

Jama Adilov

A strong empathy with the viewer is a prominent feature of Jama's research. His artistic images are expressive and clear — anthropomorphic masks and zoomorphic figures, reflecting anxiety and frustration, with grotesque expressions that have a strong ironic and sarcastic component. But is it really that simple? In this case, empathy is a tool for emotional engagement. When we interact with these paintings we turn first to ourselves — this inner exploration becomes the primary focus of our reflection on the work. What does it mean today to deal with the daily fatigue and routine of habits and relationships? How do we cope with fear and doubt? After all, we live in a world of uncertainty, built on unstable foundations and mediated by confusing visions of the future.

The paintings present a face or bust in a static expression, such as that of *Mother Nature*, but actually reflect an internal emotional dynamic, such as the dreamy and tired father struggling with the little daily nightmares of parenthood. In the diptych *Doubts — No doubts*, the protagonist is a rabbit, similar to the anxious Lovers wrestling with his shadow (or shadows) in a manner reminiscent of Faust. Here, the dynamic of waking life is disturbed, as the protagonist's fixity corresponds to the intense dynamism of his shadow, making it impossible for him to perceive and control reality objectively. The new works, small sculptures made of glue and wood, have a cheerful vibrancy, while the distorted faces on the narrow acrylic panels of 2021 might be seen as a fitting companion to Paolo Mantegazza's *Atlas of Expressions of Pain* (1876). This is not in the context of physical pain, but rather as a sign of the anxiety and fear that Jama captures in people struggling with a pandemic.

— *Silvia Burini*

Ջամա Ադիլով

Ջամաի հետազոտության ակնառու հատկանիշն է դիտողի հանդեպ ուժեղ կարեկցանքը: Նրա գեղարվեստական կերպարներն արտահայտիչ են և հստակ. մարդակերպ դիմակներ և զոոմորֆ կերպարներ, որոնք արտացոլում են անհանգստություն և հիասթափություն՝ գրոտեսկային արտահայտություններով, ընդգծված հեգնական բաղադրիչով: Բայց արդյո՞ք դա իսկապես այդքան պարզ է: Այս դեպքում կարեկցանքը հուզական ներգրավվածության գործիք է: Երբ մենք շփվում ենք այս նկարների հետ, մենք առաջին հերթին շրջվում ենք դեպի ինքներս մեզ: Այս ինքնազննումը դառնում է աշխատանքի վերաբերյալ մեր արտացոլման հիմնական կենտրոնը: Ի՞նչ է նշանակում այսօր գործ բռնել ամենօրյա թախիծի, սովորությունների, հարաբերությունների և առօրյաի հետ: Ինչպե՞ս ենք մենք հաղթահարում վախը և կասկածները: Ի վերջո, մենք ապրում ենք անորոշության աշխարհում, որը կառուցված է անկայուն հիմքերի վրա և ներկայացված է ապագայի խճճված տեսլականներով:

Նկարները ներկայացնում են դեմք կամ կիսանդրի՝ ստատիկ արտահայտությամբ, ինչպիսին է Մայր Բնության արտահայտությունը, բայց իրականում արտացոլում են ներքին հուզական դինամիկա, ինչպիսին երազկոտ և հոգնած հայրն է, որը պայքարում է ծնող լինելու փոքրիկ ամենօրյա մղձավանջների դեմ: «Կասկածներ — Անկասկած» դիպտիխում գլխավոր կերպարը նապաստակ է, որը նման է անհանգիստ սիրահարներին՝ Ֆաուստի ոճով պայքարելով իր սովերի (կամ սովերների) հետ: Այստեղ արթուն կյանքի դինամիկան խաթարված է, քանի որ կերպարի անշարժությունը չի համապատասխանում իր սովերի ինտենսիվ շարժունությանը, ինչը նրան թույլ չի տալիս օբյեկտիվորեն ընկալել և վերահսկել իրականությունը: Նոր աշխատանքները՝ սոսինձից և փայտից պատրաստված փոքր քանդակները, ունեն ուրախ աշխուժություն, մինչդեռ 2021 թվականի նեղ ակրիլային վահանակների աղավաղված դեմքերը կարող են դիտվել որպես Պաուլո Մանտեգացցայի Ցավի արտահայտությունների ատլասի (1876) յուրատեսակ զուգընկեր: Սա ֆիզիկական ցավի համատեքստում չէ, այլ ավելի շուտ անհանգստության և վախի նշան է, որոնք Ջաման որսում է համավարակի դեմ պայքարող մարդկանց մեջ:

- Սիլվիա Բուրիսի

Maria Arendt

Seeing Sounds, Tasting Lights

installation, 2017–2024

embroidery on polka dots fabric, video

Co-author of the text idea: Alexander Sokolov, artist

Text editing, co-author: Microsoft copilot AI

In front of you is an embroidered labyrinth. Behind each door is a room with several doors. Each of these doors leads to another door, and so on, like Borges' Library of Babel. This work emphasizes how one's choice is not only a physical action but a journey inside ourselves, where every feeling and memory has value. As you move through the labyrinth, you can choose your own path to experience various emotions.

Synesthesia reveals an unusual property of the human mind: the ability to combine different types of perception into unique sensory experiences. People with synesthesia can see music as a kaleidoscope of colours or taste words as they are spoken. This phenomenon allows a new way of looking at the ordinary and reveals the deeper layers of human perception.

Video pieces — "texture" is a metaphor for the diversity of emotions and memories blending into a whole. Each ingredient of "texture" brings a unique flavour, just as each event or experience leaves its mark on our inner world. We repeatedly relive moments of the past, integrating them with current feelings, which allows us to constantly renew and enrich our lives. Every memory and experience stored in our internal repository shapes our unique history, personality, and worldview.

Մարիա Արենդտ

Տեսնելով հնչյունները, համտեսելով լույսերը

Ինստալացիա, 2017–2024 թթ.

ասեղնագործություն կետավոր գործվածքի վրա, վիդեո

Տեքստի գաղափարի համահեղինակ՝ Ալեքսանդր Սոկոլով, արվեստագետ
Տեքստի խմբագրում, համահեղինակ՝ Microsoft copilot AI

Քո առջև ասեղնագործված լաբիրինթոս է: Յուրաքանչյուր դռան հետևում սենյակ է՝ մի քանի դռներով: Յուրաքանչյուր դռն տանում է դեպի այլ դռն, և այսպես շարունակ, ինչպես Բորխեսի Բաբելոնի գրադարանում: Այս աշխատանքն ընդգծում է, որ ընտրությունը ոչ միայն ֆիզիկական գործողություն է, այլև ուղևորություն մեր ներսում, որտեղ յուրաքանչյուր զգացում և հիշողություն արժեք ունի: Երբ շարժվում եք լաբիրինթոսի միջով, կարող եք ընտրել տարբեր հույզեր ունենալու ձեր սեփական ուղին:

Սինեսթեզիան բացահայտում է մարդկային մտքի անսովոր մի հատկություն. տարբեր տեսակի ընկալումները միաձուլելու և եզակի զգայական փորձառություններ ստեղծելու ունակությունը: Սինեսթեզիա ունեցող մարդիկ կարող են տեսնել երաժշտությունը որպես գույների կալեյդոսկոպ կամ համտեսել բառերը, երբ դրանք արտասանվում են: Այս երևույթը հնարավորություն է տալիս նորովի դիտարկել սովորականը և բացահայտել մարդկային ընկալման խորքային շերտերը:

Վիդեո աշխատանքները. «տեքստուրան» հույզերի և հիշողությունների բազմազանության փոխաբերություն է, որոնք միաձուլվում են ամբողջության մեջ: «Տեքստուրայի» յուրաքանչյուր բաղադրիչ ունի իր յուրահատուկ համը, ինչպես յուրաքանչյուր իրադարձություն կամ փորձ թողնում է իր հետքը մեր ներքին աշխարհում: Մենք բազմիցս վերապրում ենք անցյալի պահերը՝ միավորելով դրանք ընթացիկ զգացմունքների հետ, ինչը թույլ է տալիս մեզ անընդհատ նորացնել և հարստացնել մեր կյանքը: Մեր ներքին պահեստում պահպանված յուրաքանչյուր հիշողություն և փորձ ձևավորում է մեր յուրահատուկ պատմությունը, անհատականությունն ու աշխարհայացքը:

AUDINT

Cicada Sound System

sound installation, 2024

AUDINT's sound installation *Cicada Sound System* explores the waveformed fears and anxieties surrounding Havana Syndrome — a series of “anomalous health incidents” in US embassies that started in Cuba in 2016 which subsequently occurred in India, China, and Europe. Many of the embassy staff have reported suffering chronic symptoms such as issues with balance and cognition, insomnia, and headaches. The causes of the syndrome are still unknown but that has not stopped a plethora of explanations being forwarded, ranging from ultrasonic and microwave weapons to mass hysteria to cicadas. Many of the rationales presented by scientists, political theorists and politicians have attributed the medical conditions to insidious covert activities carried out by unidentified foreign actors.

ՕՐԴԻՆԹ

Cicada ձայնային համակարգ

Ինստալյացիա, 2024 թ.

AUDINT-ի Cicada Ձայնային Համակարգ ձայնային ինստալյացիան ուսումնասիրում է Հավանայի համախտանիշի շուրջ ստեղծված ալիքային վախերն ու անհանգստությունները՝ ԱՄՆ դեսպանատներում «առողջական անոմալ միջադեպերի» շարք, որոնք սկսվել են Կուբայում 2016 թվականին, և որոնք հետագայում հանդիպել են Յնդկաստանում, Չինաստանում և Եվրոպայում: Դեսպանատան աշխատակիցներից շատերը հայտնել են, որ տառապում են այնպիսի քրոնիկ ախտանիշներից, ինչպիսիք են հավասարակշռության և ճանաչողության հետ կապված խնդիրներ, անքնություն և գլխացավեր: Համախտանիշի պատճառները դեռևս անհայտ են, բայց դա չի խանգարել բազմաթիվ բացատրությունների փոխանցմանը՝ սկսած ուլտրաձայնային և միկրոալիքային զենքերից մինչև զանգվածային հիստերիա ու մինչև ցիկադա: Գիտնականների, քաղաքական տեսաբանների և քաղաքական գործիչների կողմից ներկայացված հիմնավորումներից շատերը բժշկական պայմանները վերագրում են օտարերկրյա անհայտ դերակատարների կողմից իրականացված նենգ գաղտնի գործողություններին:

Liudmila Belova

Archive

sound installation, 2003–2015

6 boxes, peepholes, audio players, headphones, photographs

Supported by CYLAND MediaArtLab

By peering into a peephole and listening to distant sounds, we inadvertently recreate the reality in our memory, balancing on the verge of presence and absence, visible and invisible. The image is here and, at the same time, it greets us from some distance — as the sound of ocean contained in a seashell.

The opacity of a visual picture — here a black and white photograph, altered by the optics of the peephole and as if “enlivened”, and the vagueness of sounds presumes that the spectator would involve his own archives and drag up his own feelings and associations from the nooks and crannies of his memory. And the less real and “anecdotal” the story about the reality is, the more plausible it sounds.

In Belova’s *Archive*, the memory of the body is evoked through sound. Here, the artist invites each visitor to peer through peepholes in uniform wooden boxes and discover found photographs of entry halls leading into old Saint Petersburg buildings. Each box is equipped with a set of headphones, connecting the viewer with the sounds of life in each of the represented buildings — the casual hum of music, the quick fall of steps, fragments of conversations, the slow drip of water through aging pipes. The physical infrastructure of the box creates an infinite distance between the viewer and the viewed — audio-technology becomes the primary tool that bridges this gap, connecting the vision to the body and creating a nostalgic reminder of a particular time and place.

Լյուդմիլա Բելովա

Արխիվ

ձայնային ինստալացիա, 2003–2015 թթ.

6 տուփ, դիտանցքեր, աուդիո նվագարկիչներ, ականջակալներ, լուսանկարներ

CYLAND MediaArtLab-ի աջակցությամբ

Նայելով անցքից ներս և լսելով հեռավոր ձայները, մենք ականայից վերականգնում ենք իրականությունը մեր հիշողության մեջ՝ հավասարակշռելով ներկայության և բացակայության, տեսանելիի և անտեսանելիի սահմանագծերը: Պատկերն այստեղ է, և մինևուշյն ժամանակ մեզ ողջունում է ինչ-որ հեռավորությունից, ինչպես օվկիանոսի ձայնը՝ խեցիի միջից:

Պատկերի անթափանցիկությունը. այստեղ՝ սև ու սպիտակ լուսանկար, որը փոխվել է դիտակի օպտիկայով և կարծես «կենդանացած» է: Հնչյունների անորոշությունը ենթադրում է, որ դիտողը կակտիվացնի իր սեփական արխիվը և հիշողության անկյուններից դուրս կհանի իր զգացմունքներն ու ասոցիացիաները: Եվ որքան քիչ իրական և «անեկդոտային» է իրականության մասին պատմությունը, այնքան ավելի հավանական է հնչում այն:

Բելովայի Արխիվում մարմնի հիշողությունն արթնանում է ձայնի միջոցով: Այստեղ արվեստագետը յուրաքանչյուր այցելուին հրավիրում է նայելու միատեսակ փայտե արկղերի անցքերից, և բացահայտելու հայտնաբերված լուսանկարներ՝ մուտքի սրահներից, որոնք տանում են դեպի Սանկտ Պետերբուրգի հին շենքերը: Յուրաքանչյուր տուփի հետ ականջակալ կա, որը դիտողին կապում է ներկայացված շենքերից յուրաքանչյուրի կյանքի հնչյունների հետ. երաժշտության պատահական բզզոց, քայլերի արագ ձայներ, խոսակցությունների բեկորներ, ծերացող խողովակների միջով ջրի դանդաղ կաթոց: Տուփի ֆիզիկական ենթակառուցվածքը ստեղծում է անսահման հեռավորություն դիտողի և դիտվողի միջև. աուդիո-տեխնոլոգիան դառնում է հիմնական գործիքը, որը կամրջում է այս բացը՝ կապելով տեսողությունը մարմնի հետ և ստեղծելով որոշակի ժամանակի և վայրի նոստալգիկ հիշողություն:

CYLAND Audio Archive (CAA)

Selection of records from CAA

2013 — ongoing

8 directional speakers

The CYLAND Audio Archive (CAA) is a division of CYLAND MediaArtLab, created to investigate archiving and exhibiting methodologies of sound art. This archive is a continuous process of working on a structure of various subgenres of sound art, making compilations, and cataloging the growing archive. To date, there are 58 releases, including works by more than 80 artists from every continent except Antarctica. All the records are available for listening on cyland.bandcamp.com. Each release presented is a stand-alone piece accompanied by an artist statement.

Eight directional speakers distributed evenly in a hall will play eight carefully selected CAA releases in a loop. These sound spots inevitably overlap, turning into a constant humming, all while sharing one space. Source material for artists varies from existing records — personal or found — filed records, machine signals, or sounds extracted from revitalised devices, which were initially completely strange to sound creation in the first place and turned into sound machines. All of them are reflected and conceptualised by artists, collected together into a contradictory and rich picture of sound to memorise and fix the experience of being present in the world. Where sound — recognised or completely strange — will escape being fully possessed but remains an environment shared by people who heard it together. That is how memories form, building blocks for infinite variations of archives.

— *Sergei Komarov and Lidiia Griaznova*

Selection of Records for CYFEST 16 in Yerevan:

CAA—11 Anthony Bisset

CAA—13 Sashash Ulz

CAA—21 Alexey Grachev

CAA—22 ZOV

CAA—25 Rumore Bianco

CAA—55 Michele Spanghero

CAA—48 Wouter Van Veldhoven

CAA—42 Makiko Yamamoto

CYLAND առևդիո արխիվ (CAA)

**CAA-ի ձայնագրությունների ընտրանի,
2013 — շարունակական**

8 directional speakers

CYLAND ձայնային արխիվը (CAA) CYLAND MediaArtLab-ի բաժին է, որը ստեղծվել է ձայնային արվեստի արխիվացման և ցուցադրման մեթոդների ուսումնասիրության նպատակով: Այս արխիվը ձայնային արվեստի տարբեր ենթաժանրերի կառուցվածքի մշակման, հավաքածուների կազմման և աճող արխիվի կատալոգավորման աշխատանքների շարունակական գործընթաց է: Ներկայումս ունենք 58 թողարկում, որոնցում ներառված են ավելի քան 80 արվեստագետների աշխատանքներ բոլոր մայրցամաքներից՝ բացառությամբ Անտարկտիդայի: Բոլոր ձայնագրությունները լսելու համար հասանելի են cyland.bandcamp.com կայքում: Յուրաքանչյուր թողարկում ներկայացված է որպես առանձին աշխատանք՝ ուղեկցված արվեստագետի պարզաբանումներով:

Դահլիճում հավասարաչափ բաշխված ութ բարձրախոսներն անվերջ կրկնության մեջ կցուցադրեն ութ ընտրված CAA թողարկումներ: Կիսելով միևնույն տարածքը՝ այս ձայնային կետերն անխուսափելիորեն կհամընկնեն՝ վերածվելով մշտական բզզոցի: Արվեստագետների սկզբնաղբյուրը տարբերվում է գոյություն ունեցող ձայնագրություններից՝ ներառելով գրանցված ձայներ, մեքենայական ազդանշաններ կամ ձայներ, որոնք դուրս են բերվել վերականգնված սարքերից, որոնք ի սկզբանե բոլորովին մտածված չէին ձայն ստեղծելու համար և վերածվել են ձայնային մեքենաների: Բոլոր այս ձայները մտածված և կոնցեպտավորված են արվեստագետների կողմից՝ հավաքվելով հակասական և հարուստ ձայնային պատկերի մեջ, որը նպատակ ունի հիշել և ամրագրել աշխարհում ներկայություն ունենալու փորձառությունը: Այստեղ ձայնը՝ ճանաչելի կամ բոլորովին օտար, կխուսափի լիարժեք տիրապետումից՝ մնալով որպես միջավայր, որ կիսում են այն լսած մարդիկ: Այդպես են ձևավորվում հիշողությունները, որոնք հիմք են ստեղծում արխիվների անսահման տարբերակների համար:

- Սերգեյ Կոմարով և Լիդիա Գոյազևովա

CYFEST 16-ի նյութերի երևանյան ընտրություն.

**CAA — 11 Էնթոնի Բիսեթ
CAA — 13 Սաշաշ Ուլզ
CAA — 21 Ալեքսեյ Գրաչև
CAA — 22 ZOV**

**CAA — 25 Ռումորե Բիանկո
CAA — 55 Միքել Սպանիսերո
CAA — 48 Վուլթեր վան Ֆելդհոֆըն
CAA — 42 Մակիկո Յամամոտո**

Alexandra Dementieva

Memory's Chopper

interactive object, 2024

3D modelling, 3D printing, welding, laser cutting; Arduino; paper shredder, plexiglass, steel, fan, paper

Engineers: Alexey Grachev, Denis Markov

Supported by CYLAND Media Art Lab

Imagine our psyche as a delicate sheet of paper, passed through the shredder of time and experience. Each event leaves its mark, tearing our sense of self into countless pieces. Then, like a gust of wind from a fan, our memories are swept up and swirled around, mixing and mingling until they become almost unrecognizable. As we attempt to retrieve these fragmented memories, we may find that only snippets remain intact. Perhaps it's the warmth of a sunny afternoon, the sound of laughter in the air, or the sting of a painful loss. These "extraits" serve as glimpses into the past, offering tantalizing hints of the emotions we once felt.

But as time marches on, even these fragments can become blurred and distorted. Like a tornado gathering strength, our memories twist and turn, reshaping themselves with each passing day. What was once crystal clear may now be muddled and indistinct, clouded by the passage of time and the haze of our own perceptions.

Despite the inevitable erosion of memory, there is a beauty in the chaos of our archive of feelings. It is a testament to the richness of human experience, the complexity of emotion, and the resilience of the human spirit. Our memories may be imperfect, but they are uniquely ours, shaped by the ebb and flow of life itself. So, as we navigate the labyrinth of our memories, let us embrace the fragments, the whirlwinds, and the tornadoes. For within their swirling depths lies the essence of who we are, a kaleidoscope of feelings and impressions that make us truly human.

Ալեքսանդրա Դեմենտիևա

Հիշողության մասնատիչ

Ինտերակտիվ օբյեկտ, 2024 թ.

3D մոդելավորում, 3D տպագրություն, եռակցում, լազերային կտրում, Arduino, թուղթ մանրացնող սարք, պլեքսիգլաս, պողպատ, օդափոխիչ, թուղթ

Ինժեներներ՝ Ալեքսեյ Գրաչև, Դենիս Մարկով

CYLAND Media Art Lab-ի աջակցությամբ

Պատկերացրեք մեր հոգեկանը որպես նուրբ թուղթ, որն անցնում է ժամանակի և փորձառության մանրացնող սարքի միջով: Յուրաքանչյուր իրադարձությունն թողնում է իր հետքը՝ բաժանելով մեր ինքնագագումն անհաշիվ մասերի: Այնուհետև, ինչպես փչող օդի հոսք, մեր հիշողությունները հավաքվում են և պտտվում՝ խառնվելով և միաձուլվելով այնքան, որ գրեթե անճանաչելի դառնան: Երբ մենք փորձում ենք վերականգնել այս կտրտված հիշողությունները, հայտնաբերում ենք, որ միայն առանձին հատվածներ են անվնաս պահպանվել: Հնարավոր է, որ դա արևոտ կեսօրի ջերմությունն է, օդում լսվող ծիծաղի ձայնը կամ ցավալի կորուստի խայթը: Այս «էքստրակտները» ծառայում են որպես անցյալի հատվածներ, որոնք հրապուրիչ ակնարկներ են անում այն զգացմունքների մասին, որոնք մենք նախկինում ունեցել ենք:

Բայց ժամանակի ընթացքում նույնիսկ այս կտորտանքները կարող են մշուշվել և խեղվել: Ինչպես հետզհետե ուժեղացող պտտահողմ՝ մեր հիշողությունները խառնվում են և պտտվում՝ վերածնելով յուրաքանչյուր անցնող օրը: Այն, ինչ նախկինում բյուրեղյա մաքրություն ուներ, այժմ կարող է խճճված և անհասկանալի լինել, մթագնել ժամանակի ընթացքով և մեր սեփական մշուշոտ ընկալումներով:

Չնայած հիշողության անխուսափելի Էրոզիային՝ մեր զգացմունքների արխիվի քառսի մեջ գեղեցկություն կա: Դա վկայում է մարդկային փորձառության հարստության, զգացմունքների բարդության և մարդկային ոգու ճկունության մասին: Մեր հիշողությունները կարող են անկատար լինել, բայց դրանք եզակիորեն մերն են, որոնք ձևավորվել են հենց կյանքի մակընթացությունից և հոսքից: Այսպիսով, երբ մենք շրջում ենք մեր հիշողությունների լաբիրինթոսում, եկեք փայփայենք բեկորները, հորձանուտներն ու պտտահողմերը, որովհետև նրանց պտտվող խորությունների մեջ առկա է մեր իսկ էությունը, զգացումների և տպավորությունների կալեյդոսկոպը, որն իրապես մարդ է դարձնում մեզ:

Anna Frants

To Make a Long Story Short

From Series "Simple Joys"

installation, 2024

kineographs, robotics, mixed media

Engineers: Philipp Avetisov, Eugene Pavlov, Eugene Ovsyannikov, Dmitry Shirokov

Supported by CYLAND MediaArtLab

30 years ago, when I just came to the United States, one of my first jobs was at a photographic store. Among the services offered, there were development of B/W films copying and retouching of old photographs. During several years of work, hundreds of images passed through my hands and, whether you like it or not, what you saw becomes a part of you.

I came upon images from various times: 18th, 19th and 20th centuries. Mainly, those were individual, family and group photographs, portraits of the military and pictures from the Victorian Age when photographs were done with the deceased family members in them.

There were some curious incidents: once I was handed an envelope with photographs that contained a note: "Be careful. The photos are really old; they date back to 1715." (Daguerreotype, by the way, was invented in 1839).

Those images stuck in my memory. What astounded me was the fact that practically all the images were alike. It is interesting that, despite the geographic origins of those who were depicted on a photograph, it was impossible to determine where they were from (unless the architecture got captured in a frame). It was impossible to figure out whether they were immigrants from Armenia, Russia, Sweden, Italy or Ireland. It was also impossible to determine on the photographs from different countries where they were taken at the time.

Scientists claim that if the brain saw something, it would stay with it for the rest of one's life. However, the fore-conscious* plays its role as well...

* Foreconscious is a term that indicates the perceptions, thoughts and memories that, while not being part of our current conscious experience, are still remain available for comprehension.

Anna Frants

Կարճ ասած

«Պարզ ուրախություններ» շարքից

Ինստալացիա, 2024 թ.

Կինեոգրաֆիա, ռոբոտաշինություն, խառը տեխնիկա

Ինժեներներ՝ Ֆիլիպ Ավետիսով, Եվգենի Պավլով, Եվգենի Օվսյանսկիով,
Դմիտրի Շիրոկով

CYLAND MediaArtLab-ի աջակցությամբ

30 տարի առաջ, երբ նոր էի տեղափոխվել Ամերիկայի Միացյալ Նահանգներ, իմ առաջին աշխատանքներից մեկը լուսանկարչական խանութում էր: Առաջարկվող ծառայություններից էին սև ու սպիտակ ֆիլմերի մշակումը, հին լուսանկարների պատճենումը և վերականգնումը: Աշխատանքի մի քանի տարիների ընթացքում հարյուրավոր պատկերներ են անցել ձեռքերիս միջով, և, ուզես թե չուզես, այն, ինչ տեսել ես, դառնում է քո մի մասը:

Ես հանդիպում էի տարբեր ժամանակաշրջանների պատկերների՝ 18-րդ, 19-րդ և 20-րդ դարերից: Հիմնականում դրանք անհատական, ընտանեկան և խմբակային լուսանկարներ էին, գինվորականների դիմանկարներ, ինչպես նաև վիկտորիանական դարաշրջանից պատկերներ, երբ լուսանկարվում էին մահացած ընտանիքի անդամների հետ: Լինում էին հետաքրքիր դեպքեր. մի անգամ ինձ տվեցին լուսանկարներով ծրար, որի մեջ նշում կար. «2գույշ եղբ: Լուսանկարները շատ հին են, դրանք թվագրվում են 1715 թվականով» (Դագերոտիպը, ի դեպ, հայտնագործվել է 1839 թվականին):

Այդ պատկերները մնացին իմ հիշողության մեջ: Ինձ զարմացրեց այն փաստը, որ գրեթե բոլոր պատկերներն այնքան նման էին իրար: Հետաքրքիր է, որ, չնայած լուսանկարներում պատկերված մարդկանց տարբեր աշխարհագրական ծագմանը՝ անհնար էր որոշել, թե որտեղից էին նրանք (եթե միայն ճարտարապետությունը չէր հայտնվել կադրում): Անհնար էր հասկանալ, թե արդյոք նրանք ներգաղթյալներ էին Հայաստանից, Ռուսաստանից, Շվեդիայից, Իտալիայից, թե Իռլանդիայից: Նաև դժվար էր որոշել, թե այդ նկարները որտեղ էին արվել և երբ: Գիտնականները պնդում են, որ եթե ուղեղը ինչ-որ բան տեսել է, այն կմնա նրա հետ ողջ կյանքի ընթացքում: Սակայն նախագիտակցականը* նույնպես իր դերակատարումն ունի...

* Նախագիտակցական տերմինը վերաբերում է գիտակցության այն հատվածին, որը գտնվում է գիտակցման շեմից ցածր, սակայն կարող է ազդել մարդու մտքերի և զգացմունքների վրա:

Anna Frants & Elena Gubanova

Weather Forecast — WINTER/SUMMER

installation, 2013

video [00:09:53, color, loop]

projector, LED light, industrial fan, AC dimmer, speaker; buffalo snow, threads

Engineer: Alexey Grachev

Supported by CYLAND Media Art Lab

**What were you doing in the winter of 1980? And in the summer?
And what made the winter of 2009 memorable for you?**

What image will first come to mind late in life if you are to close your eyes? The project Weather Forecast — WINTER/SUMMER is an attempt by the artists to reflect on the paradox of time that is slow and, at the same time, transient. Winter....summer.....winter....summer....

ԱՆՆԱ Ֆրանց և Ելենա Գուբանովա Եղանակի տեսություն - ՁՄԵՌ/ԱՄԱՌ

Ինստալացիա, 2013 թ.

Վիդեո [00:09:53, գունավոր]

Պրոյեկտոր, LED լույս, արդյունաբերական օդափոխիչ, AC dimmer, բարձրախոս,
buffalo snow, թելեր

Ինժեներ՝ Ալեքսեյ Գրաչև

CYLAND Media Art Lab-ի աջակցությամբ

**Ի՞նչ էիր անում 1980-ի ձմռանը: Իսկ ամռա՞նը: Ի՞նչը հիշարժան
դարձրեց 2009-ի ձմեռը քեզ համար:**

**Կյանքի վերջում ո՞ր պատկերն առաջինը կգա մտքիդ, եթե փակես
աչքերդ: Եղանակի տեսություն - ՁՄԵՌ/ԱՄԱՌ նախագիծն
արվեստագետների փորձն է՝ անդրադառնալու ժամանակի
պարադոքսին, որը դանդաղ է և միևնույն ժամանակ անցողիկ:
Ձմեռ....ամառ.....ձմեռ....ամառ....**

Wei Gao

Flower Tunnel

video installation, 2022

Director: Gao Wei

Film/Editor: Gao Wei

Sound: Shepard tone

The train moves fast through the tunnel while roaming inside one flower after another. The film combines the footage of the subway tunnels and the still photographs of flowers, allowing them to interact. Watching this film is like embarking on a psychedelic cosmic journey. In fast motion, particles of various colors rush towards the viewer. The screen is like a black hole, as if there is a gravity sucking the audience into the tunnel. The audience seems to experience passing through clusters of colorful nebulae, and also like crossing through a microscopic world. The flowers in the background are from still images made by the director. The sound of *Flower Tunnel* uses Shepard tone, to make an unworldly effect of perpetual motion.

ՎԵՂ ԳԱՌ

Ծաղիկների թուղթ

Վիդեո ինստալացիա, 2022 թ.

Ռեժիսոր՝ Գառ Վեղ

Ֆիլմ, մոնտաժող՝ Գառ Վեղ

Ձայն՝ Շեփարդի տոնայնություն

Գնացքն արագ շարժվում է թուղթով՝ մեկը մյուսի հետևից շրջելով ծաղիկների մեջ: Ֆիլմը համատեղում է մետրոյի թուղթների կադրերը և ծաղիկների անշարժ լուսանկարները՝ թուղթ տալով նրանց փոխազդել: Այս ֆիլմը դիտելը նման է հոգեմետ տիեզերական ճամփորդության: Արագ շարժման ժամանակ գանազան գույների մասնիկները շտապում են դեպի դիտողը: Էկրանը նման է սև խոռոչի, ասես ձգողականություն կա, որը դիտողին ներքաշում է թուղթի մեջ: Դիտողը կարծես անցնում է գունավոր միգամածությունների կլաստերների միջով, ինչպես մանրադիտակային աշխարհով: Տոնային ծաղիկները ռեժիսորի կողմից արված անշարժ պատկերներից են: Ծաղիկների թուղթի ձայնն օգտագործում է Շեփարդի տոնայնությունը հավերժական շարժման չնաշխարհիկ էֆեկտ ստեղծելու համար:

Styopa Grigoryan

Ring of Death

installation, 2024

metal, wax, ants, epoxide, plexiglass, hourglass

The *Ring of Death* represents an effort to make participants experience life cycle transformations through an installation. It is a large carousel-like wheel featuring intricate inner mechanisms, reflective surfaces, epoxy layers, melting wax figures, and living ants that will gradually utilize these elements over time. At the center of the wheel lies an hourglass, symbolizing the passage of time, while the art object itself is a manually operated rotating structure. The fast rotation stirs up memories, mixing the vibrant childhood experiences and the fleeting nature of human life. Among the insects that form the core of my art, ants are the most prevalent, representing the significance of the animal kingdom and nature. These creatures act as nature's custodians, symbolically transforming the human body over time.

— ***Styopa Grigoryan***

Ստյոպա Գրիգորյան

Մահվան անիվ

Ինստալացիա, 2024 թ.

Մետաղ, մոմ, մրջյուն, Էպոքսիդ, պլեքսիգլաս, ավազե ժամացույց

Մահվան օղակը փորձ է ինստալացիայի միջոցով մարդկանց վերապրեցնել կյանքի ցիկլի մետամորֆոզները: Այն կարուսել հիշեցնող մեծ անիվ է՝ իր ներքին ենթապտուտակներով, արտացոլանքներով, Էպոքսիդե մնացորդաշերտերով, մեղրամոմե հալչող ֆիգուրներով ու կենդանի մրջյուններով, որոնք էլ հենց ուտիլիզացնելու են դրանք ժամանակի ընթացքում: Անիվի սրտում ավազե ժամանակն է, իսկ ինքը՝ արվեստի առարկան, մեխանիկական ձևով (ձեռքով) պտտվող մարմին է: Այդ սրընթաց շրջապտույտն ինքնին ասոցիատիվ հիշողություններ է առաջացնում դիտողի մոտ՝ մանկության ակնթարթային հիշողությունների ու միառժամանակ մարդկային կյանքի կարճատևության հետ կապվելով: Իմ արվեստի առանցքը հանդիսացող միջատներից առավել հաճախ հանդիպող մրջյունները կենդանական աշխարհի ու բնության կարևորությունը մատնանշող մասնիկներն են, որոնք կարծես մարդկային մարմինը փոխակերպող սանիտարներ լինեն:

- Ստյոպա Գրիգորյան

Elena Gubanova & Ivan Govorkov

Stardust

installation, 2024

video [00:00:30, b/w, sound, loop], 6 screens, servomotor, heavyweight wool coat, hanger, carpet beater

Engineers: Alexey Grachev, Denis Markov

Video engineer: Anton Khlavov

Supported by CYLAND MediaArtLab

A man's life is but a moment in infinity — like dust floating in the stream of time. Turning to our memories, we seem to beat them out of ourselves like an old dusty coat, sometimes admiring their brightness, sometimes choking on their suffocating corrosiveness.

Each of us comes into this world following our unique path, but in the end, we all return to our starting point — stardust. Understanding this, we can feel the vulnerability and significance of our existence. We are made of dust, but we are also a part of the dust of stars, of which we remain a part forever.

ԵՒԵՆԱ ԳՈԼԲԱՆՈՎԱ և ԻՎԱՆ ԳՈՎՈՐԿՈՎ Աստղային փոշի

Ինստալացիա, 2024 թ.

Վիդեո [00:00:30, շ/վ, ձայն], 6 Էկրան, սերվոմատոր, բրոյա ծանր վերարկու,
կախիչ, գորգ ծեծիչ

Ինժեներներ՝ Ալեքսեյ Գրաչև, Դենիս Մարկով
Վիդեո ինժեներ՝ Անտոն Խլաբով

CYLAND MediaArtLab-ի աջակցությամբ

**Մարդու կյանքը ոչ այլ ինչ է, քան մի վայրկյան անվերջության
մեջ՝ ինչպես ժամանակի հոսքում թափվող փոշին: Մեր
հիշողություններին վերադառնալիս մենք կարծես հին փոշոտ
վերարկուի պես դրանք դուրս ենք հանում մեր միջից՝ երբեմն
հիանալով դրանց պայծառությամբ, երբեմն խեղդվելով դրանց
քայքայվածությունից:**

**Մեզնից յուրաքանչյուրն այս աշխարհ է գալիս՝ հետևելով իր
յուրահատուկ ուղուն, բայց վերջում բոլորս վերադառնում ենք մեր
սկզբին՝ աստղային փոշուն: Դա հասկանալով կարող ենք զգալ մեր
գոյության խոցելիությունն ու նշանակությունը: Մենք կազմված
ենք փոշուց, բայց մենք նաև աստղերի փոշու մի մասն ենք, որ
մնում ենք մշտապես:**

Gysin–Vanetti

Linea (Line)

installation with 10 LED matrices, 2019

LED Matrices (10 elements), custom electronics and software

Concept and programming: Andreas Gysin and Sidi Vanetti

Hardware engineering: Khalil Kababe

Ten synchronised algorithmic animations, each running on an industrial LED matrix driven by the code residing on a custom controller. Each animation originates from — and reduces to — a line.

Գիսին–Վանետտի

Linea (Գիծ)

Ինստալացիա 10 LED մատրիքսներով, 2019 թ.

LED մատրիքսներ (10 տարր), հատուկ էլեկտրոնիկա և ծրագրային ապահովում

Հայեցակարգ և ծրագրավորում՝ Անդրեաս Գիսին և Սիդի Վանետտի
Սարքավորումների ինժեներ՝ Խալիլ Քարաբե

**Տասը համաժամանակյա ալգորիթմական անիմացիաներ,
որոնցից յուրաքանչյուրն աշխատում է արդյունաբերական LED
մատրիքսով, որն առաջնորդվում է հատուկ կարգավորիչի վրա
գտնվող կոդով: Յուրաքանչյուր անիմացիա ծագում և հետո
վերածվում մեկ տողի:**

G.H. Hovagimyan

See/Saw

interactive sound/video installation, 2010

Max/MSP; seesaw, Mac mini, projector, sound system, Arduino, IR sensor

Coding assistance: Julio Terra, Alexey Grachev, Sergei Komarov

See/Saw is an interactive movie. Viewers sit on a seesaw and use it to control movie scenes projected on a wall. This is accomplished by sensors attached to the seesaw that send signals to a computer. The computer selects scenes from the movie, *Two For The Seesaw* (director Robert Wise, 1962) and project two separate scenes one above another onto a wall. As the seesaw moves from one side to the other the scenes correspondingly turn off and on.

Գ.Յ. Յովագիմյան

Տես/տեսար

Ինտերակտիվ ձայնային/վիդեո ինստալացիա, 2010 թ.

Max/MSP; ճոճանակ, Mac mini, պրոյեկտոր, ձայնային համակարգ,
Arduino, IR սենսոր

Կողավորման օգնություն՝ Ջուլիոս Տերրա, Ալեքսեյ Գրաչև, Սերգեյ Կոմարով

Տես/տեսարն ինտերակտիվ ֆիլմ է: Դիտողները նստում են ճոճանակի վրա և այն օգտագործում են պատին ցուցադրվող ֆիլմերի տեսարանները կառավարելու համար: Դա կատարվում է ճոճանակին կցված սենսորների միջոցով, որոնք ազդանշաններ են ուղարկում համակարգչին: Յամակարգիչն ընտրում է տեսարաններ Երկուսը ճոճանակի վրա ֆիլմից, (ռեժիսոր Ռոբերտ Ուլայգ, 1962 թ.): Երբ ճոճանակը մի կողմից մյուսն է շարժվում, տեսարանները համապատասխանաբար անջատվում և միանում են:

Regina Hübner

loving

site-specific single-channel video installation, environment,
participative act, 2016–2024

video [00:07:24, HD, colour], ambient sound, real time;
projector, sound system, desk, chair, lamp, sheets of paper and pen

The Austrian Embassy in Tbilisi supported the publication of Gabriel Soucheyre's art-critical text *Take Me to The Moon (I'll see who I am)* in Armenian and German for the CYFEST 16 exhibition.

On a special day, I was sitting on my terrace in Rome when I noticed the half-moon in a rare vertical position. I observed the moon's slow crossing over what seemed to me "my sky," and I started to think about love and time. In my eyes, that image was dramatically beautiful. It was that, what "love" meant for me at that very moment: It is slow, and it seems long. It is short. The artistic output from this experience is a video, which I call loving.

— *Regina Hübner*

The visitors are invited to engage with "loving" by writing a love letter and placing it in the drawer.



Ռեգիստրացիոն Կարտեր

սիրելով

Տեղիատուկ մեկ-ալիք վիդեո ինստալացիա, միջավայր, մասնակցային ակտ, 2016–2024 թթ.

Վիդեո [00:07:24, HD, գունավոր], շրջապատող ձայն, իրական ժամանակ պրոյեկտոր, ձայնային համակարգ, գրասեղան, աթոռ, լամպ, թուղթ և գրիչ

Վրաստանում Ավստրիայի դեսպանությունն աջակցել է Գաբրիել Սուլշերիի «Ինձ տար լուսին (կտեսնեմ՝ ով եմ)» արվեստաբանական տեքստի հայերեն և գերմաներեն հրատարակությանը՝ CYFEST 16 ցուցահանդեսի համար:

Մի օր նստած էի Յոնի իմ պատշգամբում, երբ նկատեցի կիսալուսինը՝ հազվադեպ ուղղահայաց դիրքում: Ես հետևում էի լուսնի դանդաղ անցմանը, որը թվում էր, թե անցնում է «իմ երկնքի» վրայով, և սկսեցի մտածել սիրո ու ժամանակի մասին: Իմ աչքերում այդ պատկերն արտասովոր գեղեցիկ էր: Այդ պահին «սեր» ասվածը հենց դա էր ինձ համար. այն դանդաղ է, և երկար է թվում: Այն կարճ է: Այս փորձից ստացված արվեստային արդյունքը մի վիդեո է, որը ես կոչում եմ սիրելով:

— *Ռեգիստրացիոն Կարտեր*

Այցելուները հրավիրվում են ներգրավվել սիրելովի մեջ՝ գրելով սիրային նամակ և այն տեղադրելով գաղտնի:



Heejeong Jeong

Sweet home

video installation, 2021

Created by Heejeong Jeong

Video, Graphic, Editing: Heejeong Jeong

SoundHyunTae Lee

In the 1960s, Korea began to build apartments as part of an economic development policy that came with the rise of an authoritarian government. Mountains and rivers were covered, and the entire country became the same residential space. The apartments that have become Korea's representative residential space today are not simply homes, but the inevitable pinnacle of economic and cultural desires.

The panorama, which is a collage of photographs, shows the abandoned and alienated landscapes of the outskirts during this process. Like an inverted glove, the back of the place where the outside is projected upside down reveals the flow of desire and aspiration for a home. Will she, who spent her childhood in a house with a yard before the development boom, be able to realize her lifelong dream of a small garden where she can grow her own food?

Յուրաքանչյուր Յեռնագ

Քաղցր տուն

Վիդեո ինստալացիա, 2021 թ.

Յեռնագ Յուրաքանչյուր Յեռնագ

Վիդեո, գրաֆիկա, խմբագրում ՝ Յուրաքանչյուր Յեռնագ

Ձայն ՝ Յունիթատ Լի

1960-ականներին Կորեան սկսեց բնակարաններ կառուցել՝ որպես տնտեսական զարգացման քաղաքականության մի մաս: Այս պրոցեսն սկսվեց ավտորիտար կառավարության ի հայտ գալուց հետո: Լեռներն ու գետերը ծածկվեցին, և ամբողջ երկիրը դարձավ նույն բնակելի տարածքը: Բնակարանները, որոնք այսօր դարձել են Կորեայի ներկայացուցչական բնակելի տարածքներ, պարզապես տներ չեն, այլ տնտեսական և մշակութային ցանկությունների անխուսափելի գագաթնակետը:

Յամայնապատկերը, որը լուսանկարների կոլաժ է, ցույց է տալիս այս ընթացքում ծայրամասերի լքված և օտարված բնապատկերները: Ինչպես շուռ տված ձեռնոց՝ այն տեղանքը, որտեղ դրսի պատկերը շրջված է արտացոլվում, բացահայտում է տան նկատմամբ ցանկությունների և ձգտումների հոսքը: Կարողանա՞ արդյոք նա, ով մինչև զարգացման բումը իր մանկությունն անցկացրել է բակ ունեցող տանը, կյանքի կոչել փոքրիկ այգու իր երազանքը, որտեղ նա կարող է աճեցնել սեփական սնունդը:

Anna Kim

Invisible Cities: <OPIM>

VR, 2021

Invisible Cities: <OPIM / ○ ⊥ √ | □ > is a transdisciplinary collaborative mixed reality using motion capture technology. Initially showcased as a live performance, it is an artistic experiment that allows both artists and viewers to overcome spatial and temporal boundaries through merge of the real and virtual.

The project was organized to have artists of different genres (a writer, a media artist, a composer, and a choreographer) come together in a fashion similar to the surrealist game of "exquisite corpse" allowing for each contribution to overlap those of others' rather than adhering to an unidirectional output. Created against the backdrop of the turbulent socio-economic landscape during the COVID-19 pandemic, the surreal landscape of <OPIM> attempts to open up a new psychical horizon about a new world to come. It is a journey onto the alien nebula "Aldalbach" in the collaborator Sim Na-wool's story, *Virtual Love*, a virtual city built upon a phantasm beyond the graspable reality which unfolds in the work. <OPIM> is a virtual world that consists of imaginary subsistence.

ԱՆՆԱ ՔԻՄ

Անտեսանելի քաղաքներ. <OPIM>

VR, 2021 թ.

Անտեսանելի քաղաքներ. <OPIM / օ լ օ ի մ | օ >-ը անդրառարկայական համագործակցային խառը իրականություն է, որն օգտագործելով շարժման տեխնոլոգիա: Սկզբում ցուցադրված որպես կենդանի փերՖորմանս՝ այն գեղարվեստական փորձ է, որը թույլ է տալիս և՛ արվեստագետներին, և՛ դիտողներին հաղթահարել տարածական և ժամանակային սահմաններն իրականի և վիրտուալի միաձուլման միջոցով:

Նախագիծը կազմակերպվել էր տարբեր ժանրերի արվեստագետներին (գրող, մեդիա արվեստագետ, կոմպոզիտոր և խորեոգրաֆ) համախմբելու համար: Սա նման էր սյուրռեալիստական «գեղեցիկ դիակ» խաղին, երբ թույլ է տրվում, որ յուրաքանչյուրի ներդրումը շերտավորվի մյուսների վրա՝ ի տարբերություն միակողմանի արդյունքի: Ստեղծված COVID-19 համավարակի ընթացքում անկայուն սոցիալ-տնտեսական լանդշաֆտի ֆոնի վրա, <OPIM>-ի սյուրռեալիստական լանդշաֆտը փորձում է բացել հոգեբանական նոր հորիզոններ՝ ապագա աշխարհի վերաբերյալ: Սա ճանապարհորդություն է դեպի օտար «Ալդալբախ» միգամածությունը, որը ներկայացված է համագործակից Սիմ Նա-վոլի պատմության՝ Վիրտուալ սեր-ի մեջ. վիրտուալ քաղաք, որը կառուցված է հասանելի իրականության սահմաններից դուրս գտնվող ֆանտազմի վրա, և որը բացվում է այս ստեղծագործության մեջ: <OPIM>-ը վիրտուալ աշխարհ է, որը բաղկացած է երևակայական գոյությունից:

Jeong Han Kim

BirdMan's Journey

VR, 2024

***BirdMan* is half human and half bird. The world in which they live is a vast desert surrounded by an infinite wall of mirrors. *BirdMan* can only become complete by reflecting the other half in the mirrors. But that perfection is both virtual and real.**

This work maximizes the effect of binocular rivalry. It makes the environment in the virtual world more surreal by displaying different images on both sides of the head-mounted display. Like Wittgenstein's rabbit-duck illustration or the Necker cube, BirdMan's hybrid perception gives us the opportunity to perceive our own perception. As Thomas Nagel demonstrated in *What Is It Like to Be a Bat?*, we cannot perceive the perceptions of others. Still, we cannot stop trying for the sake of the symbiosis with others.

Յոնգ Յան Կիմ

Ծիտմարդու ճանապարհորդությունը

VR, 2024 թ.

Ծիտմարդը կես մարդ է, կես թռչուն: Աշխարհը, որտեղ նրանք ապրում են, հսկայական անապատ է՝ շրջապատված հայելիների անսահման պատով: Ծիտմարդը կարող է ամբողջական դառնալ միայն հայելիների մեջ արտացոլելով մյուս կեսը: Բայց այդ կատարելությունը և՛ վիրտուալ է, և՛ իրական:

Այս աշխատանքն առավելագույնի է հասցնում երկդիտակ մրցակցության ազդեցությունը: Այն վիրտուալ աշխարհում միջավայրն ավելի սյուրռեալիստական է դարձնում՝ գլխի վրա տեղադրված էկրանի երկու կողմերում ցուցադրելով տարբեր պատկերներ: Ինչպես Վիտգենշտեյնի ճագար-բադ նկարագրողումը կամ Նեկերի խորանարդը, Ծիտմարդու հիբրիդային ընկալումը մեզ հնարավորություն է տալիս ընկալելու մեր սեփական ընկալումը: Ինչպես Թոմաս Նազելը ցույց տվեց Ինչ է չղջիկ լինելը գրքում, մենք չենք կարող ընկալել ուրիշների ընկալումները: Այնուամենայնիվ, մենք չենք կարող դադարել փորձել դա՝ հանուն ուրիշների հետ սիմբիոզի:

Kira Kim

Blind and Mute

Single channel video, 09:48 min, 2023–2024

***Blind and Mute* explores the relationship between individuals and society, portraying people who, while capable of hearing and speaking, are blind to the world, or those who can see the present but cannot speak or hear, as well as the unstable and fluid nature of society. Additionally, through artistic expression, the piece raises questions about human connection, resilience, and the limitless potential of human expression beyond sight and sound as It draws significant inspiration from the exploration of historical events, emotions, and memories.**

This work also emphasizes deeply on human suffering and shares the spirit of the times, as it offers a social reflection on Korea's past, present, and future — marked by conflict, confrontation, and anger. Furthermore, the ultimate goal of this work is to recognize and honor the resilience and beauty of individuals who live with sensory challenges, delivering the depth of expression beyond words to the audience and expanding the realm of empathy with those who navigate the world differently. It is a powerful performance aiming to convey this message.

Կիրա Քիմ

Կուլյր և համր

Միաալիք վիդեո, 09:48 ր., 2023–2024 թթ.

Կուլյր և Համրը ուսումնասիրում է անհատների և հասարակության միջև հարաբերությունները՝ պատկերելով այն մարդկանց, ովքեր ունակ են լսելու և խոսելու, բայց կուլյր են աշխարհի հանդեպ, կամ նրանց, ովքեր կարող են տեսնել ներկան, բայց չեն կարող խոսել կամ լսել, ինչպես նաև հասարակության անկայուն և հոսուն բնույթը: Ավելին, արվեստային արտահայտության միջոցով այս գործը հարցեր է բարձրացնում մարդկային կապի, տոկոսության և մարդու անսահման արտահայտչական հնարավորությունների վերաբերյալ՝ տեսողության և լսողության սահմաններից դուրս: Այն զգալի ոգեշնչում է ստանում պատմական իրադարձությունների, հոլյգերի և հիշողությունների ուսումնասիրությունից:

Այս աշխատանքը մեծապես ընդգծում է նաև մարդկային տառապանքը և արտացոլում է ժամանակի ոգին՝ սոցիալական անդրադարձ կատարելով Կորեայի անցյալին, ներկային և ապագային, որոնք նշանավորվել են հակամարտություններով, դիմակայություններով և զայրույթով: Բացի այդ, այս աշխատանքի գլխավոր նպատակն է ճանաչել և հարգել այն մարդկանց տոկոսությունը և գեղեցկությունը, ովքեր ապրում են զգայական դժվարություններով՝ դիտողին հաղորդելով խոսքերից դուրս արտահայտչական խորությունը և ընդլայնելով կարեկցանքի սահմանները նրանց հանդեպ, ովքեր աշխարհը այլ կերպ են ընկալում: Սա հզոր փերՖորմանս է, որն ունի այս ուղերձը փոխանցելու նպատակ:

YeSeung Lee

A Glassy Vision: DongDong

AR, VR, 2024

***A Glassy Vision: DongDong* explores the concept of “vision,” which goes beyond mere sight, by reinterpreting the future through the integration of technology and sensory experience. Glasses serve as a key motif in this project, using augmented reality (AR) and virtual reality (VR) technologies to blur the boundaries between physical reality and the virtual world, expanding the viewer’s perception.**

The exhibited graphic glasses offers more than just visual pleasure or glasses function not as mere tools; they present a multi-layered futuristic landscape through augmented reality. Viewers can explore virtual spaces beyond reality, experiencing new ways in which the past and present are interconnected.

Յեսուն Լի

Ապակե տեսողություն. ԴոնգԴոնգ

AR, VR, 2024 թ.

Ապակե տեսողություն.ԴոնգԴոնգն ուսումնասիրում է «տեսողություն» հասկացությունը, որը գերազանցում է պարզապես տեսնելը, և վերաիմաստավորում ապագան՝ տեխնոլոգիայի և զգայական փորձառության ինտեգրման միջոցով: Ակնոցը հանդես է գալիս որպես այս նախագծի հիմնական գործիք, որն օգտագործում է ընդլայնված իրականության (AR) և վիրտուալ իրականության (VR) տեխնոլոգիաները՝ ֆիզիկական իրականության և վիրտուալ աշխարհի միջև սահմանները մշուշեցնելու և դիտողի ընկալումը ընդլայնելու համար:

Տուգադրված գրաֆիկական ակնոցներն առաջարկում են ավելի, քան պարզապես տեսողական հաճույք: Այդ ակնոցների գործառնությունը զուտ գործիք լինելը չէ: Նրանք ներկայացնում են բազմաշերտ ֆուտուրիստական լանդշաֆտ՝ ընդլայնված իրականության միջոցով: Դիտողները կարող են ուսումնասիրել իրականությունից դուրս գտնվող վիրտուալ տարածքները՝ զգալով նոր ուղիներ, որոնցով անցյալն ու ներկան փոխկապակցվում են միմյանց:

Lev Manovich

Bookshelves, pictures, fragments

digital images created with generative AI (Midjourney), edited in Lightroom, and upscaled with Gigapixel AI, 2022

We see young people talking, smoking, contemplating — but what interests me are the interior spaces they inhabit, and the accumulation of objects and details in these spaces. Objects are placed on wall-size shelves, coffee tables, sofas, and other surfaces. In some cases, we can easily identify these objects, but in others, they are harder to identify. Some look like fragments, traces, and shadows of the objects that are gone. These “fragments” evoke ancient museum artifacts, but their nature is fundamentally different. While archaeological remnants are tangible pieces of past civilizations, AI-generated fragments have a distinct ontology. They emerge from AI models processing millions of images, distributing patterns across trillions of connections. This process further virtualizes and diffuses digital materiality. The accumulations of objects, shadows, and traces in these images serve as a metaphor for the generative AI process.

— Lev Manovich

Լև Մանովիչ

Գրադարակներ, նկարներ, հատվածներ

Գեներատիվ ԱԲ-ի միջոցով ստեղծված թվային պատկերներ՝ խմբագրված Lightroom-ով և կատարելագործված Gigapixel AI-ով, 2022 թ.

Մենք տեսնում ենք խոսող, ծխող, խորհող երիտասարդների, բայց ինձ հետաքրքրում են նրանց բնակելի ներքին տարածքները և այդ տարածքներում կուտակված առարկաներն ու մանրամասները: Առարկաները տեղադրված են պատի չափսի դարակաշարերում, սուրճի սեղաններին, բազմոցներին և այլ մակերեսներին: Որոշ դեպքերում մենք հեշտությամբ կարողանում ենք տարբերակել այդ առարկաները, այլ դեպքերում՝ դրանք ավելի դժվար է ճանաչել: Դրանցից մի քանիսը նման են առարկաների մասերի կամ դրանց հետքերի և ստվերների: Այդ «հատվածները» հնագիտության թանգարանի ցուցանմուշներ են հիշեցնում, բայց դրանց բնույթն էապես այլ է: Մինչ հնագիտական մնացորդներն անցյալի քաղաքակրթությունների շոշափելի մասերն են, ԱԲ-ի միջոցով ստեղծված հատվածները ունեն տարբեր գոյաբանություն: Դրանք ի հայտ են գալիս ԱԲ մոդելների միջոցով, որոնք մշակում են միլիոնավոր պատկերներ՝ տարածելով օրինաչափություններ տրիլիոնավոր կապերի միջև: Այս գործընթացն էլ ավելի վիրտուալացնում և տարածում է թվային նյութականությունը: Պատկերներում առկա առարկաների, ստվերների և հետքերի կուտակումները ծառայում են որպես գեներատիվ ԱԲ-ի գործընթացի փոխաբերություն:

— Լև Մանովիչ

Lev Manovich

In the Garden

digital images created with generative AI (Midjourney), edited in Lightroom, and upscaled with Gigapixel AI, 2023

Formal French gardens and 17th-century and 18th-century architecture and ornament inspired this series. Using AI capabilities to simulate the appearance of many artistic media, I chose the look of old engravings and etchings. The reference to this medium in my prompts influenced the subjects depicted in the generated images. AI mimics the visual style of these techniques and incorporates their fundamental element — lines — into the scenes themselves: curvy lines form plants, straight lines create poles, and diagonal lines become wires stretched between them. The series also uses the specific artifacts of the AI “zoom out” command: symmetries and repetitions of compositional elements. This seemed appropriate given the topic of formal gardens. In some images, elaborate frames nested inside other frames have enclosed the initial world.

— *Lev Manovich*

Լև Մանովիչ

Այգում

Գեներատիվ ԱԲ-ի միջոցով ստեղծված թվային պատկերներ՝ խմբագրված Lightroom-ով և կատարելագործված Gigapixel AI-ով, 2023 թ.

Ֆրանսիական դասական այգիներն ու 17-րդ և 18-րդ դարերի ճարտարապետությունն ու զարդանախշերն են ոգեշնչել այս շարքը: Օգտագործելով ԱԲ-ի հնարավորությունները տարբեր գեղարվեստական միջնոցների տեսքը սիմուլացնելու համար՝ ես ընտրեցի հին փորագրությունների և փորագրված պատկերների տեսքը: Իմ հրահանգներում այս միջնոցին հղում կատարելն ազդել է գեներացված պատկերների թեմաների վրա: ԱԲ-ն կրկնօրինակում է այս տեխնիկաների վիզուալ ոճը և նրանց հիմնական տարրը՝ գծերը, ներառված հենց տեսարանների մեջ: Այսպես, կոր գծերը ստեղծում են բույսեր, ուղիղ գծերը՝ սյուներ, իսկ անկյունագիծ գծերը՝ լարեր, որոնք ձգված են դրանց միջև: Շարքն օգտագործում է նաև ԱԲ-ի «մեծացնել» հրամանի հատուկ արտեֆակտերը՝ սիմետրիաներ և կոմպոզիցիոն տարրերի կրկնություններ: Սա պատշաճ թվաց՝ հաշվի առնելով դասական այգիների թեման: Որոշ պատկերներում բարդ շրջանակներ են՝ տեղադրված այլ շրջանակների մեջ, որոնք ընդգրկել են սկզբնական աշխարհը:

- Լև Մանովիչ

Tigran Martirosyan

SR

installation, 2024

barbed wire, armature, paints, welding

This piece explores how SPAM, a byproduct of modern information technology, hinders creators from preserving their professional memories. For instance, if an art critic shares a link to their review via email and posts it on Facebook to archive their work online, opponents can file a SPAM defamation complaint with Facebook's administration. As a result, Facebook may remove the content across the entire META platform, and even the email associated with that link could be blocked on Instagram's messaging system. This is an anti-democratic process, a form of exile for unique cultural information. It can be seen as an online parallel to the repressions of 1937 in the Soviet Union. Modern technology, with its anti-humanist logic, method, and style, works against the preservation of creative memory. In response, this piece — a wristwatch — symbolizes the moment of "ONLINE REPRESSION," marking the time as 19:37, reflecting this digital suppression of expression.

Տիգրան Մարտիրոսյան

SR

Ինստալացիա, 2024 թ.

փշալարեր, արմատուրա, ներկեր, գոդում

Այս աշխատանքն այն մասին է, թե ինչպես է ժամանակակից տեղեկատվական տեխնոլոգիայի գործառնություններից SPAM-ը ստեղծագործողին խոչընդոտում արխիվացնել իր մասնագիտական հիշողությունը:

Օրինակ, եթե արվեստի քննադատն իր գրախոսականի էլեկտրոնային հասցեի հղումը տարածում է ՖԲ սոցիալական ցանցում և այդպիսով փորձում համացանցում արխիվացնել իր մասնագիտական հիշողությունը, նրա հակառակորդները կարող են Ֆեյսբուքի ադմինին SPAM-ի գրպարտչական բողոքագիր ներկայացնել և Ֆեյսբուքը ամբողջ META տարածքից հեռացնում է այդ նյութը: Նույնիսկ Ինստագրամի չաթում է բլոկավորվում այդ հղման էլեկտրոնային հասցեն: Դա, ըստ էության, հակաժողովրդավարական գործընթաց է և հստակորեն մշակութային տեղեկատվության արքայազն. այսպես ասած՝ 1937 թվականի ռեպրեսիաների օնլայն այլընտրանքը: Ու քանի որ ժամանակակից տեխնոլոգիայի գործառնությունը հակահումանիստական հիմնավորումներով, մեթոդով ու ոճով գործում է ստեղծագործական հիշողության դեմ, ուստի ձեռքի ժամացույցի ֆորմա ունեցող այս աշխատանքը ցույց է տալիս ՕՆԼԱՅՆ ՌԵՊՐԵՍԻԱՆԻ ՍՊԱՄԱՅԻՆ ԺԱՄ 19:37-ը:

Mariam Papoyan

Synthetic Memories

installation, 2024

**Steel tears in a virtual ocean
No salt in their flavor, no connection at all.**

These are the digital traces that accumulate in our devices over time, like clutter. Due to its sheer presence and overwhelming volume, unfiltered data encourages false confidence and promotes a false sense of security. We are less inclined to be deliberate or selective in shaping our emotional landscape or organizing our thoughts. Unless you consciously filter emotions yourself, technology eclipses the intimacy of emotion, stripping it of its sacredness.

Through artificial intelligence-driven filtering, synthetic, rendered memories crystallize into the metal-coated spheres. These spheres are submerged and suspended in a digital sea of black oil — amorphous and insulating, which shifts from liquid to solid yet retains distinct physical properties. This technocratic realm is both captivating and unsettling. The genuine selection of human memories is tied to intangible sensations like smell or taste. No matter how richly they're described verbally or visually, the genuine emotional triggers of real memories can't be replicated artificially. Instead, what forms is a new illusion, a kind of "sub-personality" with its alien inner world — an entity separate from our authentic self.

Մարիամ Պապոյան

Սինթետիկ հիշողություններ

Ինստալացիա, 2024 թ.

Մետաղե արցունքներ թվային ծովում
Ոչ աղի համ ունեն, ու ոչ էլ հղում..

Սրանք այն թվային հիշողություններն են, որ ժամանակի ընթացքում աղբի նման կուտակվում են մեր գաղափարներում: Սինթետիկ, կամ չգտված ինֆորմացիա, որ իր իսկ առկայությամբ ու ծավալի խտությամբ ծուլացնում է մեզ՝ բիոռոբոտներիս, առավել ինքնուրույն, հետևողական ու ընտրողական լինել սեփական զգացմունքային ֆոնի ձևավորման, կամ թե դասակարգման մեջ: Եվ այստեղ է, որ տեխնոլոգիան ստվերում է զգացմունքի ինտիմությունն ու զրկում դրան սակրալությունից, քանի դեռ ինքդ չես գտել այն քո իսկ ընտրությամբ: Մետաղապատ գնդերն այն ինֆորմացիոն պարուկներն են, կամ խտույթները, որոնք բյուրեղացել ու ձևավորվել են արհեստական բանականության ալգորիթմների գտման արդյունքում՝ դառնալով մատուցված ու սինթետիկ հիշողություն: Իսկ դրանք իրենց հերթին ընկղմված ու իզոլացված են սև ձյուղի թվային ծովում. մմոր\$ ու դիելեկտրիկ մի մարմին, որն անկանխատեսելի ֆիզիկական հատկություններով է օժտված՝ հալչելուց մինչև կարծրանալ: Այս տեխնաձին էսթետիկան շատ գրավիչ է ու մինևույն ժամանակ վախեցնող: Մարդկային հիշողությունների իրական ընտրությունն ուղեկցվում է չֆիքսվող հատկությունների հիման վրա, ինչպիսիք են հոտը, համը, բուրմունքը: Եվ ինչքան էլ դրանց նկարագրես բառային հոմանիշներով ու ուղեկցող պատկերներով, դրանք չեն կարող փոխանցել զգացմունքային ազդակների կրկնությունը՝ իրական հիշողությունը, եթե այն տեխնաձին է: Փոխարենը ձևավորվում է մի նոր իլյուզիա, մի տեսակ նոր «ենթաանձ»՝ իր օտար ներաշխարհով՝ մեր իսկական ես-ից առանձին մի ետևություն:

Roberto Pugliese

Fluide propagazioni alchiliche 2023

sound installation, 2023

glass, liquids, waterproof speakers, iron, ABS 3D print, audio system

In a room, there are several different chemical glass ampoules. The ampoules are filled with different liquid compounds and colors. Within each vessel, there is a waterproof speaker. The played audio is digitally processed and mixed with synthetic sounds, organized in a composition. The composition is realized by exploiting the different sound propagation relative to the liquid in each ampoule and according to the wavelength (frequency) of the color inside the ampoule. The perceived timbre effect is therefore dictated by the different "composition" of the fluids which have the function of sound filters. This installation is an alchemical composition, a dialogue between contemporary composition and physical principles.

Ռոբոտոտ Պոլգլիեզե

Ալկիլների հեղուկ տարածում 2023

Ձայնային ինստալացիա, 2023 թ.

ապակի, հեղուկներ, անջրանցիկ բարձրախոսներ, արդուկ, ABS 3D print, աուդիո համակարգ

Սենյակում կան մի քանի տարբեր քիմիական ապակյա ամպուլներ: Ամպուլները լցված են տարբեր հեղուկ միացություններով և գույներով: Յուրաքանչյուր տարայում կա անջրանցիկ բարձրախոս: Նվազարկվող ձայնը թվային կերպով մշակվում և խառնվում է սինթետիկ հնչյունների հետ՝ ստեղծելով կազմակերպված կոմպոզիցիա: Կոմպոզիցիան իրականացվում է յուրաքանչյուր ամպուլում գտնվող հեղուկի համեմատ ձայնի տարբեր տարածման օգտագործմամբ և ամպուլայի ներսում գույնի ալիքի երկարության (հաճախականության) համաձայն: Ջետկաբար, ընկալվող տեմբրային էֆֆեկտը թելադրված է ձայնային գտիչների գործառույթ ունեցող հեղուկների տարբեր «բաղադրությամբ»: Այս ինստալացիան ալքիմիական կոմպոզիցիա է՝ երկխոսություն ժամանակակից կոմպոզիցիայի և ֆիզիկական սկզբունքների միջև:

Raphael Shirley

Syntropy (a state of being)

an immersive light and sound installation, 2024

programmable LED strips, aluminium supports, Arduinos, speakers

Visuals by Raphael Shirley

Sound composition by Rhys Chatham

***Syntropy (a state of being)*, a new site-specific work by Raphael Shirley with sound composition by Rhys Chatham, juxtaposes experiences of ascension through the integration of light, sound, and architecture within the HayArt Centre entrance. The transposition of Chatham's *Crimson Grail Part 1* (recorded in the Sacré-Cœur Basilica in Paris) with the ephemeral light and color space formed within the gallery invites reflection on human expansion. It evokes the sense of ascension traditionally sought in sacred spaces while making such experiences accessible beyond their confines. "Syntropy" refers to systems evolving toward complexity, order, and harmony — contrasting with entropy, or decay. Shirley's work balances aesthetics and structure, offering a meditation on how systems — whether biological, social, or artistic — move toward functionality and beauty.**

Ռաֆայել Շիրլի

Սինտրոպիա (լինեյուս վիճակ)

Իմ մերսիվ լուսա-ձայնային ինստալացիա, 2024 թ.

Ծրագրավորվող LED շերտեր, ալյումինե հենարաններ, Arduinos, բարձրախոսներ

Վիզուալները՝ Ռաֆայել Շիրլիի
Ձայնային կոմպոզիցիան՝ Ռիս Չաթեմի

Ռաֆայել Շիրլիի Սինտրոպիա (լինեյուս վիճակ) նոր տեղիատուկ ստեղծագործությունը Ռիս Չաթեմի ձայնային կոմպոզիցիայով, համադրում է վերելքի փորձառությունները՝ լույսի, ձայնի և ճարտարապետության ինտեգրման միջոցով Հայաստանի մշակութային կենտրոնի մուտքի մոտ: Չաթեմի Crimson Grail Մաս 1 (ձայնագրված Փարիզի Sacré-Cœur բազիլիկայում) գործի փոխադրումը պատկերասրահում ձևավորված անցողիկ լույսի և գունային տարածության հետ, հրավիրում է մտածել մարդկային զարգացման մասին: Այն արթնացնում է վերելքի զգացողություններ, որն ավանդաբար լինում է սուրբ տարածքներում, մինչդեռ նման փորձառությունները հասանելի են նաև դրանց սահմաններից դուրս: Սինտրոպիան վերաբերում է համակարգերին, որոնք զարգանում են դեպի բարդություն, կարգ և ներդաշնակություն՝ հակադրվելով էնտրոպիային կամ քայքայմանը: Շիրլիի աշխատանքը հավասարակշռում է գեղագիտությունը և կառուցվածքը՝ առաջարկելով մտորել այն մասին, թե ինչպես են համակարգերը՝ լինեն դրանք կենսաբանական, սոցիալական, թե գեղարվեստական, շարժվում դեպի ֆունկցիոնալություն և գեղեցկություն:

Studio MBUS703 (Chiwook Nho)

The Time Capsule

VR, 2024

***The Time Capsule* is a digital art project that explores the intersection of art and technology. It raises profound questions about the preservation of contemporary media art in an age when digital mediums rapidly evolve and become obsolete.**

This work considers the transient nature of digital art and how it might be recorded, archived, and rediscovered by future generations. The project challenges us to think about the future of art preservation by encapsulating these reflections within a virtual environment. It evokes deep emotional connections by confronting themes of memory, impermanence, and the shared human desire to leave a lasting legacy.

Studio MBUS703 (Շիվոլք Նիո)

Ժամանակի պարկուճ

VR, 2024 թ.

Ժամանակի պարկուճը թվային արվեստի նախագիծ է, որն ուսումնասիրում է արվեստի և տեխնոլոգիայի խաչմերուկը: Այն հիմնավոր հարցեր է առաջացնում ժամանակակից մեդիա արվեստի պահպանման վերաբերյալ մի դարաշրջանում, երբ թվային միջոցներն արագորեն զարգանում և հնանում են:

Այս աշխատանքը շեշտում է թվային արվեստի անցողիկ բնույթը և այն, թե ինչպես կարող է այն արձանագրվել, արխիվացվել և վերագտնվել ապագա սերունդների կողմից: Նախագիծը մեզ մարտահրավեր է նետում՝ մտածելու արվեստի պահպանման ապագայի մասին՝ ընդգրկելով այս արտացոլումները վիրտուալ միջավայրում: Այն արթնացնում է խոր զգացմունքային կապեր՝ դիմակայելով հիշողության, անկայունության և մնայուն ժառանգություն թողնելու ընդհանուր մարդկային ցանկության թեմաներին:

TELLUS, the Audio Cassette Magazine

TELLUS, the Audio Cassette Series #1 – #26

3 audio players, 26 audio cassettes, 1983–1996

TELLUS is a Harvestworks program created in 1983 at the Rum Runner Bar on Canal Street in New York City. Joseph Nechvatal, a visual artist, Claudia Gould, a curator, and Carol Parkinson, a composer and staff member of Harvestworks/Studio PASS met to discuss the idea of a magazine on cassette that would feature interesting and challenging sound works. With the advent of the Walkman and the Boom Box, the editors perceived a need for an alternative to radio programming and the commercially available recordings on the market at that time.

As a team, they then began to collect, produce, document, and define the art of audio by publishing works by local, national, and international artists. They worked with contributing editors and experts in their fields, who proposed themes and collected the best works from that genre. Unknown artists were teamed with well-known artists, and historical works were juxtaposed with contemporary and high art with popular art, all to enhance the crossover communication between the different mediums of art — visual, music, performance, and spoken word.

On CYFEST 16, we feature 26 releases on the cassettes, acknowledging this medium, which was revitalised recently by the broad public and has a consistent interest from enthusiasts of sound as a perfect medium for durational uninterrupted anti-streaming medium today.

TELLUS, ձայներիզների ամսագիր

TELLUS, ձայներիզների շարք #1 – #26

3 ձայնային նվագարկիչ, 26 ձայներիզ, 1983–1996 թթ.

TELLUS-ը Harvestworks-ի ծրագիր է, որը ստեղծվել է 1983 թվականին Նյու Յորքի Canal Street-ի վրա գտնվող Rum Runner բարում: Ջոզեֆ Նեշվատալը՝ վիզուալ արվեստագետ, Կլաուդիա Գուլդը՝ կուրատոր, և Քերոլ Պարկինսոնը՝ կոմպոզիտոր, Harvestworks/Studio PASS-ի աշխատակից, հանդիպեցին քննարկելու ձայներիզների ամսագրի գաղափարը, որը ներկայացնելու էր հետաքրքիր և մարտահրավերներ պարունակող ձայնային աշխատանքներ: Walkman-ի և Boom Box-ի ի հայտ գալով խմբագիրները զգացին, որ կարիք կա ռադիոհաղորդումների և այն ժամանակ առևտրային հասանելի ձայնագրությունների այլընտրանքի:

Որպես թիմ՝ նրանք սկսեցին հավաքել, արտադրել, փաստագրել և սահմանել ձայնային արվեստը՝ հրատարակելով տեղական, ազգային և միջազգային արվեստագետների աշխատանքներ: Նրանք համագործակցեցին խմբագրողների և իրենց ոլորտների մասնագետների հետ, որոնք առաջարկեցին թեմաներ և հավաքեցին տվյալ ժանրի լավագույն աշխատանքները: Անհայտ արվեստագետները համախմբվեցին հայտնի արվեստագետների հետ, իսկ պատմական աշխատանքները հակադրվեցին ժամանակակիցներին, բարձր արվեստը՝ պոպուլյար արվեստին, որպեսզի ուժեղացնեն վիզուալ, երաժշտական, կատարողական և բանավոր խոսքի արվեստների միջմեդիային հաղորդակցությունը:

CYFEST 16-ի շրջանակում մենք ներկայացնում ենք ձայներիզների 26 թողարկում՝ արժևորելով այս մեդիան, որը վերջերս վերակենդանացվեց հասարակության լայն շրջանակների կողմից, և այսօր հետաքրքրություն է վայելում ձայնի էնտոլոգիստների շրջանում՝ որպես ժամանակային անընդմեջ հակասթրիմինգային մեդիայի իդեալական միջոց:

Alain Thibault

Apollo 11 Dream

video installation, 2023 (rev. 2024)

video [00:18:10, color, stereo sound, HD 1920x1080 px, single screen version]

video part: Stability AI, Runway, Premiere Pro, ebosuite 2 (in Ableton Live); audio part: Ableton Live 11, Synthetic voices; Analog (+ modular) and digital (Soft) synthesizers and processing; HD video projector, stereo sound with subwoofer

Supported by Canadian Cultural Center and Nemo Biennale, Paris (France), ELEKTRA Montreal and CALQ (Quebec, Canada)

Commissioned by the Canadian Cultural Center Paris, Premiered at N mo — International Biennial of Digital Arts of the  le-de-France Region, France, 2023

Inspired by Yukio Mishima’s Five Modern Noh Plays, I came up with the idea of creating these Five UltraModern Noh. Space exploration was then considered as “ultramodern,” associating the characteristic slowness of the narrative deployment of Japanese Noh theater to the movements of astronauts in space. This first episode, Apollo 11 Dream, takes as its starting point the arrival on the moon of Neil Armstrong and Buzz Aldrin during the Apollo 11 mission. The finale leaves us with an uncertainty and suggests an alternative ending: did the astronauts return to earth or did they remain on the moon, “trans-formed”.

The visuals, created with AI, were processed and tightly edited on the electroacoustic music previously composed. The composition revolves around the use of these beeps, announcing and closing the communications of the command center in Houston. These Quindar Tones, lasting 250 milliseconds, had respective frequencies of 2525 Hz when the button was pressed in intro and 2475 Hz when it was released, thus indicating the end of the transmission. Using excerpts from the original transcripts of this first mission to the moon, spoken by synthetic voices, the overall result is both narrative and abstract, with a somewhat supernatural quality, another characteristic of Noh.

— *Alain Thibault*

Ալան Թիրո

Ապոլլո 11 երազ

Վիդեո ինստալյացիա, 2023 թ. (հեղ. 2024)

Վիդեո [00:18:10, գունավոր, ստերեո ձայն, HD 1920x1080 px, մեկ էկրանի տարբերակ]

Տեսանյութի մաս՝ Stability AI, Runway, Premiere Pro, eBOSuite 2 (Ableton Live-ում); աուդիո մաս՝ Ableton Live 11, Սինթետիկ ձայներ; Անալոգային (+ մոդուլային) և թվային (Փափուկ) սինթեզատորներ և մշակում; HD վիդեո պրոյեկտոր, ստերեո ձայն սուբվոլֆերով

Կանադական մշակութային կենտրոնի և Նեմո բիենալի աջակցությամբ, Փարիզ (Ֆրանսիա), ELEKTRA Montreal և CALQ (Քվեբեկ, Կանադա)

Փարիզի Կանադական մշակութային կենտրոնի պատվերով
Պրեմիերան կայացել է Նեմոյում՝ Իլ-դե-Ֆրանս շրջանի թվային արվեստի միջազգային բիենալում, Ֆրանսիա, 2023 թ.

**Յուկիո Միսիմայի Յինգ ժամանակակից Նոի պիեսներից ներշնչված՝
ես եկա այս «Յինգ գերժամանակակից Նոի»-երի գաղափարին:
Տիեզերքի ուսումնասիրությունն այն ժամանակ համարվում
էր «գերժամանակակից»՝ կապելով ճապոնական Նոի թատրոնի
պատմական դանդաղաշարժ ներկայացումը տիեզերագնացների
շարժումների հետ: Առաջին մասը՝ Ապոլլոն 11 երազը, որպես իր
մեկնարկային կետ է ընտրել Նիլ Արմսթրոնգի և Բազ Օլդրինի
լուսնի վրա վայրէջքը՝ Ապոլլոն 11 առաքելության ընթացքում:
Եզրափակիչը թողնում է մեզ անորոշության մեջ և առաջարկում
այլընտրանքային ավարտ. արդյո՞ք տիեզերագնացները
վերադարձան երկիր, թե՞ մնացին լուսնի վրա՝ «փոփոխված»:**

ԱԲ-ն միջոցով ստեղծված վիզուալները մշակվել և
մանրամասնորեն խմբագրվել են Նախկինում ստեղծված
Էլեկտրաակուստիկ երաժշտության վրա: Կոմպոզիցիան
զարգանում է Յյուսթոնի հրամանատարական
կենտրոնում հայտարարվող և ավարտվող ազդանշանների
օգտագործման շուրջ: Այս Quindar հնչերանգները, որոնք
տևում են 250 միլիվայրկյան, ունենին համապատասխան
հաճախականություններ՝ 2525 Հց, երբ կոճակը սեղմվում
էր սկսելու, և 2475 Հց՝ ավարտի դեպքում: Օգտագործելով
այս առաջին լուսնային առաքելության բնագրային
արձանագրությունների հատվածներ, որոնք հնչում են սինթետիկ
ձայների միջոցով, ընդհանուր արդյունքը դառնում է թե՛
Նարատիվ և թե՛ արբստրակտ՝ որոշ չափով գերբնական որակով,
ինչը Նոի-ի մեկ այլ բնութագիր է: - Ալան Թիրո

Mu Tuan

Calligraphedia: A Universal Algorithm #2

single-channel, Generative Adversarial Network, 02:42 min., color, stereo, dimensions variable, 2024

Machine Learning Engineer: Aisthesis Savage

Sound Performers: Ku Hsiang-Yu, Yang Yu-Chiao

Folk Tale Narrator: Yang Yu-Chiao

Sound Designer: Chen Lin-Shuang

Data Organizer: Ray He

Supported by the National Culture and Arts Foundation (Taiwan)

Based on the artist's experience of practicing calligraphy for many years, *Calligraphedia: A Universal Algorithm #2* utilizes a machine learning to analyze a large number of calligraphy drafts. Drawing inspiration from natural elements such as landscapes, animals, and plants, it has developed a series of human-machine-made Chinese characters that flow between script and organic things. On the other hand, through collaboration with a folk tale narrator, it reinterprets ancient oral stories passed down worldwide with "qualitative transformation" as its core. Deconstructing machine learning's aspects of image style recognition and simulation, the work explores how words, language, and mythological narratives in human history continuously interpret themselves through learning from the world around them. It constructs an intertwined view of human-machine-nature interaction.

ՄուԹՈՒԼԱՆ

Կալիգրապեդիա. համընդհանուր ալգորիթմ #2

Մեկ ակիբ, Generative Adversarial Network, 02:42 րոպե, գույն, ստերեո, չափերի
փոփոխական, 2024 թ.

Մեքենաների ուսուցման ինժեներ՝ Ախաթեգիս Սավիջ
Ձայնային կատարողներ՝ Կու Սյան-Յու, Յանգ Յու-Չյաո
Ժողովրդական հեքիաթ պատմող՝ Յան Յու-Չյաո
Ձայնային դիզայներ՝ Չեն Լին-Շուանգ
Տվյալների կազմակերպիչ՝ Ռեյ Յե

Մշակույթի և արվեստի ազգային հիմնադրամի աջակցությամբ (Թայվան)

**Յիմնվելով արվեստագետի երկար տարիներ գեղագրություն
կիրառելու փորձի վրա՝ Կալիգրապեդիա. համընդհանուր
ալգորիթմ #2-ն օգտագործում է մեքենայական ուսուցում՝ վերլուծելու մեծ
թվով գեղագրական տեքստեր: Ոգեշնչվելով բնական տարրերից,
ինչպիսիք են լանդշաֆտները, կենդանիները և բույսերը՝ այն
մշակել է մարդու կողմից ստեղծված չինական նիշերի մի շարք,
որոնք կապում են տեքստն ու օրգանական իրերը: Մյուս կողմից,
Ժողովրդական հեքիաթի պատմողի հետ համագործակցության
միջոցով այն վերահիմաստավորում է աշխարհով մեկ փոխանցված
հնագույն բանավոր պատմությունները՝ «որական
վերափոխումն» ունենալով որպես հիմք: Ապակառուցելով
պատկերների ոճի ճանաչման և մոդելավորման մեքենայական
ուսուցման ասպեկտները՝ աշխատանքն ուսումնասիրում
է, թե ինչպես են մարդկության պատմության մեջ բառերը,
լեզուն և առասպելական պատմությունները շարունակաբար
մեկնաբանվում իրենց շրջապատող աշխարհից սովորելու միջոցով:
Այն կառուցում է մարդ-մեքենա-բնություն փոխազդեցության
միահյուսված համագործակցություն:**

Eric Vernhes

Ligne De Fuite (Vanishing Line)

installation; generative software, 2017

Max/MSP, Jitter; computer, two screens, camera, sound monitor, steel structure

Because we don't know when we're going to die, we can think of life as an inexhaustible well. Yet everything only happens a certain number of times, and a very small number in fact. How many more times will you remember a certain afternoon from your childhood, an afternoon that is so deeply a part of your being that you can't even imagine your life without it? Maybe four, five times, maybe not even that. How many more times will you watch the full moon rise? Maybe 20. And yet it all seems limitless. — Paul Bowles, *The Sheltering Sky*

***Vanishing Line* stages these particular images that Paul Bowles talks about, on which the flow of life stumbles. The video captures of some of these moments slide across the surface of a horizontal screen. These images are placed randomly under an observation camera that broadcasts them on a second screen as a cinematographic continuity. On this screen are condensed the hatching of time, the decompositions of notable moments of the "film" line of life. Often, the camera re-films the images that it has just captured. The resulting "feedback" process causes a degradation in the quality of the images, evoking the process of erosion of memory and finitude.**

Էրիկ Վերնհես

Ligne De Fuite (Անհետացման գիծ)

Ինստալացիա, generative software, 2017 թ.

Max/MSP, Ջիթեր; համակարգիչ, երկու Էկրան, տեսախցիկ, ձայնային մոնիտոր, պողպատե կոնստրուկցիա

Քանի որ մենք չգիտենք, թե երբ ենք մեռնելու, մենք կարող ենք կյանքը պատկերացնել որպես անսպառ ջրհոր: Այնուամենայնիվ, ամեն ինչ տեղի է ունենում միայն մի քանի անգամ և իրականում շատ փոքր թվով: Եվս քանի՞ անգամ կհիշեք ձեր մանկության որոշակի կեսօրը. կեսօր, որն այնքան խորությամբ կազմում է ձեր եռության մի մասնիկը, որ նույնիսկ չեք կարող պատկերացնել ձեր կյանքն առանց դրա: Միգուցե չորս, հինգ անգամ, գուցե նույնիսկ ավելի քիչ: Եվս քանի՞ անգամ եք դիտելու լիալուսնի բարձրանալը: Միգուցե 20: Եվ այնուամենայնիվ, ամեն ինչ անսահման է թվում:

- Փոլ Բոուլս, Ապաստանող երկինք

Անհետացող գիծը բեմադրում է հենց այն պատկերները, որոնց մասին խոսում է Փիթեր Բոուլսը, և որոնց վրա կյանքի հոսքը սայթաքում է: Այս պահերից մի քանիսի տեսաձայնագրությունը սահում է հորիզոնական Էկրանի մակերեսով: Այս պատկերները պատահականորեն տեղադրվում են դիտորդական տեսախցիկի տակ, որը դրանք հեռարձակում է երկրորդ Էկրանին՝ որպես կինեմատոգրաֆիական շարունակականություն: Այս Էկրանին խտացված են ժամանակն ու կյանքի «ֆիլմ» գծի նշանավոր պահերի տարրալուծումները: Հաճախ տեսախցիկը նորից նկարահանում է այն պատկերները, որոնք հենց նոր է տեսագրել: Արդյունքում առաջացող «հետադարձ կապի» պրոցեսն առաջացնում է պատկերների որակի դեգրադացիա՝ առաջացնելով հիշողության երոզիա և վերջի զգացում:

Mathieu Zurstrassen

/antipodal Portal/

sound installation, 2023

stainless steel, electronics, field recording [04:00:00, single-channel sound, loop]

An Antipodal point refers, on the surface of a sphere, to two diametrically opposite points. The proposal for CYFEST aims to metaphorically connect the building to its geographical opposite. This location is 1750 km south to Adamstown, Pitcairn, in the open sea. The proposal reflects on the invisible, what can't be seen at first sight, what lies beyond apparently insurmountable barriers. It is an opening to a journey through the imagination. The installation draws its inspiration from the air ducts present in old buildings, the perception of muffled and barely audible discussions, decontextualized pieces of life devoid of visuals that act like a cerebral catalyst and opens the field to the imagination.

Մաթյո Չուրչուրասեն

/հակադիր պորտալ/

Ձայնային ինստալացիա, 2023 թ.

պողպատ, էլեկտրոնիկա, դաշտային ձայնագրություն [04:00:00,
մեկ-ալիք ձայն, հանգույց]

Հակադիր կետը վերաբերում է գնդի մակերևույթի վրա գտնվող երկու տրամագծորեն հակադիր կետերին: CYFEST-ի առաջարկը նպատակ ունի փոխաբերաբար կապել շենքն իր աշխարհագրական հակադիր կետին: Այդ վայրը Ադամսթաունից (Պիտկեռն) 1750 կմ հարավում է՝ բաց ծովում: Առաջարկն անդրադառնում է անտեսանելիին. այն, ինչը առաջին հայացքից չի երևում, ինչը գտնվում է, կարծես, անհաղթահարելի արգելքների այն կողմում: Դա ճամփորդություն է երևակայության միջով: Ինստալացիան ոգեշնչված է հին շենքերում առկա օդատարներով, խուլ և հազիվ լսելի քննարկումների ընկալմամբ, կյանքի դեկոնտեքստուալացված հատվածներով, որոնք զուրկ են տեսողական բաղադրիչից, սակայն գործում են որպես ուղեղային կատալիզատորներ՝ բացելով երևակայության դաշտը: