

Proyección de archivos de video de CYLAND

Los cruces de los paisajes digitales. Programa de México de la plataforma Cyland Video Archive

El programa explora el tema *Los cruces de los paisajes* digitales a través de una serie de estrategias artísticas interconectadas. El eje central es la relación en constante evolución entre la naturaleza y la tecnología — particularmente como las herramientas digitales median e incluso simulan un contacto sin mediación con el mundo natural. Estas interacciones a menudo reflejan las consecuencias ambientales de la actividad humana. La manera en la que las inscripciones de datos naturales — como los anillos de los árboles — registran el cambio ecológico, repitiendo como los sistemas digitales almacenan la experiencia humana.

En el programa, los artistas se involucran con las ideas de la conciencia ambiental, la encarnación digital, las identidades cambiantes, las estructuras sociales y las historias personales. Juntos mapean la intersección de los datos, la memoria y las emociones en los paisajes posindustriales.

Alexandra Lerman

El tiempo de los árboles

7 min 8 s, 2019

El tiempo de los árboles imagina una relación entre la naturaleza y la tecnología sin mediación de la presencia humana. Filmada por un dron en el bosque del Amazonas, la película describe un punto de vista tan incorpóreo como unas voces generadas por la IA discutiendo una serie de imágenes de los anillos anuales de los árboles. Estas inscripciones de datos naturales registran el sufrimiento ecológico que el ser humano causa en el cuerpo del árbol de la misma manera en que la humanidad sube la información que considera importante a la nube para la posteridad.

Alexandra Lerman investiga cómo los sistemas e ideologías que controlan el mundo posindustrial de trabajo inmaterial afectan a los seres humanos y la influencia de los seres humanos en la ecología del planeta. /The Tree Time on Cyland.org

Anna Sowa, Gohar Sargsyan

Land und Blut

6 min, 2022

En este manifiesto audiovisual, la artista explora el concepto de “país” no solamente como un territorio sino, sobre todo, como una comunidad de personas que están vinculadas al ambiente donde crecieron y que comparten una historia común, sus rutinas diarias y empatía.

Anna Sowa es una compositora y artista experimental, enfocada principalmente en explorar la música electrónica y las áreas de las artes escénicas.

Gohar Sargsyan trabaja con diferentes técnicas, combinando la pintura, el diseño textil, la instalación, el videoarte y la animación en sus proyectos. Sus principales intereses artísticos acerca de las obras se centran en la interacción social, los procesos de autoidentificación y la exploración del concepto de “humanidad”. /Land und blut on Cyland.org

Sid landovka, Anna Tsyrlina

Vive la vida que amas

5 min 39 s, 2019

Vive la vida que amas flota durante seis minutos bullendo, con el ánimo, el movimiento y la música a punto de estallar en cualquier momento. Sin embargo, en lugar de eso, se redujo la velocidad de la escena de esta danza orgiástica con respecto a la velocidad que tenía en tiempo real y el sonido se reemplazó con una composición electrónica profunda y abstracta de Landovka. De la misma manera en que la multitud en el malecón de Coney Island los observa tranquilamente, también nosotros somos testigos de los bailarines espontáneos — por momentos alegres, serenos y estoicos — expresándose sin inhibiciones a través del movimiento.

Sid landovka y Anya Tsyrlina nacieron en Siberia y son artistas visuales con experiencia en música electrónica y nuevos medios. Sus proyectos colaborativos combinan el cine experimental con las prácticas documentales y las prácticas de archivo. Sus obras se han presentado en festivales de cine y recintos de exhibición, incluyendo el Festival Internacional de Cine de Róterdam (Países Bajos), la Viennale (Austria) y el Festival de Cine y Arte Multimedia de Berwick (UR).

Francesca Fini

Maschere di Sabbia

4 min 15 s, 2024

Maschere di Sabbia es un viaje fascinante al reino de la fantasía donde los animales que parecen humanos expresan sus deseos más íntimos a través de máscaras complejas y sobrenaturales. Usando herramientas de IA de punta como MidJourney, Runway y Suno, el video ofrece una experiencia visual y auditiva fascinante que desdibuja las fronteras entre la realidad y la imaginación. Cada máscara es un artefacto viviente que cambia según los sentimientos de quien la tenga puesta, fusionando la estética natural y fantástica para representar el flujo de identidad y de deseo. Los paisajes animados hechos con IA vibran con una vitalidad alegre, reflejando la vida interior de los individuos. Mediante el uso de Suno, un poema psicodélico convertido en música realza la repercusión emocional de las imágenes.

Francesca Fini es una artista italiana enfocada en el cine experimental, la animación digital, los nuevos medios y el arte escénico. Sus proyectos en vivo a menudo abordan problemas

sobre las relaciones entre los espacios públicos y privados, entre el espectáculo y la audiencia, representación e interacción, pero también reflexiona sobre la influencia de la sociedad en el género y en los problemas de las mujeres y en la distorsión en la percepción de la belleza causada por el mercado y los medios convencionales. Tanto sus obras en vivo como las que no son en vivo son una mezcla de los medios tradicionales, tecnología de baja calidad, dispositivos de diseño interactivo, audio generativo y video. / Francesca Fini on Vimeo

Tanya Akhmetgalieva

Tal vez ella se reiría

4 min 2 s, 2020

Sonido: Viktor Mazin

En la obra *Tal vez ella se reiría*, Tanya Akhmetgalieva explora las variaciones de las distintas estéticas de los cómics y de las máquinas tragamonedas, sintiendo la delgada línea sensible entre lo gracioso y lo espeluznante en el inconsciente de los personajes y los superhéroes. La mecánica del desplazamiento de las imágenes y la luz interior e intermitente de las máquinas nos cautiva e hipnotiza. Se convierten en los instrumentos ópticos para cruzar a otra realidad. Los fragmentos visuales, arrancados de su contexto original, se reensamblan para crear una narrativa nueva y absurda. Nos encontramos en un espacio entre el juego, la memoria y el sueño. El video se filmó con la colección de máquinas tragamonedas en el Extraball Flippermuseum (Soleura, Suiza).

Tanya Akhmetgalieva su obra abarca las áreas de la pintura, la instalación, el video y los medios mixtos. Sus proyectos han sido exhibidos en recintos muy importantes incluyendo el Museo Ruso, el Museo de Arte Moderno de Moscú, Calvert 22 (Londres, RU), y la Galería Forsblom (Helsinki, Finlandia). Ella es finalista del Premio Kandinsky y del Premio de Arte Contemporáneo Sergey Kuryokhin. Sus obras son parte de las colecciones de los museos y de colecciones privadas en Rusia y Europa. /Maybe she would laugh (fragment) on Vimeo

Alek Borisov

Pazmuerte (Peacedeath)

01 min 59 s, 2025

Parque de diversiones, instalaciones de arte posnuclear
8 Null Gateway, Doom, Origin City, Voxels

El formato lúdico del parque hereda las tradiciones de los espacios públicos de recreación — tranquilo, alegre y abierto. Sin embargo, en el escenario se desarrolla una catástrofe posnuclear perturbadora. En el centro hay un carrusel con forma de nube de hongo, flanqueado por zombis centinelas gigantes que están vigilando una misteriosa pirámide blanca. En el muro, un grupo de adolescentes escribe la palabra *“PAZMUERTE (Peacedeath)”*, mientras el caótico sonido de un piano en llamas resalta el paisaje apocalíptico.

PAZMUERTE (Peacedeath) encaja bien en la estética de Voxels — un metaverso primitivo que fue creado como un espacio experimental, sin censura para el cryptoarte. Su estética cúbica, torpe pero claramente punk — evocativa de Minecraft — atrajo rápidamente a docenas de artistas independientes. A diferencia de los ambientes de Decentraland o Sandbox, Voxels fomenta la libertad creativa y la ironía. En este contexto, *PAZMUERTE (Peacedeath)* surge como una expresión artística donde el apocalipsis se convierte en una atracción del parque de diversiones, mezclando el miedo, la sátira y el diseño de videojuegos con una nueva experiencia cultural.

Alek Borisov es un artista de medios, filósofo y amante de la Web3 nacido en Tomsk en 1976. Se graduó de la facultad de filosofía de la Universidad del Estado de Tomsk en 2000 y ha vivido en San Petersburgo desde el 2004. Se dedica a la fotografía y a los gráficos por computadora y desarrolló la teoría de “la ontología del ruido de los sistemas de medios” y la estética del “ruido visual”. Fundó “Cyberborea” un espacio virtual donde tiene varios proyectos, incluyendo *Overworld, Clouds, Hidden in the Leaf, and Over Game*.

Yuliya Lanina

Mamá

6 min 44 s, 2013

Estas criaturas fantásticas son, por definición, de otro mundo; sin embargo, se sienten cercanas y familiares. Estos personajes son las proyecciones de la artista de los eventos sin sentido y sus consecuencias. Las deformaciones en sus rasgos y partes del cuerpo ilustran los traumas y tormentos internalizados mientras siguen participando en la celebración alentadora del poder femenino y su conexión con lo misterioso, lo bello y lo sensual.

Yuliya Lanina es una artista multimedia que vive y trabaja en Austin, Texas, EUA. Su obra abarca desde pinturas y esculturas mecánicas hasta animaciones y video. A Lanina le interesa, sobre todo, transformar el medio tradicional de la pintura en una experiencia multidimensional e interactiva para el espectador. Ella se esmera en lograr esto creando esculturas mecánicas interactivas con bandas sonoras originales, así como animaciones en stop-motion basadas en sus pinturas.

Elena Gubanova, Ivan Govorkov

De fama mundial

1 min 25 s, 2017

Una declaración irónica de los autores acerca de la motivación principal de la obra de arte. Solamente esta perspectiva atrae al artista moderno; todo lo demás es sólo el invento de una mente retorcida. / World Famous on Cyland.org

Elena Gubanova es una artista visual y curadora que trabaja en las áreas de la pintura, escultura, instalación y videoarte. Como curadora está involucrada en los proyectos de CYLAND MediaArtLab. Desde 2013 sus obras se han expuesto en importantes recintos rusos e internacionales, incluyendo el Museo del Hermitage (San Petersburgo, Rusia),

Museo Ruso (San Petersburgo, Rusia), la Galería Tretyakov (Moscú, Rusia), la Universidad Ca' Foscari (Venecia, Italia), Goldsmiths, Universidad de Londres (RU), Museo de Arte de Chelsea (Nueva York, EUA), Kunstquartier Bethanien (Berlín, Alemania) y el Club Nacional de las Artes (Nueva York, EUA). Participó en el programa paralelo de la Bienal Manifesta 10 (2014, San Petersburgo, Rusia) y en muchas exposiciones paralelas a la Bienal de Venecia (desde 2011, Venecia, Italia); es participante frecuente y curadora del CYFEST. Recibió el premio Sergey Kuryokhin (Rusia) por "la mejor obra de arte visual" (2012, conjuntamente con Ivan Govorkov) y "al mejor festival en la categoría de arte contemporáneo" (2018). Desde 1990 ha estado trabajando en colaboración con Ivan Govorkov. Vive y trabaja en San Petersburgo, Rusia.

Ivan Govorkov es un artista dedicado a la filosofía, psicología, pintura, dibujo, escultura e instalaciones; trabaja en la intersección del arte tradicional y las tecnologías de punta. Es profesor de dibujo en la Academia de las Artes de Repin de San Petersburgo. Sus obras se han expuesto en importantes recintos rusos e internacionales, incluyendo el Museo del Hermitage (San Petersburgo, Rusia), el Museo Ruso (San Petersburgo, Rusia), la Galería Tretyakov (Moscú, Rusia), la Universidad Ca' Foscari (Venecia, Italia), Goldsmiths, Universidad de Londres (UK), el Museo de Arte de Chelsea (Nueva York, EUA), Kunstquartier Bethanien (Berlín, Alemania) y el Club Nacional de las Artes (Nueva York, EUA). Participó en el programa paralelo de la Bienal Manifesta 10 (2014, San Petersburgo, Rusia) y en muchas exposiciones paralelas a la Bienal de Venecia (desde 2011, Venecia, Italia); es participante frecuente del CYFEST. Recibió el premio Sergey Kuryokhin (Rusia) por "la mejor obra de arte visual" (2012, conjuntamente con Elena Gubanova). Desde 1990 ha estado trabajando en colaboración con Elena Gubanova. Vive y trabaja en San Petersburgo, Rusia.

Video Programme

The Crosses of Digital Landscapes. Cyland Video Archive Mexico program

The program explores the theme *The Crosses of Digital Landscapes* through a range of interconnected artistic strategies. A central focus is the evolving relationship between nature and technology — particularly how digital tools mediate or even simulate unmediated contact with the natural world. These interactions often reflect the environmental consequences of human activity. The way of natural data inscriptions — such as tree rings — chronicle ecological change, echoing how digital systems archive human experience.

Across the program, artists engage with ideas of environmental awareness, digital embodiment, shifting identities, societal structures, and personal histories. Together, they map the intersections of data, memory, and emotion within post-industrial and digital landscapes.

Alexandra Lerman

Three Time

7 min 8 sec, 2019

The Tree Time imagines a relationship between nature and technology unmediated by human presence. Shot by a drone in the Amazon rainforest the film depicts a point of view as disembodied as the AI-generated voices discussing a series of images of annual tree rings. These natural data-inscriptions record man-made ecological distress into the body of the tree just as humanity uploads the information it deems important for posterity into the cloud.

Alexandra Lerman researches how human beings are affected by systems and ideologies that control the post-industrial world of immaterial labor and the human's influence on the planet's ecology.

Anna Sowa, Gohar Sargsyan

Land und Blut

6 min, 2022

In this audiovisual manifesto, the artist explores the concept of “country” not only as a territory but, above all, as a community of people who are attached to the environment where they grew up, sharing a common history, daily routines, and empathy.

Anna Sowa is experimental composer and artist, mainly focused on exploring electronic music and fields of performing arts.

Gohar Sargsyan works with different mediums, combining painting, textile design, installation, video art, and animation in her projects. Her main artistic interests of artwork focus on social interaction, processes of self-identification, and exploration of the concept of “humanity”.

Sid landovka, Anna Tsyrlina

Live The Life You Love

5 min 39 sec, 2019

Live the Life You Love floats along its six minutes at a high simmer, with mood, motion and music constantly threatening to boil over at any moment. Instead, this orgiastic dance scene is slowed from its real-life speed, its sound replaced with a deep, abstract electronic composition by landovka. Just as the crowd on the Coney Island boardwalk calmly looks on, we too witness the impromptu dancers — at turns joyful, serene and stoic — unselfconsciously expressing themselves through motion.

Sid landovka and Anya Tsyrlina are Siberia-born visual artists with backgrounds in electronic music and new media. Their collaborative projects merge experimental cinema with documentary and archival practices. Their work has been showcased at film festivals and venues, including the International Film Festival Rotterdam (Netherlands), Viennale (Austria), and Berwick Film & Media Arts Festival (UK).

Francesca Fini
Maschere di Sabbia
4 min 15 sec, 2024

Maschere di Sabbia is a captivating voyage into a fantastical realm where animals who resemble humans express their innermost wishes through elaborate, unearthly masks. Using state-of-the-art AI tools like MidJourney, Runway, and Suno, the video offers a captivating visual and aural experience that blurs the boundaries between reality and imagination. Every mask is a living artifact that changes in response to the wearer's feelings, fusing natural and fantastical aesthetics to represent the flux of identity and desire. AI-animated landscapes pulsate with lively vitality, mirroring the individuals' inner lives. Through the use of Suno, a trippy poem made into music enhances the emotional resonance of the images.

Francesca Fini is an Italian artist focused on experimental cinema, digital animation, new media, installation, and performance art. Her live projects are often addressing issues related to the relationship between public and private spaces, between the show and the audience, representation and interaction, but also reflect on the influences of society on gender and women's issues and the distortions in the perception of beauty produced by the market and mainstream media. Both live and non-live works are a mix of traditional media, lo-fi technology, interaction design devices, generative audio, and video.

Tanya Akhmetgalieva
Maybe she would laugh
4 min 2 sec, 2020

Sound: Viktor Mazin

In the work *Maybe she would laugh* Tanya Akhmetgalieva plays with variations of different aesthetics of comics and slot machines, feeling the fine sensitive line between the funny and the creepy in the unconscious of characters and superheroes. The mechanics of image-shifting and the machines' inner, pulsating light mesmerize and hypnotize. They become optical instruments for crossing into another reality. Visual fragments, torn from their original context, are reassembled into a new, absurd narrative. We find ourselves in a space between play, memory, and dream. The video was shot in the Extraball Flippermuseum slot machine collection (Solothurn, Switzerland).

Tanya Akhmetgalieva works across painting, installation, video, and mixed media. Her projects have been shown at major venues including the Russian Museum, Moscow Museum of Modern Art, Calvert 22 (London, UK), and Galerie Forsblom (Helsinki, Finland). She is a finalist of the Kandinsky Prize and the Sergey Kuryokhin Contemporary Art Award, with works held in museum and private collections across Russia and Europe.

Alek Borisov
Peacedeath
01 min 59 sec, 2025

Amusement park, post-nuclear art installations
8 Null Gateway, Doom, Origin City, Voxels

The park's playful format inherits the traditions of public leisure spaces — carefree, festive, and open. Yet its setting unfolds in a disturbing post-nuclear catastrophe. At the center stands a carousel shaped like a mushroom cloud, flanked by giant zombie sentinels guarding a mysterious white pyramid. On its wall, a group of teenagers inscribes the word *PEACEDEATH*, while the chaotic noise of a burning piano underscores the apocalyptic landscape.

PEACEDEATH fits naturally into the aesthetic of Voxels — an early metaverse built as an experimental, uncensored space for crypto art. Its cubic, awkward, yet vividly punk aesthetic — reminiscent of Minecraft quickly attracted dozens of independent artists. Unlike the commercial environments of Decentraland or Sandbox, Voxels fosters creative freedom and irony. In this context, *PEACEDEATH* emerges as an artistic gesture where apocalypse becomes an amusement ride, blending fear, satire, and game design into a new cultural experience.

Alek Borisov is a media artist, philosopher, and Web3 enthusiast born in Tomsk in 1976. He graduated from the philosophy faculty of Tomsk State University in 2000 and has lived in Saint Petersburg since 2004. He works in photography and computer graphics, developing the theory of the “noise ontology of media systems” and the aesthetics of “visual noise.” He founded *Cyberborea* virtual space, where he has several projects, including *Overworld*, *Clouds*, *Hidden in the Leaf*, and *Over Game*.

Yuliya Lanina

Mama

6 min 44 sec, 2013

These fantastical creatures are, by definition, otherworldly, yet they often feel personal and familiar. These characters are the artist's own projections of nonsensical events and their consequences. Their malformed features and body parts illustrate internalized trauma and torment, while still participating in a life-affirming celebration of feminine power and its connection to the mysterious, the beautiful, and the sensual.

Yuliya Lanina is a multimedia artist who lives and works in Austin, Texas, USA. Her work ranges from paintings and mechanical sculptures to animations and video. Lanina is particularly interested in transforming the traditional medium of painting into a multi-dimensional and interactive experience for the viewer. She strives to achieve this by creating interactive mechanical sculptures with original soundtracks, as well as stop-motion animations based on her paintings.

Elena Gubanova, Ivan Govorkov

World Famous

1 min 25 sec, 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. /

Elena Gubanova is a visual artist and curator who works in the fields of painting, sculpture, installation, and video art. As a curator, she is engaged in CYLAND MediaArtLab projects. Since 2013, her works have been exhibited at major Russian and international venues, including the Hermitage Museum (St. Petersburg, Russia), Russian Museum (St. Petersburg, Russia), Tretyakov Gallery (Moscow, Russia), University Ca' Foscari (Venice, Italy), Goldsmiths, University of London (UK), Chelsea Art Museum (New York, USA), Kunstquartier Bethanien (Berlin, Germany) and National Arts Club (New York, USA). Participant of the Manifesta 10 parallel program (2014, St. Petersburg, Russia) and several exhibitions parallel to the Venice Biennale (since 2011, Venice, Italy); frequent participant and curator of CYFEST. Awarded with the Sergey Kuryokhin Award (Russia) for "Best Work of Visual Art" (2012, jointly with Ivan Govorkov) and "Best Festival in the field of Contemporary Art" (2018). Since 1990, she has been working in collaboration with Ivan Govorkov. She lives and works in St. Petersburg, Russia.

Ivan Govorkov is an artist engaged in philosophy, psychology, painting, drawing, sculpture, and installations; he works at the junction of traditional art and cutting-edge technologies. Professor of drawing at the Saint Petersburg Repin Academy of Arts. His works have been exhibited at major Russian and international venues, including the Hermitage Museum (St. Petersburg, Russia), Russian Museum (St. Petersburg, Russia), Tretyakov Gallery (Moscow, Russia), University Ca' Foscari (Venice, Italy), Goldsmiths, University of London (UK), Chelsea Art Museum (New York, USA), Kunstquartier Bethanien (Berlin, Germany) and National Arts Club (New York, USA). Participant of the Manifesta 10 parallel program (2014, St. Petersburg, Russia) and several exhibitions parallel to the Venice Biennale (since 2011, Venice, Italy); frequent participant of CYFEST. Awarded with the Sergey Kuryokhin Award (Russia) for "Best Work of Visual Art" (2012, jointly with Elena Gubanova). Since 1990, he has been working in collaboration with Elena Gubanova. He lives and works in St. Petersburg, Russia.