

Presentation
of the digital
video program
**To Touch
the Sky**

The Russian
premiere of
the film by Bjørn
Melhus **Freedom
and Independence**
(2014)

Презентация
цифровой видео-
программы
**Дотянуться
до небес**

Премьерный
показ фильма
Бьёрна Мельхуса
**Свобода
и Независимость**
(2014) в России



2-12/02/2018

Санкт-Петербург, Россия

КИЕВФЕСТ

Прогноз погоды:
цифровая облачность

Генеральный
спонсор bigdatasolutions.ru
BIG DATA SOLUTIONS

78

Генеральный
медиа-партнер

6+

LIMBOLAND PRODUCTIONS
PRESENTS



FREEDOM & INDEPENDENCE

WRITTEN, DIRECTED, PERFORMED, EDITED AND PRODUCED BY BJÖRN MELHUS. DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY EIKE ZULLEGG. SOUND MUSIC MAX SCHNEIDER. COSTUME DESIGNER A. WINKEL. CASTING JULIA NEUENHAUSEN. STYLING FELIX OTT. CHOREOGRAPHY HELGA WRETMAN. ADDITIONAL PERFORMERS JÖRG BRINKMANN, CARSTEN FRÄMKE, TOMMY GROV, RALF HENNING, KLAUS PAPE, MANU WASHAUS, CHLOE, JOEL & OLIVER BECK. LOCATION MANAGER FELIX LAUBSCHER, CAN SUINGU. VISUAL EFFECTS MIKE ORTHWEIN. COLORIST STEFAN KING. GROOMER JAVIER BENÍTEZ. PRODUCTION YUKI JUNGESBLUT. PRODUCED BY LIMBOLAND PRODUCTIONS © 2014. SPECIAL THANKS TO GALLERIE PATRICK EBENSPEIGER, JÖRG HEITMANN, SILENT GREEN KULTURQUARTIER.

With the support of:  

Премьерный показ фильма Бьёрна Мельхуса **Свобода и Независимость** (2014) в России



Экспериментальный фильм Бьёрна Мельхуса исследует смещение глобальной идеологической парадигмы к новым формам религиозного капитализма, сталкивая идеи самопровозглашенного философа-объективиста и писателя Айн Рэнд с евангелическим содержанием популярного американского кинематографа. Современная сказка, в которой автор сам играет все роли, снималась в берлинском морге и новых районах Стамбула. Фильм начинается в сакральном пространстве, где Рэнди — персонаж, отсылающий к Айн Рэнд, — через медиума создает два цифровых облака и отправляет их в путешествие по мегаполису. И там они материализуются как мистер Свобода и миссис Независимость.



Бьёрн Мельхус



Бьёрн Мельхус родился в Кирххайм-унтер-Текке в 1966 году и учился на факультете изящных искусств по специальности кино/видео в Брауншвейгском университете искусств с 1990 по 1997. Он был членом Германской службы академических обменов (DAAD) в Калифорнийском институте изящных искусств в Лос Анжелесе и в федеральной земле Нижняя Саксония в Международной студии и кураторской программе (ISCP) в Нью Йорке. Он участвовал в выставках в Музее американского искусства Уитни в Нью Йорке, в восьмой Стамбульской биеннале, Венской биеннале в (1998/2011), в Центре искусства и креативных технологий в Ливерпуле (FACT), в галерее "Сerpентайн" в Лондоне, в музее Шпренгеля в Ганновере, музее Людвига в Кёльне, в Центре искусств и медиатехнологий в Карсруэ (ZKM), в Денверском художественном музее, и во многих других. Бьёрн Мельхус преподает изящные искусства/виртуальную реальность в Школе искусств и дизайна Кассель с 2003 года. Бьёрн Мельхус живет и работает в Берлине с 1987 года.

Свобода и Независимость



Куратор
Виктория Илюшкина (Россия)

Участники

Таня Ахметгалиева (Россия)
Александр Борисов (Россия)
Ксения Галкина (Россия)
Иван Говорков (Россия)
Карина Голубенко (Россия)
Бен Гроссер (США)
Елена Губанова (Россия)
Данини (Россия)
Александр Дюпюи (США)
Андрей Касай (Россия)
Алина Квирквелия (Россия)
Егор Крафт (Россия)
Ариан Лозе (Бельгия)

Грег Маршалл (Канада)
Эден Митценмахер (Нидерланды)
Жан-Мишель Роллан (Франция)
Марк Сайфер (Австралия)
Максим Свищёв (YotoYO) (Россия)
Александр Сенько (Россия)
Андреа Станислав (США)
Ребекка Тритшлер (Нидерланды)
Пекка Тюнккюнен (Финляндия)
Кюсти Фраун (Германия)
Александр Шишкин-Хокусай (Россия)
AUJIK (Швеция)

Презентация цифровой видео- программы **Дотянуться до небес**



Самые смелые фантазии человечества, мечты о славе, о мгновенном перемещении в пространстве, о заоблачных высотах и других планетах уже практически осуществлены сегодня. Наши мысли и чувства мигрировали в цифровые облака, в компьютеры и гаджеты. Наши тела обретаются в невозможно высоких башнях, в пустынях, в космосе — в прежде не пригодных для жизни местах, а сознание беспрепятственно путешествует по миру. Два мира, реальный и виртуальный, впились друг в друга так, что их уже не разделить. Непредставимое становится реальностью! Цифровая видеопрограмма 11-го фестиваля «Киберфест» представляет отобранные в ходе конкурса видео-арт-работы современных российских и иностранных художников, созданные в различных инновационных жанрах: гиф-анимация, нет-арт, 3D-графика, 3D-анимация, перформанс, генеративная графика, цифровой коллаж, мокьюментари, экспериментальный фильм. Костяк программы составили художники из Петербурга и Москвы.



Александр Борисов (Россия)

ВЕЧЕРИНКА ЧАСТИЦ

2017, фрагмент

«Вечеринка частиц» — анимационная часть проекта Александра Борисова «Верхний мир», посвященного архитектурной скульптуре Петербурга. Автор рассматривает античных богов и героев, исторических и вымышленных персонажей, мифических тварей и даже орнамент не только как эстетически привлекательные объекты, но и как локальную семиотическую систему, карту памяти и культурный код.

Alexander Borisov (Russia)

PARTICLES PARTY

2017, fragment

"Particles Party" is the animated part of the project by Alexander Borisov, "Upper World", dedicated to the architectural sculpture of Petersburg. Classical gods, heroes, historical and legendary characters, mythical beasts and even plants are seen by the author not only as an aesthetically attractive object, but also as a local semiotic system, a memory card and a cultural code.



Ксения Галкина (Россия)

Я — ГОЛОГРАММА

2016

Мокументари о людях, которые стали голограммами. Быть голограммой значит не иметь тела, сделаться полностью цифровым в физическом смысле. Работа отсылает к идее Константина Циолковского об окончательном переходе человека из материального состояния в энергетическое. «Лучистое человечество» он видел последним этапом эволюции. Голограмма — это новая технология, изменяющая существование человека, эволюция или очередной способ побега из реального мира?

Ksenia Galkina (Russia)

#IAMANOLOGRAM

2016

#IAMANOLOGRAM is a mockumentary video about people who have become holograms. To be a hologram means ceasing to have corporeal form, becoming completely digital in the physical sense, and not having a body.



The work refers to the idea of Konstantin Tsiolkovsky about the final transition of the human being from a material state to an energy state. He saw the "radial humanity" as the last stage of evolution. Are holograms a new technology which changes the existence of human beings, an evolution or another form of escape from the real world?

Бен Гроссер (США)

КАСАЯСЬ ЭКРАНОВ (КАРТОЧНЫЙ ДОМИК)

2016

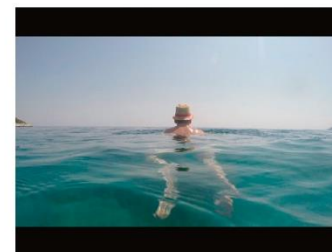
Художник исследует взаимодействие человека с компьютером на материале популярного телесериала «Карточный домик», выявляя не только движения, с помощью которых герои управляют своими сенсорными экранами, но и то, как техника, в свою очередь, управляет людьми.

Ben Grosser (USA)

TOUCHING SOFTWARE (HOUSE OF CARDS)

2016

This is a supercut of touch-based human-computer interactions from the popular Netflix show "House of Cards". The result illustrates not only how the show's actors perform the manipulation of software, but also how software performs through the actors in return.



Елена Губанова, Иван Говорков (Россия)

СЛАВА МИРОВАЯ!

2017

Ироничное высказывание об истинной мотивации художественного творчества. Только этот горизонт влечет современного художника, все остальное — лишь выдумка лукавого ума.

Elena Gubanova, Ivan Govorkov (Russia)

WORLD FAMOUS!

2017

An ironic statement by the authors about the main motivation of artistic work. Only this prospect attracts the modern artist, everything else is just the invention of a devious mind.

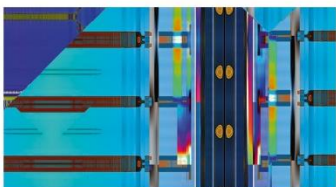


Данини (Россия)
Esc/BSOD_1993
2017

Появление первых персональных компьютеров в 1990-е годы было не менее желанным, чем политические перемены. Обновление операционной системы и обновление системы государственной — за этими двумя процессами можно было следить, испытывая одинаково сильные переживания. Притом общественная реальность давала сбой так же часто, как виртуальная. 1993-й — год «синего экрана смерти» и горящего Белого дома. Теперь о фатальных ошибках обеих систем напоминают разбросанные по сети описания кровавых событий и ироничные подписи BSOD (Blue Screen of Death) к мемам.

Dagnini (Russia)
Esc/BSOD_1993
2017

The appearance of the first personal computers in the 1990s was no less welcome than the political changes. The update of an operating system and the update of the state system — people could follow these two processes with equally strong feelings. However, the social reality failed as often as the virtual one. 1993 was the year of the “blue screen of death” and the burnt White House. Today, both the descriptions of the bloody events that occurred at that time and the ironic inscriptions “BSOD” (Blue Screen of Death) remind us of the fatal errors of both systems.

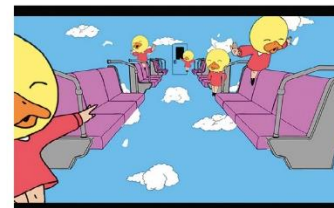


Александр Дююи (США)
ТРИ ПУТИ
2017

Основой для генерации звука и видео в этой работе становится движение трех объектов. Путь трех виртуальных микрофонов лежит в программное обеспечение, и возникает связь между движением каждого из них и результирующим звуком. Пути микрофонов используются и для перемещения пикселей в системе видео-фидбэка. Так создается свободная, но интуитивно понятная связь между аудио- и видеорядом.

Alexander Dupuis (USA)
THREE PATHS
2017

“Three Paths” uses the motion of three points as the basis for generating sound and video. Three virtual microphones feed back in software, with this feedback creating an emergent relationship between the motion of each mic and the resulting sound. The microphone paths are also used to move pixels in a video feedback system, building a loose but intuitive audiovisual relationship between the audio and the visuals.

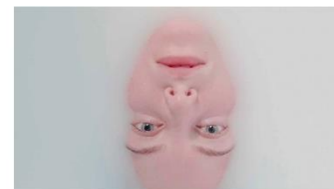


Андрей Касай (Россия)
КАЖЕТСЯ
2017

Анимационный клип «Кажется» — часть трилогии сюрреалистичных видео, созданных художником-иллюстратором Андреем Касаем (Flakonkishochki) на песни группы «Мумий Тролль». Азиатского вида девочка пробирается, вагон за вагоном, сквозь бесконечный поезд, а этот поезд на самом деле — волшебный пес, взрезающий и трансформирующий пространства наших фантазий.

Andrey Kasay (Russia)
SEEMS
2017

The animation clip “Seems” is a part of the trilogy of surrealist videos created by the illustrator artist Andrey Kasay (Flakonkishochki) to songs of the band Mumiy Troll. The Asian-looking girl is making her way, car after car, through an infinite train, but this train is actually a magical dog that cuts open and transforms the spaces of our fantasies.



**Егор Крафт, Алина Квирквелия, Карина Голубенко (Россия),
Пекка Тюнккюнен (Финляндия)**
ЭЙР КИС
2017

«Эйр Кис» — это тизер фильма об организации нового общества, где все процессы управляются искусственным интеллектом, заменившим

государственные институты в результате автоматизации всех сфер жизни. Стираются границы между субъективностью жителя и Плазмой — адаптивной системой, которая постоянно трансформируется и самостоятельно изменяет алгоритмическое законодательство в соответствии с ценностями, убеждениями и поведенческими особенностями каждого пользователя. Таким образом, эта новая экосистема одновременно превращается в его внутренний голос и персонального психотерапевта.

Egor Kraft, Alina Kvirkveliya, Karina Golubenko (Russia), Pekka Tynkkynen (Finland)
AIR KISS
 2017

"Air Kiss" is a film and web-based project portraying a scenario where citizenship is a digital membership — and ownership — to a collectivized system in which governance is done by AI. The project explores the social, political and aesthetic repercussions of algorithmic decision-making executed based on citizens' location and behavior. It takes a critical standpoint towards a future society — neither a dystopia nor a utopia — where state and corporate governance is rendered obsolete through collectively owned and globally distributed neural networks which provide state functions as virtual services.

Ариан Лозе (Бельгия)
СУБОРДИНАЦИЯ
 2015

«Субординация» — часть проекта, созданного Ариан Лозе по приглашению берлинского центра Medienwerkstatt для дрезденского культурного пространства Kraftwerk Mitte. Это эксперимент, затрагивающий понятия контроля и доминирования. Возможность подвергнуть сомнению роль подчиненного, выполняющего приказы. В этом проекте Ариан все делает сама, будучи одновременно актрисой, оператором и режиссером. Она приглашает зрителей поиграть в исследователей гипертекста.

Ariane Loze (Belgium)
SUBORDINATION
 2015

This work is part of a research project created at the invitation of Medienwerkstatt Berlin for Kraftwerk Mitte Cultural Center in Dresden.



It is an experiment about concepts of control and dominance, the possibility of casting doubt on the role of the subordinate who carries out orders. In this project, the artist plays all roles at once: actor, camera operator and director. Ariana Loze invites viewers to play at being a researcher of the hypertext.

Грег Маршалл (Канада)
ДРОН
 2015

Художник программирует ситуацию, где зрителю уготована роль наблюдателя внутри абстрактной визуализированной сетки новостей о смертоносных атаках американских военных дронов. Девять новостных сюжетов, собранных через Google Alerts, были сперва закодированы и переведены в шестнадцатеричные цветные таблицы, а потом преобразованы в трехмерные пейзажи. Абстракция подчеркивает разъединение данных. Видео имитирует полет на дроне, обзор местности с позиций свидетеля, наблюдателя или хищника.

Greg Marshall (Canada)
DRONE
 2016

The artist programs a situation where the viewer is an observer inside an abstract visualized grid of news stories on lethal US military drone strikes collected via Google Alerts. Nine news stories have been coded and translated into hexadecimal color grids which are then assembled and extruded into 3D landscape or cityscape-like forms. The abstraction emphasizes the data disconnect. The video imitates a flight in a drone, a survey of terrain from the position of witness, voyeur, or predator.

Эден Митценмахер, Ребекка Тритшлер (Нидерланды)
КАК СДЕЛАТЬ ИЗ КРОВАТИ ОФИС
 2017

Псевдообучающее анимационное видео о том, как переоборудовать кровать в собственный офис. Ироничный комментарий к современному образу жизни.



Eden Mitsenmacher, Rebecca Tritschler (Netherlands)

HOW TO TURN YOUR BED INTO AN OFFICE

2017

A pseudo-instructional animated video about how to turn a bed into an office. An ironic statement about our modern way of life.

Жан-Мишель Роллан (Франция)

ПАРТИЗАН

2017

Научно-фантастический видео-арт, в котором текст песни Леонарда Коэна «Партизан» прочитан машиной. Слова «немцы» и «Франция» заменены на «люди» и «интернет», так что военная песня превращается в маловероятную жалобу компьютерного сопротивления, где беда и юмор, хорошо это или плохо, идут рука об руку.

Jean-Michel Rolland (France)

THE PARTISAN

2017

Sci-Fi video art where Leonard Cohen's "The Partisan" lyrics are spoken by a machine. The words "Germans" and "France" are changed to "Humans" and "Internet", turning this war song into an unlikely computer resistance complaint where trouble and humour come together for better or for worse.

Марк Сайфер (Австралия)

БИОГРАММА

2017

«Биограмма» — произведение нет-арта. В этой работе в реальном времени генерируются топологические визуальные и звуковые модели, основанные на анализе тональности твитов, в которых упоминается «переживание» (experience). По мысли Сайфера, наши переживания — вместо того, чтобы быть уникальными субъективными событиями, — опутаны бесчисленными сетями человеческих и нечеловеческих объектов, которые помогают нам испытать то, что можно назвать переживанием. В терминологии философа Брайана Массуми эти твиты являются биограммами: речь о восприятии событий, безнадежно сплетенном с различными комбинациями чувств, времен, сетей и программ.

Mark Cypher (Australia)

BIOGRAM

2017

Biogram is a net-art work that generates real-time topological visual and aural models based on the sentiment analysis of tweets that reference "experience". The artwork contends that, rather than being a singular subjective event, the space of experience is entangled with multiple networks of human and nonhuman objects that help us perform what we might express as "experience". In Brian Massumi's words, these tweets are Biograms, event-perceptions irretrievably entangled with combinations of senses, times, networks and software; in constant flux.

Александр Сенько (Россия)

ТОЧКИ ПЕРЕГИБА

2015

Звук и визуальные эффекты взаимосвязаны. Алгоритмическая композиция создает фигуру с различными частотными соотношениями и фазовой модуляцией. Кривая генерирует шаг, гармонику и громкость звука. Точки перегиба на кривой создают ритмические структуры.

Alexander Senko (Russia)

POINTS OF INFLECTION

2015

Sound and visual effects are mutually dependent. An algorithmic composition creates a figure with different frequency ratios and phase modulation. The curve generates the step, harmony and volume of the sound. The points of inflection on the curve create rhythmical structures.

Андреа Станислав (США)

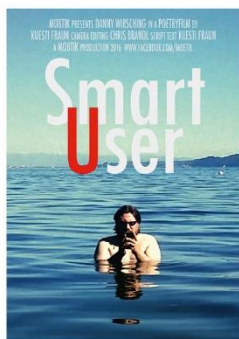
ПОЛПОКОЛЕНИЯ

2011

Элегические размышления о грандиозной архитектуре Дубая, о рабочих, построивших город всего за полпоколения, и о его грядущем экологическом упадке — визуальная итерация предсказуемой судьбы глобального капитала. Это антиутопическое видение будущего: понятия гражданского общества, прав человека и идентичности здесь рассматриваются в логике капитала.

Andréa Stanislav (USA)
HALF A GENERATION
 2011

This work is an elegiac meditation on the grandiose architecture of Dubai, the laborers who built the city in "half a generation", and its pending environmental decline — a visual iteration of the manifest destiny of global capital. Emerging as a dystopic, soulless vision of the future, notions of civil society, individual rights, and identity are subsumed in the logic of capital.



Кюсти Фраун (Германия)
ПРОДВИНУТЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ
 2016

Молитва новым богам о безграничной зоне покрытия телефонных сетей. Постановочное видео критикует нашу зависимость от гаджетов и потерю реальных чувств.

Kuesti Fraun (Germany)
SMARTER USER
 2016

A prayer to new gods about the endless telephone coverage zone. The video criticizes our dependence on gadgets and our loss of real feelings.

Александр Шишкин-Хокусай (Россия)
НОВЫЙ ВЕРСАЛЬ
 2016, фрагмент

Исследуя тему живого и мертвого, Шишкин-Хокусай создает по мотивам компьютерной игры «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля» некую зону, населенную странными персонажами. Он материализует свои фантазии в полностью искусственном цифровом пространстве заброшенного пейзажа, помещая в этот постапокалиптический мир плоские человеческие фигуры, вырезанные из фанеры и раскрашенные вручную.

Alexander Shishkin-Hokusai (Russia)
NEW VERSAILLES
 2016, fragment

The artist creates a zone inhabited by fictional characters based on the world of S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl video game. He materializes his phantasms



in the digital space of a derelict landscape. He settles this post-apocalyptic world with his hand-painted flat relief plywood silhouettes. He transforms the potential of digital technologies, turning them into a work of art.

AUIK (Швеция)
ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ТЕЛА
 2016

Видео представляет городской ландшафт и архитектурные сооружения как живые организмы, автономные и способные к самовоспроизводству. Необъятная бетонная растительность, колеблющаяся между порядком и хаосом.

AUIK (Sweden)
SPATIAL BODIES
 2016

"Spatial Bodies" depicts the urban landscape and architectural bodies as an autonomous living and self-replicating organism domesticated and cultivated only by its own nature. A vast concrete vegetation, oscillating between order and chaos.



Максим Свищёв (YOmoYO) (Россия)
ЦВETACИС
 2017

При помощи компьютерной программы Cinema 4D Максим Свищёв (YOmoYO) создает воображаемые кинетические скульптуры и помещает их в контекст современного города. Художник противопоставляет пластику живой природы стрессовым ритмам мегаполиса. Эта работа — размышление о возможности сохранения «живого» в технологической компьютеризированной среде.

Maxim Svishyov (YOmoYO) (Russia)
TSVETASIS
 2017

With a 4D cinema computer program Maxim Svishyov (YOmoYO) creates imaginary kinetic sculptural compositions and puts them into an urban environment. In this work the artist counterposes the world with its plastics of live nature and stressful rhythms of a megapolis. The artist sees it as a reflection of a possibility of saving a "living" element inside the technological computerized environment.



Таня Ахметгалиева (Россия)

НАДО ПРОСНУТЬСЯ

Звук: Виктор Мазин

2016

Райский источник. Волшебный, постоянно искажающийся фонтан с мерцающей водой. Брызги переливаются яркими красками. Замкнутая система. Знак бесконечности. Одиночество и изолированность...

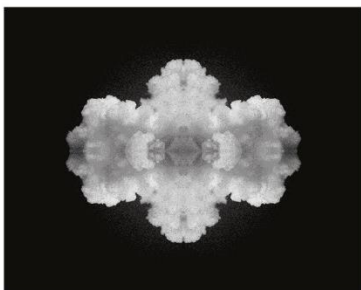
Tanya Akhmetgalieva (Russia)

NEED TO WAKE UP

Sound: Viktor Mazin

2016

A paradisiacal spring. A magical, constantly distorting fountain with shimmering water. Drops shine with bright colors. A closed system. A sign of eternity. Loneliness and isolation...



Александр Борисов (Россия)

ОБЛАКА

2017

Проект посвящен одному из самых выразительных природных явлений — облаку, — а также его двойнику из сферы новых компьютерных технологий. Это гиф-анимация на основе фотографии реального объекта. Работа представляет собой визуальную метафору цифрового облака, насыщенного и хрупкого пространства, сотканного из микрочастиц коллективной памяти.

Alexander Borisov (Russia)

CLOUDS

2017

The project is dedicated to one of the most expressive natural phenomena, “visual noise” — a cloud, and also its double from the field of computer technology. “Clouds” is a gif animation created on the basis of a photograph of a real object. It is a visual metaphor of a digital cloud, a rich and fragile space woven from microparticles of collective memory.



2–12/02/2018

Санкт-Петербург, Россия

КИЕВ ФЕСТИВАЛЬ

Прогноз погоды:
цифровая облачность

Генеральный спонсор bigdatasolutions.ru
BIG DATA SOLUTIONS

78

Генеральный медиа-партнер

6+