом (или искусственным интеллектом) и философом по имени Барнабус:

«Какой смысл быть человеком?»

Барнабус улыбнулся: «Чтобы разгадать тайну бытия, бороться с насилием, испытывать новые формы радости. А ты как думаешь?»

«Извини, без понятия. Это ты философ с тридцатилетним стажем. Давай не будем меняться ролями»⁹.

¹ Цитата из рассказа Айзека Азимова «Логика» (1941) приведена в переводе с английского А. Д. Иорданского.

² В рассказе роботы воспринимаются людьми как чокнутые.

³ Харари Ю. Н. Homo Deus. Краткая история будущего. М.: Синдбад, 2018.

⁴ Постчеловеческое в понимании Леонардо Каффо в его книге «Хрупкое человечество» (Турин: Einaudi, 2017).

⁵ См. сайт художника: stelarc.org/?catID=20317.

⁶ Трансгуманизм определяется как «интеллектуальное и культурное движение, утверждающее возможность и желательность фундаментальных изменений в положении человека с помощью достижений разума, особенно с помощью развития и широкого распространения технологий, чтобы остановить старение и значительно улучшить умственные, физические и психологические возможности человека». См.: Ник Бостром. FAQ по трансгуманизму. URL: fi.wikireading.ru/62447

⁷ Cimatti F. Filosofia dell'animalità. Bari: Laterza, 2013. — P. 150.

⁸ Харауэй Д. Тентакулярное мышление: антропоцен, капиталоцен, ктулуцен // Опыт нечеловеческого гостеприимства. М.: V-A-C press, 2018.

⁹ Chabot P. ChatBot le Robot. Drame philosophique en quatre questions et cinq actes. Paris: PUF, 2016.

Valentino Catricalà

WHAT'S THE POINT OF BEING HUMAN?

“I have spent these last two days in concentrated introspection,” said Cutie, “and the results have been most interesting. I began at the one sure assumption I felt permitted to make. I, myself, exist because I think.”¹

It was in 1941 that Isaac Asimov drew on Descartes to write these words spoken by the robot² in his story “Reason”. The period saw developments in spheres of crucial importance to the present day, such as artificial intelligence, robotics, genetics and surgery. While apparently distant from one another, these spheres share the feature of calling

into question our concept of the human species and reformulating the fundamental principles on which we have based the idea of humanity.

With thinking machines, technological prostheses and genetic modifications, our collective imagination is full of scenarios for the enhancement of our physical and intellectual powers, as reflected in the concept of *Homo Deus* put forward by the Israeli philosopher Harari in a recent book³.

Theories on the possible mutation of mankind now appear to be moving in two different directions. On the one hand, technological development is seen as augmenting the capabilities of the body to foster a new idea of humanity, thus giving rise since the 1980s to terms like *cyborg*, *postorganic* and *transhumanism*. On the other, recent years have seen a trend to focus on decreasing rather than increasing power, on the development of new sensitive parts of our prerational being, as expressed through concepts like *animality* and the *posthuman*⁴. Both foresee a change in human nature, but from two different viewpoints.

The trend born in the 1980s takes a flaw or failing as its point of departure. With the development of increasingly complex technologies, the biological body becomes flawed, inadequate, no longer capable of coping with the great challenges of the 21st century. This imperfection can be eliminated through technological augmentation of the organism, no longer simply *organic* but increasingly *post-organic*. The body is thus seen as an organism capable of keeping up with technological progress only through hybridization with technology to become post-organic. As the artist Stelarc puts it, "It is time to question whether a bipedal, breathing body with binocular vision and a 1400 cc brain is an adequate biological form. It cannot cope with the quantity, complexity and quality of information it has accumulated; it is intimidated by the precision, speed and power of technology and it is biologically ill-equipped to cope with its new extraterrestrial environment"⁵.

These are assertions that served to foster a different view of our existential condition in an age of great technological development, theories that helped to understand or reinterpret numerous pioneering artistic practices.

Though extremely interesting, these theories contain, however, a covert determinist attitude whereby the flawed body is seen above all as an element of calculation. The need for potentiation is related above all to the individual and aimed at the creation of a *super-self*, the perpetuation of an anthropocentric vision of the cosmos.

This is also the determinist perspective developed by transhumanism in the 1980s and 1990s, which still predominates today in many academic and non-academic fields, one based completely or almost completely on an idea of progress as technological improvement. The human being is thus seen as a set of data to which information can be added or subtracted⁶.

A starting point for the reappraisal of this vision is offered by artists who have developed a new and more contemporary look at these phenomena.

This is what we find in the works of Donato Piccolo. Technology is seen as a tool of investigation and knowledge to assist human beings in their lives rather than a means serving solely to improve the body and its performance. This reversal of perspective is evident in the sculpture "Sebastiano", which shows small robot arms drawing on the back of a man in a white coat. The man lets the robots play on his back like children and draw artificial forms generated by algorithms. The man is a dummy with a serene expression that reappears in the other work by Piccolo on show, namely "Leonardo Dreaming of Clouds" ("Leonardo sogna le nuvole"): an upturned face anchored and maneuvered by a structure of piping that emits small artificial clouds. Technology is the driving force for the creation of a new poetics, the imaginative possibility of new worlds.

For over 50 years, artists have approached these issues, with a strong surge in recent years. Themes such as artificial intelligence, posthuman and robotics, are very common in contemporary art today. It is evident in the success of artists such as Hito Steyerl, Ed Atkins, Cecil B. Evans; Pierre Huyghe, Philippe Parreno, etc.

The work of Ian Cheng, today displayed in the most important galleries and institutions in the world,

is now famous. Cheng is the creator of the concept of "worldliness": "the unnatural art of creating an infinite game, a story that tells its past, simulates its future and fuels its changes". With the videogame technique, the artist creates installations that feed themselves, continuously talking about ecology and new humanity.

Cheng's work leads us to a second trend. The second trend addressed here focuses not so much on reversing the transhumanist premises as on depotentiation of the same in accordance with a new vision of humanity in which technology is seen as a tool for knowledge of the innermost parts of the body, as the driving force for attainment of a new humanity outside of the anthropocentric potentiation discussed above.

Often identified with the concept of *animality*, it seeks to go beyond the self, the anthropocentric subject. Becoming animal in this sense means opening up "vital and wholly unthought-of possibilities, combinations that go beyond the corporeal boundaries, forming flows in which it makes no sense to draw any distinction between the actor and the acted-upon, subject and object, human and non-human. It is therefore a combination of two processes, of *detritorialization*, whereby frontiers opened up and territories intermingled, and *territorialization*, in which new territories, new aggregations and new flows are born."⁷

Becoming an animal "I" and going beyond the body is no longer the potentiation of an individual body but rather an understanding of corporality as a continuous presubjective flow in which the body becomes multiple and is determined through the constant relations between bodies: the bee that becomes an orchid when it settles on it while the orchid becomes a bee. Bodies based only on their potential: the possibility of being one form and all forms. A new idea of the posthuman based on depotentiation of the subject, of making us see our bodies as presubjective, prerational, pre-self, as living and surviving in the whirl of a timeless space.

In this way we lose our anthropocentric point of view in order to become an element of the elements, called Gaia.

"What happens when the best biologies of the twenty-first century cannot do their job with bounded individuals plus

contexts, when organisms plus environments, or genes plus whatever they need, no longer sustain the overflowing richness of biological knowledges, if they ever did? What happens when organisms plus environments can hardly be remembered for the same reason that even Western indebted people can no longer be figures themselves as individuals and societies of individuals in human only histories?" As Donna Haraway wrote in her latest book: "Surely such a transformative time on earth must be named the Anthropocene!"⁸

Again, artists can open up a new vision. Such as in Daniele Puppi's "Naked", in which the transformation into a wolf taken from the film "An American Werewolf in London" becomes the torture of a man who loses all his categories and rational, social and cultural intermediations, to become an animal, a naked body.

Or in the work of Jakob Kudsk Steensen, where human power becomes the search for a new world. These works appear to open up a new horizon, the possibility of finding a new existential condition not in the deterministic potentiation of technology applied to the body or the machine, or in the creation and development of the self to the nth power, but rather in depotentiation, in reciprocal exchange: not in potentiation but in a knowledge of ourselves and our innermost layers of feeling.

"I, myself, exist because I think," says Asimov's robot in the story quoted in the beginning. We now have to understand where this assertion will take us. Perhaps we should pause for a moment and try to see these changes as an important opportunity to reflect on our future.

This is precisely what artists want: to make us think, and once again to ask us a fundamental question. As in the dialogue between a robot or artificial intelligence and a human philosopher called Barnabooth:

"What's the point of being human?"

Barnabooth smiled: "To cultivate the mystery of existence, to reduce violence, to experience new forms of joy. What do you think?"

"Sorry, no idea. You're the philosopher with thirty years of experience. Let's not switch roles."⁹

¹ Asimov I. Reason. 1941. A story included in the collection "I, Robot".

² Regarded as "nuts" by the human characters in the story.

³ Harari Y. N. Homo Deus: A Brief History of Tomorrow. London: Harvill Secker, 2015.

⁴ Posthuman understood by Leonardo Caffo in his book "Fragile Umanità" (Turin: Einaudi, 2017).

⁵ See the artist's website: stelarc.org/?catID=20317

⁶ Transhumanism has been defined as "the intellectual and cultural movement that affirms the possibility and desirability of fundamentally improving the human condition through

applied reason, especially by developing and making widely available technologies to eliminate aging and to greatly enhance human intellectual, physical, and psychological capacities". Nick Bostrom, The Transhumanist FAQ. URL: nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf

⁷ Cimatti F. Filosofia dell'animalità. Bari: Laterza, 2013, p. 150.

⁸ Haraway D. Tentacular Thinking: Anthropocene, Capitalocene, Chthulucene. URL: www.e-flux.com/journal/75/67125/tentacular-thinking-anthropocene-capitalocene-chthulucene

⁹ Chabot P. ChatBot le Robot. Drame philosophique en quatre questions et cinq actes. Paris: PUF, 2016.



Изабелла Индольфи

Я НЕ РОБОТ. КТО ЖЕ Я?

Что подумал бы Алан Тьюринг, если б ему пришлось, как нам, ежедневно доказывать перед лицом САРТСНА, что он не компьютер? Вероятно, он перевернулся бы в гробу, узнав, как радикально изменен его тест, придуманный с целью понять, может ли мыслить машина. Участники теста сегодня — две машины и один человек. В явном меньшинстве человек должен доказывать свою человечность как мыслящее существо.

«Я НЕ РОБОТ» — в интернете мы вынуждены делать такое заявление по несколько раз в день. Сомнение охватывает нас, пока мы механически жмем на кнопку, и до того доходит, что общество больше не тревожится о том, что мы готовы делегировать машинам, а, напротив, ищет то, что не может быть доверено алгоритмам и потому характеризует человека.

Когда установлена воспроизводимость интеллекта, человеку уже недостаточно формулы *cogito ergo sum*, чтобы подтвердить свою особенность. С появлением машин, которые все больше на нас похожи и развиваются быстрее нас, наша идентичность стала шаткой.

Теперь кажется, что каждое новое открытие повышает возможности машин и отнимает что-то у людей. Вчерашняя утопия, в которой машины освобождали людей от самой тяжелой работы, обернулась сегодняшней антиутопией, боязнью потери контроля над технологиями и заговора машин против человечества. В основе этого лежит неуверенность

человеческого вида, не поспевающего за собственной слишком быстрой эволюцией.

И в этом смысле клик на «Я НЕ РОБОТ» кажется даже обнадеживающим. Но мы действительно уверены, что так сильно отличаемся?

Мы попытались создать машины по своему образу и подобию и в то же время позволили им формировать нашу личность и наш образ жизни. Мы ведем себя с машинами так, как будто смотримся в зеркало: рассуждаем об их потенциале, чтобы в отражении увидеть свой — и определить друг друга. Мы все больше думаем о людях как о компьютерах, а о компьютерах как о людях. Даже когда мы совершаем незначительные действия в сети — например, репостим твиты и прочий контент других пользователей, не добавляя ничего нового, — на самом деле мы действуем как машины, внедряя копипейст в свою систему мышления и обесценивая таким образом творческое начало.

Наша идентичность определяется одним кликом. Наше поведение моделируется рыночными алгоритмами и логикой. Искусственный интеллект пронизывает, подчас непостижимым образом, даже самые маленькие наши действия — например, когда мы гуглим информацию, ведем машину или пользуемся телефоном. Наша память, наш способ смотреть на мир и ориентироваться в пространстве, наша социальность и наши эмоции переживают опять-таки эпохальные изменения.

В первые десятилетия существования интернета нас изумляло расширение

реальности, сулившее рай в облаках совместного пользования. Слепленные вспышкой нарциссизма и возбужденные сетевыми отношениями со всеми их узлами и связями, мы создали радужный образ самих себя. Под наблюдением веб-камер наша саморепрезентация стала глянцевой, контролируемой, управляемой в соответствии с реакцией других. Это та «точка бытия», которую Деррик де Керкхоф признал в «коннективном интеллекте»: «Я связан с другими через сеть и веб-камеру, следовательно, я существую»¹. Цифровые связи и потоки, переходные и мгновенные опыты общения навязчиво переплетаются. Вездесущим телам, описанным Массимо Каневаччи², удастся преодолеть дихотомию между органическим и неорганическим, природой и культурой, мужчиной и женщиной, телом и вещью, субъектом и объектом. Это расширенная идентичность, результат той «жизни на экране»³, которая не может противостоять трансгрессивной смеси биологии, технологии и кодов. Сведенные к чистой информации, мы потеряли удельный вес наших тел, столь хорошо репрезентированных, и расширили нашу идентичность, доверив ее машинам. Все еще в силе, но как надолго?

Сегодня, в эпоху больших данных, наша идентичность нам больше не принадлежит, и мы не можем контролировать, как ею пользуются большие компании. «Я логинюсь ergo sum» могло бы стать новым девизом. Мы не существуем, пока система не распознает нас по паролям и данным, составляющим наши профили. Столкнувшись с машинами, которые знают нас лучше, чем мы сами, мы рискуем устареть. Задаваться вопросом об особенностях нашей идентичности —

столь же естественное действие, сколь и политическое. Вероятно ли, что в будущем блокчейна мы сможем вернуть свою идентичность и разработать подходы, отличные от так называемой датакратии? Будем ли мы способны обойти предрасудки алгоритмов и поставить технологии на службу нашим личным интересам? Искусство часто помогало нарисовать эволюционную карту наших динамических ландшафтов.

В 1968 году Понтус Хультен выступил куратором одной из самых важных выставок, посвященных искусству и технике, в Музее современного искусства в Нью-Йорке — «Машина, какой она видится в конце машинной эры». Экспозиция включала работы 220 художников: от рисунков Леонардо и Дюрера и механизмов Жака Вокансона и Пьера Жаке-Дроза до кинематографа братьев Люмьер и Жоржа Мельеса, живописи Боччони, Баллы, Северини и де Кирико. Немало внимания было уделено Дюшану, Пикабиа, Максусу Эрнсту и Татлину; сопоставлялись достижения Этторе Бугатти и Ричарда Бакминстера Фуллера; не обошлось без работ Колдера, Мунари, Жана Тэнгли, Ольденбурга, Раушенберга и Ханса Хааке, а в заключение отметим видео тогда еще малоизвестного Нам Джун Пайка.

В замечательном каталоге выставки Хультен заявляет: «Эти художники не хотят обманываться. <...> Ясно, что если мы верим в жизнь или в искусство, мы должны полностью доминировать над машинами, подчинять их своей воле и направлять их так, чтобы они могли служить жизни самым эффективным образом — принимая за критерий всю человеческую жизнь на этой планете. В планировании

такого мира, в содействии его созданию художники важнее политиков и даже техников. Но, конечно, художники — это не те, кому мы обычно больше всего доверяем»⁴. Кто знает, можно ли так сказать и про сегодняшних художников.

¹ De Kerckhove D. Connected intelligence: the arrival of the Web society. Somerville House Pub., Toronto, 1997.

² Canevacci M. Corpi ubiqui // Giorgio Cipolletta. Passages metrocorporei. Eum edizioni, 2014.

³ Turkle Sh. La vita sullo schermo. Apogeo Edizioni, 1996.

⁴ Hultén P. The machine, as seen at the end of the mechanical age. The Museum of Modern Art, 1969.



Isabella Indolfi

I'M NOT A ROBOT. WHO AM I?

What would Alan Turing have thought if he had to prove through a CAPTCHA that he was not a computer, just as we are asked to do every day? He would be spinning in his grave to learn that his landmark test has been inverted. No longer is the machine proving its ability to exhibit intelligent behaviour equivalent to, or indistinguishable from, that of a human. Now it's the person who must prove she is a sentient being.

"I AM NOT A ROBOT" — we have to confirm this on the Internet several times a day. We are seized by doubt as we click automatically. Society is no longer concerned with what we are ready to

delegate to machines. On the contrary, it looks for what cannot be done by algorithms and thus defines what it means humans.

Once the reproduction of intelligence is established, the cogito ergo sum formula is not enough for humans to confirm their uniqueness. With the advent of machines that are more and more similar to us and which are developing faster than us, our identity has become shaky.

It seems that every new discovery now empowers machines and takes something away from humans. Yesterday's utopia in which machines emancipated humans from the hardest work has turned into today's dystopia, the fear of losing control over technology and the machines' conspiracy against humanity. The insecurity of the human species cannot catch up with its own accelerated evolution.

In this sense, clicking "I AM NOT A ROBOT" may even seem reassuring. But are we really sure that we are so different?

We tried to create machines in our image and according to our likeness, and at the same time we let them shape our persona and our way of life. In machines' presence we behave as if we are looking in the mirror: we opine about their potential in order to see ourselves in their reflection and thus define each other. More and more, we think about people as computers and about computers as people. Even as we perform seemingly unimportant actions on the Internet — e.g. retweeting or reposting content of other users without adding anything new, we are in fact acting as machines, forming a copy-paste mentality and thus eroding our creativity.

Our identity is defined by one click. Our behaviour is modelled by market logic and algorithms. Artificial Intelligence permeates, at times in an inscrutable way, even our smallest actions — like when we google information, drive a car or use the phone. Our memory, our mindset and way of orienting ourselves in space, our social lives and our emotions are undergoing epochal changes.

In the first decades of the Internet, we felt amazement at the expansion of a reality that promised a paradise in the cloud of sharing. We have produced a changing image of ourselves, dazzled by the narcissistic reflex, animated by the relationship with the other in a dense network of knots and relationships. Filtered by webcams, the representation of ourselves has become glossy, controlled, and managed according to the reaction of others. It is this "point of being" that Derrick de Kerckhove recognized in the "connective intelligence": "I exist because I am connected to others through the network and the webcam"¹. Connections and digital flows, transitive and instantaneous experiences of interaction pervasively intertwine. These are the ubiquitous bodies described by Massimo Canevacci², which manage to overcome the dichotomies between organic and inorganic, between nature and culture, male and female, body and thing, subject and object. These are the augmented identities, the result of that "life on the screen"³ that cannot resist the transgressive mixture of biology, technology and codes. Reduced to pure information, we have lost the specific weight of our bodies, so well represented, and we have expanded our identity, entrusting it to machines. Everything is still valid, but for how long?

Today, in the era of big data, our identity no longer belongs to us, and how large companies use it is now beyond our control. "Log-in ergo sum" could be the new motto. We don't exist until the system recognizes us by passwords and data that design our profiles. Faced with machines that know us better than we know ourselves, we risk making human beings obsolete. Asking what the features of our identity are appears as natural as political action. Is it plausible to imagine that in the blockchain future we can regain our identity and develop alternative approaches to the so-called datacracy? Will we be able to bypass the prejudices of algorithms and bend technologies to serve our personal interests? Art has often helped to draw the evolutionary map of our dynamic landscapes.

It was in 1968 that K. G. Pontus Hultén curated one of the most important exhibitions dedicated to art and technology at the Museum of Modern Art in New York City: "The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age". The exhibition included 220 artists, with works that ranged from the drawings of Leonardo da Vinci and Dürer, the automatons of Jacques Vaucanson and Pierre Jacquet-Droz, the cinematography of the Lumière brothers and the visions of George Méliès, to modern paintings by Boccioni, Balla, Severini and De Chirico. Ample space was dedicated to Duchamp, Picabia, Max Ernst, Tatlin, comparing Ettore Bugatti with R. Buckminster Fuller, without missing the sculptures of Calder, Munari, Jean Tinguely, Oldenburg, Rauschenberg and Hans Haacke, to conclude with a video of the then-unknown Nam June Paik.

In the marvelous exhibition catalogue Hultén states: "These artists do not want to deceive themselves. [...] Clearly, if we

believe in either life or art, we must assume complete domination over machines, subject them to our will, and direct them so that they may serve life in the most efficient way – taking as our criterion the totality of human life on the planet. In planning for such a world, and in helping to bring it into being, artists are more important than politicians, and even than technicians. But, of course, it is not artists in whom we ordinarily place our confidence⁴. Who can tell if we can say the same about today's artists.

¹ De Kerckhove D. *Connected intelligence: the arrival of the Web society*. Somerville House Pub., Toronto, 1997.

² Canevacci M. *Corpi ubiqui // Giorgio Cipolletta. Passages metrocorporei*. Eum edizioni, 2014.

³ Turkle Sh. *La vita sullo schermo*. Apogeo Edizioni, 1996.

⁴ Hultén P. *The machine, as seen at the end of the mechanical age*. The Museum of Modern Art, 1969.



Лидия Грязнова

ПРОФАЙЛ МЕРЦАЮЩЕГО ID

О том, как ID проявляется в повседневной жизни и формах искусства, эту жизнь отражающих

В этом профайле мы сконцентрируемся на ID, проявляющемся на стыке повседневной жизни, искусства и технологий, и на характеристиках, которые описывают состояние этого ID. Феномен ID ускользает от точного определения. В этом тексте мы не ставим задачу найти всеобъемлющую формулировку. Мы просто рассуждаем, что изменилось в нас после того, как мы обнаружили себя сидящими на цифровом облаке.

ID публично и живет в мире людей. Жизнь в современном городе подразумевает открытость внешнему миру — хотя бы на минимальном уровне.

Для сосуществования люди изобрели множество смысловых конструкций: государство, деньги и налогообложение, алфавиты, ритуалы и приметы. И в том числе — систему знаков и сигналов, которые помогают распознавать, классифицировать и выстраивать стратегии поведения. Одновременно возникли разные желания: перехитрить систему, громко и однозначно заявить о себе, мимикрировать под большинство.

На смену глиняным горшкам на заборе, указывавшим на статус и достаток хозяев, пришли гаджеты последних моделей. А вместо портретов щедрых донаторов, которые прежде вписывались в картины с религиозным сюжетом, теперь страницы в социальных сетях.

ID — камуфляж/маскировка/маска. Многие жаждут внимания, но какого? Точно не пристального взгляда надсмотрщиков («я тебя вижу»). И наверняка не обязательного чипирования с электронным досье на каждого гражданина. Повышенное внимание со стороны маркетологов тоже напрягает большинство из нас. Мы вздрагиваем, когда интернет неожиданно выдает рекламу с зачином вроде такого: «Живете рядом с метро “Пролетарская”»? Откуда они знают? И что намерены делать с этой информацией?

Нам важно, чтобы нас видели и о нас думали. Но в то же время мы не хотим показывать всю подноготную. Мы желаем знать, в какой момент и при каких обстоятельствах к нам обратятся взоры. И хотим иметь возможность повернуться рабочей стороной, чтобы подчеркнуть (или сымитировать) достоинства и скрыть недостатки.

ID всегда видно. Но есть ли у нас право и возможность быть невидимым? Мы оберегаем свою автономию, выставляя настройки приватности. Но сами при этом постоянно заимствуем и увлеченно наблюдаем за другими, ожидая апдейтов.

Абсолютная автономия становится горизонтом желаемого, которого никогда не достичь. Сибирская отшельница Агафья Лыкова из семьи старообрядцев — радикальный пример. Она родилась в семье отшельников и после попытки жить в монастыре вернулась к анахоретству, в котором находит спасение для души и тела. Эта стратегия поведения продиктована желанием никоим образом не проявляться в мире. Но и она терпит поражение: об Агафье Лыковой есть как минимум статья в «Википедии» на нескольких языках.

ID — это и результат выбора, и следствие его отсутствия. ID зависит от носителя, но не контролируется им полностью. Не все, что есть в ID, нравится его носителю. ID формируется из тех данных, которые мы выкладываем добровольно, и из тех, которые применяются помимо нашей воли. Например, когда нас без разрешения отмечают на фотографиях в социальных сетях.

ID может быть поддельным или полностью сгенерированным. Нас окружают чат-боты и фальшивые аккаунты, от лица которых пишутся отзывы и оставляются комментарии. Однако надо помнить, что за процессом генерации ID всегда стоит кто-то реальный.

ID — как лоскутное одеяло. Оно соткано из образов, которые пришли из разных культур и разных времен. Чтобы обозначить себя, ID говорит на том языке, который подвернется. Бесчисленные варианты сочетаний генерируются с помощью персональных фильтров, среди

которых — особенности местной культуры, жизненные ориентиры и интересы пользователя.

ID — активный пользователь библиотек и баз данных. Оно составляет себя из того, что видит и познает. Отдельные части ID не уникальны, но вместе они складываются в новый образ. Все уже было, но *такого* еще не было.

Библиотека визуального опыта, «вселенная референций»¹ состоит из высокого и низкого. Огромное влияние на формирование ID оказывает мейнстрим. Мы мгновенно считываем модные триггеры и символы, замечаем отсылки к популярным мемам, опознаем героев массовой культуры. И подгружаем их в собственную библиотеку.

ID имеет устойчивую форму и проявляется в мимолетных образах. Любой образ, созданный кем-то, может стать частью персональной базы данных, которая постоянно уточняется и пересобирается. Устойчивые признаки «я» перемешиваются с эфемерными образами, которые живут одно мгновение. Взять хоть череду неотличимых друг от друга селфи на фоне чего угодно, захламляющих память нашего телефона.

Устойчивый признак присутствия и подлинности меняется в зависимости от угла зрения. Это может быть физическая оболочка человека, ее изображение или даже ее отсутствие. В роли ID могут выступать паспортные данные или отпечаток пальца, который отмыкает девайс.

Но какие бы границы ни обозначало ID, на деле они оказываются всего лишь временной разметкой. Стиль можно поменять, взгляды и вкусы — пересмотреть, паспорт — сделать новый, с другими цифрами. Через 10 лет многие из нас не будут иметь с собой ничего общего, кроме тела. Которое, впрочем, за это время тоже обновится — на клеточном уровне.

Личность проявляется в ID через то, чем не является. Можно ассоциировать себя с отражением в зеркале, а можно — с человеком другой эпохи, изображенным на картине. Можно выбирать разные варианты своего имени: в официальных документах, в письме другу, на визитке. Или даже вымышленные имена.

ID существует как в реальном, так и в цифровом мире.

ID — это мы, живущие офлайн, а еще наши аккаунты в соцсетях, электронные почтовые ящики, пароли и банковские счета.

Физическое тело ограничивает ID и одновременно дает ему опору и ресурсную базу. Пока живо наше тело, живо и динамичное, пульсирующее ID. Но что случится с нашим ID, когда тело умрет? Сможет ли оно существовать абсолютно бестелесным? И если да, то как долго?

Человечество давным-давно научилось наделять своих мертвецов ID. Со времен Средневековья наши кладбища (города мертвых) располагаются внутри городов живых. В XII веке придумали чистилище — третье место потустороннего мира². Сегодня умершие висят в цифровом пространстве. Мы тащим мертвых с собой, листая профайлы тех, кого уже нет. Или оцифровывая информацию о тех, кто никогда не узнает о существовании интернета: репрессированных, жертв войны или блокады. Мы постим их биографии и годы жизни, перепечатываем страницы их дневников и писем. Но что делать с правом на забвение? Ждать нового пункта в завещаниях — «ничего обо мне и из созданного мной в сети не публиковать»?

Кристиан Лукас Харт Ниббриг уподобляет посмертные маски ракообразным. Они имитируют затвердевшую оболочку, фиксируют ее, прежде чем настоящая оболочка обратится в пыль³. Маска-слепок показывает, что ничего не скрывает.

В виртуальном пространстве мы ни живы ни мертвы. Профайлы в соцсетях приравниваются к файлам, которые можно перезаписать. Мы регулярно их обновляем, подтверждая факт существования, вдыхая жизнь в цифровое ID.

ID — капитал. Его заимствуют, крадут, копируют. Утечки данных постоянно освещаются в новостях. Базы ID востребованы на черном рынке. И дело не только в возможности шантажа. Рынок борется за наши деньги и прибегает в этой борьбе ко всем доступным методам. Спамеры пользуются номерами телефонов и почтовыми адресами, таргетированная реклама — данными о гео-

локациях, контекстные баннеры — историей поисковых запросов.

Кража смартфона со всеми приложениями, паролями и интимными фотографиями приравнивается к личной катастрофе. Защита данных — вечная головная боль современного человека. А многофакторная идентификация приводит к другой крайности: иногда сложно доказать машине, что ты — это ты.

ID человека может иметь соавтора — машину. Человек создает алгоритмы, благодаря которым машины ведут себя так, как нужно человеку. Если обстоятельства меняются, люди корректируют алгоритм и меняют линию «поведения». Так происходит селекция разума, привитого машине искусственным образом.

Сегодня задачи идентификации отдают машинам на аутсорс. Умная лента решает за нас, что мы хотим видеть в социальных сетях. Система получила право менять потенциально оскорбительные слова и выражения на нейтральные, не допускать к публикации тексты и удалять фотографии даже в личных сообщениях.

Оскорбленные чувства приобретают вес. Сегодня они могут стать поводом для серьезных конфликтов. Это подстегивает совершенствовать алгоритмы, обучать машину все лучше и лучше понимать человека, предугадывать его желания и поступки. В ответ на это человеку приходится совершать контрдействия и прибегать к эзопову языку, который машина (пока) распознать не может.

Обученной машине предлагается самостоятельно осмыслить то, что находится за пределами человеческих возможностей. Этот процесс можно остановить, но нельзя повернуть вспять уже сделанное. Человечество увлеченно описывает мир через системы и классификации, через «инструмент самосохранения, который упорядочивает безграничность происходящего согласно небольшому числу руководящих категорий»⁴.

Теперь ставка сделана на развитие искусственного интеллекта. С его помощью мы пытаемся выскочить за границы человеческого восприятия мира. Человек бо-

ится восстания машин, фрустрирован зависимостью от девайсов и потребностью в постоянном подключении к сети. Тем не менее он продолжает искать технологический предел совершенства и самосовершенствования.

Однако сумма всех характеристик и компонентов ID (и навязанных, и тщательно отобранных по собственной воле) все равно не будет равна человеку.

Человек — это не документ, не паспорт, не кредитная история, не банковский отчет, не фотография на визу. Между аккаунтами, между строками кода, в складках одежды просвечивает человеческое.

Я/ID/не-ты всегда больше суммы всех частей, которыми его пытаются описать (и таким образом поймать). Многогранное, мерцающее ID оставляет хвост-оболочку и ускользает в прореху между временами и измерениями.

Электричество отключится, сигнал вайфая пропадет, счет заморозят, аккаунт заблокируют. Останется личность как «индивидуальная субстанция разумной природы», по определению Боэция.

Курирование ID

Мир переполнен образами. Они притягательны. «Сила изображения — в способности поглощать человеческое существо посредством идентификации»⁵. Из образов и визуализаций собирается персональное ID.

Генрих Вёльфлин писал: «Барокко совершенно освободилось от иллюзии, будто картина до конца наглядна и может когда-нибудь быть исчерпана в созерцании»⁶.

Сегодня вместо единичных шедевров мы наблюдаем неисчерпаемое количество образов, которые циркулируют внутри сети и за ее пределами. Роящиеся образы создают бесконечные конфигурации, связанные между собой. Как Дэвид Джослит пишет в своей книге «После искусства» («After Art»), «сейчас важнее всего не производство нового контента, а его извлечение в виде понятных паттернов». Художник манипулирует популяциями

образов «через переобрамление, запечатление, переработку и документирование»⁷.

«Наша каждодневная жизнь все больше протекает в различных цифровых средах, вопрос о том, как сосуществовать внутри изображения, приобретает неотложность гражданского долга, придавая тем самым новый смысл традиционной искусствоведческой интерпретации визуальных кодов»⁸. Виртуальные миры и социальные сети стали полем бесконечного творческого выражения, где пользователь — сам себе автор, куратор и промоутер.

Человек, который попадает в поле искусства как зритель, — «рефлектирующий и креативный субъект»⁹. Для завершения объекта искусства нужен активный пользователь. Он словно ключ, отпирающий шкатулку. Человек «конституирует существование и развитие художественного произведения»¹⁰.

«Киберфест-12» тоже можно рассматривать как рой образов, силовым полем и тегом которого стало ID, или как источник контента для персональных ID. Представленные на фестивале образы прошли через персональные фильтры каждого посетителя. Их можно обменивать, присваивать и перерабатывать. Наделять другим — своим — содержанием, которое дополняет и меняет зрителя. На долгое время — если случился аффект, или на совсем короткое — если, например, образ стал поводом для фото в Instagram.

В галерее образов-ID то скрытыми намеками, то напрямую проявляется человеческое. Представленные на фестивале проекты — образы ID, которые рождаются при столкновении разных значений. Медиумом художественного образа становится абсолютно все.

Подсмотренные у искусства образы с выставки растаскиваются по персональным базам данных. Одновременно с этим пользовательский контент, созданный на основе коллективно нажитого визуального богатства, бумерангом возвращается в искусство.

Вёльфлин писал, что содержание мира не кристаллизуется для созерцания в одной форме. «Созерцание не есть зеркало, остающееся всегда неизменным, но живая познавательная способность»¹¹. В перенасыщенной

среде фильтры восприятия приходится выставлять самостоятельно. Впрочем, наши индивидуальные ориентиры тоже не появились из ниоткуда, а были кем-то или чем-то predetermined.

Во времена курирования собственного ID мы культивируем собственную созерцательную способность. Художественные произведения — ID-оболочки — превращаются в динамичные ID зрителей. Работы, представленные на выставке, могут группироваться и сортироваться по разным фильтрам. Эти фильтры полностью зависят от смотрящего — то есть от вас.

В пресс-релизе к выставке 1968 года «Машина, какой она видится в конце машинной эры» («The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age») Понтус Хультен отмечает: «Человеческая жизнь делит с искусством качество быть уникальным, непрерывным и неповторимым опытом. Ясно, что если мы верим в жизнь или в искусство, мы должны полностью доминировать над машинами, подчинять их своей воле и направлять их так, чтобы они могли служить жизни самым эффективным способом — принимая за критерий всю человеческую жизнь на этой планете. В планировании такого мира, в содействии его созданию художники важнее политиков и даже техников. <...> Очевидно, что решения, которые будут формировать наше общество в дальнейшем, будут приниматься и осуществляться с помощью технологий. Хочется верить, что эти решения будут основаны на тех же критериях уважения индивидуальных возможностей человека, свободы и ответственности, которые преобладают в искусстве».

Искусство подобно канарейке в шахте, которая первой чувствует запах газа и предупреждает людей об опасности. Оно измеряет пульс всего человечества и через художественный образ показывает сложность человека в его отношениях со своими и чужими фантазмами. Все уже было, все еще будет.

¹ Вайбель П. Медиаискусство: от симуляции к стимуляции // Логос. 2015. Т. 25. № 2. — С. 138.

² Ле Гофф Ж. Рождение Европы. — СПб.: Александрия, 2018. — С. 86.

³ Харт Ниббриг К. Л. Эстетика смерти. — СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2005. — С. 218.

⁴ Вёльфлин Г. Основные понятия истории искусств. — М.: Изд-во В. Шевчук, 2013. — С. 267.

⁵ Искусство с 1900 года. — М.: Ad Marginem, 2015. — С. 765.

⁶ Вёльфлин Г. Основные понятия истории искусств. — М.: Изд-во В. Шевчук, 2013. — С. 232.

⁷ Joselit D. After Art. Princeton: Princeton University Press, 2013. — P. 80.

⁸ Искусство с 1900 года. — М.: Ad Marginem, 2015. — С. 768.

⁹ Вайбель П. Медиаискусство: от симуляции к стимуляции // Логос. 2015. Т. 25. № 2. — С. 155.

¹⁰ Там же. — С. 154.

¹¹ Вёльфлин Г. Основные понятия истории искусств. — М.: Изд-во В. Шевчук, 2013. — С. 266.



Lydia Griaznova

Profile of Flickering ID

How ID manifests itself in everyday life and in art forms that reflect this life

In this profile, we will concentrate on the ID that emerges at the junction of everyday life, art and technologies, and on the characteristics that describe the state of this ID. The phenomenon of ID evades an exact definition. In this text, we do not task ourselves with finding a comprehensive definition of what ID really is. We simply discuss what has changed within us since we discovered that we were sitting on a digital cloud.

ID is public and it lives in the world of people. Life in a modern city implies openness to the outside world — at least on a minimum level.

In order to cohabitate, people have come up with a multitude of conceptual structures: government, money and taxation, alphabets, rituals and superstitious beliefs.

This includes the system of signs and signals that help to recognize, classify and organize behavior strategies. Concurrently, all kinds of desires have emerged: to outsmart the system, loudly and unequivocally assert oneself, or mimic the majority.

The clay pots that were once hung on the fence to demonstrate status and prosperity have been replaced by the latest gadgets. And the portraits of generous donors that were painted in religious pictures have been replaced with pages in social media.

ID is a camouflage/disguise/mask. Many people crave attention, but what kind? Definitely not the intent stare of jailers (“I can see you”), and probably not mandatory chipping, with an electronic file on every citizen. Excessive attention from marketing experts also fazes most of us. We shudder when an ad pops up on the Internet that starts with the words: “Do you live near Proletarskaya metro station?” How do they know? What do they intend to do with this information?

It is important for us to be seen and thought about. But at the same time we don't want to reveal all our secrets. We wish to know at what moment and under what circumstances we will be looked at. And we want to be able to show our good side to emphasize (or fake) our virtues and conceal our shortcomings.

ID can always be seen. But do we have the right and ability to be invisible? We protect our autonomy by displaying privacy settings. But we ourselves constantly borrow and enthusiastically observe others, waiting for updates.

Absolute autonomy becomes the horizon of the desirable that can never be attained. The Siberian hermit Agafia Lykova from a family of Old Believers is a radical example. She was born into a family of hermits, and after attempting to live in a monastery, she returned to the life of a recluse, in which she finds salvation for her body and soul. This behavioral strategy is dictated by the desire not to show oneself in the world in any way, but even this fails: there is at least one Wikipedia article in several languages about Agafia.

ID is both the result of a choice and the consequence of a lack of choice. ID depends on its carrier, but is not wholly controlled by the carrier. A carrier does not like everything contained in ID. ID is formed from data that we post voluntarily and data that is posted against our will. For example, when we are tagged in photographs in social media without our permission.

ID can be forged or generated in its entirety. We are surrounded by chat bots and fake accounts in whose name reviews are written and comments are left. However, we should remember that there is always somebody real behind the process of ID generating.

ID is like a quilt. It is woven out of images that have come from different cultures and different times. To draw attention to itself, ID speaks the language that happens to be available. Countless versions of combinations are generated with personality set filters, including special aspects of local culture, life milestones and interests of the user.

ID is an active user of libraries and databases. It composes itself out of what it sees and learns. Individual parts of the ID are not unique, but together they form a new image. Everything has already taken place, but not yet in *this form*.

The library of visual experience, the “universe of reference”¹ consists of the high and the low. ID forming has been hugely influenced by the mainstream. We instantly read trendy triggers and symbols, notice references to popular memes or identify mass culture heroes. And we download them into our own library.

ID has a stable form and it manifests itself in fleeting images. Any image created by somebody might become a part of the personal database that is clarified and rebuilt all the time. A collection of stable characteristics of “me” intermixes with ephemeral images that live for just one moment. For example, a series of selfies, indistinguishable from one another against any background, that clutter up the memory on our phone.

A stable sign of presence and genuineness changes because of the visual angle. It could be the person's physical shell,

its picture or even its absence. The role of ID can be played by passport information or a fingerprint that unlocks the device.

However, whatever borders define the ID, in reality they prove to be just a temporary layout. One can change style, reconsider opinions and tastes, get a new passport with different numbers. In 10 years, many of us will not have anything in common with ourselves now except for our bodies, which will also be renewed by that time – on a cellular level.

Personality is revealed in ID through what it is not. You can associate oneself with a mirror reflection or with a person from a different epoch depicted in a painting. You can choose different versions of your name: in official documents, a letter to a friend or on a business card. Or even fictitious names.

ID exists in both the real and the digital worlds. ID is us, who live offline, and also our accounts in social media, email boxes, passwords and bank accounts.

The physical body limits the ID and simultaneously provides it with a support and resource base. While our body is alive, the dynamic pulsating ID is alive as well. But what will happen with our ID when our body dies? Will it be able to exist as an absolutely incorporeal entity? And if so, for how long?

Long ago, humanity learned to give ID to their dead. Since the Middle Ages, our cemeteries (cities of the dead) have been situated within cities of the living. In the 12th century, Purgatory was invented – the third place in the next world². Today the dead are suspended in digital space. We drag the dead with us by leafing through the profiles of those who are no longer with us. Or by digitizing the information about people who never learned of the existence of the Internet: Stalin's political prisoners, victims of war or the siege. We post their biographies and life dates, reprint the pages of their diaries and letters. But what about their right to oblivion? Should we wait for a new clause in wills that states “Nothing about me/created by me is to be published on the web”?

Christiaan L. Hart Nibbrig likens death masks to crustaceans. They imitate a hardened shell and preserve it before the real shell turns to dust³. The death mask shows that it conceals nothing.

In the virtual space we are neither alive nor dead. Profiles in social media are likened to files that can be re-recorded. We do an update corroborating the fact of existence, breathing life into the digital ID.

ID is financial capital. It is borrowed, stolen and copied.

Data leakage is a constant feature of news reports. ID databases are in demand on the black market. And the point here is not just an opportunity for blackmail. The market fights for our money and, in this fight, it resorts to all available methods. Spammers make use of phone numbers and mail addresses, targeted advertising use geolocation data, and context banners use search queries.

The theft of a smartphone with all its apps and intimate photos is equated to a personal catastrophe. Data security is an eternal headache of the modern person. And multifactor identification leads to a different extreme: it is sometimes difficult to prove to a machine that you are indeed you.

ID of the human being can have a coauthor – a machine.

Humans create algorithms so that machines behave in the way that humans need. If circumstances change, people correct the algorithm and change the line of “behavior”. In this way, a selection of reasoning takes place which is imparted to a machine in an artificial manner.

Nowadays, identification tasks are outsourced to machines. A smart buzz decides for us what we want to see in social media. The system has received the right to replace potentially insulting words and expressions with neutral ones, bar texts from publication and remove photographs, even from personal messages.

Hurt feelings are becoming a big issue. Today they can become a trigger for serious conflicts. This spurs on the improvement of algorithms, to train the machine to get a better understanding of human beings and to anticipate their desires or actions. In response to this,

the human being has to take counteractions and resort to Aesopian language, which the machine (for now) cannot recognize.

The trained machine is supposed to have an independent understanding of what exists beyond human capabilities. This process can be stopped, but one cannot turn back what has already been done. Mankind excitedly describes the world through systems and classifications, through “an instrument of self-preservation that normalizes the boundlessness of what transpires according to a small number of governing categories⁴”.

At present, a lot is riding on the development of artificial intelligence. With AI, we are attempting to leap beyond the limits of the human perception of the world. Humans fear the rise of the machines, and are frustrated by dependence on devices and the need to be permanently connected to the web. And yet they continue to search for the technological limit of perfection and self-improvement.

However, the sum of all features and components of ID (both imposed ones and ones hand-picked of one’s own volition) will still not amount to a human being.

A human being is not a document, not a passport, not a credit history, not a bank statement, not a visa photograph. Between accounts, between lines of source code, in folds of clothing, humanity shines through.

I/ID/not-you is always more than the sum of all parts that are used in an attempt to describe it (and thus to capture it). The multifaceted flickering ID leaves a tail and slips through the gap between times and dimensions.

The electricity will go out; the Wi-Fi signal will vanish; the bank account will get frozen; the social-media account will be banned. What will remain is the personality as “an individual substance of rational nature,” as it was defined by Boethius.

Curating ID

The world is overcrowded with images. They are alluring. “The power of depiction lies in the ability to absorb the

human subject by way of identification”⁵. A personal ID is assembled from images and visualization.

Heinrich Wölfflin wrote: “The Baroque broke completely free from the illusion that a painting could be entirely visual and might one day be depleted in contemplation”⁶.

Today, instead of singular masterpieces, we observe a boundless number of images that circulate inside and outside the web. The images swarm and create infinite interconnected configurations. As David Joselit writes in his book “After Art”, “What now matters most is not the production of new content but its retrieval in intelligible patterns”. The artist manipulates the population of images “through acts of reframing, capturing, reiterating, and documenting”⁷.

“Our everyday life increasingly unfolds in various digital environments. The matter of how to coexist inside the image acquires the urgency of a civic duty, thus imparting a new meaning to the traditional art-historical interpretation of visual codes”⁸. Virtual worlds and social media have become a place for endless creative expression, in which users are their own author, curator and promoter.

A person who winds up in the field of art as a viewer is “a reflective and creative subject”⁹. For the completion of an art object, one needs an active user. The user is like a key that opens the box. The human being “constitutes the existence and development of a work of art”¹⁰.

CYFEST 12 can also be viewed as a swarm of images for which ID has become a forcefield and tag, a source of content for their own ID. The images presented at the festival passed through the personal filters of each visitor. They were swapped, appropriated or reworked. Or vested with a different content – their own – that would enhance and change the viewer. This may last for a long time, if an affect takes place, or for a short time if an image of the exhibition has become the occasion for a photo on Instagram.

In the gallery of images-IDs, humanity shines through, both in hidden hints, and directly. The showcased projects are

images of ID that come to life when different meanings collide. Absolutely everything becomes the medium of an art image.

Images from the exhibit which were seen in art are taken away into personal databases. At the same time, user content created on the basis of collectively acquired visual wealth returns to art like a boomerang.

Wölfflin wrote that the content of the world does not crystalize for contemplation in one form. "Contemplation is not a mirror that always remains unchanged, but a living cognitive ability"¹¹. In the supersaturated environment, one needs to lay out filters of perception on one's own. Then again, our individual reference points did not appear out of nowhere either, but rather were preassigned by somebody or something.

In the times of curating one's own IDs we cultivate our own contemplative ability. Artworks – ID-shells – turn into dynamic IDs of the viewer. The works that you see at an exhibition can be grouped and sorted with different filters. Those filters entirely depend on the beholder – you.

In his press release to the 1968 exhibit "The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age", Pontus Hulten notes: "Human life shares with art the qualities of being a unique, continuous and unrepeatable experience. Clearly, if we believe in either life or art, we must assume complete domination over machines, subject them to our will, and direct them so that they may serve life in the most efficient way – taking as our criterion the totality of human life on this planet. In planning for such a world, in helping to bring it into being, artists are more important than politicians, and even than technicians. <...> It is obvious that the decisions that will shape our society in the future will be arrived at and carried out through technology. Hopefully, these decisions will be based on the same criteria of respect for individual human capacities, freedom, and responsibility that prevail in art".

Art is like a canary in a mine, which is the first to smell gas and warn people of danger. It takes the pulse of all humanity and, through an art image, shows the complexity of human beings in their relationship with their phantasms

and the phantasms of people around them. Everything has already taken place; everything is yet to take place.

¹ Weibel P. Media Art. From Simulation to Stimulation // Logos, vol. 25, no. 4 (2015). P. 138.

² Le Goff J. The Birth of Europe. St. Petersburg: Alexandria, 2018. P. 86.

³ Hart Nibbrig Ch. L. Ästhetik der letzten Dinge. Citation from Russian edition, St. Petersburg: Ivan Limbakh Publishing House, 2005. P. 218.

⁴ Wölfflin H. Principles of Art History. Moscow: V. Shchevchuk Publishing House, 2013. P. 267.

⁵ Art Since 1900. Moscow: Ad Marginem Press, 2015. P. 765.

⁶ Wölfflin H. Principles of Art History. Moscow: V. Shchevchuk Publishing House, 2013. P. 232.

⁷ Joselit D. After Art. Princeton: Princeton University Press, 2013. P. 80.

⁸ Art Since 1900. Moscow: Ad Marginem Press, 2015. P. 768.

⁹ Weibel P. Media Art. From Simulation to Stimulation // Logos, vol. 25, no. 4 (2015). P. 155.

¹⁰ Ibid. P. 154.

¹¹ Wölfflin H. Principles of Art History. Moscow: V. Shchevchuk Publishing House, 2013. P. 266.





Владимир Абих

Родился в 1987 году в Свердловске (СССР). Получил образование в области современного искусства (Институт «Про Арте», Санкт-Петербург, Россия) и кинорежиссуры. Участник Уральской индустриальной биеннале (Екатеринбург, Россия), Красноярской биеннале (Россия) и биеннале уличного искусства «Артмосфера» (Москва, Россия). Победитель международного конкурса портретов Portrait Now! (Дания). Трижды номинирован на премию Курехина в категории «Искусство в общественном пространстве». Художника интересует высокая скорость информационного потока, приводящая ко множеству последствий: от изменения характера взаимоотношений между людьми до невозможности больших нарративов. В своих работах Абих исследует место человека в информационном пространстве и воздействие виртуального на реальность в лаконичной и ироничной форме. Художник работает на пересечении разных медиа и стилей: стрит-арта, видео, дополненной реальности.

Vladimir Abikh

Born in 1987 in Sverdlovsk, USSR. Studied contemporary art (Pro Arte Institute, St. Petersburg, Russia) and film directing. Participant of the Ural Industrial Biennale (Ekaterrinburg, Russia), the Krasnoyarsk Biennale (Russia) and the Biennale of Street Art "Artmosphere" (Moscow, Russia). Winner of the international contest of portraits "Portrait Now!" (Denmark). Three-time nominee of the Kuryokhin Award in the category of "Art in Public Space". The artist focuses on the high speed informational flow which leads to many consequences: from the type of relationships between people to the impossibility of large narratives. In his works, the artist explores the human's place in the information space and the impact of virtual on the reality in concise and ironic forms. The artist works at the intersection of different media and styles: street art, video, augmented reality.
/abikh.art/

Семен Агроскин

Родился в 1961 году в Москве (СССР). Художник, архитектор, дизайнер. Окончил факультет промышленной архитектуры Московского архитектурного института (СССР). Создает картины, инсталляции и объекты. Член Московского союза художников (Россия), Международной ассоциации изобразительных искусств ЮНЕСКО, Московского союза архитекторов (Россия). Участвовал в многочисленных выставках русских художников в Японии, Германии, Бельгии, Франции, США, Великобритании и других странах. Работы хранятся в коллекциях Союза художников России, Министерства культуры России, Третьяковской галереи (Москва, Россия), Русского музея (Санкт-Петербург, Россия), Московского музея современного искусства (Россия), в корпоративных, банковских и частных собраниях России, Франции, Голландии, Германии, Италии, Великобритании, Израиля, США. Живет и работает в Москве (Россия).

Semyon Agroskin

Born in 1961 in Moscow, USSR. Artist, architect, designer. Graduated from the Industrial Architecture department of the Moscow Institute of Architecture, USSR. Creates paintings, installations and objects. Member of the Moscow Union of Artists (Russia), UNESCO International Association of Art, Moscow Union of Architects (Russia). Has participated in numerous exhibitions of the Russian artists in Japan, Germany, Belgium, France, the USA, UK, etc. His works are held in the collections of the Russian Union of Artists, Russian Ministry of Culture, Tretyakov Gallery (Moscow, Russia), the Russian Museum (St. Petersburg, Russia), Moscow Museum of Modern Art (Russia), and in many corporate, bank and private collections in Russia, France, Holland, Germany, Italy, UK, Israel and the USA. Lives and works in Moscow, Russia.
/agroskin-art.ru/

Джек Аддис

Куратор. Получил степень магистра в области цифровых искусств в Лондонском университете искусств (Великобритания). В качестве директора Lumen Art Projects занимается выстраиванием отношений с различными партнерами, создавая возможности для художников со всего мира. С момента прихода в Lumen в 2016 году Аддис выступил куратором и продюсером многих выставок в Великобритании, США, России и Китае. Работает с партнерами Lumen, среди которых Барбикан-центр (Лондон, Великобритания), галерея Тейт Модерн (Лондон, Великобритания), музей Eureka! (Галифакс, Великобритания), Международный фестиваль в Лидсе (Великобритания), Брайтонский цифровой фестиваль (Великобритания), лаборатория медиаискусства CYLAND.

Jack Addis

Curator. Graduated from the University of the Arts London, UK, with an MA in Fine Art Digital. As director of Lumen Art Projects, he works closely to create relationships with varied partners to build opportunities for artists around the world. Since joining Lumen in 2016, Addis has curated and produced exhibitions in the UK, USA, Russia and China. He manages Lumen's partnerships which include ongoing programmes with the Barbican Centre (London, UK), Tate Modern (London, UK), Eureka! Museum (Halifax, UK), Leeds International Festival (UK), Brighton Digital Festival (UK), and CYLAND Media Art Lab, among others.

Нело Акамацу

Родился в Токио (Япония). Художник. Получил степень бакалавра в области скульптуры в Университете искусств Мусасино (Япония) и степень магистра в области медиаискусства в Токийском национальном университете изобразительных искусств и музыки (Япония). Акамацу создает инсталляции с электрическими приборами, инсталляции-события, видеоинсталляции, скульптуры, живопись и фотографии. С того момента, как его звуковая инсталляция получила «Золотую Нику» (гран-при) премии Prix Ars Electronica (Австрия) в номинации «Цифровая музыка и саунд-арт» в 2013 году, его работы объехали многие выставки и фестивали в Австрии, Германии, Испании, Франции, Великобритании, Словении, на Украине, в Мексике, Канаде, Корею, Китае и так далее. В Японии персональные выставки художника проходили в одной из ведущих галерей современного искусства Mizuma Art Gallery (Токио). Живет и работает в Канагаве (Япония).

Nelo Akamatsu

Born in Tokyo, Japan. Artist. He holds a BFA in Sculpture from Musashino Art University, Japan, and an MFA in Intermedia Art from Tokyo National University of Fine Arts and Music, Japan. Akamatsu creates installations with electric devices, event installations, video installations, sculptures, paintings, and photos. Ever since his sound installation won the Golden Nica prize (Grand Prix) in the Digital Musics & Sound Art category at Prix Ars Electronica (Austria) in 2015, his works have been widely displayed at exhibitions and art festivals in Austria, Germany, Spain, France, UK, Slovenia, Ukraine, Mexico, Canada, Korea, China etc. In Japan, he has had solo exhibitions at Mizuma Art Gallery, Tokyo, one of the leading galleries on the Japanese contemporary art scene. Lives and works in Kanagawa, Japan. /neloakamatsu.jp/

Марина Алексеева

Родилась в 1959 году в Ленинграде (СССР). Художник. По образованию керамист, окончила ЛВХПУ имени Мухоминой (Ленинград, СССР). Работает в нескольких медиа — инсталляция, объекты, скульптура. Участница Московской биеннале современного искусства (2011, Россия), Панамской биеннале современного искусства (2013). Лауреат премии Сергея

Курехина (2010, Россия) в номинации «Искусство в общественном пространстве» (совместно с Борисом Казаковым). Ее работы находятся в коллекциях Русского музея (Санкт-Петербург, Россия), Московского музея современного искусства (Россия), Мультимедиа-арт-музея (Москва, Россия), Fundació Sorigué (Льейда, Испания), Art Vectors Investment Partnership (Вена, Австрия) и др. Живет и работает в Санкт-Петербурге (Россия).

Marina Alekseeva

Born in 1959 in Leningrad, USSR. Artist. Graduated from the Vera Mukhina Higher School of Art and Design (Leningrad, USSR) as a ceramist. Works in various media: installation, object, painting. Participant of the Moscow Biennale of Contemporary Art (2011, Russia), Panama Biennale of Contemporary Art (2013). Winner of the Sergey Kuryokhin Contemporary Art Award (2010, Russia) in the nomination "Art in Public Space" (together with Boris Kazakov). Her works are held in the collections of the Russian Museum, Moscow Museum of Contemporary Art, Multimedia Art Museum (Moscow, Russia), Fundació Sorigué (Lleida, Spain), Art Vectors Investment Partnership (Vienna, Austria) and others. Lives and works in St. Petersburg, Russia.

Карин Андерсен

Родилась в 1966 году в Бургхаузене (Германия). Визуальный художник, режиссер и теоретик искусства. Окончила Болонскую академию изящных искусств (Италия). Исследует отношения человека и животного, а также диалектику природы и культуры. Ее работы экспонировались по всему миру на таких площадках, как галерея Guidi & Schoen (Генуя, Италия), галерея Traffic (Бергамо, Италия), галерея MUU (Хельсинки, Финляндия), галерея Artists Space (Нью-Йорк, США), Музей Веннсюсселя (Йерринг, Дания), Галерея современного искусства (Болонья, Италия) и Дом искусства (Мюнхен, Германия). Свою художественную практику Карин сопровождает теоретическими изысканиями, часто выступая на конференциях и встречах, а также публикуя статьи в художественных и научных изданиях.

Karin Andersen

Born in 1966 in Burghausen, Germany. Visual artist, videomaker and theorist. Holds a degree from the Academy of Fine Arts in Bologna, Italy. She mainly explores human-animal interactions and the nature-culture dialectic. Her works have been shown internationally in venues such as Guidi & Schoen Gallery (Genoa, Italy); Traffic Gallery (Bergamo, Italy); MUU Gallery (Helsinki, Finland); Artists Space (New York, USA); Vendsyssel Museum (Hjørring, Denmark); Galleria d'Arte Moderna (Bologna, Italy), and Haus der Kunst (Munich, Germany). As she has always accompanied her artistic practice with theoretical studies, Karin frequently lectures at conferences and meetings and writes for art and science magazines. /karinandersen.net/

Елена Артеменко

Родилась в 1988 году в Краснодаре (СССР). Окончила Школу фотографии и мультимедиа имени Родченко (отделение видео- и медиаискусства; Москва, Россия). Обладатель Гран-при фестиваля видеоарта Transmission (2017, Германия-Польша), первой премии кинофестиваля Foresight (2016, Германия), Гран-при Brewhouse Art Prize (2017, Россия), премии за лучшее российское видео фестиваля видео-арта Now & After (2016, Россия). Участвовала во Вроцлавской биеннале медиаискусства (2017, Польша), фестивале Alternative Film/Video (2016, Сербия), Неделе короткометражного кино в Регенсбурге (2015, Германия), Европейском фестивале медиаискусства (2017, 2014, Оснабрюк, Германия), Кинофестивале Осло (2014, Норвегия) и других выставках и фестивалях в России, Германии, Польше, Норвегии, Швеции, Англии, Сербии, Австрии, Франции и на Кубе. Живет и работает в Москве (Россия).

Elena Artemenko

Born in 1988 in Krasnodar, USSR. Graduated from the Rodchenko School of Photography and Multimedia (Video and Media Art Department; Moscow, Russia). Winner of the Grand Prix of the Transmission Video Art Festival (2017, Germany–Poland), 1st Prize of the Foresight Filmfestival (2016, Germany), Grand Prix of the Brewhouse Art Prize (2017, Russia), Best Russian Video Prize of the “Now & After” Video Art Festival (2016, Russia). Participated in WRO Media Art Biennale (2017, Wrocław, Poland), Alternative Film/Video Festival (2016, Serbia), Internationale Kurzfilmwoche Regensburg (2015, Germany), European Media Art Festival (2014, 2017, Osnabrück, Germany), Oslo Screen Festival (2014, Norway) and other exhibitions and festivals in Russia, German, Poland, Norway, Sweden, England, Serbia, Austria, France and Cuba. Lives and works in Moscow, Russia. [/artemenko.net/](http://artemenko.net/)

Гирилал Баарс

Композитор и перформер, живет в Уппсале, Швеция. Работает в сфере акустической и электроакустической музыки/звука и свободной импровизации.

Girilal Baars

composer and performer based in Uppsala, Sweden. He works in the fields of acoustic and electroacoustic music/sound art and free improvisation. [/girilal.org/](http://girilal.org/)

Эмма Байер

Родилась в 1995 году в Москве (Россия). В основном работает в области медиаискусства. В своих работах Эмма Байер привлекает внимание зрителя к проблеме власти в контексте технологий. Исследуя эту тему, она рассматривает ее с точки зрения различных перспектив и поднимает вопросы новых привилегий, восприятия человеческого тела и смертности. Разнообразные события в прошлом повлияли на художницу: среди них, например, скандал с Cambridge Analytica и история Эдварда Сноудена. Байер также играет с чувством времени и попыткой нашего разума справиться с быстрым потоком информации, который приводит к синдрому упущенной выгоды (то есть страху что-нибудь пропустить), который часто испытывают современные люди.

Emma Bayer

Born in 1995 in Moscow, Russia. Mainly works with media art. In her works Bayer draws the viewer’s attention to the problem of authority in the context of technology. To explore this theme, the artist looks through different future perspectives and reflects on themes of new privileges, perception of the body and mortality. Different past events have influenced the artist, such as the Cambridge Analytica case and the story of Edward Snowden. Also in these works Bayer manipulates the sense of time and our minds’ attempts to keep up with the rapid flow of information that create FOMO (fear of missing out), which people today often experience.

Ив Барллетт

Родился в 1997 году во Франции. Художник. Учится в Высшей национальной школе декоративных искусств (Париж, Франция). Работает с различными формами искусства, тяготея к коллективным практикам. Его индивидуальная работа основана на взаимодействии с людьми, далекими от современного искусства (с выжившими, бухгалтерами, роялистами, статистиками и т.д.), и воплощении их речи в пластических формах. Создает совместные произведения, например, с перформанс-группой Soleil Gras или музыкальным лейблом Acolora. Регулярно выступает в качестве куратора: в 2019 году он управлял галереей Folle Béton (Париж, Франция) и запустил Фестиваль молодежного видео (Париж, Франция). Живет и работает в Париже (Франция).

Yves Bartlett

Born in 1997 in France. Artist. Studies at the Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Paris, France. He develops a practice with varied art forms, often seeking to work collectively. His personal work is based on exchanges with people far from the contemporary art world (survivalists, accountants, royalists, statisticians, etc.) whose speech he relates in plastic forms. He is also involved in collective creations, especially with the performance group Soleil Gras, and with the music label Acolora. Bartlett regularly leads projects as a curator: in 2019, he directed Galerie Folle Béton (Paris, France) and launched the Festival de la Jeune Vidéo (Paris, France). Lives and works in Paris, France. [/yvesbartlett.com/](http://yvesbartlett.com/)

Людмила Белова

Родилась в 1960 году на Камчатке (СССР). Художник, куратор. Окончила Абрамцевское художественно-промышленное училище (Московская область, СССР). Занимается видео, звуком, живописью и фотографией. Произведения Беловой выставлялись в Европе, США, России и Азии. Участник Московской биеннале (2005, 2011, Россия), выставок параллельно с Венецианской биеннале (2011–2019, Италия), параллельной программы биеннале «Манифеста-10» (2014, Санкт-Петербург, Россия). Куратор выставочного проекта-исследования «Тихие голоса» (2017, Санкт-Петербург, Россия; 2018, Красноярск, Россия); проект получил премию Сергея Курехина (2018, Россия) в номинации «Лучший кураторский проект». Работы находятся в коллекциях Русского музея (Санкт-Петербург, Россия), Музея Анны Ахматовой (Санкт-Петербург, Россия), музея «Эрарта» (Санкт-Петербург, Россия), Kolodzei Art Foundation (Нью-Йорк, США), в частных собраниях Швейцарии, Германии и России. Живет и работает в Санкт-Петербурге (Россия).

Ludmila Belova

Born in 1960 on the Kamchatka Peninsula, USSR. Artist, curator. Graduated from the Abramtsevo Art and Industry School (Moscow region, USSR). She works with video, sound, painting and photography. Works by Ludmila Belova have been exhibited in Europe, the USA, Russia and Asia. Participant of the Moscow Biennial of Contemporary Art (2005, 2011), exhibitions parallel to Venice Biennale (since 2011), Manifesta 10 parallel program (2014, St. Petersburg, Russia). Curated the exhibition study project “Silent Voices” (2017, St. Petersburg, Russia; 2018, Krasnoyarsk, Russia); recipient of the Sergey Kuryokhin Award (2018, Russia) for “Best Curatorial Project”. Her works are held in the collections of the Russian Museum., Anna Akhmatova Museum, Erarta Museum (St. Petersburg, Russia), Kolodzei Art Foundation (New York, USA), in private collections in Switzerland, Germany and Russia. Lives and works in St. Petersburg, Russia. [/ludmilabelova.com/](http://ludmilabelova.com/)

Илья Белорукков

Музыкант из Санкт-Петербурга, работающий с импровизационной природой звука, будь то электроакустика, нойз, редукционизм и электроника, или же экспериментальные направления рока, хардкора и металла. Композитор (графические партитуры, структуры, схемы) и исполнитель современной академической музыки сообщества «Вандельвайзер». Регулярно сотрудничает с танцорами, поэтами, художниками и театром. Основатель лейбла Intonema, издающего современную импровизационную и экспериментальную музыку, один из кураторов лейбла Spina!Rec. Публикует музыкальные рецензии в блоге на портале Syg.ma, писал рецензии для таких изданий, как «Современная музыка», «Топот», «Музыка и время», ГЭЗета.

Iliа Belorukov

Musician from Saint-Petersburg, Russia. He mainly works with the

improvisational nature of sound, whether it is electroacoustics, noise, reductionism and electronics, or experimental directions of rock, hardcore and metal. Composer (graphic scores, structures, schemes) and performer of contemporary academic music from the Wandelweiser community. Regularly collaborates with dancers, poets, artists, and theater. Founder of the Intonema label, which publishes contemporary improvisational and experimental music, one of the Spina!Rec label curators. Belorukov publishes music reviews in his blog on Syg.ma, wrote reviews for the publications as the Contemporary Music, Topot, Music and Time, GESeta. His main instrument is the alto saxophone which he uses both in traditional form and prepared. Also uses a modular synthesizer, a laptop, various electronics (sensors, effect pedals, players, radio), drums and percussion, a guitar, and other instruments. [/belorukov.blogspot.com/](http://belorukov.blogspot.com/)

Мариса Бенито

Родилась в Барселоне (Испания). Бакалавр изящных искусств, магистр искусствоведения. Ее исследовательская работа сосредоточена на фотографии в перспективе женского творчества. Уже более десяти лет Бенито преподает в художественных школах Андалусии, сочетая свою профессиональную деятельность с занятиями фотографией и аудиовизуальным творчеством. Живет и работает в Кордове (Испания).

Marisa Benito

Born in Barcelona, Spain. Bachelor of Fine Arts and Master in Art Research. Her research work focuses on photography staged from the perspective of female creation. She has been teaching at Andalusian art schools for more than a decade, combining her professional activity with photography and audio visual creation. Lives and works in Córdoba, Spain.

Марина Блинова

Родилась в 1984 году в Ленинграде (СССР). Окончила Санкт-Петербургский государственный университет телекоммуникаций имени Бонч-Бруевича по специальности «аудио- и видеоинженер». С 2008 года работает как дизайнер моушен-графики и моушен-художник. В 2018 году обучалась в «Лаборатории новых медиа» Александринского театра (Санкт-Петербург, Россия). Участник многочисленных выставок и лабораторий, среди которых программа Art-a-Hack (Санкт-Петербург, Россия), лаборатория «Культура будущего» университета ИТМО (Санкт-Петербург, Россия) и курс «Экспериментальный интерактивный дизайн» (Санкт-Петербург, Россия). В сфере интересов художницы — человеческое и машинное восприятие, системы искусственного интеллекта и их дизайн. Она предпочитает работать над проектами, которые раскрывают разные уровни реальности, смешивая разные медиа. Живет и работает в Санкт-Петербурге (Россия).

Marina Blinova

Born in 1984 in Leningrad, USSR. Graduated from the Bonch-Bruевич St. Petersburg State University of Telecommunications specializing in audio and video engineering. Since 2008 she has worked as a motion graphic designer and motion artist. In 2018 she studied at the New Media Laboratory of the Alexandrinsky Theatre (St. Petersburg, Russia). Participant of many group exhibitions and laboratories such as the Experimental Interaction Design Course (St. Petersburg, Russia), the “Culture of Future” laboratory at ITMO University (St. Petersburg, Russia) and the Art-a-Hack Program (St. Petersburg, Russia). Marina is interested in exploring human/machine perceptions, AI systems and their design. She prefers working on projects that uncover different layers of reality, mixing together different types of media. Lives and works in St. Petersburg, Russia.

Алан Болдон

Художник, куратор, преподаватель. Имеет степень бакалавра искусств и социального окружения (Art and Social Context), а также магистерскую степень по психологической эстетике (Psychological Aesthetics). Выставлялся по всей Европе, выступал с лекциями по всему миру. В течение 12 лет руководил международной летней школой в Люксембурге, посвященной междисциплинарному взаимодействию с пространством. В данный момент работает над созданием международной сети учебных лабораторий для развития междисциплинарных и межкультурных подходов к решению сложных проблем. Живет и работает в Брайтоне (Великобритания).

Alan Boldon

Artist, curator, academic. He has a BA in Art and Social Context and an MA in Psychological Aesthetics. He has exhibited throughout Europe and given lectures throughout the world. For 12 years he directed an international arts summer school in Luxembourg devoted to exploring interdisciplinary engagement with place. He is currently working on founding an international network of learning labs with the aim of developing interdisciplinary and intercultural approaches to complex problems. Lives and works in Brighton, UK.

Ваутер ван Велдховен

Композитор и звуковой художник, который создает музыкальные инструменты и записывающие устройства из выброшенных предметов, катушечных магнитофонов, сломанных радиоприемников, игрушечных пианино, старых телевизоров и так далее. Записал сольные работы для лейблов Slaarwel, Morc и Mort Aux Vaches; сотрудничал с Грегом Хейнсом, Machinefabriek + Soccer Committee и Юрием Лэндманом. Живет и работает в Утрехте (Нидерланды).

Wouter van Veldhoven

Composer and sound artist who creates home-made musical instruments and recording devices from discarded objects, reel-to-reel tape machines, broken radios, toy pianos, antique televisions, etc. He has recorded solo works for Slaarwel, Morc, and Mort Aux Vaches and has collaborated with Greg Haines, Machinefabriek + Soccer Committee and Yuri Landman. Lives and works in Utrecht, Netherlands.

Виргиль Видрих

Родился в 1967 году в Зальцбурге (Австрия). Режиссер, сценарист, мультимедийный художник и профессор в Венском университете прикладных искусств (Австрия). Его короткометражный фильм «Копировальный центр» получил 38 международных наград и был номинирован на «Оскар». В общей сложности его работы награждены более чем 150 международными призами. Его последний полнометражный фильм — «Ночь в тысячу часов» (2016). Живет и работает в Вене (Австрия).

Virgil Widrich

Born in 1967 in Salzburg, Austria. Film director, screenwriter, multimedia artist and professor at the University of Applied Arts Vienna, Austria. His short film "Copy Shop" won 38 international awards and was nominated for an Oscar. In total, his works have been awarded more than 150 international prizes. His most recent feature film is "Night of 1000 Hours" (2016). Lives and works in Vienna, Austria.

[/widrichfilm.com/](http://widrichfilm.com/)

Ангелина Воскопулу

Родилась в 1981 году в Афинах (Греция). Получила степень бакалавра в области изящных искусств и технологий и степень магистра в области цифровых искусств в Лондонском университете искусств (Великобритания). Преполагает искусство и новые медиа в Афинском культурном центре (Греция) и работает над собственными видео, а также скульптурами

из полиэстера. Соучредитель, видеохудожник и директор танцевальной группы State of Flux. Живет и работает в Афинах (Греция).

Angelina Voskopoulou

Born in 1981 in Athens, Greece. She holds a Bachelor's degree in Fine Arts and Technology and a Master's degree in Digital Arts from the University of the Arts London, UK. She teaches Art and New Media at the Athens Cultural Centre, Greece, and works on her own videos, as well as sculptures made from polyester. Co-founder, video artist and director of State of Flux dance group. Lives and works in Athens, Greece.

Карла Ганнис

Родилась в Оксфорде (штат Северная Каролина, США). Междисциплинарный художник. Получила степень бакалавра живописи в Университете Северной Каролины (США) и степень магистра живописи в Бостонском университете (США). В конце 1990-х годов начала использовать цифровые технологии в свои работах. В настоящее время преподает в Университете Нью-Йорка (США). Публикации о работах Ганнис выходили в таких изданиях, как Wired, FastCo, Hyperallergic, The Wall Street Journal, The New York Times. Живет и работает в Бруклине (Нью-Йорк, США).

Carla Gannis

Born in Oxford, North Carolina, USA. Interdisciplinary artist. She received a BFA in painting from the University of North Carolina, USA, and an MFA in painting from Boston University, USA. In the late 1990s she began to incorporate digital technologies into her work. Currently she teaches at the New York University, USA. Publications that have featured Gannis's work include Wired, FastCo, Hyperallergic, The Wall Street Journal, The New York Times, among others. Lives and works in Brooklyn, New York, USA.

[/carlagannis.com/](http://carlagannis.com/)

Иван Говорков

Родился в 1949 году в Ленинграде (СССР). Художник. Окончил Институт живописи, скульптуры и архитектуры имени Репина (Ленинград, СССР). Занимается философией, психологией, рисунком, живописью, скульптурой, инсталляцией; работает на стыке традиционного искусства и новых технологий. Профессор кафедры рисунка Института имени Репина (Санкт-Петербург, Россия). Лауреат премии Сергея Курехина (2012, Россия) в номинации «Лучшее произведение визуального искусства» (совместно с Еленой Губановой). Работы выставлялись на крупнейших российских и зарубежных площадках, среди которых Эрмитаж (Санкт-Петербург, Россия), Русский музей (Санкт-Петербург, Россия), Музей Москвы (Москва, Россия), Университет Ка-Фоскари (Венеция, Италия), Художественный музей Челси (Нью-Йорк, США), Kunstquartier Bethanien (Берлин, Германия), Sky Gallery 2 (Токио, Япония). Участник параллельной программы биеннале «Манифеста-10» (2014, Санкт-Петербург, Россия) и выставок параллельно с Венецианской биеннале (2011–2019, Италия); многократный участник фестиваля «Киберфест». С 1990 года работает совместно с Еленой Губановой. Живет в Санкт-Петербурге (Россия).

Ivan Govorkov

Born in 1949 in Leningrad, USSR. Artist. Graduated from the Ilya Repin State Academic Institute of Painting, Sculpture and Architecture (Leningrad, USSR). He is engaged in philosophy, psychology, painting, drawing, sculpture and installations; he works at the junction of traditional art and cutting-edge technologies. Professor of drawing at the Ilya Repin Institute (St. Petersburg, Russia). Recipient of the Sergey Kuryokhin Award (2012, Russia) for "Best Work of Visual Art" (together with Elena Gubanova). His works have been exhibited at major Russian and foreign venues, including the Hermitage Museum, the

Russian Museum, Museum of Moscow, University Ca' Foscari (Venice, Italy), Chelsea Art Museum (New York, USA), Kunstquartier Bethanien (Berlin, Germany), and Sky Gallery 2 (Tokyo, Japan). Participant of the Manifesta 10 parallel program (2014, St. Petersburg, Russia) and several exhibitions parallel to the Venice Biennale (since 2011); frequent participant of Cyberfest. Since 1990, he worked in collaboration with Elena Gubanova. Lives and works in St. Petersburg, Russia.

[/elenagubanova.com/](http://elenagubanova.com/)

Фелисьен Гогэ

Родился во Франции. Медиахудожник, интерактивный дизайнер. Использует навыки из разных специальностей для создания интерактивных инсталляций, перформансов и приложений, исследуя творческий потенциал языков программирования и новых технологий. Работы Гогэ выставлялись в различных музеях и на фестивалях, среди которых Женевский центр современного искусства (Швейцария), Power Station of Art (Шанхай, Китай), Дом электронных искусств (Базель, Швейцария), арт-центр NeMe (Лимассол, Кипр), Музей искусств и ремесел (Париж, Франция), фестиваль Vector (Торонто, Канада) и Crypto Design Challenge (Амстердам, Нидерланды). Живет и работает в Женеве (Швейцария).

Féliicien Goguy

Born in France. Media artist and interaction designer. He uses multiple skills to create interactive installations, performances and applications exploring the creative potential of programming languages and new technologies. His work has been presented in international museums and at events such as Centre d'Art Contemporain (Geneva, Switzerland); Power Station of Art (Shanghai, China); House of Electronic Arts (Basel, Switzerland); NeMe Arts Centre (Limassol, Cyprus); Musée des Arts et Métiers (Paris, France); Vector Festival (Toronto, Canada) and Crypto Design Challenge (Amsterdam, Netherlands). Lives and works in Geneva, Switzerland.

[/felicien.io/](http://felicien.io/)

Маша Годованная

Родилась в 1976 году в Москве (СССР). Визуальный художник, квир-феминистский исследователь, куратор и просветитель. Получила степень магистра в области кино и видео Высшей школы искусств имени Милтона Эйвери в Бард-колледже (Нью-Йорк, США) и степень магистра социологии в Европейском университете (Санкт-Петербург, Россия). Считает свои фильмы и инсталляции аудиовизуальными опытами, в которых личные, субъективные элементы смешиваются с более конкретными наблюдениями за внешним миром и социальным контекстом. Ее художественный подход, рассматривающий создание произведений искусства как коллективное действие, тесно связан с арт-исследованиями и опирается на сочетание различных подходов и областей, включая теорию кино, социологию, феминистские исследования, квир-теорию и современное искусство. В 2015 году вместе с группой художников, активистов и социологов из Санкт-Петербурга (Россия) Маша основала квир-феминистскую художественную группу «Нежелательная организация».

Masha Godovannaya

Born in 1976 in Moscow, USSR. Visual artist, queer-feminist researcher, curator and educator. Masha holds an MFA degree in Film/Video from the Milton Avery Graduate School of the Arts at Bard College (New York, USA) and an MA in Sociology from the European University (St. Petersburg, Russia). She considers her films and installations to be audio visual experiences blending personal, subjective elements with more concrete observations of the external world and the social context. Approaching art production as a collective action, her artistic practice is closely connected with artistic research and draws on

combinations of approaches and spheres such as moving image theory, sociology, feminist studies, queer theory, and contemporary art. In 2015, together with a group of artists, activists and social researchers from St. Petersburg, Russia, she co-founded the queer-feminist art group "Unwanted Organisation".

[/mashagodovannaya.wordpress.com/](http://mashagodovannaya.wordpress.com/)

Алексей Грачев

Родился в 1983 году в Калуге (СССР). Саунд-художник, инженер, программист. Окончил МГТУ имени Баумана (Россия). Выпускник программы «Школа молодого художника» фонда «Про Арте» (Санкт-Петербург, Россия). Художник, технический директор и главный инженер лаборатории медиаискусства CYLAND. Участник фестиваля World Event Young Artists (2012, Ноттингем, Великобритания), фестивалей «Киберфест», специального проекта 6-й Московской биеннале «Urbi et Orbi» (2015, Россия), выставки «Creative Machine 2» в колледже Голдсмита Лондонского университета (2018, Великобритания). Участник проекта Arts Work of the Future в пространстве Tate Exchange (2018, Лондон, Великобритания). С 2015 года совместно с Сергеем Комаровым развивает интерактивный саунд-проект «Субъективизация звука», основой которого является взаимодействие с пространством и зрителями. Живет и работает в Санкт-Петербурге (Россия).

Alexey Grachev

Born in 1983 in Kaluga, USSR. Sound artist, engineer, computer programmer. Graduated from the Bauman Moscow State Technical University (Russia). Completed the program "School for Young Artists" at the Pro Arte Foundation (St. Petersburg, Russia). Artist, technical director and chief engineer of CYLAND Media Art Lab. Participant of the World Event Young Artists Festival (2012, Nottingham, UK), Cyberfests, special project "Urbi et Orbi" at the 6th Moscow Biennale (2015, Russia) and "The Creative Machine 2" exhibition at Goldsmiths, University of London (2018, UK). Participant of the "Arts Work of the Future" project in the Tate Exchange space (2018, London, UK). Since 2015, together with Sergey Komarov, he has developed the sound project "Subjectivization of Sound" whose basis is the interaction with space and spectators. Lives and works in St. Petersburg, Russia.

Лидия Грязнова

Родилась в 1988 году в Красноярске (СССР). Куратор. Получила степень магистра по специальности «Кураторские исследования» в Санкт-Петербургском государственном университете (Россия). С 2017 года работает куратором и координатором проектов в лаборатории медиаискусства CYLAND. Сокуратор выставок «Слепки» и «Кронштадтские истории-3. Замедленность» (2018, Санкт-Петербург, Россия; совместно с Еленой Губановой). Живет и работает в Санкт-Петербурге (Россия).

Lydia Griaznova

Born in 1988 in Krasnoyarsk, USSR. Curator. Earned an MA in Curatorial Studies from St. Petersburg State University, Russia. Since 2017, Lydia has worked as curator and projects coordinator at CYLAND Media Art Lab. Co-curator of exhibitions "Molds" and "Kronstadt Stories-3. Slowness" (2018, St. Petersburg, Russia; in cooperation with Elena Gubanova). Lives and works in St. Petersburg, Russia.

Елена Губанова

Родилась в 1960 году в Ульяновске (СССР). Художник, куратор. Окончила Институт живописи, скульптуры и архитектуры имени Репина (Ленинград, СССР). Занимается живописью, скульптурой, инсталляцией, видео. Лауреат премии Сергея Курехина (2012, Россия) в номинации «Лучшее произведение визуального искусства» (совместно с Иваном Говорковым). Работы выставлялись на крупнейших российских и зарубежных площадках, среди которых Эрмитаж (Санкт-Петербург, Рос-

сия), Русский музей (Санкт-Петербург, Россия), Музей Москвы (Москва, Россия), Университет Ка-Фоскари (Венеция, Италия), Художественный музей Челси (Нью-Йорк, США), Kunstquartier Bethanien (Берлин, Германия). Участник параллельной программы биеннале «Манифеста-10» (2014, Санкт-Петербург, Россия) и выставок параллельно с Венецианской биеннале (2011–2019, Италия); многократный участник фестиваля «Киберфест». С 1990 года работает совместно с Иваном Говорковым. Живет в Санкт-Петербурге (Россия).

Elena Gubanova

Born in 1960 in Ulyanovsk, USSR. Artist, curator. Graduated from the Ilya Repin State Academic Institute of Painting, Sculpture and Architecture (Leningrad, USSR). Works in the fields of painting, sculpture, installations and video. Recipient of the Sergey Kuryokhin Award (2012, Russia) for "Best Work of Visual Art" (together with Ivan Govorkov). Her works have been exhibited at major Russian and foreign venues, including the Hermitage Museum, the Russian Museum, Museum of Moscow, University Ca' Foscari (Venice, Italy), Chelsea Art Museum (New York, USA) and Kunstquartier Bethanien (Berlin, Germany). Participant of the Manifesta 10 parallel program (2014, St. Petersburg, Russia) and several exhibitions parallel to Venice Biennale (since 2011); frequent participant of Cyberfest. Since 1990, she has worked in collaboration with Ivan Govorkov. Lives and works in St. Petersburg, Russia.

[/elenagubanova.com/](http://elenagubanova.com/)

Маша Данцис

Родилась в Ленинграде (СССР). Доцент Берлинской школы живописи и дизайна (Германия), видеохудожник. Училась на факультете кинорежиссуры Санкт-Петербургской академии культуры (Россия). Получила образование в Академии искусств в Касселе (Германия) на факультете визуальных искусств. В аспирантуре Берлинского университета искусств изучала вопросы презентации видеоинсталляций. В своем творчестве Маша Данцис исследует воздействие массмедийной культуры на обычную жизнь человека, на его чувства и взаимоотношения с обществом. В Берлинской школе живописи и дизайна Маша преподает теорию и практику современного визуального искусства. Номинант Биеннале арт-кино в Кельне (2007, Германия) и Фестиваля документального кино в Касселе (2005, 2009, Германия); лауреат конкурса междисциплинарных немецких художников Columbus Art Foundation (2010). Участвовала в выставках в Германии, Испании, Англии и России.

Masha Dantsis

Born in Leningrad, USSR. Associate professor at Berlin School of Painting and Design (Germany), video artist. Masha studied at the film direction faculty of the St. Petersburg Academy of Culture (Russia). She received further education at the Academy of Arts in Kassel (Germany) at the faculty of visual arts. In her post-graduate studies at the Berlin University of Arts, she studied the presentation of video installations. In her work, Masha Dantsis studies the effect of mass media culture on the ordinary life of people, on their feelings and interactions with society. She teaches the theory and practice of modern visual art at the Berlin School of Painting and Design. Nominee at the Biennale of Art Cinema in Cologne (2007, Germany) and at the Festival of Documentary Cinema in Kassel (2005, 2009, Germany). Winner in the Columbus Art Foundation competition of interdisciplinary artists of Germany (2010). She has taken part in exhibitions in Germany, Spain, England and Russia.

«ДВЕНЕОДНА»

Объединение художников «ДВЕНЕОДНА» (Воронеж, Россия) основано в 2015 году Мариной Демченко и Алиной Закурдаевой. Изучает вопросы реальности, времени, пустотности и проблем восприятия.

Выставочные проекты «ДВЕНЕОДНА» объединяют разные медиа: фотографию, живопись, видео-арт, инсталляцию. Выставки проходили в США, Греции, Москве, Петербурге, Воронеже, Тольятти. Был также создан ряд сайт-специфических проектов в заброшенных пространствах, в поезде и в маршрутке. Участники арт-резиденции ГЦСИ в Кронштадте (Россия). Номинанты премии Сергея Курехина в номинации «Лучшее произведение визуального искусства» (2016, Россия).

"DVENEODNA"

The artists' union "DVENEODNA" was created in 2015 in Voronezh, Russia, by Marina Demchenko and Alina Zakurdaeva. They study issues of reality, time, emptiness and problems of perception. Exhibitions of the group usually unite different media: photography, painting, media art, installation, and have been held in the USA, Greece, Moscow, St. Petersburg, Voronezh and Togliatti. "DVENEODNA" has also created a number of site-specific projects in abandoned spaces, in a train and in a minibus. Participants of the Kronstadt art residence of the National Center for Contemporary Art (Russia). Long-list of the Sergey Kuryokhin Award in the nomination "Best work of visual art" (2016, Russia).

Александра Дементьева

Родилась в 1960 году в Москве (СССР). Изучала журналистику и искусство в Москве (Россия) и Брюсселе (Бельгия). Основной интерес Дементьевой как художника — применение социальной психологии, теории восприятия и бихевиоризма в инсталляциях, а также развитие нарратива в фильмах посредством субъективной камеры. Активный участник сообщества медиалаборатории CYLAND с 2008 года. Профессор Королевской академии искусств в Брюсселе (Бельгия). Обладательница главного приза за лучшее моноканальное видео на фестивале VAD (Жирона, Испания). Участница многочисленных выставок в крупнейших российских и зарубежных культурных институциях, среди которых Эрмитаж (Санкт-Петербург, Россия), Московский музей современного искусства (Россия), культурный центр Centro de la Imagen (Мехико, Мексика) и др. Живет и работает в Брюсселе (Бельгия).

Alexandra Dementieva

Born in 1960 in Moscow, USSR. She studied journalism and fine arts in Moscow and Brussels, Belgium. Her principal interest as an artist is the use of social psychology, perception theory and behaviorism in her installations, as well as the development of film narration through the point of view of a subjective camera. She has been an active participant of the CYLAND Media Art Lab since 2008. Professor at the Royal Academy of Arts (Brussels, Belgium). Dementieva received the first prize for the best mono-channel video at VAD Festival (Girona, Spain). She is a participant of numerous exhibitions in major Russian and international cultural institutions, including Hermitage Museum (St. Petersburg, Russia), Moscow Museum of Contemporary Art (alexandementieva.org/).

Сандрин Дёме

Родилась в 1978 году во Франции. Литератор, видеохудожник и перформер. Получила степень магистра философии в Тулузском университете II (Франция) и национальный диплом в области пластических искусств (DNAP) в Национальном институте изящных искусств в Тарбе (Франция). Дёме создает многогранную поэзию, уделяя особое внимание технологическим изменениям и перформативному месту поэзии, постигаемой с помощью новых технологий. Ее творчество включает тексты, цифровую поэзию, медиаинсталляции и аудиовизуальные перформансы, создаваемые в сотрудничестве с композиторами. Работы Дёме выставлялись на таких площадках и фестивалях, как Cube Fest в Политическом университете Виргинии (Блэкбург, США), Токийский дворец (Париж, Франция), Центр современного искусства имени

Сергея Курехина (Санкт-Петербург, Россия), медиафестиваль Osmosis (Тайвань) и арт-центр DAÏMÓN (Гатино, Канада). Живет и работает в Тулузе (Франция).

Sandrine Deumier

Born in 1978 in France. Author, video artist and performer. She holds a Master's degree in Philosophy from the Toulouse II University, France, and a DNP (National Diploma in Plastic Arts) from the National Institute of Fine Arts, Tarbes, France. Deumier constructs a multifaceted poetry focused on the issue of technological change and the performative place of poetry conceived through new technologies. Her work consists mainly of texts, digital poetry, multimedia installations and audiovisual performances in collaboration with composers. Her work has been exhibited in contexts such as the Cube Fest at Virginia Tech (Blacksburg, USA); Palais de Tokyo (Paris, France); Sergey Kuryokhin Center for Modern Art (St. Petersburg, Russia); Osmosis Audiovisual Media Festival (Taiwan); DAÏMÓN Art Center (Gatineau, Canada), among many others. Lives and works in Toulouse, France.

[/sandrinedeumier.com/](http://sandrinedeumier.com/)

Лили Диаз-Коммонен

PhD, профессор и руководитель исследовательской программы факультета медиа Университета Аалто в Хельсинки. Член жюри конкурса Американского альянса музеев (2014-2018) и Иbero-американской биеннале дизайна (2010).

Lily Díaz-Kommonen

PhD, professor and Head of Research at the Department of Media, Aalto University, Helsinki. Jury member of American Alliance of Museums MUSE competition (2014- 2018) and the Ibero-American Design Biennial (2010).

Алексей Дымдымарченко

Мультидисциплинарный художник, резидент арт-студии «Перспективы» (Санкт-Петербург, Россия). Работает на стыке саунд-арта, графики и процессуального искусства. Выставлялся в пространстве «Кропоткина 11» (Санкт-Петербург, Россия), в Новом музее (Санкт-Петербург, Россия) и на ярмарке Supermarket Art Fair в Стокгольме (Швеция). Живет и работает в Санкт-Петербурге (Россия).

Alexey Dymdymarchenko

Multidisciplinary artist, resident of Perspektivy Art Studio (St. Petersburg, Russia). He works at the intersection of sound art, graphics and process-based art. He has exhibited at "Kropotkina 11" space (St. Petersburg, Russia), New Museum (St. Petersburg, Russia) and Supermarket Art Fair (Stockholm, Sweden). Lives and works in St. Petersburg, Russia.

Анна Евтюгина

Родилась в Екатеринбурге (Россия). Куратор, продюсер проектов в области современного искусства. Изучала арт-менеджмент в Университете Индианы (США). Стипендиат программ Фулбрайта (2015) и Эдмунда Маски (2017). Сотрудничала с различными музеями и арт-организациями, среди которых Residency Unlimited (Нью-Йорк, США), Эрмитаж (Санкт-Петербург, Россия), Музей искусств Сан-Хосе (США), Московский музей современного искусства (Россия), Galerie Iragui (Москва, Россия), Оперный театр Сиэтла (США). Живет и работает в Нью-Йорке (США).

Anna Evtugiina

Born in Ekaterinburg, Russia. Curator and producer in the field of contemporary art. Studied Arts Administration at Indiana University, USA. She is a 2017 Edmund Muskie fellow and a 2015 Fulbright scholar. Collaborated with various museums and art organisations including Residency Unlimited (New York, USA), Hermitage Museum

(St. Petersburg, Russia), San Jose Museum of Art (USA), Moscow Museum of Modern Art (Russia), Galerie Iragui (Moscow, Russia) and Seattle Opera (USA). Lives and works in New York, USA.

Варвара Егорова

Родилась в 1965 году в Ленинграде (СССР). Куратор, координатор проектов лаборатории медиаискусства CYLAND. Окончила ЛВХПУ имени Мухомовой (Ленинград, СССР). Сотрудник медиалаборатории CYLAND с момента ее основания в 2007 году. Участвовала в проведении всех фестивалей «Киберфест» и выставок CYLAND в качестве дизайнера, организатора, куратора выставочных программ. Живет и работает в Санкт-Петербурге (Россия).

Varvara Egorova

Born in 1965 in Leningrad, USSR. Curator, project coordinator at CYLAND Media Art Lab. Graduated from the Vera Mukhina Higher School of Art and Design (Leningrad, USSR). Has worked at CYLAND Media Art Lab since its foundation in 2007. Has participated in all Cyberfests as designer, organizer, curator of exhibition programs. Lives and works in St. Petersburg, Russia.

Фарнияз Закер

Родилась в 1982 году в Тегеране (Иран). Художник, писатель. Мультидисциплинарная практика Закер включает работу с видео, скульптурой/инсталляцией, рисунком и печатной графикой. Она исследует, как телесные практики и внимание к пространству влияют на чувство идентичности и принадлежности, а также на саму категорию знания. Лауреат многочисленных грантов и премий, в том числе гранта Lamb and Flag Оксфордского университета (Великобритания). Выставки Закер проходили в Художественном музее Шарджи (ОАЭ), в Музее Эшмола (Оксфорд, Великобритания), в галереях Etemad (ОАЭ), Pi Artworks (Турция и Великобритания) и Laing Art (Великобритания). Работы хранятся в частных и публичных собраниях, включая коллекции фонда Vehbi Koç (Турция), фонда Videoinsight (Италия) и Арт-центра имени Марка Ротко (Латвия). Живет и работает в Лондоне (Великобритания) и Берлине (Германия).

Farniyaz Zaker

Born in 1982 in Tehran, Iran. Artist, writer. Zaker's multidisciplinary practice engages mediums such as video, sculpture/installation, drawing, and print. Much of her work explores how bodily practices and spatial awareness define our sense of identity, belonging and the very concept of knowledge. Zaker has been the recipient of numerous grants and awards, such as Oxford University Lamb and Flag scholarship, UK. She has exhibited at Sharjah Art Museum (UAE), Ashmolean Museum (Oxford, UK), Etemad Gallery (UAE), Pi Artworks Gallery (Turkey and UK), and Laing Art Gallery (UK). Her works can be found in private and public collections, including Vehbi Koç Foundation (Turkey), Videoinsight Foundation (Italy), and the Mark Rothko Art Centre (Latvia). Lives and works in London, UK, and Berlin, Germany. [/farniyazzaker.com/](http://farniyazzaker.com/)

Полина Зинзивер

Родилась в 1991 году в Санкт-Петербурге (Россия). Медиахудожник. Работает с 3D и генеративной графикой, исследует положительное влияние медиаискусства и новых технологий на ментальное и физическое здоровье человека. В этом формате Зинзивер работает с конца 2018 года, до этого занималась 2D-анимацией и абстрактной живописью. Живет и работает в Санкт-Петербурге (Россия).

Polina Zinziver

Born in 1991 in St. Petersburg, Russia. New media artist. Works with 3D and generative graphics, and explores the positive influence of media art and technologies on mental and physical health. Polina began working in this format in late 2018; previously she worked in 2D animation and

abstract painting. Lives and works in St. Petersburg, Russia.

Александр Иванов

Арт-менеджер, исследователь, куратор арт-студии петербургской благотворительной общественной организации «Перспективы». Сфера профессиональных интересов – критическая и институциональная педагогика, образовательный поворот в искусстве, disability studies. Сотрудничал с рядом крупных российских и международных организаций (Европейская биеннале современного искусства «Манифеста 10», Международный фестиваль публичного искусства «Арт Проспект», Международный фестиваль медиаискусства «Киберфест», Музей современного искусства «Гараж», Молодежный центр Государственного Эрмитажа, Северо-Западный филиал ГЦСИ и т.д.). Куратор проекта «Рисунки из воздуха» (совместно с Жоаной Монбарон), долгосрочной междисциплинарной программы, исследующей проблемы нормализации, инклюзии и дезинтеграции в современном искусстве.

Alexander Ivanov

Art manager, educator, and curator based in St. Petersburg, Russia, who have initiated community, pedagogical, artistic, and research projects. His sphere of professional interest are critical and institutional pedagogies, the educational turn in art, and disability studies. He collaborated with a number of Russian and international institutions (the 10th edition of Manifesta, the European Biennial of Contemporary Art, the International Public Art Festival "Art Prospect", the CYFEST annual media art festival, Hermitage Youth Educational Centre, Garage Museum of Contemporary Art, National Center of Contemporary Art, etc.). He is the curator of the Perspektivy Art Studio, and co-curator of the project «Tracings Out of Thin Air» (with Joana Monbaron), a long-term interdisciplinary programme that investigates issues of ableism and normalisation in contemporary art.

Павел Игнатьев

Родился в 1973 году в Ленинграде (СССР). Скульптор. В скульптурных перформансах, инсталляциях и сайт-специфических проектах Игнатьев исследует взаимоотношения автора и статуи, традиционного нарратива и современной интерпретации, эталонного наследия и реди-мейда. Использует технологии 3D-принтинга, лазерного сканирования и компьютерного прототипирования. Участник художественных выставок с 1992 года. Его работы были представлены на выставках в Русском музее (Санкт-Петербург, Россия), Музее Академии художеств (Санкт-Петербург, Россия), ЦВЗ «Манеж» (Санкт-Петербург, Россия). Как участник интеллектуальных марафонов в Эрмитаже (Санкт-Петербург, Россия) проводил перформансы с глиной и создал инсталляцию «Macrostudies. Макростории». Живет и работает в Санкт-Петербурге (Россия).

Pavel Ignatiev

Born in 1973 in Leningrad, USSR. Sculptor. In his sculptural performances, installations and site-specific projects, Ignatiev explores the relationship between author and statue, traditional narrative and modern interpretation, reference heritage and readymade. He uses such technologies as 3D printing, laser scanning and computer prototyping. Participant of art exhibitions since 1992. His works have been exhibited at the Russian Museum (St. Petersburg, Russia), Academy of Fine Arts Museum (St. Petersburg, Russia) and Manege Central Exhibition Hall (St. Petersburg, Russia), among others. At intellectual marathons at the Hermitage Museum (St. Petersburg, Russia) he gave performances with clay and created the "Macrostudies. Macrostories" installation. Lives and works in St. Petersburg, Russia.

Виктория Илюшкина

Родилась в 1971 году в Ленинграде (СССР). Художник, куратор. Окон-

чила Институт живописи, скульптуры и архитектуры имени Репина (Санкт-Петербург, Россия); прошла программу «Новые технологии» в Институте «Про Арте» (Санкт-Петербург, Россия). Работала куратором в Государственном центре современного искусства (Санкт-Петербург, Россия), курирует выставки и международный фестиваль видео-арта «Видеоформа» в ЦСИ имени Сергея Курехина (Санкт-Петербург, Россия). Также является куратором видеоархива CYLAND и видеопрограмм фестиваля «Киберфест». Программы Илюшкиной демонстрировались в Молодежном образовательном центре Эрмитажа (Санкт-Петербург, Россия), в медиацентре Made in NY (Нью-Йорк, США), в Германии, Турции, Швеции, Норвегии, Колумбии и Бразилии, а также вошли в параллельные программы Московской и Венецианской биеннале. Она была членом жюри различных международных фестивалей, включая «Мультивидение» (Россия), Oberhausen (Германия), Transmission (Польша), Красноярский медиафестиваль (Россия). Живет и работает в Санкт-Петербурге (Россия).

Victoria Ilyushkina

Born in 1971 in Leningrad, USSR. Artist, curator. Graduated from the Ilya Repin State Academy Institute of Painting, Sculpture and Architecture (St. Petersburg, Russia) and the Pro Arte Institute (New Media Program; St. Petersburg, Russia). She has worked for the National Centre for Contemporary Arts (St. Petersburg, Russia) and currently curates exhibitions and Videoforma Video Art Festival at the Sergey Kuryokhin Art Centre, St. Petersburg, Russia. She also curates the CYLAND Video Archive and the Cyberfest video programs. Her video programs have been shown at the State Hermitage Youth Educational Center (St. Petersburg, Russia); Made in NY Media Center (New York, USA); in Germany, Turkey, Sweden, Colombia and Brazil; at parallel events at Moscow and Venice Biennale. She was a jury member of several international festivals including Multivision (Russia), Oberhausen (Germany), Krasnoyarsk Media Festival (Russia), and Transmission (Poland). Lives and works in St. Petersburg, Russia.

Изабелла Индольфи

Независимый куратор и консультант по современному искусству. Специализируется на публичном искусстве, средовом и медиаискусстве, в 2011 году она основала биеннале средового искусства Seminaria Sogninterra (Маранола, Италия). Сотрудничала с медиалабораторией CYLAND (Санкт-Петербург, Россия), Fondazione Romaeuropa for Digital Life (Рим, Италия). Курировала сайт-специфические проекты и выставки для таких музеев и галерей, как музей MACRO (Рим, Италия), Центр искусств Гафесчяна (Ереван, Армения), медиацентр Made in NY (Нью-Йорк, США), Молодежный образовательный центр Государственного Эрмитажа (Санкт-Петербург, Россия). С 2018 года курирует серию программ публичного искусства в Армении под эгидой посольства Италии. Вслед за предложениями читать лекции в колледже Голдсмитс Лондонского университета (Великобритания) и Манчестерской школе искусств (Великобритания), Индольфи недавно была номинирована представлять Италию в программе COST («Европейское сотрудничество в области науки и технологий») для работы над исследовательским проектом «Создавая городские пространства. Новые нарративы европейского города».

Isabella Indolfi

Independent curator and consultant for contemporary art. With a focus on public, environmental, and media art, she founded the Biennial Environmental Art Festival Seminaria Sogninterra (Maranola, Italy) in 2011. She has collaborated with CYLAND Media Art Lab (St. Petersburg, Russia), Fondazione Romaeuropa for Digital Life (Rome, Italy), and the Media Art Festival at the MAXXI Museum (Rome, Italy). She has

curated site-specific projects and exhibitions for museums and galleries including MACRO Museum (Rome, Italy), Cafesjian Center for the Arts (Yerevan, Armenia), Made in NY Media Center (New York, USA), and State Hermitage Youth Educational Center (St. Petersburg, Russia). Since 2018 she has curated a series of public art projects in Armenia underwritten by the Italian Embassy. Following invitations to give talks at Goldsmiths, University of London (UK) and Manchester School of Art (UK), Indolfi was recently nominated to represent Italy in the COST (European Cooperation in Science and Technology) network to collaborate on the research project "Writing Urban Places. New Narratives of the European City". /isabellaindolfi.it/

Василий К.

Музыкант и поэт. Окончил класс гитары Мурманского музыкального училища и факультет музыковедения в Лундском университете (Швеция). Выступает, записывает альбомы, имеет широкий спектр интересов — от традиционной песни и экспериментальной рок-музыки до свободной импровизации. Сотрудничал с такими артистами, как Martin Küchen, Herman Muntzing, Girilal Baars, Kristina Aspeqvist, Halster. Последние пятнадцать лет живет в Москве.

Vassily K.

Russian composer and poet. Graduated from the guitar class of the Murmansk Music College and the Faculty of Musicology at the University of Lund (Sweden). Performs, records albums, has a wide range of interests, from folk and experimental rock music to free improvisation. He collaborated with artists as Martin Küchen, Herman Muntzing, Girilal Baars, Kristina Aspeqvist, Halster. For the last fifteen years he lives in Moscow. /vassilyk.ru/

Сергей Калабин

Цифровой художник, изучающий темы перехода между различными этапами и самого состояния перехода с помощью технологий дополненной реальности (AR) и виртуальной реальности (VR) и других цифровых практик. Работал в сотрудничестве с Blueprint, Uber Russia, Kruzhok Moscow, OBDNNIE. Проводил публичные выступления и семинары для «Яндекса» и OBDNNIE; участвовал и обучался в проектах Campus and DesignWorkout Era. Работает и живет в Москве (Россия).

Sergey Kalabin

A digital artist who studies themes of transition between various stages and the state of transition itself through AR / VR and other digital practices. He has worked in collaboration with Blueprint, Uber Russia, Kruzhok Moscow, and OBDNNIE. Sergey has held talks and workshops at Yandex and OBDNNIE; he has also participated and trained at Campus and DesignWorkout Era projects. Lives and works in Moscow, Russia.

Сергей Карлов

Родился в 1959 г. в Ленинграде. Окончил Санкт-Петербургский государственный электротехнический университет по специальности «радиооборудование кораблей». В настоящее время возглавляет ООО «Лаборатория Стекла». С 2010 года сотрудничает с Мариной Алексеевой и другими художниками. Вместе они создают инженерные и технические идеи инсталляций.

Sergey Karlov

Born in 1959 in Leningrad. Graduated from Saint Petersburg Electrotechnical University with a major in Ship Radio Equipment. Currently leads the "Laboratoria Stecla" Ltd. From 2010 onwards collaborates with Marina Alekseeva and other artists. Together they produce engineering and technical solutions for installations.

Валентино Катрикала

Родился в 1983 году в Риме (Италия). Куратор, теоретик современного искусства (PhD). В своей работе фокусируется на отношениях худож-

ников с новыми технологиями и медиа. Основатель и арт-директор Фестиваля медиаискусства в музее MAXXI (Рим, Италия), директор арт-секции ярмарки Maker Faire Rome — The European Edition (Рим, Италия). Куратор выставок в крупных галереях и музеях, таких как Эрмитаж (Санкт-Петербург, Россия), Minnesota Street Project (Сан-Франциско, США), медиацентр Made in NY (Нью-Йорк, США), музей MAXXI (Рим, Италия). Автор книг «Медиаискусство. Перспективы искусства в XXI веке. Истории, теории, сохранение» (Mimesis, 2016) и «Художник как изобретатель» (Rowman & Littlefield, 2019). Живет и работает в Риме (Италия).

Valentino Catricalà

Born in 1983 in Rome, Italy. Curator and scholar (PhD). Valentino's work is mainly focused on the relationship of artists with new technologies and media. Founder and artistic director of the Media Art Festival at the MAXXI Museum (Rome, Italy), director of the Art Section of the Maker Faire Rome — the European Edition (Italy). He has curated exhibitions in major galleries and museums, such as the Hermitage Museum (St. Petersburg, Russia); Minnesota Street Project (San Francisco, USA); New York Media Center (USA); MAXXI Museum (Rome, Italy), among others. He is the author of "Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione" (Mimesis, 2016) and "The Artist as Inventor" (Rowman & Littlefield, 2019). Lives and works in Rome, Italy.

Марио Клигеманн

Родился в 1970 году в Германии. Художник, использующий алгоритмы и искусственный интеллект для создания и исследования систем. Его изыскания охватывают широкий круг областей, включая генеративное искусство, кибернетическую эстетику, теорию информации, циклы обратной связи, распознавание образов, новые модели поведения, нейронные сети, данные культурного наследия и сторителлинг. Резидент Google Arts & Culture Lab (Париж, Франция), лауреат премий Lumen Prize Gold (2018) и British Library Labs Creative Award (2016, Великобритания). Его работы экспонировались в музеях, галереях и на арт-фестивалях, среди которых Ars Electronica (Линц, Австрия), Центр искусств и медиатехнологий ZKM (Карлсруэ, Германия), галерея Nature Morte (Нью-Дели, Индия), Эрмитаж (Санкт-Петербург, Россия), Сеульская биеннале Mediacity (Южная Корея), Британская библиотека (Лондон, Великобритания), Музей современного искусства (Нью-Йорк, США) и Центр Помпиду (Париж, Франция). Живет и работает в Мюнхене (Германия).

Mario Klingemann

Born in 1970 in Germany. An artist who uses algorithms and artificial intelligence to create and investigate systems. His artistic research spans a wide range of areas such as generative art, cybernetic aesthetics, information theory, feedback loops, pattern recognition, emergent behaviours, neural networks, cultural heritage data or storytelling. Artist in residence at the Google Arts & Culture Lab (Paris, France), winner of the Lumen Prize Gold (2018) and the British Library Labs Creative Award (2016, UK). His work has been shown in international museums and at art festivals such as Ars Electronica (Linz, Austria); ZKM (Karlsruhe, Germany); Nature Morte Gallery (New Delhi, India); Hermitage Museum (St. Petersburg, Russia); Seoul Mediacity Biennale (South Korea); British Library (London, UK); Museum of Modern Art (New York, USA); and Pompidou Centre (Paris, France). Lives and works in Munich, Germany. quasimondo.com

Коллективный проект студентов Института Пратта

«E.V.O.D.E.V.O.R.E.V.O»

Совместная работа девяти студентов магистерской программы «Цифровое искусство» Института Пратта (Нью-Йорк, США). Анджела Чен,

Энджи Хуанг, Ричан Ли, Зои Ли, МК Luff, Кристофер Муньос, Нот Лью, Хода Рами и Офер Шувал работают с разными медиа: от анимации до интерактивного искусства. Под руководством профессора Карлы Ганнис они предприняли попытку соединить свои навыки и художественные стили для размышления об эволюции идентичности и человеческого сознания.

Pratt Institute student collaborative project "E.V.O.D.E.V.O.R.E.V.O"

A collective work of nine collaborating artists from the Pratt MFA Digital Arts Program, New York, USA. Angela Chen, Angie Huang, Richan Li, Zoe Li, МК Luff, Christopher Munoz, Noth Liu, Hoda Ramy and Ofer Shouval come from a variety of fields, ranging from animation to interactive arts. Under the instruction of Professor Carla Gannis, they undertook the challenge of merging together the skills and styles of nine distinct artists into a singular piece reflecting on the evolution of identity and human consciousness.

Коллективный проект студентов Академии имени Штиглица «Перемены»

Совместная работа четырех студентов Санкт-Петербургской государственной художественно-промышленной академии имени А. Л. Штиглица (Россия), осуществленная под руководством Оксаны Петрухиной. Участники проекта Ольга Князева (1994), Всеволод Марков (1999), Мария Сви́дерская (1997) и Мария Терехина (1998) учатся на старших курсах Академии по специальности «Художник анимации и компьютерной графики».

Stieglitz Academy student collaborative project "Transitions"

A collective work of four students of the St. Petersburg Stieglitz Academy of Art and Design (Russia) curated by Oksana Petrukhina. The young artists Olga Knyazeva (1994), Vsevolod Markov (1999), Maria Sviderskaya (1997) and Maria Terekhina (1998) all specialize in Animation and Computer Graphics.

Сергей Комаров

Родился в 1980 году в Калуге (СССР). Саунд-художник, куратор, инженер, программист. С 2008 года работает программистом в лаборатории медиаискусства CYLAND; с 2012 года курирует аудиопроекты и аудио-архив CYLAND (cyland.bandcamp.com). С 2015 года совместно с Алексеем Грачевым развивает интерактивный саунд-проект «Субъективизация звука», основой которого является взаимодействие с пространством и зрителями. Участник фестивалей «Киберфест» разных лет, фестиваля «Архстояние» (2014, Калужская область, Россия), выставки «Creative Machine 2» в колледже Голдсмитс Лондонского университета (2018, Великобритания). Живет и работает в Калуге и Санкт-Петербурге (Россия).

Sergey Komarov

Born in 1980 in Kaluga, USSR. Sound artist, curator, engineer, computer programmer. Since 2008, he has worked as a computer programmer at CYLAND Media Art Lab; since 2012, has curated audio projects and CYLAND Audio Archive (cyland.bandcamp.com). Since 2015, together with Alexey Grachev, he has developed the project "Subjectivization of Sound" whose basis is the interaction with space and spectators. Participant of Cyberfests of various years, Archstoyanie Festival (2014, Kaluga Region, Russia) and "The Creative Machine 2" exhibition at Goldsmiths, University of London (2018, UK). Lives and works in Kaluga and St. Petersburg, Russia.

Малицин Кортес

Родилась в 1986 году в Мехико (Мексика). Музыкант, мультимедийный художник и программист. Архитектурное и музыкальное образование позволяют ей работать в разных областях и с разными технологиями современных трансмедийных практик, включая живое кодирование, живое кино, инсталляцию, трехмерную анимацию, виртуальную реаль-

ность, генеративное искусство, звуковой дизайн, экспериментальную музыку и звуковое искусство. Кортес выступала и выставлялась в Мультимедиа-центре (Мехико, Мексика), Аламидской арт-лаборатории (Аламеда, США), музее Ex Teresa Arte Actual (Мехико, Мексика), арт-центрах Medialab-Prado (Мадрид, Испания) и Spektrum (Берлин, Германия) и на различных фестивалях звукового искусства и экспериментальной музыки.

Malitzin Cortés (CNDSO)

Born in 1986 in Mexico City, Mexico. Musician, multimedia artist and programmer. With a training in architecture and music, she adopts transdiscipline and technology in contemporary transmedia practices; her work develops between live coding, live cinema, installation, 3D animation, VR, generative art, sound design, experimental music and sound art. She has performed live events and exhibitions at Multimedia Center in Mexico City, Mexico; Alameda Art Lab, USA; Museo Ex Teresa Arte Actual in Mexico City, Mexico; Medialab-Prado in Madrid, Spain; Spektrum in Berlin, Germany, and at various festivals of sound art and experimental music. malitzincortes.net/

София Кудрявцева

Родилась в Ленинграде (СССР). Историк искусства, куратор. Окончила Институт живописи, скульптуры и архитектуры имени Репина (Ленинград, СССР), после чего поступила на работу в Государственный Эрмитаж, где с 2001 года руководит Молодежным образовательным центром (Санкт-Петербург, Россия). Кандидат искусствоведения, специалист по искусству XX века и современному искусству Запада, а также музееведению. Автор многочисленных научных статей, путеводителей и альбомов по коллекциям Эрмитажа. Живет и работает в Санкт-Петербурге (Россия).

Sofia Kudryavtseva

Born in Leningrad, USSR. Art historian, curator. Graduated from Ilya Repin State Academy Institute of Painting, Sculpture and Architecture (Leningrad, USSR), and since then has worked at the State Hermitage Museum, heading the Youth Education Centre from 2001. Defended a PhD, expert on 20th century art, Western contemporary art and museology. Author of many academic papers as well as Hermitage guidebooks and albums. Lives and works in St. Petersburg, Russia.

Брам Латтре

Родился в 1983 году в Бельгии. Режиссер, сценарист. Основатель визуального коллектива tBEDRIJF в Генте (Бельгия). В своих работах экспериментирует со светом и создает осмысленные вселенные из неосвязаемых материалов. Живет и работает в Генте (Бельгия).

Bram Lattré

Born in 1983 in Belgium. Director, screenwriter. He is the founder of the Ghent-based visual collective tBEDRIJF (Belgium). In his work he experiments with light as a medium and creates meaningful universes with intangible materials. Lives and works in Ghent, Belgium. tbedrijf.be/

Эллен К. Леви

Художник, писатель. Исследует сложные системы в сотрудничестве с учеными. Получила докторскую степень в 2012 году в Университете Плимута (Великобритания). Ее персональные выставки проходили в Нью-Йоркской и Национальной академии наук (США). Леви создавала художественные работы для НАСА, является лауреатом премии AICA и почетным приглашенным профессором в Скидморском колледже (США). Имеет большое количество публикаций в Америке и за рубежом. Живет и работает в Нью-Йорке (США).

Ellen K. Levy

Artist and writer. Her research focuses on complex systems and is

informed by collaboration with scientists. She earned her doctorate in 2012 from the University of Plymouth, UK. Levy's solo exhibitions include the New York and National Academy of Sciences, USA. Levy has made an art commission for NASA, holds an AICA Award, and a Distinguished Visiting Fellowship (Skidmore College, USA). She has published widely in the US and internationally. Lives and works in New York, USA

complexityart.com/

Дейзи Лейтам

Родилась в Великобритании. Художник. Окончила Лондонский университет искусств (Великобритания), первые два года изучала дизайн одежды, затем сконцентрировалась на изобразительных искусствах для получения степени бакалавра. Работает с разными медиа, включая скульптуру, цифровое искусство и видеоперформанс. В своей практике ставит вопросы о психологическом развитии и восприятии пола и гендера в эпоху постинтернета. Выставляла свои цифровые работы в музеях Тейт Модерн (Лондон, Великобритания) и Тейт Британия (Лондон, Великобритания). Показывала скульптуры и перформансы в Лондонском институте современного искусства (Великобритания), Центре современного искусства Лаку (Франция), Академии изящных искусств и медиа (Венеция, Италия). Живет и работает в Лондоне (Великобритания).

Daisy Latham

Born in the UK. Artist. Went to the University of the Arts London, UK, where she studied Fashion Design for two years before moving into Fine Art to complete her bachelor degree. She works in a variety of mediums, including sculpture, digital art and video performance. Her work poses questions about psychological development and the experience of sex and gender in the Post-Internet age. She has shown her digital work at Tate Modern (London, UK) and Tate Britain (London, UK). In the past few years, she has shown her sculptures and performance work at London's Institute of Contemporary Art (UK), Centre d'Art Contemporain de Lacoux (France), Academy of Fine Arts and Media (Venice, Italy). Lives and works in London, UK.

daisylatham.com

Уильям Лейтам

Родился в 1961 году в Великобритании. Художник, специалист в области информатики. Учился в Оксфордском университете (Великобритания) и Королевском колледже искусств (Лондон, Великобритания). Прославился своим новаторским проектом органического компьютерного искусства (3D-моделями органических форм жизни, построенными по образу генетических алгоритмов), осуществленным совместно с математиком Стивеном Тоддом во время работы на IBM. С 1993 по 2003 год занимался рейв-музыкой и разработкой компьютерных игр в компаниях Universal, Sony SCEE и Warner Bros. В 2007 году Лейтам стал профессором компьютерного искусства и разработки игр в Голдсмитском колледже (Лондонский университет, Великобритания). Доцент института неврологии Университетского колледжа Лондона (Великобритания). С конца 2015 года активно вовлечен в работу над проектом Mutator VR — инсталляцией дополненной реальности с использованием оригинального программного обеспечения, смоделированного по образу эволюционных процессов. Живет и работает в Лондоне (Великобритания).

William Latham

Born in 1961 in the UK. Computer artist. William studied at Oxford University, UK, and the Royal College of Art, London, UK. He is well known for his pioneering Organic Computer Art project (generating 3D computer models of organic life forms using genetic algorithm based

techniques) based on his work on the IBM with mathematician Stephen Todd. From 1993 to 2003 he worked in rave music and computer games development with Universal, Sony SCEE and Warner Bros. Since 2007, he has been Professor in Computer Art and Games Development at Goldsmiths University of London, UK. He is an Associate Professor at the Institute of Neurology, University College London, UK. Since late 2015 he has worked extensively developing Mutator VR, a Virtual Reality installation, using original software modeled on the processes of evolution. Lives and works in London, UK.

[/latham-mutator.com/](http://latham-mutator.com/)

Квентин Ленжеле

Инженер-программист, специалист по спецэффектам. С 2000 года работал в нескольких агентствах на разных доменах и платформах. В процессе работы над различными аспектами компьютерного программирования и разработки освоил множество методов и языков: 3D-моделирование и текстурирование; концептуальное проектирование; веб-, мобильные, корпоративные игры и приложения; игры и среды для Kinect; видеомэппинг; интерактивные полы и стены; большие мультисенсорные приложения; приложения с дополненной реальностью; среды виртуальной реальности и так далее. Живет и работает в Бельгии.

Quentin Lengelé

Software engineer, FX technical director. Since 2000, he has worked in several agencies on different domains and platforms. He learned many techniques and languages by working on different aspects of computer programming and authoring: 3D modeling-texturing, concept design, web-mobile-corporate games and apps, Kinect games and experiences, projection mapping, interactive walls and floors, large multi-touch apps, augmented reality apps, virtual reality experiences, etc. Lives and works in Belgium. [/quentinlengele.com/](http://quentinlengele.com/)

Александра Лерман

Родилась в 1980 году в Ленинграде (СССР). Художник. Получила степень бакалавра в Школе искусств Cooper Union (Нью-Йорк, США) и степень магистра в Университете Колумбия (Нью-Йорк, США). В своих «проектах-исследованиях» Лерман обращается к темам воздействия на человека систем и идеологий, управляющих постиндустриальным миром нематериального труда, и влияния человека на экологию планеты. Ее работы среди прочего выставлялись в Artists Space (Нью-Йорк, США), Музее Куинса (Нью-Йорк, США), Музее американского искусства Уитни (Нью-Йорк, США), центре Signal (Мальмё, Швеция), Центральном выставочном зале «Манеж» (Санкт-Петербург, Россия) и на фестивале «Современное искусство в традиционном музее» фонда Pro Arte (Санкт-Петербург, Россия). Живет и работает в Нью-Йорке (США).

Alexandra Lerman

Born in 1980 in Leningrad, Russia. Artist. She holds a BFA from the Cooper Union School of Art (New York, USA) and an MFA from Columbia University (New York, USA). In her "projects-investigations" Lerman researches how human beings are affected by systems and ideologies that control the post-industrial world of immaterial labour and a human's influence on the planet's ecology. Her projects have been shown at Artists Space (New York, USA), Queens Museum (New York, USA), Whitney Museum of American Art (New York, USA), Signal Center (Malmö, Sweden), Manege Exhibition Hall (St. Petersburg, Russia) and "Contemporary Art in the Traditional Museum" festival by ProArte Foundation (St. Petersburg, Russia). Lives and works in New York, USA. [/alexandrakerman.com/](http://alexandrakerman.com/)

Марк Ли

Родился в 1969 году в Швейцарии. Медиахудожник. Окончил Академию искусств и дизайна FHNW (Базель, Швейцария) и Цюрихский универси-

тет искусств (Швейцария). Марк Ли фокусируется на аудиовизуальных инсталляциях, дополненной реальности и виртуальной реальности, мобильных приложениях. Его работы выставлялись в крупнейших музеях и на фестивалях, среди которых ZKM Karlsruhe (Карлсруэ, Германия), Новый музей современного искусства (Нью-Йорк, США), Национальный музей современного искусства (Сеул, Южная Корея), Transmediale (Берлин, Германия), Ars Electronica (Линц, Австрия).

Marc Lee

Born in 1969 in Switzerland. New media artist. Graduated from FHNW Academy of Art and Design, Basel, Switzerland, and Zurich University of the Arts, Switzerland. He focuses on audio visual installations, AR, VR and mobile apps. His works have been shown in major museums, new media art exhibitions and festivals including ZKM Karlsruhe (Germany), New Museum of Contemporary Art (New York, USA), National Museum of Modern and Contemporary Art (Seoul, South Korea), Transmediale (Berlin, Germany) and Ars Electronica Linz. [/marclee.io/](http://marclee.io/)

Курт Лидварт

Саунд художник, графический дизайнер и куратор из России. Выработал собственное искусство и звук, совмещающий точность технологий и несовершенство жизни, использование сырого и обработанного. Разнообразный пласт его работ — перформансов, звуковых диффузий, пластинок, графического дизайна — способствует зрительскому пониманию настоящего и обострению ощущения на грани восприятия. В качестве куратора Лидварт запустил Mikroton Recordings в 2008 и Mikroton Live в 2013. Выпускал свои работы на Mikroton Recordings, Mikroton Digital, Intonema, Hideous Replica, Copy For Your Records, Creative Sources, Untitled Folder и других лейблах.

Kurt Liedwart

Sound artist, graphic designer and curator based in Russia. He has developed his own art and sound that combine accuracy of technology and imperfection of life, the use of the raw and processed. His diverse body of works — performances, sound diffusions, recordings, graphic design — helps to heighten the audience's awareness of the present moment and enhance their sense of what exists on the edge of perception. As a curator, Liedwart launched Mikroton Recordings in 2008 and Mikroton Live in 2013. His recorded sound works have been released by Mikroton Recordings, Mikroton Digital, Intonema, Hideous Replica, Copy For Your Records, Creative Sources, Untitled Folder, and others.

Зои Лин

Родилась на Тайване. Мультимедийный художник. Получила степень бакалавра изящных искусств в Национальном педагогическом университете Тайваня и степень магистра изящных искусств в Университете Южной Калифорнии (США). Ее работы исследуют существование материи и напряжение между воспринимаемым «поверхностным слоем» и воображаемым «текущим глубинным слоем». Зои Лин изучает это напряжение, используя коллажированные повседневные объекты и органические текстуры. В настоящее время она осваивает технологию фотограмметрии, чтобы создать захватывающую среду расширенной реальности с использованием гибридных методов. Живет и работает в Лос-Анджелесе (США).

Zoey Lin

Born in Taiwan. Multimedia artist. She holds a BFA from the National Taiwan Normal University and an MFA from the University of Southern California, USA. Her multimedia works examine the existence of matter and the tension between the perceived "surface layer" and an imagined "flowing underlying layer." She examines this tension in diverse subject matter utilizing collaged physical everyday objects and organic textures.

Currently, she is exploring the technology of photogrammetry in order to create an immersive XR experience utilizing hybrid techniques. Lives and works in Los Angeles, USA. [/linwanchen.com/](http://linwanchen.com/)

Янн Лоншан

Медиадизайнер, саунд-художник и диджей. Родился в 1993 году в Швейцарии. Работает со всеми видами взаимодействия между художниками и инженерами в контексте цифровых технологий. Занимается исследованием интерфейсов электронных музыкальных инструментов, их влияния на тело человека и окружающее пространство. В своей музыкальной практике Янн предпочитает смешивать аппаратное оборудование и программное обеспечение для создания атмосферы, открытой к взаимодействию. Выступая в качестве диджея Янн предпочитает смешивать музыку народов мира, даб-техно и классический хаус.

Yann Longchamp

Media interaction designer, sound artist and DJ. Born in 1993 in Switzerland. He is interested in all interactivities between artists and engineers in the context of digital creation. He uses his multiple skills in the service of art projects mixing different media. His design work deals with research about the design of interfaces in electronic musical instruments, its impact, and the new forms of expression related to the body and the space. In his musical practice, Yann likes to work with textures by mixing mediums, hardware and software, to create a deep and engaging atmosphere. As a DJ, he lets go all his musical passions and desires from world music, dub techno and classic house.

[/yannlongchamp.ch/](http://yannlongchamp.ch/)

Наталья Лях

Родилась в Ленинграде (СССР). Медиахудожник. Кандидат наук в области нейролингвистики. С детства влюблена в фотографию. Несколько лет научной карьеры не помешали художественному развитию Натальи, поскольку она продолжила экспериментировать с фотографией и начала заниматься видео-артом. С 2000 года Наталья полностью посвящает себя фотографии, видео-арту, короткометражным фильмам и видеоинсталляциям; работает в Париже, Котд'ювер, Стамбуле, Милане, Риме, Нью-Йорке, Лондоне, участвует в различных художественных показах и фестивалях. Под влиянием прежней научной работы Наталья предлагает нашему вниманию магические измерения, абстракции, сокрытые в простейших предметах вокруг нас и будто увиденные через линзу микроскопа, призму бинокля, перископ или калейдоскоп. Ее произведения с использованием плексигласа, алюминия, видео и видеоинсталляций заставляют нас посмотреть на обыденные вещи и ситуации с необычной точки зрения. Живет и работает в Париже (Франция).

Nataliya Lyakh

Born in Leningrad (USSR). Media artist. Passionate about photography from early childhood, she graduated with a PhD in neuro-linguistics. Several years of a scientific career did not hinder her artistic development, as she continues to experiment with photography and is involved in video art. Since 2000 Natalia has devoted her full-time attention to photography, video art, short films and video installations, working in Paris, Stockholm, Istanbul, Milano, Rome, New York and London, participating in different art shows and festivals. Influenced by her former scientific research, she invites us to discover the magic dimensions, abstractions, hidden in the simplest objects that surround us, as seen through the lens of a microscope, the prism of binoculars, a periscope or a kaleidoscope. Her creations, with Plexiglas, aluminium, video or video installation are invitations to discover our daily life objects or situations with aesthetic, innovative and perplexing treatment. Lives and works in Paris, France.

[/nlyakh.com/](http://nlyakh.com/)

Борис Магрини

Куратор Базельского дома электронных искусств (HeK), PhD. Организует выставки, перформансы и серии бесед, развивающие трансдисциплинарный диалог между искусствами и науками. Курировал такие выставки, как «Lawrence Lek: Farsight Freeport» (HeK, Базель, 2018); «Будущая любовь. Желание и родство в гиперприроде» (HeK, Базель, 2018); «Hydra Project» (Sonnenstube, Лугано, 2016); «Заземленные перспективы: художественные исследования экологических проблем» (ETH, Цюрих, 2015–2016). Его книга «Confronting the Machine: An Enquiry into the Subversive Drives of Computer-Generated Art» (Берлин/Бостон: de Gruyter 2017) изучает традиционные нарративы, связывающие художественное производство с технологией и обществом, одновременно предлагая нестандартную точку зрения на цифровое и медиаискусство.

Boris Magrini

Curator at House of Electronic Arts Basel, PhD. He organizes exhibitions, performances and talk series that foster transdisciplinary dialogues between the arts and the sciences. Curated shows include "Lawrence Lek: Farsight Freeport" (HeK, Basel, 2018); "Future Love. Desire and Kinship in Hypernature" (HeK, Basel, 2018); "Hydra Project" (Sonnenstube, Lugano, 2016); "Grounded Visions: Artistic Research into Environmental Issues" (ETH, Zurich, 2015–2016). His book "Confronting the Machine: An Enquiry into the Subversive Drives of Computer-Generated Art" (Berlin/Boston: de Gruyter 2017) examines the traditional narratives relating artistic production to technology and the society, while offering an unconventional perspective on digital and media art.

Саммер МакКорк

Родилась в Висконсине (США). Получила степень магистра изящных искусств в Хантер-колледже (Нью-Йорк, США) и степень бакалавра фотографии в Государственном университете Сан-Франциско (США). Как художник работает с множеством медиа, делая упор на неподвижные и подвижные изображения. Ее работы выставлялись в Национальной портретной галерее в Лондоне (Великобритания), в Музее искусств Бронкса и усадьбе Уэйв-Хилл в Нью-Йорке (США), в Беркширском музее в Массачусетсе (США) и на многих других площадках в Сан-Франциско, Лондоне, Нью-Йорке и мексиканской Гвадалахаре. Саммер также была приглашенным художником в усадьбе Уэйв-Хилл в Нью-Йорке (США), креативном центре Artele в Финляндии, резиденции Residency Unlimited в Бруклине (США), программе AIM Музея искусств Бронкса (США) и Колонии МакДауэлл (США), где она была удостоена стипендии Мариан Наумбург в области фотографии. Живет и работает в Бруклине (Нью-Йорк, США).

Summer McCorkle

Born in Wisconsin, USA. She has a Master in Fine Arts from Hunter College (New York, USA) and a BA in Photography from San Francisco State University (USA). As a visual artist she works in multiple mediums with an emphasis on the still and moving image. Her work has been shown in the National Portrait Gallery in London (UK), the Bronx Museum of the Arts and Wave Hill in New York (USA), The Berkshire Museum in Massachusetts (USA) and in various other venues in San Francisco, London, New York and Guadalajara, Mexico. Summer has also been an artist in residence at Wave Hill in New York (USA), Artele Creative Center in Finland, Residency Unlimited in Brooklyn (USA), the AIM program at the Bronx Museum of the Arts (USA), and the MacDowell Colony (USA), where she received a Marian Naumburg Fellowship in photography. Lives and works in Brooklyn, New York, USA.

[/summermccorkle.com/](http://summermccorkle.com/)

Реза Масуд

Родился в 1982 в Кашане (Иран). Видеохудожник и графический ди-

зайнер. Начал заниматься рисованием и живописью в школе, позднее получил степень бакалавра визуальной коммуникации в Тегеранском университете искусств (Иран). В годы обучения на него произвели большое впечатление две ярмарки — «Новое искусство» и «Концептуальное искусство» — в Тегеранском музее современного искусства (Иран). Там он впервые столкнулся с произведениями таких мастеров видео-арта, как Билл Виола и Ширин Нешат. С тех пор и по сей день Масуд занимается видео-артом.

Reza Masoud

Born in 1982 in Kashan, Iran. Video artist and graphic designer. He began studying drawing and painting in high school, and several years later he received a BFA in visual communication from the Tehran University of Art, Iran. Two art exhibitions in those years had the most effect on him — "NEW Art" and "Conceptual Art" fairs in Tehran Museum of Contemporary Art, Iran. He saw works by video art masters such as Bill Viola and Shirin Neshat for the first time. He has been experiencing and working with video art ever since.

Алмагуль Менлибаева

Родилась в Алма-Ате (Казахстан). Видеохудожник и фотограф. Имеет степень магистра изящных искусств Университета искусств и театра Алма-Аты (Казахстан). Получила международное признание, приняв участие в 15-й и 18-й Сиднейских биеннале (Австралия), 51-й, 52-й и 53-й Венецианских биеннале (Италия), 10-й Биеннале в Шардже (ОАЭ), 4-й Московской биеннале (Россия), Arsénale 2012 (Украина) и Средиземноморской биеннале современного искусства (Израиль). Живет и работает в Казахстане и в Берлине (Германия).

Almagul Menlibayeva

Born in Almaty, Kazakhstan. Video artist and photographer. She holds an MFA from the Art & Theatre University of Almaty, Kazakhstan. She has gained international recognition by participating in the 15th and 18th Sydney Biennale (Australia); the 51st, 52nd, and 53rd Venice Biennale (Italy); the 10th Sharjah Biennial (UAE); the 4th Moscow Biennale (Russia); the Arsénale 2012 (Ukraine), and the Mediterranean Biennale of Contemporary Art (Israel). Lives and works in Kazakhstan and Berlin, Germany.

[/almagulmenlibayeva.com/](http://almagulmenlibayeva.com/)

Вирджиния Ли Монтгомери

Родилась в 1986 году в Хьюстоне (США). Получила степень бакалавра изящных искусств в Техасском университете в Остине (США) и степень магистра изящных искусств в Йельском университете (США). Работает с видео, перформансом, звуком и скульптурой. Ее работы метафизичны, скрыто автобиографичны и часто с феминистским импульсом. Интимные и сюрреалистичные, они содержат повторяющиеся символы, как, например, круги, дыры и сферы. Монтгомери выставляется по всему миру на кинофестивалях, в галереях и музеях. Она была удостоена награды Сюзан Х. Ведон Йельского университета, а в настоящий момент является стипендиатом Скульптурного парка Сократа в Нью-Йорке (США). Живет и работает в Техасе и Нью-Йорке (США).

Virginia Lee Montgomery

Born in 1986 in Houston, USA. She received her BFA from the University of Texas at Austin, USA, and MFA from Yale University, USA. She is a hybrid artist and works with video, performance, sound, and sculpture. Her artwork is about metaphysics, latently autobiographical, and often with a feminist impulse. Intimate and surreal, her work features recursive symbols like circles, holes, and spheres. She has exhibited internationally in film festivals, galleries, and museums. Montgomery was the recipient of Yale University's Susan H. Whedon Award and is a current Socrates Fellow at Socrates Sculpture Park, New York, USA. Lives

and works in Texas and New York, USA.

[/virginialeemontgomery.com/](http://virginialeemontgomery.com/)

Музей вечно играющих аттракционов

Творческий дуэт Анастасии Крохалевой и Дениса Перевалова из Екатеринбурга (Россия) возник в 2017 году. Анастасия — художник, искусствовед. С 2014 года создает световые и звуковые интерактивные инсталляции. Денис — математик-теоретик, прикладной программист, с 2010 года работающий в коллаборации с художниками над созданием технологических инсталляций и перформансов. «Музей вечно играющих аттракционов» исследует границы человеческого в современном технологизированном мире. Ядром их работ, нередко скрываемым под плотной завесой из сенсоров, алгоритмов и механизмов, становятся постапокалиптические, дистопические и эсхатологические темы, в рамках которых критикуется бесчеловечность людей и очеловечиваются роботы. Помимо инсталляций художники создают проекты с генеративной графикой для виртуальной реальности.

Endless Attractions Museum

The artistic duo of Anastasia Krokhalova and Denis Pervalov from Ekaterinburg, Russia appeared in 2017. Anastasia is an artist and an art critic. She has worked with light and sound interactive installations since 2014. Denis is an artist, a theoretical mathematician and an applied programmer who has worked in collaboration with artists on technological installations and performances since 2010. Together, they explore the boundaries of the human in the modern technologized world. The core of their work, which is often hidden under a dense curtain of sensors, algorithms and mechanisms, are post-apocalyptic, dystopic and eschatological themes, in which human inhumanity is criticized and robots are humanized. In addition to installations, the duo creates projects with generative graphics for virtual reality.

[/eamuseum.com/](http://eamuseum.com/)

Ив Нецхаммер

Родился в 1970 году в Шаффхаузене (Швейцария). Художник. Работает с видеоинсталляциями, диапозитивами, рисунками и объектами с 1997 года. Получил образование в области архитектуры и визуального дизайна. В 2007 году представлял Швейцарию на Венецианской биеннале (Италия). Его работы широко выставлялись по всему миру, в том числе в музее Frankfurter Kunstverein (Франкфурт-на-Майне, Германия), в фонде Fosun (Шанхай, Китай), на Киевской биеннале (Украина), в Центре современного искусства «Арнольфини» (Бристоль, Великобритания) и в Музее современного искусства Сан-Франциско (США). Живет и работает в Цюрихе (Швейцария).

Yves Netzhammer

Born in 1970 in Schaffhausen, Switzerland. Artist. Netzhammer has been working with video installations, slide projections, drawings and objects since 1997. He has a degree in architecture and visual design. In 2007 he represented Switzerland at the Venice Biennale, Italy. His works have been showcased extensively in exhibitions and museums around the world, such as the Frankfurter Kunstverein (Germany), Fosun Foundation (Shanghai, China), Kiev Biennale (Ukraine), Arnolfini Center for Contemporary Arts (Bristol, UK) and San Francisco Museum of Modern Art (USA). Lives and works in Zurich, Switzerland.

[/netzhammer.com/](http://netzhammer.com/)

Жером Ниве-Карзон

Куратор. Основатель и владелец галереи Nivet-Carzon, открытой в 2007 году в Париже (Франция). Организовал более 80 персональных и групповых выставок современного искусства в своей галерее, а также многочисленных выставок в России, Литве, Казахстане, Испании и Турции. Имеет степень магистра в области экономики, политики и лингвистики

(университеты Париж V и Париж X, Франция); изучал историю искусств в Парижских художественных мастерских (Франция). Живет и работает в Париже (Франция).

Jérôme Nivet-Carzon

Founder and owner of the Nivet-Carzon Gallery (Paris, France) since 2007, Nivet-Carzon is also an independent curator. He has organized more than 80 solo and group exhibitions in his gallery and has created exhibitions that have been presented in Russia, Lithuania, Kazakhstan, Spain and Turkey. He holds a master's degree in economics, politics and linguistics (Paris V and Paris X Universities, France) and studied art history at the Ateliers des Beaux-Arts de la Ville de Paris (France). Lives and works in Paris, France.

Алиса Николаева

Родилась в 1991 году в России. Училась в Национальной высшей школе изящных искусств (Париж, Франция) и Колледже искусств и дизайна Отис (Лос-Анджелес, США). Ее работы в последние годы выставлялись на таких фестивалях и ярмарках, как ярмарка современного искусства ArtVilnius'18 (Литва), проект Svipasafnið (Исландия), Берлинская ярмарка искусства Positions (Германия), фестиваль Anarchist Print Fair (Чикаго, США), 5-я Московская международная биеннале молодого искусства (Россия), 9-я Ширяевская биеннале современного искусства (Россия). Живет и работает в Париже (Франция).

Alisa Nikolaeva

Born in 1991 in Russia. She studied at École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, Paris, France, and Otis College of Art and Design, Los Angeles, USA. She has recently exhibited at ArtVilnius'18 Contemporary Art Fair (Lithuania), Svipasafnið (Iceland), Positions Berlin Art Fair (Germany), Anarchist Print Fair (Chicago, USA), 5th Moscow International Biennale for Young Art (Russia) and 9th Shiryayev Biennale of Contemporary Art (Russia). Lives and works in Paris, France.

alicenikolaeva.com/

Патриша Олиник

Родилась в Канаде. Медиахудожник, ученый и педагог, исследующий взаимоотношения искусства, науки и техники. Получила степень магистра изящных искусств в Калифорнийском колледже искусств (США); провела четыре года в Японии в качестве стипендиата программы Monbusho Scholar и Tokyu Foundation Research Scholar. В настоящее время руководит Высшей школой искусств при Университете Вашингтона в Сент-Луисе (США). Ее работы были представлены на выставке Venice Design 2018 (Венеция, Италия), в Бруклинском музее (Нью-Йорк, США), Музее современного искусства Сайтамы (Япония), Музее Корсо (Рим, Италия). Живет и работает в США.

Patricia Olynyk

Born in Canada. Multimedia artist, scholar and educator exploring art, science and technology interrelationships. Olynyk received her MFA degree from the California College of the Arts, USA, and spent four years in Japan as a Monbusho Scholar and a Tokyu Foundation Research Scholar. She currently directs the Graduate School of Art at Washington University in St. Louis, USA. Her work has been featured in Venice Design 2018, Italy; Brooklyn Museum, New York, USA; Saitama Modern Art Museum, Japan; and Museo del Corso, Rome, Italy. Lives and works in the USA.

patriciaolynyk.com/

Юла Пападопулу

Родилась в 1974 году в Афинах (Греция). Изучала живопись в Афинской школе изящных искусств (Греция); там же получила степень магистра цифровых искусств. В основном работает в области видео-арта. Как художник участвовала в нескольких групповых выставках, сайт-

специфических проектах и фестивалях видеоарта в Греции и за рубежом. Является одним из основателей, директором и куратором Video Art Miden, независимой организации по исследованию и продвижению видео-арта, основанной в Греции в 2005 году. В качестве директора Video Art Miden курировала множество показов, выставок и других мероприятий в Греции, а также сотрудничает с различными фестивалями, арт-пространствами и организациями по всему миру.

Gioula Papadopoulou

Born in 1974 in Athens, Greece. She studied painting at the Athens School of Fine Arts, Greece, and also holds an MA in Digital Arts from the same school. Her artistic practice focuses on video art. As an artist, she has presented her work in several group exhibitions, site-specific projects and video art festivals in Greece and abroad. She is also a founding member, director and curator of Video Art Miden, an independent organization for the exploration and promotion of video art, founded in Greece in 2005. As a director of Video Art Miden, she has curated numerous screenings, exhibitions and events in Greece, and has collaborated with various other festivals, art spaces and organizations around the world.

Денис Патракеев

Родился в 1987 году в Ленинграде (СССР). Художник. Окончил факультет изобразительного искусства Российского государственного педагогического университета имени А. И. Герцена (Санкт-Петербург, Россия). Член Союза художников России с 2008 года. Работает со скульптурой, инсталляцией, графикой, живописью, видео-артом. Выставляется в России, Великобритании, Индии, Германии, Швеции, Эстонии, Бельгии и Франции. В своем искусстве Патракеев размышляет над понятиями времени и вечности, символом-образом в природе, богопознанием. Его работы вдохновлены изучением природы и связи физических и духовных процессов, поэзией материала и формы. Классические техники в его творчестве переплетаются со стихийными материалами, такими как вода, соль, земля, огонь. Живет и работает в Санкт-Петербурге (Россия).

Denis Patrakeev

Born in 1987 in Leningrad, USSR. Artist. Graduated from the Faculty of Fine Arts at Herzen State Pedagogical University, St. Petersburg, Russia. Member of the Russian Union of Artists since 2008. Patrakeev works with sculpture, installation, graphics, painting, and video art. His works have been shown at various exhibitions in Russia, UK, India, Germany, Sweden, Estonia, Belgium and France. In his art, Patrakeev reflects on the concepts of time and eternity, the symbol-image of nature, and knowledge of God. Classical techniques are intertwined with elemental materials such as water, salt, earth and fire. His work is inspired by the study of nature, the connection of physical and spiritual processes, and the poetry of material and form. Lives and works in St. Petersburg, Russia.

denispatrakeev.com/

Лэнс Патнам

Композитор, программист и исследователь, специализирующийся на генеративном искусстве, аудиовизуальном синтезе, цифровых звуковых системах и цифровой обработке сигнала. В своих работах исследует отношение между звуком и графическими объектами, симметрию в искусстве и науке и движение как пространственно-временной концепт. Получил степень бакалавра в области электрической и компьютерной инженерии в Университете Висконсина (США), а также степень магистра в области электронной музыки и саунд-дизайна и докторскую степень в области медиаискусства и технологии в Калифорнийском университете (США). В 2006 году был удостоен престижной стипендии NSF IGERT

в номинации «Интерактивные цифровые мультимедиа». С 2016 года является научным сотрудником колледжа Голдсмитс (Лондон, Великобритания) в проекте Йоркского университета Digital Creativity Labs, работая в тесном сотрудничестве с Уильямом Лейтамом и Стивенем Тоддом.

Lance Putnam

Composer, programmer and researcher with a strong interest in generative art, audio-visual synthesis, digital sound synthesis, and media signal processing. His work explores questions concerning the relationships between sound and graphics, symmetry in art and science, and motion as a spatiotemporal concept. He holds a B.S. in Electrical and Computer Engineering from the University of Wisconsin, USA, and both an M.A. in Electronic Music and Sound Design and a Ph.D. in Media Arts and Technology from the University of California, USA. In 2006, he was awarded a prestigious NSF IGERT fellowship in Interactive Digital Multimedia. Since 2016, Lance has been a Research Associate at Goldsmiths (London, UK) in the York University-led Digital Creativity Labs Project, working closely with William Latham and Stephen Todd.

mutatorvr.co.uk/

Брайан Пейдж

Родился в США. Художник, фотограф, ювелир, графический дизайнер и скульптор. Получил степень магистра визуальных искусств в Университете Вашингтона в Сент-Луисе (штат Миссури, США) и степень бакалавра графического дизайна в Колумбийском колледже (штат Миссури, США) с дополнительной специализацией в ювелирном деле и истории искусств. В настоящий момент Пейдж преподает искусство в Колумбийском колледже (штат Миссури, США), продолжая работать над собственными проектами. Живет и работает в США.

Bryan Page

Born in the USA. Artist, photographer, jeweler, graphic designer, and sculptor. He received his MFA in Visual Art at Washington University in St. Louis, Missouri, USA, and a BFA in Graphic Design at Columbia College, Missouri, USA, with minors in Jewelry and Art History. Currently Bryan is teaching art courses at Columbia College, Missouri, USA, while continuing to show his work. Lives and works in the USA.

bryanpagefineart.com/

Роберто Пульезе

Родился в 1982 году в Неаполе (Италия). Звуковой художник. Получил степень магистра в области электронной музыки в Консерватории Сан-Пьетро-а-Майелла (Неаполь, Италия). Делит свое время между преподаванием в Консерватории Бари (Италия), музицированием и работой над звуковыми инсталляциями. Черпает энергию для своих исследований из саунд-арта, кинетического искусства и программирования. Используя механические устройства, контролируемые программным обеспечением и взаимодействующие друг с другом, с окружающей средой и зрителем, художник стремится погрузиться в новые области исследования звуковых феноменов, проанализировать процессы, которые человеческая психика использует для отличия естественных структур от искусственных, и изучить отношения между человеком и технологией и искусством и технологией, не упуская из виду визуальный аспект. Живет и работает в Неаполе (Италия).

Roberto Pugliese

Born in 1982 in Naples, Italy. Sound artist. Holds a Masters in electronic music from Conservatorio San Pietro a Majella, Naples, Italy. Pugliese divides his time between teaching at the Bari Conservatory, Italy, playing music and realizing sound installations. His research primarily derives its energy from sound art, kinetic and programmed art. Using mechanical tools controlled by software that interact among themselves, with the surrounding environment and the observer, the artist aims to examine

new areas of research in sound phenomena; to analyze the processes that the human psyche uses to differentiate structures of natural origin from artificial ones; to discover the relationship between man and technology and art and technology without ever losing sight of the visual aspect. Lives and works in Naples, Italy.

[/robertopugliese.com/](http://robertopugliese.com/)

Даниэле Пуппи

Родился в 1970 году в Порденоне (Италия). Художник. Уделяя особое внимание видеoinсталляции, Пуппи дает особое прочтение жанра. Зрителю как неотъемлемой части каждой его работы предлагается войти в новое, незнакомое пространственно-чувственное измерение. Работы Пуппи выставлялись в музее MAXXI (Рим, Италия), Национальной галерее современного искусства в Риме (Италия), Pirelli Hangar Bicosca (Милан, Италия), Галерее современного искусства Бергамо (Италия), Музее современного искусства Буэнос-Айреса (Аргентина), на Римской quadriennale (Италия) и Мельбурнском фестивале искусств (Австралия). Живет и работает в Риме (Италия) и Лондоне (Великобритания).

Daniele Puppi

Born in 1970 in Pordenone, Italy. Artist. With an emphasis on video installation, Puppi has manifested a new attitude towards this medium. As an integral part of the work, the viewer is called upon to enter a new and defamiliarized spatial and sensory dimension. Puppi has held exhibitions at MAXXI Museum (Rome, Italy); Galleria Nazionale d'Arte Moderna (Rome, Italy); Pirelli Hangar Bicosca (Milan, Italy); Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea (Bergamo, Italy); Museo de Arte Moderno (Buenos Aires, Argentina); Quadriennale (Rome, Italy), and Melbourne International Arts Festival (Australia). Lives and works in Rome, Italy, and London, UK. [/danielepuppi.com/](http://danielepuppi.com/)

Керим Рагимов

Родился в 1970 году в Ленинграде (СССР). Окончил Ленинградское художественное училище имени Серова (СССР). В 1994 году начал работу над несколькими сериями, отражающими его интерес к photo-based art: «Человеческий проект», «Метро-проект», «Скорая + метро», «Roadoff». В 2004 году представлял Россию на Шанхайской биеннале современного искусства (Китай). Участник параллельной программы биеннале «Манифеста-10» (2014, Санкт-Петербург, Россия). В 2007 году вошел в список «100 современных художников» в каталоге «Ice Cream» издательства Phaidon. Его работы были представлены на выставках в многочисленных музеях и фондах, включая Русский музей (Санкт-Петербург), Московский музей современного искусства (Россия), Фонд Луизы Блуэн (Лондон, Великобритания), Музей современного искусства (Антверпен, Бельгия), фонд Mudima (Милан, Италия), музей KUMU (Таллин, Эстония), Новый музей (Санкт-Петербург, Россия) и музей Kiasma (Хельсинки, Финляндия). Живет и работает в Санкт-Петербурге (Россия).

Kerim Ragimov

Born in 1970 in Leningrad, USSR. Graduated from the Valentin Serov Leningrad Art College. In 1994 he started working on several projects that reflect his interest in photo-based art: "Human Project", "Metro Project", "Ambulance+metro", "Roadoff". In 2004 he represented Russia at Shanghai Biennial, China. Participant of the Manifesta 10 parallel program (2014, St. Petersburg, Russia). In 2007 he was listed in "100 Contemporary Artists" in the "Ice Cream" catalog by Phaidon. His works have been shown at numerous exhibitions at museums and foundations, such as the Russian Museum, Moscow Museum of Modern Art, Louise Blouin Foundation (London, UK), Museum of Contemporary Art (Antwerp, Belgium), Mudima Foundation (Milano, Italy), KUMU Museum (Tallinn, Estonia), Novy Museum (St. Petersburg, Russia), and Kiasma Museum (Helsinki, Finland). Lives and works in St. Petersburg, Russia.

Кристиан Райнер

Родился в 1976 году. Итальянский музыкант, композитор, певец, визуальный художник. Активно работая с первой половины 1990-х годов как автор и режиссер театра и кино, позднее Райнер сосредоточил усилия на музыке и визуальном искусстве. Его перформансы и инсталляции были показаны во многих музеях — от Центра Помпиду (Париж, Франция) до Фонда Сандретто-Ре-Ребауденго (Турин, Италия). Наряду с этим Райнер является музыкальным и арт-критиком. К настоящему моменту он выпустил 5 официальных альбомов и множество саундтреков и специальных проектов.

Christian Rainer

Born in 1976. Italian musician, composer, singer and visual artist. Active since the first half of the 1990s as an author and director for cinema and theater, he later concentrated his research mainly on music and visual arts. His performances and installations have been hosted by many museums, from the Center Pompidou in Paris, France, to the Sandretto Re Rebaudengo Foundation in Turin, Italy. At the same time, he writes art and music criticism articles. Rainer has released 5 official albums and numerous soundtracks and special projects.

Туомо Райнио

Родился в 1983 году в Эспоо (Финляндия). Визуальный художник, сочетающий фотографию и видео с компьютерным программированием. Получил степень магистра искусств в Высшей школе искусств, дизайна и архитектуры Университета Аалто (Хельсинки, Финляндия). В настоящее время преподает в Академии изящных искусств в Хельсинки (Финляндия). Персональные выставки Райнио проходили в Финляндии, Швеции, Великобритании и Японии. Его работы участвовали в групповых выставках на таких площадках, как Европейский дом фотографии (Париж, Франция), Музей современного искусства в Нитерои (Бразилия), Берлинская галерея (Германия), Выставочный дворец (Рим, Италия), Музей современного искусства Kiasma (Хельсинки, Финляндия) и Финский музей фотографии (Хельсинки, Финляндия). Живет и работает в Хельсинки (Финляндия).

Tuomo Rainio

Born in 1983 in Espoo, Finland. Visual artist who combines photography and video with computer programming. Holds a Master's degree in Arts from the Aalto University School of Arts, Design and Architecture, Helsinki, Finland. Currently lectures at the Academy of Fine Arts in Helsinki, Finland. He has had solo exhibitions in Finland, Sweden, UK and Japan. His works have been included in various group exhibitions at Maison Européenne de la Photographie, Paris, France; Niterói Contemporary Art Museum, Brazil; Berlinische Galerie, Germany; Palazzo delle Esposizioni, Rome, Italy; Museum of Contemporary Art Kiasma, Helsinki, Finland; Finnish Museum of Photography, Helsinki, Finland. Lives and works in Helsinki, Finland.

[/tuomorainio.fi/](http://tuomorainio.fi/)

Владимир Раннев

Родился в 1970 году в Москве (СССР). Композитор, музыковед. В 2003 году окончил Санкт-Петербургскую консерваторию (Россия) по классу композиции, в 2005 году — аспирантуру по теории музыки. В 2003—2005 годах стажировался в области электронной музыки в Высшей школе музыки Кельна (Германия). Преподаватель Санкт-Петербургского государственного университета (Россия). Стипендиат Gartow-Stiftung (2002, Германия), лауреат конкурсов Salvatore Martirano Award Университета штата Иллинойс (2009, США) и Gianni Bergamo Classic Music Award (2010, Швейцария). Его опера «Два акта» получила Гран-при премии Сергея Курехина (2013, Россия), опера «Проза» удостоена российской оперной премии Casta Diva, премии Ассоциации театральных

критиков России и театральной премии «Золотая маска» (2018, Россия). Музыка Раннева звучала в России, Германии, Австрии, Швейцарии, Нидерландах, Великобритании, Финляндии, Польше, Японии и США. Живет и работает в Санкт-Петербурге (Россия).

Vladimir Rannev

Born in 1970 in Moscow, USSR. Composer, music theorist. Graduated from the Composition Department of St. Petersburg State Conservatory (Russia) in 2003, and earned his postgraduate degree in music theory in 2005. In 2003–2005, Rannev undertook an internship in the field of electronic music at the Hochschule für Musik, Cologne, Germany. Lecturer at the St. Petersburg State University, Russia. Gartow-Stiftung program recipient (2002, Germany), winner of the Salvatore Martirano Award (2009, Illinois University, USA) and the Gianni Bergamo Classic Music Award (2010, Switzerland). His opera "Two Acts" took the Grand Prix of the Sergey Kuryokhin Contemporary Art Award, 2013; the opera "Prose" won the Russian Opera Prize "Casta Diva", the Prize of the Russian Association of the Theatre Critics and the "Golden Mask" Theatre Award (2018, Russia). Rannev's music has been performed in Russia, Germany, Austria, Switzerland, Netherlands, UK, Finland, Poland, Japan and USA. Lives and works in St. Petersburg, Russia.

Мартин Рейнхарт

Родился в 1967 году в Вене (Австрия). Историк кино, кинорежиссер. Учился в Венском университете прикладных искусств (Австрия). Соучредитель компании Indiecam, которая стала пионером цифрового кино и разработала стандарт CinemaDNG совместно с Adobe. Его новаторские работы были представлены на многих международных выставках и фестивалях. Среди этих работ — разработанная им кинематографическая техника tx-transform. Живет и работает в Вене (Австрия).

Martin Reinhart

Born in 1967 in Vienna, Austria. Film historian, filmmaker and film technician. He studied at the University of Applied Arts Vienna, Austria. Co-founder of the company Indiecam, a pioneer of digital film, and developed the CinemaDNG standard together with Adobe. His innovative works and films have been presented at numerous international exhibitions and festivals, including the "txtransform" film technique that he developed. Lives and works in Vienna, Austria.

Дэвид Розенбум

Композитор, перформер, междисциплинарный художник, педагог, пионер в области американской экспериментальной музыки. Изучает идеи о спонтанной эволюции музыкальных форм, языка импровизации, создание междисциплинарных композиций и перформансов, занимается научно-художественными исследованиями, а также расширенным музыкальным интерфейсом человеческой нервной системы. Кроме прочего, преподавал или работал в таких учебных заведениях, как Калифорнийский институт искусств; Йоркский университет; Университет штата Нью-Йорк; Бард колледж; Университет Саймона Фрейзера; Институт искусств Сан-Франциско; Ионический университет. Среди недавних проектов — выставка, посвященная пятидесятилетию творческой карьеры, которая прошла в Музее американского искусства Уитни, Центре Помпиду-Мец, Галерее Уайтчепел, Tokyo Opera City Recital Hall, Театре «Колон» в Буэнос-Айресе; а также многочисленные публикации, записи, перформансы на фестивалях и программные выступления на конференциях по всему миру.

David Rosenboom

Composer, performer, interdisciplinary artist, educator, pioneer in American experimental music. He explores ideas about the spontaneous evolution of musical forms, languages for improvisation, multi-disciplinary composition and performance, art-science research, and

extended musical interface with the human nervous system. He taught or held positions in the California Institute of the Arts; York University; State University of New York; Bard College; Simon Fraser University; San Francisco Art Institute; and Ionian University, to name just a few. Recent highlights include a fifty-year retrospective of his music presented at the Whitney Museum; Centre Pompidou-Metz; Whitechapel Gallery; Tokyo Opera City Recital Hall; Teatro Colón in Buenos Aires; and numerous publications, recordings, festival performances and keynote speeches around the world.

[/davidrosenboom.com/](http://davidrosenboom.com/)

Доминик Ролан

Директор Centre Des Arts — центра для создания, исследования, производства и распространения медиаискусства, основанного в 2002 году в окрестностях Парижа. Он также является художественным директором международного фестиваля цифровых искусств "Bains numériques" и международного фестиваля Paris Images Digital Summit, посвященного визуальным эффектам. Координатор UNESCO Creative Cities в области медиаискусства и член административного совета Международного фонда продвижения культуры. Его профессиональный путь и чуткость всегда приводили его к совместным культурным проектам, в особенности в Африке, на Кубе и в Юго-восточной Азии. Французским Министерством культуры удостоен рыцарского Ордена Искусств и литературы.

Dominique Roland

Director of the Centre Des Arts — a center for creation, research, production and distribution around media arts inaugurated in 2002 in the suburbs of Paris. He is also the artistic director of the International digital arts festival "Bains numériques" and the Paris Images Digital Summit, an international festival dedicated to visual effects. Coordinator of the UNESCO Creative Cities for media arts and a member of the administrative council of the International Fund for the Promotion of Culture. His professional path and his sensibility always carried him towards projects of cultural co-operation, in particular in Africa, Cuba and South-East Asia. He is decorated by the French Ministry of Culture as Knight of the French Arts and Literature Order.

Эрика Руби

Главный редактор академических рецензируемых журналов "Leonardo" и "Leonardo Music Journal", выпускаемых Международным обществом искусств, науки и технологии.

Erica Hruby

Managing Editor for Leonardo and Leonardo Music Journal, the academic, peer-reviewed journals of the International Society for the Arts, Sciences, and Technology.

Анастасия Русакова

Заместитель директора Школы перспективных исследований(SAS) ТюмГУ, координатор магистерской программы «Цифровая культура и медийное производство».

Anastasia Rusakova

Associate Director, School of Advanced Studies, University of Tyumen. Master program "Digital Cultures and Media Production" coordinator.

Влад Струков

Профессор киноведения и цифровой культуры в Университете Лидса и научный сотрудник Музея современного искусства «Гараж». Занимается теорией визуальной культуры, глобального журнализма, идеологии неолиберализма в контексте Российской Федерации и русскоязычной культуры. В последние два года выпустил ряд публикаций о современной визуальной культуре, в том числе монографию о русском кино. В этих работах Струков исследует визуальную и цифровую культуры в разных контекстах, обращая особое внимание на вопросы транснаци-

онального культурного дискурса. Струков также работает независимым куратором современного искусства и кино. Он часто выступает в СМИ, в том числе на Al Jazeera, American Public Radio, the BBC, RBK и других.

Vlad Strukov

Associate Professor in film and digital culture at the University of Leeds. He is also a researcher at Garage Museum of Contemporary Art. He works on theories of visual culture, global journalism, and ideologies of neoliberalism in the context of the Russian Federation and Russophone culture. In the last two years he published a number of books on contemporary visual culture, including a monograph on Russian cinema. In these publications, he explores visual and digital culture in different context, paying special attention to the problem of transnational cultural discourse. Strukov is also an independent art and film curator. He makes regular appearances on Al Jazeera, American Public Radio, the BBC, RBK and in other media.

Екатерина Сысоева

Родилась в Новомосковске (СССР). В 2000 году окончила Московский государственный текстильный университет (Россия) по специальности художник-стилист. С 2005 года — член Московского союза художников (Россия). Участник специальных проектов Московской биеннале современного искусства (Россия), ярмарки Art Paris (2004, Париж, Франция), фестиваля «АртКлязьма» (2004, Россия). Живет и работает в Москве (Россия).

Ekaterina Sysoeva

Born in Novomoskovsk, USSR. Graduated from the Moscow State Textile University, Russia, in 2000 as an artist and stylist. Since 2005, she has been a member of Moscow Artists' Union, Russia. Participant of the Moscow Biennial of Contemporary Art special projects (Russia), Art Paris Fair (2004, France), ArtKlyazma Festival (2004, Russia). Lives and works in Moscow, Russia.

Александр Теребенин

Родился в 1959 году в Ленинграде (СССР). Фотограф, художник, куратор. Окончил Ленинградский строительно-архитектурный техникум (СССР). Профессиональный фотограф, Теребенин также создает художественные объекты и инсталляции. Участник более 70 выставок в России и за рубежом. Работы находятся в собраниях Государственного музея истории Санкт-Петербурга (Россия) и Kolodzei Art Foundation (США), а также в других публичных и частных коллекциях в России, США, Израиле, Германии и Финляндии. Куратор арт-проектов «Конверсия» (2012) и «Сигнал» (2014). Лауреат премии «Инновация» (Россия) за лучший кураторский проект 2014 года (совместно с Петром Белым). Живет и работает в Санкт-Петербурге (Россия).

Alexander Terebenin

Born in 1959 in Leningrad, USSR. Photographer, artist, curator. Graduated from the Architectural College in Leningrad, USSR. A professional photographer, Terebenin also creates art objects and installations. He is a participant of over 70 exhibitions in Russia and abroad. His works are held in the collections of the State Museum of the History of St. Petersburg; Kolodzei Art Foundation (USA), as well as in other public and private collections in Russia, USA, Israel, Germany and Finland. He is the curator of the art projects "Conversion" (2012) and "Signal" (2014). He won the Innovation Prize (Russia) for the best curatorial project of 2014 (in collaboration with Peter Belyi). Lives and works in St. Petersburg, Russia.

Сергей Тетерин

Российский медиахудожник. Родился в 1969 году в Перми. Организатор фестивалей «Machinista 2004» в Великобритании, «Read_Me 1.2» в Москве и «Machinista 2003» в Перми; участник ряда выставок и фестива-

лей медиаискусства в России, Германии, Великобритании, США, Австрии, Финляндии, Чехии, Югославии, Дании, Латвии, Украине. Сотрудник международной лаборатории медиаискусства CYLAND. Избранные художественные проекты: «Бальтасар Грасианов» (1998), «Кибер-Пушкин 1.0 бета» (2002), «Кино из мясорубки» (2004), «Мобильный аватар Энди Уорхола» (2006), «Поэтофон» (2010). Живет и работает в Вильнюсе.

Sergey Teterin

Russian media artist. Born in 1969 in Perm. Organizer of "Machinista 2004" festival in Great Britain, "Read_Me 1.2" festival in Moscow and "Machinista 2003" festival in Perm; participant of a number of exhibitions and media art festivals in Russia, Germany, Great Britain, USA, Austria, Finland, Czech Republic, Yugoslavia, Denmark, Latvia, Ukraine. Participant of the international CYLAND Media Art Lab. Selected art projects: "Baltasar Grasianov" (1998), "Cyber-Pushkin 1.0 beta" (2002), "Cinema From a Meat Grinder" (2004), Mobile Avatar of Andy Warhol (2006), Poetophone (2010). Lives and works in Vilnius.

Най Томпсон

Родилась в 1966 году. Художник. Создает генерирующее информацию художественное программное обеспечение для исследования воздействия новых технологических парадигм. Выставлялась в Великобритании, в Европе и на Дальнем Востоке, в том числе в галерее Тейт Модерн (Лондон, Великобритания), Барбикан-центре (Лондон, Великобритания), Музее Виктории и Альберта (Лондон, Великобритания) и Центре искусств и медиатехнологий ZKM (Карлсруэ, Германия). Удостоена премии G4A Художественного совета Англии в 2017 году, премии Британского совета и ACE travel в 2018 году и проектного гранта Художественного совета Англии в 2019 году. Финалистка премии Lumen Prize 2018 и 2019 годов. Живет и работает в Лондоне (Великобритания).

Nye Thompson

Born in 1966. She is an artist who creates data-generating artist software systems to explore the impact of new technology paradigms. She has exhibited around the UK, Europe and the Far East, including Tate Modern (London, UK), Barbican Centre (London, UK), Victoria and Albert Museum (London, UK), and ZKM (Karlsruhe, Germany). She was the recipient of an Arts Council England G4A award in 2017, a British Council/ACE travel award in 2018, and an Arts Council England Projects Grant award in 2019. She was a Lumen Prize finalist in 2018 and 2019. Lives and works in London, UK. [/nyethompson.co.uk/](http://nyethompson.co.uk/)

Анна Франц

Родилась в 1965 году в Ленинграде (СССР). Художник, куратор в области медиаискусства. Окончила ЛВХПУ имени Мухомовой (Ленинград, СССР) и Институт Пратта (Нью-Йорк, США). Сооснователь некоммерческого культурного фонда St. Petersburg Arts Project, лаборатории медиаискусства CYLAND и фестиваля «Киберфест». Интерактивные инсталляции Франц выставлялись на Московской биеннале современного искусства (Россия), на фестивале Video Guerrilha (Бразилия), на биеннале «Манифеста-10» (Санкт-Петербург, Россия, 2014), в Музее искусства и дизайна (Нью-Йорк, США), Эрмитаже (Санкт-Петербург, Россия), Художественном музее Челси (Нью-Йорк, США), Русском музее (Санкт-Петербург, Россия), Kunstquartier Bethanien (Берлин, Германия) и на других ведущих площадках по всему миру. Работы художницы находятся в собраниях Русского музея (Санкт-Петербург, Россия), Музея искусства и дизайна (Нью-Йорк, США), Центра современного искусства имени Сергея Курехина (Санкт-Петербург, Россия) и фонда Kolodzei Art Foundation (Нью-Йорк, США), а также в многочисленных частных коллекциях. Живет и работает в Нью-Йорке (США) и Санкт-Петербурге (Россия).

Anna Frants

Born in 1965 in Leningrad, USSR. Artist, curator in the field of media art. She graduated from the Vera Mukhina Higher School of Art and Design (Leningrad, USSR) and Pratt Institute (New York, USA). Co-founder of the nonprofit cultural foundation St. Petersburg Arts Project, CYLAND Media Art Lab and Cyberfest. Frants' interactive installations have been showcased at Moscow Biennale of Contemporary Art (Russia), Video Guerrilha Festival (Brazil), Manifesta 10 Biennale (St. Petersburg, Russia, 2014), Museum of Art and Design (New York, USA), Hermitage Museum (St. Petersburg, Russia), Chelsea Art Museum (New York, USA), Russian Museum (St. Petersburg, Russia), Kunstquartier Bethanien (Berlin, Germany) and at other major venues all over the world. The artist's works are held in the collections of the Russian Museum (St. Petersburg, Russia), Museum of Art and Design (New York, USA), Sergey Kuryokhin Center for Modern Art (St. Petersburg, Russia) and Kolodzei Art Foundation (New York, USA) as well as in numerous private collections. Lives and works in New York, USA, and St. Petersburg, Russia. [/annafrants.net/](http://annafrants.net/)

Эдуард Хайман

Дизайнер, архитектор, городской исследователь и цифровой художник. Сооснователь образовательного и исследовательского проекта в области вычислительного дизайна и архитектуры «Точка ветвления»; сооснователь студии интерактивного искусства и цифрового дизайна «Mathrioshka». В настоящий момент руководит направлением UI/UX дизайна, визуализации и анализа городских данных в компании «Habidatum». Куратор магистерской программы Da. Digital Art в Школе цифровой экономики ДВФУ во Владивостоке, куратор и преподаватель курсов PRO в Архитектурной школе МАРШ. Имеет разнообразный опыт в области вычислительного проектирования, цифрового искусства, параметрической архитектуры и визуализации данных.

Eduard Khaiman

Designer, architect, urban researcher and digital artist. Co-founder of educational and research project "Branch point" in the field of computational design and architecture; co-founder of "Mathrioshka" studio of interactive art and digital design. Currently leads a sector of UI/UX design, visualization and urban data analysis in "Habidatum" company. Curator of Da. Digital Art Master Program at the FEFU School of Digital Economics in Vladivostok, curator and teacher of PRO courses at the MARCH School of Architecture. Has a diverse experience in the field of computational design, digital art, parametric architecture and data visualization.

Бьянка Хиссе Сильва

Родилась в 1994 году в Сан-Паулу (Бразилия). Художник. Получила степень магистра изящных искусств в Академии искусств Тромсё (Норвегия) и степень бакалавра сценических искусств в Папском католическом университете Сан-Паулу (Бразилия). Выставлялась и проводила перформансы в Культурном центре Сан-Паулу (Бразилия), Академии искусств Тромсё (Норвегия), галерее Small Projects (Тромсё, Норвегия), арт-центре BABEL (Тронхейм, Норвегия), на фестивале Sofia Underground (София, Болгария) и Performance Art Bergen (Берген, Норвегия). Живет и работает в Норвегии.

Bianca Hisse Silva

Born in 1994 in São Paulo, Brazil. Artist. She holds a master's degree in Fine Arts from Tromsø Art Academy, Norway, and a bachelor's in Performing Arts from the Pontifical Catholic University of São Paulo, Brazil. She has exhibited and performed at São Paulo Culture Center, Brazil; Tromsø Art Academy, Norway; Small Projects Gallery, Tromsø, Norway; Sofia Underground Performance Art Festival, Bulgaria;

Performance Art Bergen, Norway; BABEL Visningsrom for Kunst, Trondheim, Norway, and others. Lives and works in Norway. [/biancahissee.com/](http://biancahissee.com/)

Махта Хоссейни

Родилась в 1996 году в Иране. Режиссер, видеохудожник и киноман. В настоящий момент изучает английскую литературу в Исламском университете Азад в Тегеране (Иран) и исследует связь между кино и литературой. В 2017 году Хоссейни и двое ее друзей сняли свой первый фильм «Лавина», который был отобран для участия в итальянском кинофестивале Cortonero. В 2018 году она была приглашена на Каннский фестиваль в качестве юного киномана и режиссера. Махту Хоссейни вдохновляет поэзия, и это отражается в ее работах. Она считает, что кино ближе всего к поэзии и режиссер, как и поэт, должен вызывать чувства у зрителей и доставлять им удовольствие.

Mahta Hosseini

Born in 1996 in Iran. Filmmaker, video artist and cinéophile. She is currently studying English literature at Islamic Azad University in Tehran, Iran, and she is researching the connection between cinema and literature. In 2017 Hosseini and two of her friends made their first film "Avalanche" which was officially selected by Cortonero Film Festival, Italy. In 2018, she was invited to Festival de Cannes as a young cinéophile and filmmaker. She is highly inspired by poetry, which is reflected in her works of art. She believes that cinema is the closest art to poetry, and like a poet a filmmaker should provoke emotion and pleasure in audience.

Ди Ху

Видеохудожник и исследователь кино, живущий в Шанхае (Китай). Изучал китайскую литературу в Чжэцзянском университете (Китай), а затем кино в различных университетах Парижа (Париж-1, Париж-7 и Париж-3, Франция). В своих работах Ди Ху исследует наследие кино через интерпретацию форм, кодов и нарративов фильмов средствами видео-арта. Его также интересует язык кино как эффективный инструмент демистификации сложных социально-политических конструкций, в особенности тех, что встроены в китайское общество. Его работы показывались и выставлялись, среди прочего, на фестивале Stuttgarter Filmwinter (Штутгарт, Германия), биеннале Dallas Medianale (Даллас, США), фестивале Images Contre Nature (Марсель, Франция), фестивале видео-арта Magmart (Неаполь, Италия), фестивале Channels в Австралийском центре подвижных изображений (Мельбурн, Австралия) и кинофестивале EXiS в Корейском киноархиве (Сеул, Южная Корея).

Di Hu

Video artist and film researcher based in Shanghai, China. He studied Chinese Literature at Zhejiang University, China, before going on to study cinema at several universities in Paris (Paris 1, Paris 7 and Paris 3, France). His varied works investigate the legacy of the cinema through the interpretation of the forms, codes and narratives of films by means of video art. His practice also engages with film language as an efficient tool to demystify complex social-political constructions, especially those embedded in Chinese society. His works have been screened and exhibited at Stuttgarter Filmwinter (Germany), Dallas Medianale (USA), Festival Images Contre Nature (Marseille, France), Magmart International Videoart Festival (Naples, Italy), Channels Festival at the Australian Center for the Moving Images (Melbourne, Australia) and EXiS Film Festival at Korean Film Archive (Seoul, South Korea), among others. [/hudi-art.com/](http://hudi-art.com/)

Джо Хэмблтон

Медиахудожник. Получил степень бакалавра визуальных искусств Уинсорского университета (Канада) и степень магистра визуальных ис-

кусств Йоркского университета (Канада). Преподает цифровые медиа и искусство в Йоркском университете (Канада), Колледже изобразительного искусства и дизайна Онтарио (Канада), колледже Сентеннисим (Канада), Школе искусств Торонто (Канада) и Ассоциации независимых кинематографистов Торонто (Канада). Хэмблтон исследует нарративный потенциал новых медиа в искусстве. Техника, в которой он работает, постоянно развивается, чтобы соответствовать концепции его произведений. Работы художника выставляются в Северной Америке, Европе и Азии. Его представляет Галерея Pari Nadimi (Торонто, Канада). Живет и работает в Торонто (Канада).

Joe Hambleton

Media artist. He is a graduate of the University of Windsor (BFA in Visual Arts, Canada) and York University (MFA in Visual Arts, Canada). He teaches Digital Media and Art at York University (Canada), OCAD University (Canada), Centennial College (Canada), Toronto School of Art (Canada) and the Liaison of Independent Filmmakers of Toronto (Canada). Joe Hambleton explores the narrative potential of new media in art. His production techniques constantly evolve to match the concept of his work. His work has been shown across North America, Europe and Asia. The artist is represented by the Pari Nadimi Gallery (Toronto, Canada). Lives and works in Toronto, Canada.

[/joehambleton.com/](http://joehambleton.com/)**Нина Цегледы**

Художница, куратор, исследовательница. На международном уровне работает над групповыми проектами, объединяющими искусство, науку и технологии. Аджункт-профессор Университета искусств и дизайна Онтарио, старший научный сотрудник KMDI в университете Торонто, с 2008 года член управляющего совета Международного общества искусств, наук и технологий «Леонардо» и многих других организаций. Последние кураторские проекты: «Ну и кто ты?», галерея JD Reid, Новая Зеландия (2019); «50 лет "Леонардо"», фестиваль ARS Electronica, Австрия (2018). Текущие проекты: «Разделенные страсти», Канада/Мексика (2019–2020); «Агенты изменений — сталкиваясь с антропоценом», THEMUSEUM, Канада (2020); «Органы чувств», центр современного искусства Łaźnia, Польша (2019–2021). Живет в Торонто.

Nina Czegledy

Independent media artist, curator, and researcher. She collaborates on art, science & technology projects internationally. Adjunct Professor in Ontario College of Art and Design University, Senior Fellow KMDI in University of Toronto, member of the Governing Board Leonardo/ISAST and many other organizations. Most recent curatorial projects: "Who's You?", JD Reid Gallery, New Zealand (2019); "Leonardo 50th", ARS Electronica, Austria (2018). Ongoing projects: "Shared Passions", Canada/Mexico (2019-2020); "Agents for change — Facing the Anthropocene", THEMUSEUM, Canada (2020); "Senses", Łaźnia Contemporary Art Centre, Poland (2019–2021). Based in Toronto. [/ninaczegledy.net/](http://ninaczegledy.net/)

Франц Черами

Родился в Неаполе (Италия). Художник. Преподает цифровой сторителлинг в Университете имени сестры Орсола Бенинказы в Неаполе (Италия). Среди важнейших проектов Черами: видеомэппинг-инсталляция «Remix the Classic», которая проецировалась на стены замка Кастель-дель-Ово в Неаполе (Италия); Виртуальный музей современной архитектуры Muvarg, созданный для региона Кампания (Италия); сайт-специфическая инсталляция «Яйца и черепа» для музея Madre в Неаполе (Италия). В настоящее время художник развивает глобальный художественный проект «Цветы молнии» при поддержке Фонда культуры и искусства (Италия), Университета имени сестры Орсола Бе-

нинказы (Италия), посольства Италии в Армении, Cyland Media Art Lab и издательского дома Editoriale Scientifica (Италия). Живет и работает в Неаполе (Италия).

Franz Cerami

Born in Naples, Italy. Artist. He teaches Digital Storytelling at the Suor Orsola Benincasa University of Naples, Italy. His most important collaborations include: "Remix the Classic" video mapping installation projected on Castel dell'Ovo in Naples, Italy; Muvarc, Virtual Museum of Contemporary Architecture, created for the Campania Region, Italy; "Eggs & Skulls" site-specific installation commissioned by the Madre Museum in Naples, Italy. He is currently working on "Lighting Flowers", a digital painting global project, supported by Fondazione Cultura e Arte (Italy), Suor Orsola Benincasa University (Italy), Embassy of Italy in Armenia, Cyland Media Art Lab and Editoriale Scientifica publishing house (Italy). Lives and works in Naples, Italy. [/franzcerami.com/](http://franzcerami.com/)

Янина Черных

Родилась в 1985 году в Хабаровске (СССР). Выпускница Института современного искусства (Москва, Россия), студентка Школы фотографии и мультимедиа имени Родченко (Москва, Россия). Участница специальных и параллельных программ Московской международной биеннале молодого искусства (2014, 2016, 2018) и специальной программы VI Московской биеннале современного искусства (2015). Персональные выставки Черных проходили в галерее «Электрозавод» в Москве (2016), Воронежском центре современного искусства (2017), галерее «25 кадр» в Москве (2018). Участник фестивалей, коллективных выставок в России и за рубежом. Живет и работает в Москве (Россия).

Yanina Chernykh

Born in 1985 in Khabarovsk, USSR. Graduate of Institute of Contemporary Art (Moscow, Russia), student of Rodchenko Art School of Photography and Multimedia (Moscow, Russia). Participant of special and parallel programs of the Moscow International Biennale of Young Art (2014, 2016, 2018) and a special program of the VI Moscow Biennale of Contemporary Art (2015). Chernykh has held solo exhibitions at Electrozaod Gallery in Moscow (2016), Voronezh Center for Contemporary Art (2017), 25Kadr Gallery in Moscow (2018). Participant of festivals, group exhibitions in Russia and abroad. Lives and works in Moscow, Russia. [/ya-ch.com/](http://ya-ch.com/)

Читрон | Лунарди

Тандем итальянских художников Селене Читрон, которая занимается инсталляцией и перформансом, и Луки Лунарди, работающего с видео и текстом. Селене Читрон (1986) обучалась по специальности «скульптура» в Академии изящных искусств Венеции (Италия). Работает с бронзой и гипсом, а также резиной, глиной, бечевкой и металлом. В настоящий момент сосредоточена на цифровых технологиях и 3D-печати. Лука Лунарди (1980), получил степень в области литературы в Университете Падуи (Италия), где он специализировался на истории и критике кино, занимается исследованиями, которые привели его к изучению границ между языками различных искусств (кино, фотография, видео-арт, литература). Художественные работы Читрон и Лунарди критически осмысливают социальные, политические, культурные и гендерные вопросы.

Citron | Lunardi.

Collaboration between two Italian artists: Selene Citron, passing from installations to performance and Luca Lunardi who works with video and writing. Selene Citron (born in 1986) graduated and specialized in sculpture at the Academy of Fine Arts in Venice, Italy. The materials she works with include bronze and plaster as well as resin, argilla, twine and iron. Her current artistic work focuses on digital fabrication

and 3D printing. Luca Lunardi (born in 1980), after receiving a degree in literature from the University of Padua, Italy, specializing in film history and criticism, has pursued a career in art research, leading him to explore the frontiers of artistic languages (cinema, photography, video art, literature). Their artwork takes a critical view of social, political, cultural and gender issues. [/citronlunardi.com/](http://citronlunardi.com/)

Александр Шишкин-Хокусай

Родился в 1969 году в Ленинграде (СССР). Художник. Окончил Ленинградский институт театра, музыки и кинематографии (СССР). С 1995 года работает как театральный художник; сотрудничает с именитыми режиссерами, среди которых Юрий Бутусов, Андрей Могучий, Адольф Шапиро. Как сценограф и дизайнер костюмов работал в театрах России, Норвегии, Польши, Болгарии, Южной Кореи, Китая. Многократный лауреат театральной премии «Золотая маска» (Россия). С 2010 года участник объединения художников PARAZIT. С 2014 года участвует в проектах лаборатории медиаискусства CYLAND. Участник 58-й Венецианской биеннале (2019, Италия). Живет и работает в Санкт-Петербурге (Россия).

Alexander Shishkin-Hokusai

Born in 1969 in Leningrad, USSR. Artist. Graduated from the Leningrad Institute of Theatre, Music and Cinematography, USSR. He has worked as a theatre artist since 1995, collaborating with such eminent directors as Yury Butusov, Andrey Moguchy and Adolf Shapiro. As a scenographer and costume designer, he has worked in Norway, Poland, Bulgaria, South Korea and China. Winner of the "Golden Mask" Theatre Award (Russia) on several occasions. Since 2010, a member of the artists' union PARAZIT. Since 2014, a participant of the CYLAND Media Art Lab projects. Participant of the 58th Venice Biennale (2019, Italy). Lives and works in St. Petersburg, Russia.

Макс Филипп Шмид

Родился в 1962 году в Базеле (Швейцария). Независимый режиссер и видеохудожник. Окончил Базельскую школу искусств и дизайна (Швейцария) по специальности «история искусств». С 1990 года занимается экспериментальным кино, короткометражными фильмами и анимацией. Его работы экспонировались на таких площадках, как швейцарский павильон Экспо-2008 в Сарагосе (Испания), Friche la Belle de Mai в Марселе (Испания), Центр искусств и медиатекологий ZKM в Карлсруэ (Германия), Швейцарский институт современного искусства в Нью-Йорке (США), Базельский художественный музей (Швейцария), Музей Нидвальдена (Штанс, Швейцария), а также на многочисленных фестивалях в Европе, Азии и Северной Америке. Работы находятся в таких коллекциях, как собрание музея Кунстхаус в Цюрихе (Швейцария), KunstKredit в Базеле (Швейцария) и Видеоархив Урсулы Бликле в Вене (Австрия). Живет и работает в Базеле (Швейцария).

Max Philipp Schmid

Born in 1962 in Basel, Switzerland. Independent director and video artist. Holds a degree in Art History from the Basel Art and Design School, Switzerland. Since 1990 has devoted himself to creating experimental films, shorts, and animation. His works have been featured at the Swiss Pavilion at Expo-2008 (Zaragoza, Spain); Friche la Belle de Mai (Marseille, France); ZKM (Karlsruhe, Germany); Swiss Institute / Contemporary Art (New York, USA); Kunstmuseum Basel (Switzerland); Nidwaldner Museum (Stans, Switzerland), and numerous festivals in Europe, Asia and North America. His work is held in a number of collections, including Kunsthaus Zürich (Switzerland), KunstKredit Basel (Switzerland) and Ursula Blickle Video Archive Wien (Austria). Lives and works in Basel, Switzerland. [/maxphilippschmid.ch/](http://maxphilippschmid.ch/)

Никита Шохов

Родился в 1988 году в Каменске-Уральском (СССР). Визуальный художник. Работает с фотографией, видеоинсталляцией и технологиями расширенной реальности. Учился в Московской школе фотографии и мультимедиа имени Родченко (Россия) и Калифорнийском институте искусств (США); принимал участие в летней программе Уотермилл-центра (Нью-Йорк, США). Лауреат конкурса World Press Photo в 2014 году. Участвовал в многочисленных выставках, а также публиковался в Европе, Азии и США.

Nikita Shokhov

Born in 1988 in Kamensk-Uralsky, USSR. Visual artist who works with photography, video installation and extended reality. Studied at the Moscow Rodchenko Art School of Photography and Multimedia, Russia, and the California Institute of the Arts, USA; took part in the Watermill Center Summer Program, New York, USA. Winner of 2014 World Press Photo award. He has had a variety of shows and publications in Europe, Asia, and the USA.

Казу Янаги

Художник. Родился в 1947 году в Фукуоке, Япония. На протяжении 50-ти лет занимается перформативным рисованием. Выступал по всему миру, включая США, Францию, Испанию, Китай, Тайвань, Индонезию, Коста-Рику, Россию и Японию. В качестве фотографа и художника-постановщика участвовал в мировом турне Китаро; был художником-постановщиком Кента Нагано. Основатель альтернативного музея Kurogawa INN. Живет и работает в Фукуоке (Япония).

Kazu Yanagi

Artist. Born in 1947 in Fukuoka, Japan. Performs live painting for the last 50 years, building his practice around ideas of the Chi energy (universal energy) and putting himself in a neutral state of body and mind, focusing on surrounding environment and then sharing the energy through the means of giant canvas. Performed live painting around the world, including US, France, Spain, China, Taiwan, Indonesia, Costa Rica, Russia, Japan. Yanagi was also a photographer and stage artist for Kitaro's world tour; Kent Nagano's stage artist. Founder of alternative museum Kurogawa INN Museum. Lives and works in Fukuoka (Japan).

Сид Яндовка, Аня Цирлина

Новосибирские художники, работающие с видео, электронной музыкой и новыми медиа. Нынешние совместные проекты Яндовки и Цирлиной сочетают структурные поиски экспериментального кино с документальными и архивными практиками. Их работы показывались на различных кинофестивалях и площадках, включая Роттердамский кинофестиваль (Нидерланды), фестиваль Viennale (Австрия), Бервикский фестиваль кино и медиаискусства (Великобритания), Европейский фестиваль медиаискусства (Германия), фестиваль VIDEOEX (Швейцария), фестиваль Bildrausch (Швейцария), Московский международный фестиваль экспериментального кино (Россия) и другие. Сид Яндовка живет и работает в Нью-Йорке (США). Аня Цирлина живет и работает в Базеле (Швейцария).

Sid Iandovka, Anya Tsyrlina

Siberia-born visual artists with a background in electronic music and new media, whose current collaborative projects combine the structural and material concerns of experimental cinema with documentary and archival practices. Their moving image work has been screened at film festivals and venues, including International Film Festival Rotterdam (Netherlands), Viennale (Austria), Berwick Film & Media Arts Festival (UK), European Media Art Festival (Germany), VIDEOEX (Switzerland), Bildrausch (Switzerland), Moscow International Experimental Film

Festival (Russia), and others. Sid landovka lives and works in New York, USA. Anya Tsyrlina lives and works in Basel, Switzerland.

Aizek (Михаил Анощенко)

Медиахудожник, резидент Yota Lab. Окончил Британскую высшую школу дизайна (Москва, Россия), где изучал моушен-дизайн, а также Интерактивную школу Ильдара Якубова (Санкт-Петербург, Россия). Работает с новыми формами перформативного аудиовизуального искусства; исследует восприятие человеком цвета и звука, опираясь на научное изучение гармонии. Экспериментирует с разными медиа — от фотографии и генеративной графики до световых инсталляций, звукового дизайна и виртуальной реальности. Принимал участие в таких событиях, как Science Fest (Санкт-Петербург, Россия), Фестиваль света (Санкт-Петербург, Россия) и Международный фестиваль студенческого кино Sehsüchte (Потсдам, Германия), а также в многочисленных фестивалях электронной музыки и искусства. В 2019 году выступал вместе с All In Orchestra на Новой сцене Александринского театра (Санкт-Петербург, Россия). Живет и работает в Санкт-Петербурге (Россия).

Aizek (Michael Anoshenko)

Media artist, resident of Yota Lab. Holds a degree in Motion Design from the British Higher School of Art and Design (Moscow, Russia), as well as from the Ildar Yakubov Interactive School (St. Petersburg, Russia). Explores new forms of performative audiovisual art. His work is an exploration of human perception of color and sound, based on a scientific study of harmony. Aizek experiments in various media — from photography and generative graphics to light installations, sound design and VR. He participated in such events as Science Fest (St. Petersburg, Russia), Festival of Light (St. Petersburg, Russia), Sehsüchte International Student Film Festival (Potsdam, Germany) and many other festivals of arts and electronic music. In 2019 he gave a performance in collaboration with All In Orchestra at the New Stage of the Alexandrinsky Theatre (St. Petersburg, Russia). Lives and works in St. Petersburg, Russia.

aizek.live/

Alg (Александр Грозных)

Родился в России. Хакер, моряк. Резидент хакерспейса C-base в Берлине (Германия). В искусстве применяет технологии машинного обучения и виртуальной реальности. Его цель — понять природу сознания через призму искусственного интеллекта.

Alg (Aleksandr Groznykh)

Born in Russia. Hacker, sailor. Resident of C-base hackerspace in Berlin, Germany. Previously a data scientist, he is now working on machine learning art in VR. His goal is to understand the nature of consciousness through the lens of machine intelligence.

Bioroboty 019

В состав арт-группы входят медиахудожники Алена Королева (1995), Марта Михайлова (1996), Виктория Романова (1996) и Светлана Сидорова (1996). Bioroboty 019 создают ироничные высказывания на темы, предлагаемые многочисленными художественными конкурсами, часто саботируя свое в них участие. Работы группы объединяет сатирическая рефлексия над идеями постгуманизма и гендерной самоидентификации, смело заходящая на поле сайнс-арта. Все члены группы живут и работают в Санкт-Петербурге (Россия).

Bioroboty 019

Art group of media artists Alena Koroleva (born in 1995), Marta Mikhailova, Victoria Romanova and Svetlana Sidorova (all born in 1996). Bioroboty 019 makes ironic remarks on themes offered by different art competitions, often sabotaging its own participation in them. The group's work consists of a satirical reflection on ideas of posthumanism

and gender self-identification, and boldly enters the field of science art. All group members live and work in St. Petersburg, Russia.

Kymatic Ensemble

Ансамбль современной альтернативной музыки. Участники ансамбля экспериментируют как с академической, так и с популярной музыкой, игнорируют любые жанровые и стилевые границы и мыслят музыкальное произведение в категориях перформанса, духовной практики и живого эксперимента. Kymatic является не просто ансамблем, но импровизирующей электроакустической группой, творческой лабораторией и междисциплинарной кураторской командой. Kymatic действует вне коммерческого и институционального контекстов, перемещаясь по разным художественным территориям: участники группы чередуют филармонически строгие программы с импровизационными и электроакустическими выступлениями, а авангардные партитуры — с «аутсайдерскими» сочинениями. Сергей Зыков — тепп, электроника, клавиши. Дмитрий Ремезов — синтезатор, электроника. Антон Изгагин — виола да гамба, синтезатор. Алина Петрова — альт, электроника. Алексей Чичилин — электрогитара. Сергей Храмуцевич — саксофон.

Kymatic Ensemble

Alternative ensemble of contemporary music which performs new experimental music. The ensemble finds its music in the scores of composers that exist somewhere in the gaps between academic and so-called pop music, ignore genre and style, and conceive the music piece in the categories of performance, spiritual practice, and live experiment. At the same time, Kymatic itself is not just an ensemble which replicates unusual sounds: it is an improvising electro-acoustic group, a creative laboratory, and sometimes even a curatorial team that comes up with interdisciplinary projects on the move. Kymatic operates outside commercial or institutional contexts, intuitively moving across various artistic territories: rigorous philharmonic programs alternate with improvisational and electroacoustic performances, and established avant-garde scores — with obscure and purely 'outsider' compositions.

kymatic.typeandhand.com/

KMPST

Московский коллектив импровизационной музыки, основанный в конце 2010-х архитекторами Никитой Цымбалом и Иваном Плевным — визуальными художниками и энтузиастами экспериментальной музыки. Эстетика произведений KMPST исключает использование визуальных эффектов и обращается к акустическому воображению, к присущим ему универсальным структурам, образам и формам.

KMPST

Moscow free improv art collective founded in the late 2010s by two architects, Nikita Tsybmal and Ivan Plevin, long-time experimental music enthusiasts, and experienced visual artists. For a change, they decided to completely eliminate any visual element from their joint creative output, forced to find common structures and realize images and shapes and forms from their imagination entirely in the sonic field, through a series of self-produced, self-arranged improvisational sessions with minimum overdubs. For Cyfest artists preparing newly made performance Radiot based on mixed electronics live and radio frequency field recordings which uses as base for whole composition.

MASBEDO

Творческий дуэт итальянских художников Николо Массачцы (1973) и Якопо Бедоньи (1970), которые работают вместе с 1999 года, фокусируясь на возможностях видео-арта и видеoinсталляции. Их исследования, посвященные теме некоммуникабельности современного общества, поражают как интимные, так и социально-политические и культурно-антропологические проекты. Их творчество представляет собой

синтез театра, перформанса, архитектуры и кино или видео. Работы MASBEDO выставлялись в музеях, на фестивалях и в различных арт-институциях по всему миру, включая биеннале «Манифеста-12» (Палермо, Италия), Венецианскую биеннале (Италия), Дом мировых культур НКВ (Берлин, Германия), Музей современного искусства (Загреб, Хорватия), Мультимедиа-арт-музей (Москва, Россия), Национальный музей Центр искусств королевы Софии (Мадрид, Испания), музей MAXXI (Рим, Италия) и Vestfossen Kunstlaboratorium (Осло, Норвегия).

MASBEDO

Italian artistic duo of Nicolò Massazza (born in 1973) and Iacopo Bedogni (born in 1970) who have worked together since 1999, focusing on the potential of video art and video installation. Developed around the theme of incommunicability in contemporary society, their research has produced both intimate projects and more socio-political and anthropological-cultural productions. Their work is a synthesis of theatre, performance, architecture and video or cinema. Their artworks have been exhibited in museums, art institutions and at festivals all over the world, including Manifesta 12 Biennial (Palermo, Italy); Venice Biennale (Italy); Haus der Kulturen der Welt (Berlin, Germany); Museum of Contemporary Art (Zagreb, Croatia); Multimedia Art Museum (Moscow, Russia); Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia (Madrid, Spain); MAXXI Museum (Rome, Italy), and Vestfossen Kunstlaboratorium (Oslo, Norway).

masbedo.org/

Неско (Хуан Мануэль Каррильо Росалес)

Родился в 1977 году в Буэнос-Айресе (Аргентина); еще ребенком переехал с семьей в Мадрид (Испания). В начале 1990-х присоединился к хип-хоп- и граффити-движению в Мадриде, работал вместе с известными городскими художниками и выигрывал конкурсы граффити. Один из самых важных своих проектов он разработал совместно с арт-командой Цирка дю Солей и Ферраном Адриа в клубе Heart Ibiza. Участвует в проектах по созданию дизайна, уличной живописи, видео-мэппинга и мультимедийного искусства для таких известных брендов, как Hard Rock, Volvo, Ushuaia Ibiza, Pacha Group, Moët & Chandon, Warner, Carpe Diem, Aston Martin, и таких художников, как Свен Вет и Tale of Us. Его приглашают на фестивали в США, Испании, Польше, Венгрии, Германии, Англии. Живет и работает на Ибисе (Испания).

Necko (Juan Manuel Carrillo Rosales)

Born in 1977 in Buenos Aires, Argentina. Necko spent part of his childhood with his family in Madrid. In the early 1990's he came into contact with the hip hop movement and graffiti in Madrid, painting with renowned urban artists and winning graffiti competitions. One important projects he developed was with the Cirque du Soleil art team and Ferran Adrià in Heart Ibiza. He participates in projects of urban painting, design, projection-mapping and multimedia art for important brands such as Hard Rock, Volvo, Ushuaia Ibiza, Pacha Group, Moët & Chandon, Warner, Carpe Diem and Aston Martin, and artists such as Sven Våth or Tale of Us, among others. He has taken part in festivals in the United States, Spain, Poland, Hungary, Germany and the UK. Lives and works in Ibiza, Spain.

neckoart.com/



КИБЕРФЕСТ-12 КАТАЛОГ ФЕСТИВАЛЯ

Редакторы-составители
Лидия Грязнова, Марина Карасик

Дизайн
Александр Менус

Литературные редакторы
Ольга Набокова (русский язык)
Яна Михалина (английский язык)

Переводчики
Яна Михалина, Саймон Паттерсон,
Анастасия Зольникова,
Сергей Полотовский

Корректоры
Александра Багульник
(русский язык)
Яна Михалина,
Саймон Паттерсон
(английский язык)

CYFEST 12 FESTIVAL CATALOGUE

Editors-in-Chief
Lydia Griaznova, Marina Karasik

Design
Alexander Menus

Copy Editors
Olga Nabokova (Russian)
Yana Mikhailina (English)

Translators
Yana Mikhailina, Simon Patterson,
Anastasia Zolnikova,
Sergey Polotovskiy

Proofreaders
Alexandra Bagulnik (Russian)
Yana Mikhailina, Simon Patterson
(English)

ISBN 978-5-6040806-5-8

Отпечатано в типографии «Премиум-пресс»
Санкт-Петербург
Printing Premium-Press
Saint Petersburg



© Права на все опубликованные произведения, фотографии принадлежат художникам, фотографам, галереям, музеям
© Права на все тексты статей принадлежат авторам

© The rights to all works and photographs published are held by the artists, photographers, galleries and museums
© The rights to all texts of articles are held by the authors

Франц Черами (Италия)

Цветы молнии

видеомэппинг, Санкт-Петербург, 2019

куратор Изабелла Индольфи

«Цветы молнии» — это глобальный художественный проект обновления городов, который исследует окраины по всему миру. Зброшенные здания, слаборазвитые территории и малоимущие районы ярко расцветают, как красочные неприхотливые цветы среди современных руин.

Цифровая живопись Франца Черами на поверхностях города распространяется вирусным и непредсказуемым путем. С помощью техники видеомэппинга и смешанной аналоговой/цифровой живописи он создает психоделические цифровые граффити, существующие всего одну ночь.

Проект «Цветы молнии» освещает города, обновляет пространства и создает новые городские нарративы для размышления об экологической устойчивости и качестве жизни будущего.

Стартовав в Неаполе, гастроли «Цветов молнии» прошли через Рим, Ереван, Санкт-Петербург, а в конце 2019 года посетят Мадрид и Берлин, прежде чем отправиться в другие крупные мировые столицы.

Проект осуществляется при поддержке Fondazione Cultura e Arte (in the Fondazione Terzo Pilastro), Неаполитанского университета имени Суора Орсола Бениказы, Итальянского посольства в Армении, Cyland Media Art Lab и издательского дома Editoriale Scientifica.

Franz Cerami (Italy)

Lighting Flowers

videomapping, Saint Petersburg, 2019

curated by Isabella Indolfi

Lighting Flowers is a global art project of urban regeneration that explores peripheries all around the world. Abandoned buildings, underdeveloped areas and degraded districts bloom brightly like colorful resilient flowers among contemporary ruins.

Franz Cerami's digital painting expands in a viral and unpredictable way on the surfaces of the city. With the help of videomapping techniques and with a mixed analog/digital painting, he creates psychedelic digital graffiti that last just one night.

Through the exploration, *Lighting Flowers* draws new maps of cities, following historical-cultural coordinates within which each work of art takes shape.

Originating in Naples, the *Lighting Flowers* tour passed through Rome, Yerevan, and St. Petersburg; next stops are São Paulo, Palermo, Madrid, Berlin and other major world capitals.

The project is supported by the Fondazione Arte e Cultura, Fondazione Terzo Pilastro the Suor Orsola Benincasa University of Naples, the Italian Embassy in Armenia, Cyland Media Art Lab and the Editoriale Scientifica Publishing House.





NON
NON

SomeK

