



Мастерская Киберфест: Точка Зрения



СЫЛАНД

16.11.2016–02.12.2016

Музейный центр РГГУ

Директор: *Ирина Баканова*



Кураторы:

Анна Франц, Наталия Каменецакая

Организаторы:

Российский государственный гуманитарный университет
Творческий Союз художников России
Лаборатория медиа-искусства Сайлэнд

Художники: *Константин Худяков, Анна Франц, Иван Говорков, Елена Губанова, Александр Грачев, Сергей Комаров, Александра Дементьева, Рональд Дагонье, Эльс ван Рил, Чин Сиен, Софья Овчинникова, Наталия Каменецакая, Кирилл Горемыкин, Группа RDS Vision: Ирина Нараева, Надежда Умитбек*

На отдельных панелях будет демонстрироваться видеомарафон из архивных материалов фестиваля КИБЕРФЕСТ за прошедшие 10 лет.

Куратор: *Виктория Илюшкина*

Точка Зрения – международная выставка мультимедийного искусства, представленного художниками России, Бельгии и Республики Корея.

Выставка проходит под эгидой медиа-арт проекта «Мастерская Киберфест» как часть программы ежегодного международного фестиваля КИБЕРФЕСТ, организатор Syland Медиа Лаб.

«Мастерская Киберфест» участвует в художественном образовательном проекте ТСХР «Творческие мастерские».

Точка Зрения – это попытка творческого рассмотрения феномена сосуществования обычного и уникального, личного и общественного, романтического и тривиального, – всего того, что наполняет наш мир.

На выставке представлены аудио-визуальные и интерактивные инсталляции-«видения» современного мира с точки зрения художника – в философском, историческом и оптическом смыслах. Условно, мировоззренческие позиции художников возможно разделить: в своих произведениях одни авторы рассматривают глобальные аспекты современной действительности, другие фокусируются на частных, относительных смыслах.

Некоторые из представленных проектов можно отнести к сфере метафизического или трансцендентального, фокус иных произведений направлен на проблемы внутреннего миропостроения, на создание некоей зоны личного комфорта в мире непрерывных изменений. Но эти различные точки зрения все же совместимы, динамичны и мобильны – в зависимости от установленной дистанции.

Но каждый художник – немного Декарт. Правда, создавая собственную систему координат, точкой опоры является он сам. И эту свою систему художники

наполняют своим сознанием и знаниями, идеями, сомнениями, чувствами, – которые, они, по сути, проецируют на «видимый» мир.

- Однажды Рене Декарт весь день пролежал в кровати, думая о чем-то, а муха жужжала вокруг и не давала ему сосредоточиться. Он стал размышлять, как бы описать положение мухи в любой момент времени математически, чтобы иметь возможность прихлопнуть ее без промаха. И придумал декартовы координаты, одно из величайших изобретений в истории человечества. Это открытие было сделано в 1637.

Легенда

Точка Зрения: авторы и проекты



Константин Худяков

Заслуженный художник РФ
Действительный член
Российской академии художеств
Один из родоначальников цифрового
искусства (digital art) в России.

ИЛЬЯ РЕПИН. НЕ ЖДАЛИ
VR-Инсталляция
Сtereo-лайт-панель, шлем виртуальной
реальности, 70x70см. 2016



Сейчас нас уже невозможно убедить в том, что плоская картинка на экране — окно в другой мир, мы сразу видим подделку. Высокачественные принты на металле, холсте, стекле и пр., цветное кино, видео высокой четкости, интерактивные экраны, трехмерное изображение, VR-360, — все это только первые шаги на пути к созданию действительно Глубокого погружения в произведение художника. Впервые в России в экспозиционной практике изобразительных искусств используется формат VR-360 градусов, что позволяет зрителю переместиться внутрь плоской картины и ощутить невероятный эффект виртуальной реальности.

Инсталляция является фрагментом проекта «Цифровое зазеркалье 2.0», который последовательно развивает и продолжает серию проектов «Искусство Высокого разрешения», «Искусство Глубокого погружения 1,2,3,4», «Цифровое зазеркалье 1.0».



Анна Франц

Медиа-художник и куратор.
Призы и награды за видеоинсталляции и анимацию.
Живет и работает в Санкт-Петербурге и Нью-Йорке.

ДОРОГА

Анна Франц, CYLAND Media Lab
Интерактивная инсталляция-объект.
Старые чемоданы, аудио. 2015



Прошлое помнится отрывками, особенно когда движешься не сам. Я ужасно люблю путешествовать, особенно в поездах - ведь лежишь! Сделать ничего по этому поводу не можешь, однако мчишься! К цели.

Может быть и не нужно туда мчаться, но обстоятельства таковы, что подумать о жизни (лёжа) всё равно придётся. И тогда уже вспомнится детство, и ощущение нагретого солнцем моха, когда на него ложишься щекой, он такой жёсткий немножко, но добрый, потому что нагрелся и пахнет каким-то морем, хотя моря за 50 км нет.

Пахнет и монетка горячим, которая отскочила из-под поезда с рельса, куда мы её с ребятами положили. И совсем уж загадочно пахнет чемодан, который «бывалый».

Мама рассказывала такую историю, у нас был шкаф, в который во время блокады попал осколок бомбы, и... проделал в шкафу дырку. Переносимся на 25 лет позже и я, трехлетняя, стою перед шкафом. Чёрная, СТРАШНАЯ ДЫРА меня ужасает. «Мама, а ведь правда там только вещи?»

Я не помню, что ответила Мама, но я так рада, что ВЕЩИ остались со мной!



Елена Губанова Иван Говорков

Елена Губанова – член Российской академии художеств, лауреат художественной премии им. Сергея Курехина в номинации «лучший визуальный проект» (2013 г.). Живет и работает в Санкт-Петербурге.

Иван Говорков – член РАХ, почетное звание, награды. лауреат художественной премии им. Сергея Курехина в номинации «лучший визуальный проект» (2013 г.). Живет и работает в Санкт-Петербурге.



Одна из новых инсталляций художников - «Хранение времени». Тень зрителя, падая на стену из картонных коробок для хранения вещей, «включает» звуки тиканья часов в разной тональности и громкости. Чем больше теней - тем громче и разнообразнее звуки часов и «личное время каждого» вливается в поток звуков. Когда все зрители уходят вместе со своими тенями, «вселенная» замолкает и время «останавливается» ... время существует из-за тебя, оно лишь тень того, чем ты являешься...

ХРАНЕНИЕ ВРЕМЕНИ
Елена Губанова, Иван Говорков
Инженер: Алексей Грачев
Смешанная техника: 48 картонных коробок (размер варьируется), динамики контроллеры, датчики движения 4 лампы
Тираж 1/3 + 2 а/р. 2016



Александра Дементьева

Медиа-художник. В 2005 г. получила Первый приз интернационального фестиваля VAD за лучшее одноканальное видео, Жерона, Испания.

В 2008 г. – специальное упоминание жюри, Фестиваль Медиа Форум, Московский международный кинофестиваль. Живет и работает в Москве и Брюсселе.



DRAMA-HOUSE:
Руководство
пользователю по
искусству управле-
ния жизнью
Интерактивная
видеоинсталляция
2009

Основной интерес Александры Дементьевой как художника — применение социальной психологии, теории восприятия, бихевиоризм и развитие повествования через точку зрения субъективной камеры. В центре всех ее работ лежит ясно выраженная идея взаимодействия между произведением искусства и зрителем, возникающая благодаря новейшим технологическим способам создания изображения.

В научной фантастике телевидение часто становится интерактивным. Зритель решает не только то, что ему смотреть, но и как будут развиваться события в сериале или фильме. *Dramhouse* позволяет заглянуть в будущее индустрии развлечений. Зритель становится богом: от его действий зависят судьбы обитателей обычного европейского дома. Достаточно только нажать на звонок с номером квартиры. Видеопроекция демонстрирует нам дом

в натуральную величину. В каждом из восьми окон разыгрывается определенный сюжет. Как в «Человеческой комедии» Бальзака, зритель наблюдает за жизнью почти всех слоев европейского общества, от обеспеченного среднего класса до низов — наркоманов и мелкого криминала. То, что их ждет в результате вашего звонка, зависит от количества и последовательности нажатий.

Дементьева, конечно, не позволяет зрителю стать полноценным демиургом. Он — наблюдатель, вуайерист, который может только подглядывать и ждать развязки. Мы часто заглядываем в освещенные окна. *Dramhouse* дает нам в руки рычаги управления чужой судьбой, но и заставляет почувствовать естественные границы нашего личного влияния на ход вещей. В этой игре — как, наверное, и в жизни — все ходы записаны.

Валентин Дьяконов



Сиен Чин

Медиа-художник, лауреат международных премий.

Произведения находятся в музейных и частных коллекциях.

Живет и работает в Республике Корея.



PASS

Видеодокументация
перформанса

Свет, музыка, танец
мультимедиа-арт

Одноканальное видео
50 мин. 2016

Этот перформанс со светом в роли медиума, собирающего воедино музыку, танец и мультимедийное искусство, был задуман для того, чтобы представить новый мир- путешествие во времени, подобный световому потоку, который объемлет все существующие потоки света.



Элс ван Рил

Художник, режиссер и продюсер кино-, видео- и театральных постановок. Призер многочисленных международных конкурсов экспериментального видео. Живет и работает в Брюсселе.

OMER

Интерактивная видеоинсталляция
Кинофильм 16 мм, видеопроекция
30 сек. Сенсор движения, ч.б. фотопортрет Омера Коена (1950) 2014



Кинофильм-инсталляция OMER — попытка вдохнуть новую жизнь в остановленный кадр. Как будто бы непрерывно проецируемое движение на застывший в кадре портрет способно оживить запечатленного на нем человека... Если бы такое было возможно.



Рональд Дагоннье

Медиа-художник. Участник международных выставок и фестивалей. Один из основателей мультимедийного фестиваля в Льеже.

Живет и работает в Льеже.

ДИАЛЕКТИК

«ПРЕСТУПЛЕНИЯ И НАКАЗАНИЯ»

Видеинсталляция

Видеомapping на моторизованный 3D принт. Звуковой отрывок из диалога фильма Л. Куледжанова «Преступление и наказание» (1970). 2016



Инсталляция представляет звуковую 3D волну-объект, вырезанный лазером из диалога в фильме «Преступление и наказание».



Наталья Каменецкая

Художник, арт-критик, участница и куратор международных и региональных художественных проектов. Живет и работает в Москве.



Кирилл Горемыкин

Молодой художник, программист, создает видео-звуковые композиции. Живет и работает в Москве.



КРУГИ

Видеинсталляция
2016

Наталья Каменецкая
Видеопроекция
анимация, объект

Кирилл Горемыкин
Музыкальная
композиция, саунд

Из серии «Прозрачные лабиринты»

Сквозь прозрачные лабиринты продолжают своё движение анимированные истории-проекции текстов времён, культур и ассоциаций.



Софья Овчинникова

Молодой медиа-художник. Создает художественные мультимедийные произведения и анимацию. Живет и работает в Москве.

ЗАПАСНОЙ ВЫХОД
Инсталляция / смешанная техника
2015



*Люк, как запасной выход.
Вход в бункер, при открытии крышки небо оказывается перевернутым сознанием и абсурдом происходящего. Этот сигнал страха и крик о помощи может быть услышан в ситуации тотальной войны всех со всеми.*



Группа RDS Vision: Умит Бек Ирина Нараева

Авторы ряда совместных мультимедийных проектов. Лауреаты в номинации фото/цифровые технологии международного выставочного проекта “Ландшафты абстракции”, 2016.

Люся Бек

Компьютерная графика

Сергей Бек

Программирование и анимация



ЦИКЛ ЦИКЛ ЦИКЛ ЦИКЛ
ЦИКЛ ЦИКЛ ЦИКЛ ЦИКЛ
Мультимедийная инсталляция:

Циклическая видеопроекция, 300x400 см
2 металлические скульптуры, 70x50x30
Текстовая проекция (20x300)

*Про живопись видеодокументация
преобразования трансформации
раскрашенная фотография (тоже почтенная тема) раскрашенная фотография компьютерно преобразованной живописи (дигитальное - аналоговое) видео-движущаяся картинка-раскрашенная фотография 2 части инсталляции Калейдоскопический и «анаморфический» взгляд система взаимообращенных образов мимезис, уподобление колизея жуку коллектива летающих жуков летающим тарелкам процесс становления, неустойчивость*

Рябь, преломление водой, овеществление материализация эфемерного отражения противоположенного камню колизея. В жуков тараканов плесень грибы взгляд через другие предметы привлечение множественных точек зрения паноптикум метаморфозы колизея фиксация руин ушедших цивилизаций разбросанных по огородам обман времени и зрения архитектура меняющаяся как живая природа все будет разрушено и преобразовано.



Алексей Грачев

Молодой художник, программист, создает интерактивные программы и художественные мультимедийные произведения.

Живет и работает в Санкт-Петербурге.

Сергей Комаров

Молодой художник, программист, создает интерактивные программы и художественные мультимедийные произведения.

Живет и работает в Калуге.



СУБЪЕКТИВАЦИЯ ЗВУКА

Перформанс / Звуковая скульптура
Мастер-класс

Существуют две технологии звукового синтеза: цифровая и аналоговая. Если мы откажемся от серийных решений для того или иного синтезатора, мы сможем найти бесконечное количество вариантов для создания звуковых форм - от простых осцилляторов до сложных генеративных алгоритмов. Путь авторов представляет собой стремление достигнуть звукового минимализма и продолжение творческого процесса в ходе создания музыкальных произведений и форм, в которых выбор сводится к субъективной тенденции каждого из них к определенному звучанию.

Во время мастер-класса будут обсуждаться две платформы для создания звуковых произведений:

1. Цифровая.

При использовании примера патча 2008, созданного в условиях MAX/msp (авторы: С. Комаров и А. Грачев).

2. Аналоговая. При использовании модульного синтезатора "Buchla".

Участникам расскажут о возможных критериях выбора для двух несхожих подходах и диаметрально противоположных воплощениях.

ВИДЕОМАРАФОН

Куратор: *Виктория Илюшкина*



Виктория Илюшкина

Куратор видеоархива, собирает международную видеопрограмму для ежегодного фестиваля CYBERFEST



THE FEAST OF
TRIMALCHIO
AES+F
Скриншот
КИБЕРФЕСТ 10
2009

CYLAND видео-архив существует с 2008 года. Это первый в России он-лайн архив, в котором работы видео художников стали доступны аудитории для просмотра в сети.

Видео-архив задуман как платформа для сетевой работы и взаимодействия художников, программистов, видео-операторов, инженеров, педагогов в области искусства, кураторов из разных стран. Его основная задача - стать средством обмена профессиональной информацией- и дать художникам возможность продвигать свои произведения. Коллекция *CYLAND* включает: видео-арт, экспериментальные фильмы, компьютерную графику, 3D анимацию, *stop-motion* анимации, поэтические видео, видео-документацию художественных и образовательных проектов в области новейших технологий. В настоящий момент в коллекции более 400 видео, представлены около 100 художников и 20 художественных коллективов из России, а также около 30 художников из других стран.

Выставки и показы программ прошли в Великобритании, Франции, Бразилии, Турции, Америке, Германии, Италии, Швеции, Восточной Европе.

Архив обеспечивает доступ к произведениям видео-арта с целью создания выставок и мероприятий в рамках образовательной и культурной сферы. Куратор видеоархива Виктория Илюшкина собирает международную видеопрограмму для ежегодного фестиваля CYFEST.

В настоящее время в связи с ростом коллекции и адаптации к быстро меняющимся технологиям архив использует платформу Ascribe для авторизации, хранения и демонстрации видеоработ.