

Андрей СМИРНОВ

# Визуальная музыка

Сборник «Антология Российского видеоарта», МедиаАртЛаб, Москва, 2002, стр. 105-111

«Чтобы стать столь же гибким и богатым средством выражения чувств, каким является для нас музыка, пластическая форма должна избавиться от своих последних оков - от неподвижности и заданности... Моя живопись обретает живое дыхание, я придаю ей способность двигаться, она подчиняется ритму, рожденному внутренним миром, моим инструментом будет кинематографический фильм, этот истинный символ сконцентрированного движения. Я создаю новое искусство во времени - искусство цветного ритма и ритмического цвета.

...Цветной Ритм – это ни в коем случае не иллюстрация или интерпретация музыкального произведения. Это искусство само по себе, даже если оно основано на тех же психологических феноменах, что и музыка».

< Леопольд Сюрваж --- Leopold Survae (1914) >

На протяжении многих лет искусство света, цвета и движения вызревало в недрах традиционных искусств - музыки, живописи, сценографии музыкального театра, балета, воплощаясь самыми различными средствами и техниками и называясь различными именами. В области кино, например, оно известно как «Абсолютный фильм» или «Абстрактная анимация» тогда как в видеоарте ему соответствуют такие названия, как «Видео синтез» или «Обработка изображений».

Многие художники изобретали свои собственные уникальные инструменты для синтеза и проецирования движущихся визуальных образов. И каждому из этих инструментов визуальной музыки изобретатели давали собственные имена: «Clavilux», «Lumia», «Mobilcolor», «Color Music», «Оптофоническое фортепиано», «Светомузыка» и т.п. Сегодня эта традиция продолжается путем создания специальных компьютерных программ.

На практике по этому пути пошли художники-абстракционисты и авторы первых беспредметных фильмов В.Эггелинг, В.Руттман, Г.Рихтер, Ж.Дюлак, М.Э.Бьют, Н.Мак Ларен, Дж. Уитни и др. Одним из главных вдохновителей движения авангардного кино был Оскар Фишингер (1900-1967) .

«Исследуя характерные черты нового языка, используя на практике достижения более развитого искусства - живописи, О.Фишингер искал диалектическую связь между слуховыми ритмическими потенциалами и иконографией образов».

<Галеев Б.М.>

Анимационные фильмы О.Фишингера стали культовыми, оказав воздействие на несколько поколений молодых художников и став своего рода моделями для создания визуальной музыки от Фантазии Уолта Диснея до MTV.

«В этих ранних киноэкспериментах, по нашему мнению, объективно дали себя знать «гены» другого, смежного с кино синтетического искусства - светомузыки, обусловившие в конечном итоге возможность существования особого жанра – «светомузыкального фильма», использующего технологию кинопроизводства для решения задач синтеза музыки и света». <Галеев Б.М.>

Так что же такое «визуальная музыка»?

Не пытаясь дать единого универсального определения, рассмотрим ряд концепций и определений, данных ведущими художниками этого направления, а также отдельными его критиками.

Визуальная музыка – это:

- Синтез двух искусств;
- Самостоятельное искусство, основанное на тех же психологических феноменах, что и музыка;
- Мультимедийный жанр, основанный на визуальных воплощениях музыки;
- Чистая игра форм вне каких-либо смысловых задач и смысловых ассоциаций;
- Использование абстрактных визуальных образов на основе музыкальной модели;
- Графическая хореография, развитие языка визуальной динамики, независимого от литературы или театральных традиций;
- Поиск иных форм логики для конструирования времени и последовательностей на основе музыкальной модели;
- Разновидность логики математического программирования берущая начало с музыки;
- Наука вместо искусства: лабораторные эксперименты с видеокамерой, компьютерной графикой и магнитной пленкой.

«Существует форма фильма, развивающая область мышления, которую я бы определил как «подвижное визуальное мышление». И по существу, это визуальная музыка».

<Стэн Бракхэйдж---Stan Brakhage>

## *- Синтез искусств*

В России в данном направлении с 1962 г. наиболее последовательно работает группа исследователей и художников НИИ экспериментальной эстетики "Прометей" (г. Казань). В период 1962-1970 гг. НИИ проводит первые в стране широкомасштабные светоконцерты, создает абстрактные светомузыкальные фильмы ("Прометей", - на музыку А.Скрябина, 1965; "Вечное движение", на музыку Э.Вареца, 1969; "Маленький триптих", - на музыку Г.Свиридова, 1975; "Космическая соната", 1981 - на электронную музыку). Появление новой техники позволило переключиться от тягостных в организационном отношении киноэкспериментов к абстрактным светомузыкальным видеофильмам. В НИИ "Прометей" создается серия самостоятельных видеофильмов "Храм", "Баллада для Берндта", три абстрактных видеофильма: "Танец вертикальных линий", "Танец белой вертикальной линии", "Русский терминатор".

## *- Использование абстрактных визуальных образов на основе музыкальной модели*

«Моя камера – это внутренняя камера, которая не слишком хороша для фиксации внешней реальности. Я фокусируюсь на внутреннем образе стараясь перенести его, не повредив, из неизведанных глубин внутреннего пространства».

< Джордан Белсон --- Jordan Belson >

К данному направлению можно отнести почти все работы московской видео-художницы Яны Аксеновой, созданные в Термен-центре в период 1996 – 2001 гг. В частности в фильме «Орфей» была использована музыка композитора Хорхе Кампоса (Эквадор), принимавшего непосредственное участие в работе над фильмом, что вообще характерно для всех работ, созданных в Термен-центре. «Сюжет фильма базируется на мифе об Орфее. Главная тема – путешествие Орфея в подземное царство, царство смерти. Идеей автора было создать атмосферу, окружающую героя в течение его пребывания в Аду. Видения Орфея, таинственные символы, метаморфозы пространства – весь визуальный ряд построен в соответствии с музыкой. Белые линии на переднем плане являются реальной графической музыкальной партитурой для специального музыкального инструмента АНС, на котором была создана музыка к этому проекту». < Яна Аксенова >

Последняя фраза требует расшифровки: название синтезатора АНС, построенного изобретателем Е.Мурзиным в период 1935 – 1958 гг., - инициалы А.Н.Скрябина, русского композитора и создателя первой свето-музыкальной партитуры.

В основе действия синтезатора – оптическая графическая партитура, в которой закодирована в виде картины-сонограммы вся музыкальная информация. Партитура сама по себе – уже является произведением искусства и, одновременно, визуальным воплощением музыки, и использование ее в качестве исходного материала фильма абсолютно оправдано.

Другой фильм Яны Аксеновой, «Спящий всадник» (1999), представляет собой компиляцию на основе 20 минутного аудио-визуального данс-перформанса «The Sleeping Rider» в 5-ти частях на музыку композитора Анны Икрамовой. В работе использованы рисунки художницы Dag-mar Schenk-Gulich (Германия), а также микрофотографии тканей человеческого тела. «Основная идея фильма – путешествия по полузабытым образам, снам, встречи со страхом, смертью и неизвестностью. Самого спящего всадника мы не видим, его блуждания по пространствам пассивны, сам он не принимает активного участия в потоке бессознательного. Он не спорит с происходящим, не пытается вникнуть в смысл, мы даже не можем с уверенностью сказать ему ли все это снится. Он абсолютно отрешен, не «дотрагивается», не взаимодействует с мирами, может быть его вообще нет» < Яна Аксенова >. Характерно, что первоначальная версия работы – именно данс-перформанс. Стремление к выходу за пределы плоского экрана заложено уже в самой природе визуальной музыки.

## *- Поиск иных форм логики для конструирования времени и последовательностей на основе музыкальной модели.*

«Я думаю, что сущность абстракции больше связана с вопросом, как вы работаете со временем? Ведь абстрактное кино росло и развивалось одновременно с абстрактной живописью. И множество первоначальных предположений, что такое абстрактное кино, сводилось к переносу идей из области живописи. Но может быть и иная концепция абстрактного кино. Например Леже (Fernand Leger - Ballet Mecanique (1924)). Он использовал образы из реального мира и абстракция сводилась к способу их организации и выстраивания последовательностей. И что особенно важно, это то, что сами образы совершенно не обязательно должны быть абстрактными с кинематографической точки зрения. В изобразительном искусстве серьезное значение имело развитие абстракции как способа исключения привычной перспективы при моделировании образа мира. Эквивалентом этого в абстрактном кино для меня является исключение повествовательной (нарративной) структуры как способа моделирования мира. И если живописцы должны искать иную форму логики для создания логической перспективы при создании картины, то художники абстрактного кино или видео художники должны искать иные формы логики для конструирования времени для своих образов и последовательностей, и я думаю, что моделью, к которой мы приближаемся, является модель музыки».

< Малькольм ле Грайс ---- Malcolm le Grice >

Работа московской художницы Ольги Кумегер, созданная на основе электроакустической композиции Андрея (Пафнутия) Дергачева «VAN» (1998) – пример абсолютно органичного сплава звука и визуального образа, представляющих собой единый непрерывный поток сознания, балансирующего на границе сон / явь. «Вы едете в метро, вы никого не хотите видеть и особенно уступать место, вы закрываете глаза и погружаетесь в нечто отдаленно напоминающее сон. Звуки оторванные от изображения своих источников становятся легкой добычей воображения. Контроль повседневного сознания ослабевает, и мозг произвольно интерпретирует звуки и искажает их до неузнаваемости. Это попытка обратить внимание на факт привнесения человеком в мир искусственных звуков, которые, впрочем, вскоре становятся такими же естественными как карканье ворон». < Андрей Дергачев > По форме композиция представляет собой плавный и замечательно точный, с точки зрения внутренней временной перспективы и динамики, переход от банальных конкретных звуков улицы (моно) и их черно-белых визуальных прообразов к абсолютной пространственно-звуковой и визуальной абстракции, почти лишенной очертаний, формы и времени.

Идеальным примером концепции Малькольма ле Грейса является работа «Сталинград» (1999) группы За Анонимное и Бесплатное Искусство (зАиБи). Вся музыкальная партитура фильма построена на использовании электрического фона, щелчков и помех, в то время, как видеоряд представляет собой непрерывное рассматривание с помощью двигающейся видеокамеры гигантской фигуры Сталинградской статуи Победы работы скульптора Вучетича. Исходный материал абсолютно конкретен, на абстракцию нет и намека. Результат – неожиданно и зловеще абстрактен. При абсолютной скупости исходного материала главным инструментом становятся время, динамика и контрапункт образ / звук. В безнадежно-непрерывном чередовании движений есть абсолютная, неодолимая логика. При полном отсутствии нарративной структуры фильм завораживает и заставляет задуматься.

Другой пример рассматривания тела, теперь уже реального, человеческого – фильм «Дурная Бесконечность» (1996) московской художницы Натальи Борисовой. «Человек с помощью камеры рассматривает свое тело. Камера с помощью человека свое. Два тела - физическое и техническое, параллельно, друг на фоне друга, живут на экране. Человек, в данном случае, взят как единственный физический объект, имеющий потребность в саморассматривании. Камера - как единственное средство, с помощью которого можно одновременно зафиксировать предмет рассматривания в движении и звуки им производимые, а так же средство для саморассматривания и самоозвучивания. Оба тела имеют богатый опыт в качестве экспериментальных объектов искусства, смотреть на которые так же интересно как и скучно, так как этот процесс бесконечен в силу своей интерактивности. Оба живут отвечая на все изменения окружающего их пространства. Бесконечная иерархия систем со своими свойствами и законами существования». <Наталья Борисова>.

Исходный материал предельно конкретен: фотографии очень близких ракурсов человеческого тела и столь же конкретные звуки и бурчания этого тела. Предельно ясный и бесхитростный концепт, точный монтаж, небольшая провокация с подменой смыслов и наше бессознательное достраивает за нас и автора общую картину, заставляя зрителя упорно всматриваться в калейдоскоп мелькающих образов.

«... Интересны – опыты «абсолютного кино»... Там достигаются превосходные эффекты чисто геометрического разрешения графических форм и линий. Линии и плоскости переходят одна в другую, произвольно комбинируясь вне каких-либо смысловых задач и смысловых ассоциаций. Это – чистая игра форм, нечто вроде калейдоскопа светотеней». <Адр. Пиотровский, «Кино-мультипликация», «Жизнь искусства» №17 21 апр. 1929>

Невольно вспоминается работа Анны Колейчук «Тени Колейчука» (1998), в основе которой - игра теней от замечательных и парадоксальных объектов художника Вячеслава Колейчука, а также их звуковых прообразов в интерпретации композитора Хорхе Кампоса.

*- Графическая хореография, развитие языка визуальной динамики.*

«Мой базовый элемент – линия. Затем линия может стать очертанием, далее очертание становится формой, но первоначально я работаю с линией на бумаге и способами ритмической организации этих миров в последовательности друг за другом, т.е. становлюсь хореографом, хореографом графики.

...Акцент делается на развитие языка визуальной динамики, независимого от литературы или театральных традиций, демонстрирующего чистую хореографию графики, которая возможна только на основе собственной бессловесной правды». <Жуль Енгел ---Jules Engel>

Сопоставление визуальной музыки и хореографии вновь возвращает нас к идее новых форм логики для конструирования времени и последовательностей. В данном контексте интересна работа Яны Аксеновой «Формопляска», созданная на музыку Дмитрия Ухова в 1999 г. «Нарезка видеоработы была сделана в манере клипа. Перемещение жестко контрастных белых и черных «пятен», циклические движения вещей и людей создают эффект действующих механизмов». <Яна Аксенова>. Работа была создана в рамках экспериментов в области так называемого «видео-данс-перформанса», направления, являющегося, фактически, еще одной попыткой выхода визуальной музыки за пределы экрана и освоения пространства перформанса.

Наиболее ярким примером этой эволюции является работа Ольги Кумегер «ВИДЕОСИНКРАЗИЯ» (2000), которая представляет собой перформанс и казалось бы выходит за рамки данной статьи, тем не менее является плотью от плоти визуальной музыки. Видеоряд перформанса создается «здесь и сейчас» в виде видео-живописи непосредственно по телам танцоров, костюмам, одежде сцены. «Могу точно сказать, что все действие не связано с какой-либо жесткой конструкцией. Это живой организм из света, цвета, линий, пятен, музыки, пластики тела. По ощущению - это явление природы, более легкой и текучей нежели воля и рассудок. Это живой организм из света, цвета, линий, пятен, музыки, пластики тела. Для меня это еще и некий механизм медитации, ранее существовавший в пределах плоского экрана, теперь вышедший за его пределы». <Ольга Кумегер>.

*- Разновидность логики математического программирования берущая начало с музыки.*

«Викинг Эгелинг в «Diagonal Symphony (1925)» использовал музыкальную модель стараясь найти способ использования абстрактных образов в рамках кинематографа. Он искал концепцию структурирования, которая бы позволила ему организовать время также логично, как и с помощью повествования. Это первый пример работы, которую можно полностью запрограммировать. А причина этого – поиск логики. И новая логика только начиналась с музыки, не являясь при этом музыкальной логикой. Она стала скорее разновидностью логики математического программирования».

<Малькольм ле Грайс --- Malcolm le Grice>

Фильм Ольги Кумегер «Кассиопея» (1997), созданный на основе компьютерной композиции «Звездный Ветер Кассиопеи» (1991) московского композитора Виктора Ульяничя является примером своего рода симбиоза интуитивного поиска и «логики математического программирования». Звуковая реализация сочинения создана В.Ульяничем в Парижской студии Яниса Ксенакиса Les Ateliers UPIC с помощью специализированного музыкального компьютера UPIC, использующего графическую партитуру для синтеза музыкальной композиции, подобную вышеупомянутому синтезатору АНС. «Форма одного из красивейших созвездий Северного неба, а также известный древнегреческий миф о Кассиопее послужили поводом для реализации художественного замысла. Яркое и выпуклое созвездие Кассиопеи напоминает о совершенстве Вселенной и ее частей. Это мысль и получила своеобразное претворение в сочинении. Основные ядра-звукообразования произведения, непрерывно изменяющиеся, слышимые и почти зримые: летящие, танцующие и взрывающиеся звуковые объекты, метеороподобные потоки, кассиопееобразные звездопады, - заполняют всю форму произведения, которая в координатах звуковысотность-время имеет также кассиопееобразное тело». <Виктор Ульянич>.

Визуальная реализация Ольги Кумегер, выполненная в программе 3-х мерной анимации 3DMAX, точно следует авторской концепции, завораживая и затягивая зрителя в бесконечный поток непрерывно изменяющихся, летящих, танцующих и взрывающихся черно-белых пространств и объектов.

*- Наука вместо искусства*

«...Некоторые из увиденных работ, по нашему мнению, стоят гораздо ближе не к искусству, а к научному поиску (в области искусствоведения, конечно). Этаким лабораторным экспериментам с видеокамерой, компьютерной графикой и магнитной пленкой.

... Замечательно, конечно - мы рады за Вуди Васюлку. Рады, что он теперь может 'перемещать образ за пределы кадра', может осмысливать, так сказать, 'видео с точки зрения его черт, унаследованных от кино', но когда же начнется собственно художественное творчество?» <Анна КАЛАЧЕВА, Андрей КОНОВАЛ, Электронное приложение к газете "День", Ижевск>

Вуди Васюлка стремился к тому, чтобы выявить «первичные коды» движущегося электронного образа. Используя видео синтезаторы и средства обработки изображений, самодельные «фольклорные» инструменты электронной культуры, Вуди продемонстрировал и описал «примитивы» электронных образов. Визуальные проявления этих опытов он называл «артифактами», но не произведениями искусства. Однако материал был настолько гипнотически красивым, что практически все называли его искусством и он по-прежнему существует на правах мирового искусства. Таким образом, человек, проявивший полное отсутствие интереса к карьере художника, стал одной из ключевых фигур в истории видеоарта.

В 1934 г. пионер визуальной музыки Мари Элен Бьют пришла к кинематографу в результате сотрудничества с музыкантом и теоретиком Иосифом Шиллингером, разработавшим универсальную теорию искусств вообще и музыкальной формы в частности (фундаментальный труд «Математические основы искусств» был завершен только в 1943 г. незадолго до смерти автора) и , позволявшей описывать музыку на языке математических формул. Шиллингер хотел создать фильм, подтверждающий его теоретические выводы о возможности сочетания и синхронизации музыки и визуальных образов и Мари Элен взялась за анимацию визуальной партитуры. Работа не была завершена из-за невероятной сложности материала, который предстояло покадрово анимировать. Однако идея математического соответствия видимого и слышимого Мари Элен Бьют оставалась верна до конца жизни.

В качестве примера почти формального, математического соответствия музыкального материала и его визуального воплощения можно привести композицию «Сонограммы» (2000) Андрея Смирнова. Поводом для реализации

композиции была вопиющая, пронизанная ритмом музыкальность супрематических работ К.Малевича, конструктивистских фотографий, гравюр и рисунков А.Родченко и А.Ахтырко. Идея применить формальное преобразование графики в звук была очевидна и неизбежна. Был выбран наиболее прямолинейный и объективный метод: репродукции произведений искусства были отсканированы, и их графические отображения были использованы как сонограммы, наиболее объективные графические представления динамического звукового спектра, развернутого во времени. Далее оставалось только синтезировать звуковой образ по серии картинок-сонограмм. В процессе композиции к серии репродукций были добавлены знаменитые лозунги А.Родченко: «КОНСТРУКЦИЯ – ОРГАНИЗАЦИЯ ЭЛЕМЕНТОВ», «КОНСТРУКЦИЯ ЕСТЬ СОВРЕМЕННОЕ МИРОВОЗЗРЕНИЕ», «ИСКУССТВО ЕСТЬ ОДНА ИЗ ОТРАСЛЕЙ МАТЕМАТИКИ», «КОНСТРУКТИВНАЯ ЖИЗНЬ ЕСТЬ ИСКУССТВО БУДУЩЕГО». Эти послания, напоминающие птичий щебет, отчетливо слышны в музыкальной фактуре. После просчета звукового файла была получена музыкальная композиция, неразрывно связанная с исходными графическими образами для «проявления» которых достаточно применить к звуковому материалу преобразование Фурье с последующим построением сонограммы спектра. Прослушивание музыки в данном случае предполагает непрерывное развертывание видеоряда сонограммы.

В заключение хотелось бы обратить внимание на еще один замечательный пример абстрактного кино, «Как бы фильм» группы ЗАИБи, абстрактный даже несмотря на некоторую «нарративность» и намек на содержание. Фильм невольно ассоциируется с гениальной работой «Trade Tatoo» одного из пионеров абстрактного кино и визуальной музыки Лен Лая (Len Lay - Trade Tatoo (1937)).

«Если Вуди Васюлка экспериментирует с видеоизображением, то авторы работы «Как бы фильм» (1998) проводят свой эксперимент скорее над зрителем. Их 'как бы' интересует, насколько хватит терпения зрителей, которое они испытывают. Действительно, не каждому дано на протяжении восьми минут с удовольствием наблюдать то, что рождается из прокручивания обрывков старых диафильмов, испорченной при проявке любительской пленки с нацарапанными фразами типа: 'Пленка есть', 'Снимаем фильм', 'Концепция не ясна, но вроде, как бы, что-то наклеивается уже', 'Вот скоро конкретно уже' и т.д.» <Анна КАЛАЧЕВА, Андрей КОНОВАЛ, Электронное приложение к газете "День", Ижевск>

Удивительно точная зарисовка. Несмотря на более, чем семидесятилетнюю историю абстрактного кино, попытки синтеза, лабораторные эксперименты с видеокамерой, компьютерной графикой и магнитной пленкой, графическая хореография, иные формы логики для конструирования времени образов и последовательностей, до сих пор оказываются за рамками возможностей восприятия конвенционального сознания. Слава богу. Ведь «это искусство принципиально противопоставляет себя всяким практическим задачам, всяким эмоциональным устремлениям. Оно хочет оставаться зрелищем для искушенных глаз, и, конечно, останется им, поскольку не пожелает отойти от принципа бессмысленности, абсолютности». <Адр. Пиотровский, «Кино-мультипликация», «Жизнь искусства» №17 21 апр. 1929 г.>

Андрей Смирнов  
Термен-центр, 11.04.02

Видео-работы полностью или частично созданные в Термен-центре (1994 – 2001)

Secret Nature (1994) – Сергей Косенко, Стив Беркли (Дартмутский колледж, США)  
Головоломка (1995) – Вадим Кошкин (студия ОРТА), Сергей Косенко (Термен-центр)  
Bats (1996) - Татьяна Деткина, Александр Николаев, Андрей Демиденко.  
Magician's Song (1996) – Ольга Текшева, Андрей Демиденко  
Navagua (1996) - Группа «Зорч» - Владимир Пронин, Александр Ильевский, Андрей Андреев  
Знать заклинание (1996) - Яна Аксенова  
Цикл (1996) - Яна Аксенова  
Три верлибра (1996) - Наталья Борисова  
Дурная Бесконечность (1996) – Наталья Борисова  
Новолуние (1996) – Яна Аксенова, Хорхе Кампос  
Urbis (1997) – Дмитрий Эльяшев, Хорхе Кампос, Михаил Широков  
Дневник картин (1997) – Яна Аксенова, картины ...  
Scarlet Flower (1997) – Наталья Борисова  
She Just... (1997) – Наталья Борисова, Андрей Дергачев (музыка)  
Орфей (1997) – Яна Аксенова, Хорхе Кампос  
Метаморфозы (1997) – Ольга Кумегер, Дмитрий Лабунский (Танец Желтого Дракона), Александр Менков (Метаморфозы)  
Кассиопея (1997) – Ольга Кумегер, Виктор Ульянич (Звездный Ветер Кассиопеи)  
Lilac doesn't grow in China (1997) – Наталья Борисова  
Flesh (Мясная муха) (1997) – Юка Лукичева, Андрей Дергачев  
Горло (1997) – Андрей Дергачев, Ольга Кумегер  
Тени Колейчука (1998) - Анна Колейчук  
VAN (1998) – Андрей Дергачев, Ольга Кумегер  
Kon-Tiki (1998) – Хорхе Кампос, Ольга Кумегер  
Pleas let me take that speck out of your eye (1998) – Наталья Борисова, Андрей Дергачев  
Enjoy (1998) - Наталья Борисова, Андрей Дергачев  
Ленин и Сталин 1 (1998) - зАиБи  
На выборы (1998) - - зАиБи  
Летающие лягушки (1998) - - зАиБи  
День рождения (1998) - - зАиБи  
Ленин и Сталин 2 (1998) - - зАиБи  
Солдат президента (1998) - - зАиБи  
Трэш (1999) - - зАиБи  
Как бы фильм (1999) – - зАиБи  
Без названия (1999) - - зАиБи  
Пиратское видео (1999) - - зАиБи  
Пляска форм (1999) – Яна Аксенова, Дмитрий Ухов  
Спящий всадник (1999) – Яна Аксенова, Анна Икрамова  
По дороге (1999) – Яна Аксенова, группа E69  
Сталинград (1999) - - зАиБи  
Линии (2000) – Анна Колейчук  
Геометрия (2000) – Анна Колейчук, Сергей Аксенов, Александр Марков  
Сонограммы (2000) – Андрей Смирнов  
Брик (2001) – Анна Колейчук, Сергей Загний