

ИННОВАЦИЯ
КАК
ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ
ПРИЕМ
INNOVATION
AS A METHOD

Санкт-Петербург
Манеж Малого Эрмитажа
Дворцовая площадь, 2

Saint Petersburg
Manège, Small Hermitage
2 Dvortsovaya square

Уважаемые посетители,

Dear visitors,

Организаторы:

Государственный Эрмитаж, компания RDI.Creative

Идея проекта — Внешэкономбанк

Organizers:

The State Hermitage Museum, RDI.Creative Company

Idea — Vnesheconombank

На обложке:

Кевин Абош. Личные вещи, 2018

Инсталляция: холщовые мешки, чернила

Предоставлено художником

Cover image:

Kevin Abosch. Personal Effects, 2018

Installation: canvas sacks, ink

Courtesy of the artist

Заказчик выставки — Фонд «ВЭБ-Инновации»

Exhibition Commissioner — VEB Innovations Fund

приветствую вас на уникальной выставке. Этот проект родился от осознания почти неуловимой связи между технологией и искусством. Одна из стратегий художника — удивить зрителя. Заставить его посмотреть на мир по-другому. Изменить оптику восприятия. Такой творческий взгляд помогает увидеть контуры будущего.

Технологии тоже обладают удивительным свойством менять реальность. Цифровая повестка, квантовые вычисления, искусственный интеллект способны перевернуть представления не только о финансовых рынках, но и о самом нашем мире. Они преобразуют принципы социального взаимодействия. Все последствия этой глобальной трансформации пока трудно представить. Возможно, озарение художника позволит лучше в этом разобраться.

It is my pleasure to welcome you to this unique exhibition. This project was born from a recognition of the elusive connection between technology and art. One of the strategies of these artists is to surprise viewers, to make them look at the world in a different way. To change the rules of perception. This creative perspective helps us imagine what the contours of the future might be.

Technology has the incredible power to alter reality. The digital environment, quantum computing, artificial intelligence — these can all change our perception not only of financial markets, but also of the world around us and the modes of social interaction within it. It is still difficult to predict all the possible consequences of this global transformation. Perhaps the artist's insight will help us better understand it.

Неслучайно Банк развития — Внешэкономбанк выступил с данной культурной инициативой. Мы видим свою миссию в том, чтобы Россия была современной, глобально конкурентоспособной страной. Страной, которой по силам преобразовать творческую энергию в позитивную программу развития. Страной будущего.

Благодарю художников и авторов технологических разработок, которые сделали возможной эту уникальную коллаборацию, а также наших партнеров из Эрмитажа и RDI, которые способствовали практической реализации проекта. Надеюсь, выставка понравится посетителям Петербургского международного экономического форума и всем гостям Северной столицы.

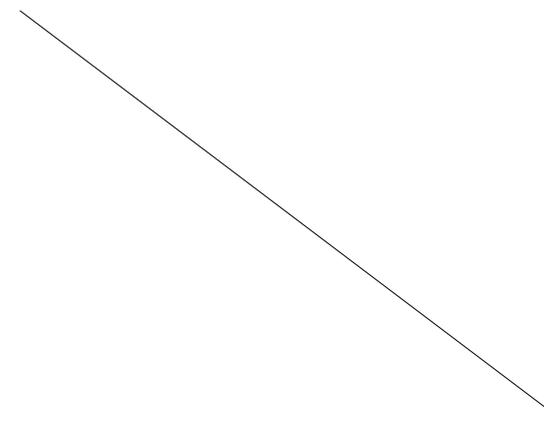
Председатель
Внешэкономбанка
Сергей Горьков

It is no coincidence that Vnesheconombank, the Bank for Development, has proposed this cultural initiative. We see our mission as making Russia a modern, globally competitive country. A country that is capable of transforming creative energy into a positive trajectory for development. A country of the future.

I would like to thank all the artists and technologists who have made this unique collaboration possible, as well as our partners from the Hermitage and RDI who implemented the project on a practical level. I hope that this exhibition will be enjoyed by visitors to the Saint Petersburg International Economic Forum, as well as by all guests of the Northern Capital.

Sergey Gorkov
Chairman
of Vnesheconombank

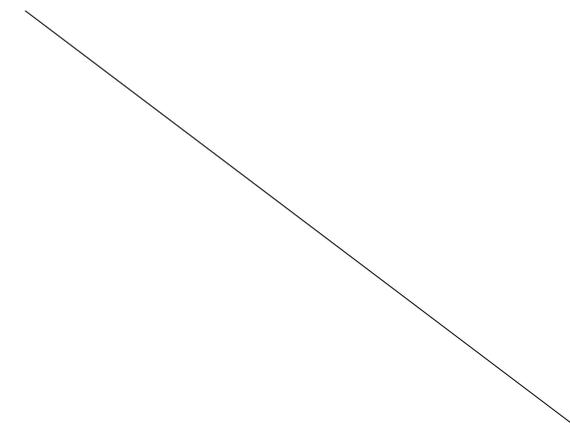
Инновация как художественный прием



Название выставки, подготовленной Отделом современного искусства Государственного Эрмитажа и RDI. Creative по инициативе Фонда «ВЭБ-Инновации», восходит к программной статье Виктора Шкловского «Искусство как прием», опубликованной еще в 1917 г. В ней были сформулированы ключевые для русского формализма термины *прием*, *остранение* и *автоматизация* и заявлена невозможность отныне руководствоваться формулой «искусство — это мышление образами» и пресловутым законом экономии творческих сил.

Изменилось ли что-то за сто лет, или инновативное мышление Шкловского применимо лишь к небольшой области знаний? Какие средства уместны сегодня для описания жизни, для того, чтобы «поймать живого человека», уловить, вычленив его бытийственное присутствие между производством (образов) и произведением (искусства)? Что происходит сегодня с диалогом «художник — зритель» вне стен музея? Как развиваются чувства зрителя и мышление художника в стремительно меняющихся технологических условиях? Что такое инновация применительно к художественному творчеству? Как

Innovation as a Method



The exhibition initiated by VEB Innovations Fund and produced by the State Hermitage Museum Department of Contemporary Art and RDI. Creative traces its name to Victor Shklovsky's seminal 1917 essay *“Art as Device”* (which could be alternately translated as *“Art as Method”*). In it, Shklovsky outlined the key terms of Russian formalism such as *device*, *defamiliarization*, and *automatization*. Shklovsky said it was impossible to keep following the formula *“art is thinking with images”* and the notorious law of the economy of creative energy.

Has anything changed over the last hundred years, or is Shklovsky's innovative thinking only applicable to a narrow field of knowledge? What means can we use today to describe existence, to capture a person's life to locate his existential presence between the production of images and the work of art? What is happening today with the dialogue between artist and audience beyond the museum's walls? How do the viewer's feelings and the artist's thoughts develop in a rapidly changing technological environment? What does innovation mean in the context of art? How will

в ближайшем будущем будет истолковано внедрение в искусство новых техник и технологий? Революционное изобретение масляной живописи стало однозначно позитивным изменением, — а что будет с живописью дронами, дополненной реальностью и интерактивными полотнами? Выставка-событие «Иновация как художественный прием» стремится если не полностью ответить на эти вопросы, то правильно сформулировать их для современности. Эта работа должна быть совместной, интегрирующей усилия художников, кураторов и зрителей.

Слово «инновация» пришло из технической отрасли и традиционно связывается с возможностью внедрения технического новшества, которое позволяет обеспечить качественный рост эффективности производственных процессов и преуспеть на рынке. Современное искусство тоже определяется рынком, а сегодняшний промышленный рост требует все более творческих инноваций, порожденных соединенными усилиями людей из разных областей знаний. Новые концепции умных устройств и творческие форматы новых межличностных отношений рождаются сегодня в рамках междисциплинарных творческих хакатонов — форумов по совместному решению проблем.

Традиционные музеи пока не видят проблемы, ведь все эти новые слова и все эти неудобные вопросы «взяты из лексикона молодежной культуры», а значит, можно не спешить с ответами. Однако современные художники, история которых пишется музеями сегодня, всю используют и эти, и многие другие технологии, и уже в настоящий момент вся эта техническая культура непосредственно влияет на повседневную художественную повестку.

the incorporation of new technology into art be interpreted in the near future? The revolutionary invention of oil painting was a decisively positive change — but what will come of painting with drones, augmented reality, and interactive canvases? Even if it doesn't provide all the answers to these questions, *Innovation as a Method* attempts to frame these questions properly for today's world. Such an attempt must involve a collective effort of artists, curators and audiences working together.

The word “innovation” comes from the technology sector and is traditionally associated with the introduction of a new idea that allows for a qualitative increase in both the efficiency of production and success on the market. Contemporary art is also determined by the market, and today industrial growth requires ever more creative innovations generated by the joint efforts of people working in different disciplines. These days, new concepts for smart devices and new formats for interpersonal relationships are born at interdisciplinary creative *hackathons*, forums for collaborative problem solving.

Traditional museums don't yet see any problem here, because all these new words and inconvenient questions come from the vocabulary of youth culture, and as such don't demand immediate attention. However, contemporary artists, whose history is being written by museums today, are already engaging these and other technologies, and technological culture already affects the daily artistic agenda directly.

Работы, отобранные на выставку «Иновация как художественный прием», обнаруживают различные аспекты инноваций применительно к современному искусству и анализируют саму природу современного инновативного мышления на примере искусства. В экспозиции демонстрируются произведения художников, отражающие процессы обновлений, которые все настойчивее вмешиваются в жизнь, заставляя современного человека ежедневно рефлексировать на тему глобального изменения мира под их влиянием. На выставке-событии представлены проекты, созданные в результате взаимодействия художественного и научного методов, искусственного интеллекта и концептуального мышления, блокчейн-систем и живого артистического сознания, дискретности квантовых технологий и постоянства чувственного начала.

Выставка приурочена к проведению Петербургского международного экономического форума 2018, уникального международного события, проходящего при участии президента Российской Федерации. Одна из ключевых миссий форума — преодолеть барьеры, в том числе и информационные. Совместно с Эрмитажем Институт развития ВЭБ ставит задачу развить инновационную повестку в рамках форума проведением данной выставки-события и предлагает аудитории взглянуть под другим углом на технологии, инновации и перспективы будущего.

Дмитрий Озерков

Artworks selected for *Innovation as a Method* reflect the application of various innovations in contemporary art and analyze the very nature of modern innovative thinking in relation to art. The exhibition showcases artworks reflecting on the processes of renewal that intervene in our lives with increasing frequency, making us constantly reflect on the processes of global change that are brought about by these updates. The exhibition presents projects created as a result of the interaction between artistic and scientific methods, artificial intelligence and conceptual thinking, blockchain systems and the living artistic mind, the discreteness of quantum technologies and the constancy of sensory perception.

Innovation as a Method coincides with the 2018 St. Petersburg International Economic Forum, a unique international event involving the participation of the President of the Russian Federation. One of the key missions of the forum is to overcome barriers, including informational ones. Together with the Hermitage, the VEB Development Institute has set a goal of developing an innovative agenda within the forum's framework by holding this exhibition and inviting the audience to look at technology, innovation, and the future from a different perspective.

Dimitri Ozerkov

Идея выставки «Инновация как художественный прием» родилась во Внешэкономбанке в попытках найти способ демонстрации для широкой аудитории инновационных технологических достижений.

В наше время больших изменений, когда инновационные технологические решения соединяются с обществом и бизнесом, люди начинают задаваться новыми вопросами: как будет взаимодействовать человек с искусственным интеллектом? как развитие технологий повлияет на профессиональную занятость в будущем? как технологическая идея становится инновацией?

Художники всегда остро чувствуют перемены в обществе и мире и реагируют на них, они могут «приручить» инновации и «одомашнить» технологии. Отвечая на вопросы и вызовы времени, художники используют инновационные технологические решения в качестве инструмента, техники и источника этической рефлексии, создавая поле для коммуникации со зрителем.

На выставке художники, работающие с инновационным языком, представляют произведения, в которых исследуется взаимосвязь художественного

“Innovation as a Method” was conceived at Vnesheconombank as a way to present technological achievements to a wider audience.

In a time of rapid change, when innovative solutions enter society and business, people begin asking new questions: how will humans interact with artificial intelligence? How will technological progress affect jobs in the future? How does a technological idea become an innovation?

Artists are always acutely aware of changes in society and the world around them, and react to them. They are able to tame innovations and domesticate technology. Responding to the issues and challenges of our time, they employ innovative technological solutions as tools, mediums, and sources of ethical reflection in order to create a field for communication with the viewer.

The exhibition shows how artists work with innovative artistic language and explore the interaction of artistic thinking, new physical materials, and technological processes. Among the themes addressed are artificial

мышления, новых физических материалов и технологических процессов. Среди тем, к которым обращаются участники выставки, — искусственный интеллект, квантовые и конвергентные технологии, блокчейн.

Некоторые из произведений были созданы специально для выставки в сотрудничестве с рядом научных лабораторий. Среди них — совместные проекты Дмитрия Гутова и Российского квантового центра (Москва), Павла Пепперштейна и Центра высоких технологий «ХимРар» (Москва), Кости Новоселова и Национального института графена (Манчестер).

Павел Пепперштейн визуализирует сигналы мозга и фантазирует на тему потенциальных изменений в социальной структуре общества, продиктованных развитием технологий; Кевин Абош исследует природу идентичности, создавая серию работ из блокчейн-адресов, отпечатанных его собственной кровью; Дмитрий Гутов проводит зрителя через технологические джунгли квантовых лабораторий, сопоставляя сегодняшние дни триумфа технологических инноваций с расцветом искусств и переворотом мировоззрения в эпоху Ренессанса. Дэниэл Розин исследует границы и различия между цифровым и аналоговым мирами; группа Stain занимается вопросами дискретности бытия в эпоху цифровых медиа.

Четырнадцать работ, показанных на выставке, анализируют природу инновационного мышления и рефлексии человека на тему стремительно изменяющегося мира, фиксируя отрезок нашего настоящего.

Виктория Кондрашова / RDI.Creative

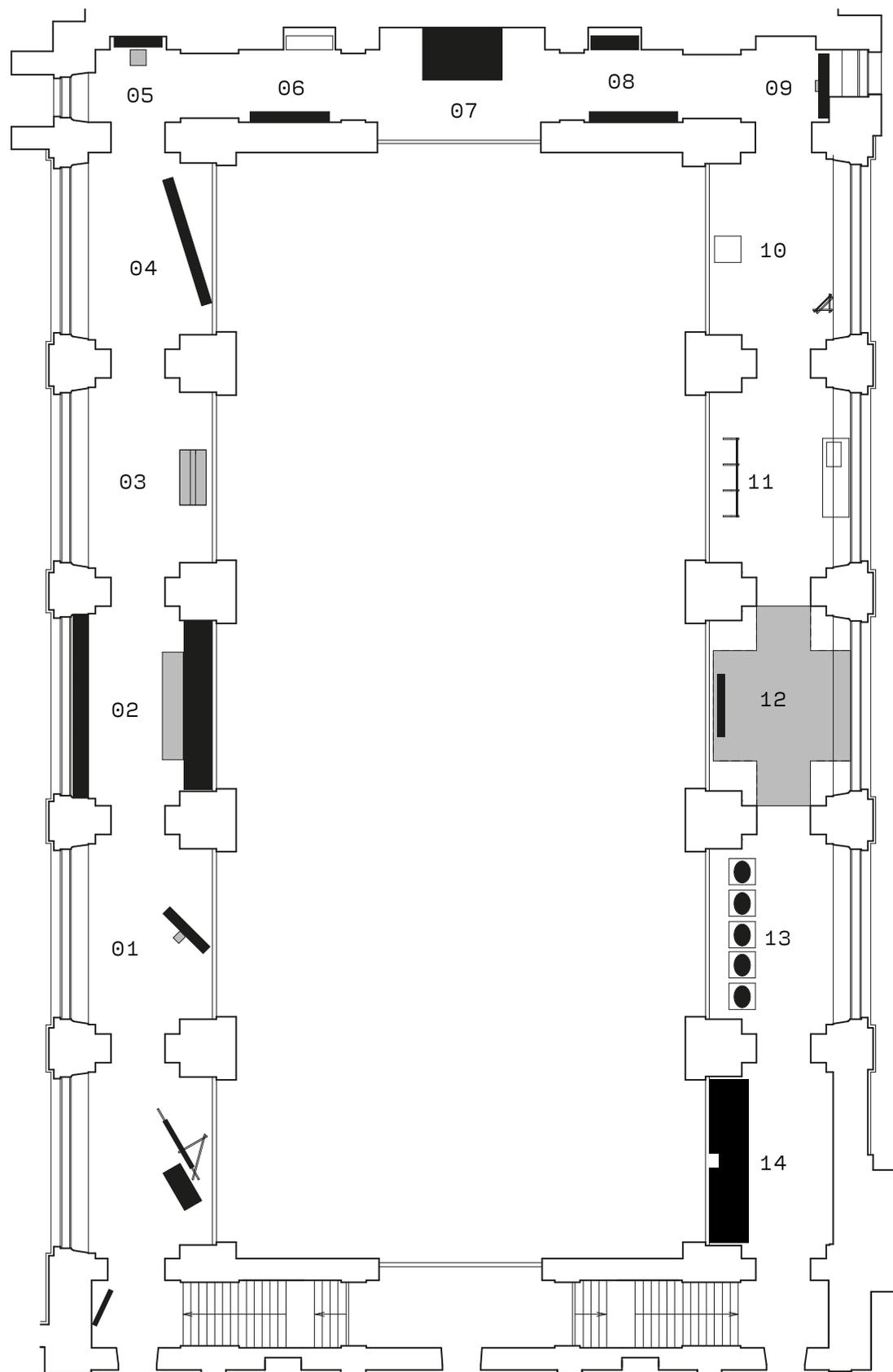
intelligence, quantum technologies, technological convergence, and blockchain.

Some of the artworks were created especially for the exhibition in collaboration with scientific laboratories. Among them are joint projects by Dmitry Gutov and the Russian Quantum Center (Moscow), Pavel Pepperstein and the ChemRar High Tech Center (Moscow), Kostya Novoselov and the National Graphene Institute (Manchester).

Pavel Pepperstein visualizes brain signals and fantasizes about the potential changes in social structures prompted by new technologies; Kevin Abosch explores the nature of identity in a series of artworks with blockchain addresses printed in his own blood; Dmitry Gutov leads the viewer through technological jungles of quantum laboratories, comparing today's triumph of technological innovation to the flourishing of the arts and the philosophical upheaval of the Renaissance; Daniel Rozin explores the differences between digital and analog worlds; Stain art group deals with questions of discreteness in the era of digital media.

The fourteen works in the exhibition capture a cross-section of our present life by analyzing the nature of innovative thinking and human reflection on this rapidly changing world.

Victoria Kondrashova / RDI.Creative



№		стр.
01	Бьёрн Шюльке. Vision Machine #8 Björn Schülke. Vision Machine #8	14
02	Дмитрий Гутов. Репортаж из XXI века Dmitry Gutov. Report from the 21st Century	17
03	Дэниэл Розин. Деревянное зеркало Daniel Rozin. Wooden Mirror	21
04	Костя Новоселов. Quantum Slip Kostya Novoselov. Quantum Slip	25
05	Куда бегут собаки. Фобия завтра Where Dogs Run. Phobia of Tomorrow	29
06	Сибрен Верстиг. MORE LIKE Siebren Versteeg. MORE LIKE	33
07	Дмитрий Каварга. ПОГЛОЩАЮЩИЙ КОНЦЕПТЫ / Саморефлексирующий мистификатор Сокала Dmitry Kawarga. ENGULFING CONCEPTS / Sokal's Self-Reflecting Mystification	37
08	Павел Пепперштейн. Шлемы близкого будущего Pavel Pepperstein. Helmets of the Near Future	41
09	Бьёрн Шюльке. Supersonic #6 Björn Schülke. Supersonic #6	13
10	Егор Крафт. Content Aware Studies Egor Kraft. Content Aware Studies	45
11	Миша Most. Эволюция 2.1 Misha Most. Evolution 2.1	49
12	Stain. Дискретизация Stain. Discretization	53
13	Кевин Абош. Личные вещи Kevin Abosch. Personal Effects	57
14	Марта Файнс. Nativity Martha Fiennes. Nativity	62

Бьёрн Шюльке (р. 1967, Кельн) — медиахудожник и скульптор. Учился в Академии медиаискусства в Кельне у Вали Экспорт. На его творческий метод в одинаковой степени повлияли модернистская абстракция и инструменты научных измерений. В 2010 г. он создал 28-футовую интерактивную скульптуру «Космический наблюдатель» для международного аэропорта Сан-Хосе. Работы Шюльке участвовали в выставках в Европе и США и находятся в коллекциях Банка Америки, Музея скульптуры в Марле (Германия), коллекции Неймана Маркуса, города Сан-Хосе и др.

Björn Schülke (b. 1967, Cologne) — media artist and sculptor. Studied at the Academy of Media Art (HKM) in Cologne, class Valie Export. His creative style is equally influenced by modern abstraction and instruments of scientific measurement. In 2010 he completed Space Observer, a permanent 28-foot interactive sculpture for the San Jose international airport. Schülke has exhibited throughout Europe and the USA; his works are in private collections, and have also been acquired by the Bank of America, Sculpture Museum Glaskasten, the Neiman Marcus Collection, and the City of San Jose, among others.



Бьёрн Шюльке
SUPERSONIC #6, 2017

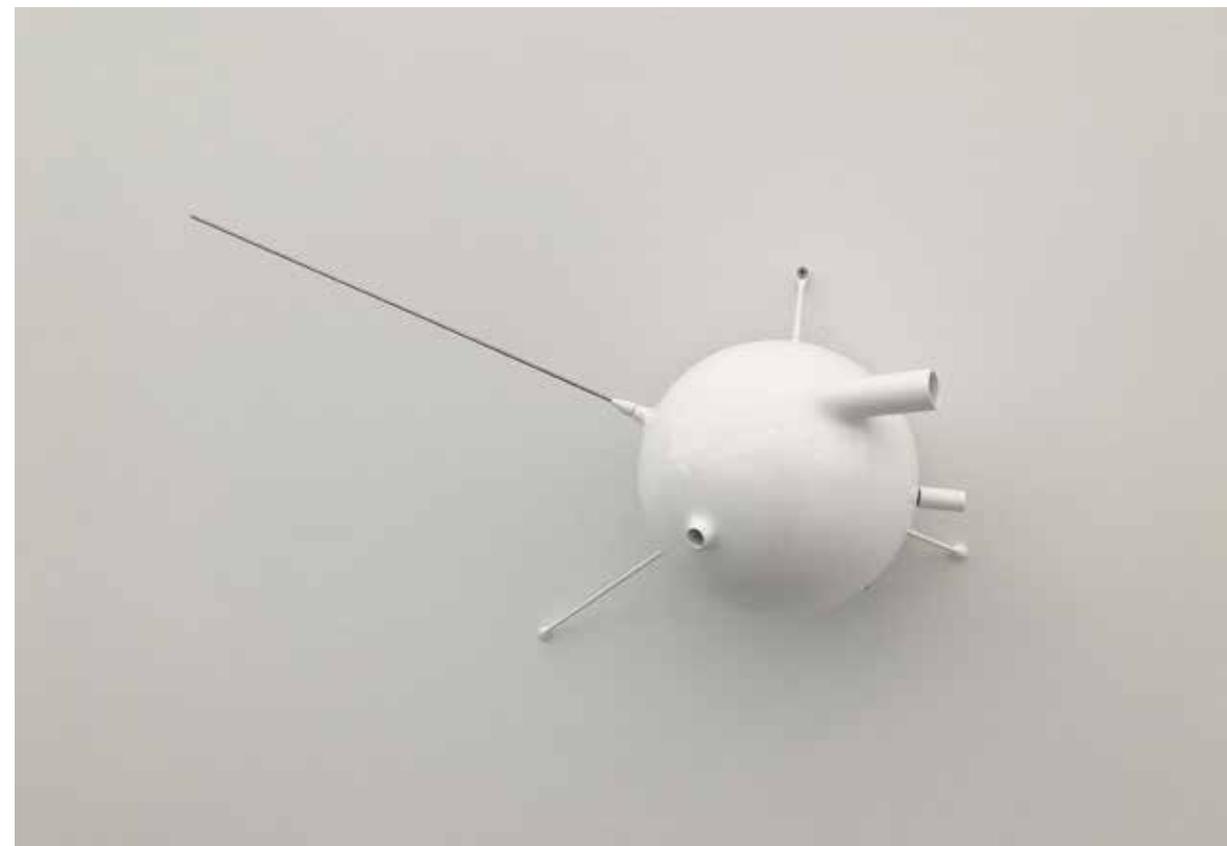
Стекловолокно, сталь, автомобильная краска, терменвокс, электроника, сенсор, колонка
31 × 42 × 12
Один объект из трех
Предоставлено галереей bitforms, Нью-Йорк

Терменвокс, помещенный в стекловолоконный скульптурный шар, производит звук в зависимости от позиции зрителя относительно произведения. Это один из первых музыкальных инструментов, названный в честь его изобретателя, советского ученого Льва Термена, запатентовавшего свое устройство в 1928 г. Несмотря на то что скульптура статична, звук, исходящий из нее, передает эстетику движения.

Björn Schülke
SUPERSONIC #6, 2017

Fiberglass, steel, automotive paint, theremin, electronics, sensor, speaker
31 × 42 × 12
Edition of 3
Courtesy of bitforms gallery, New York

In *Supersonic #6* a theremin housed within a fiberglass sculptural orb produces sound based on the viewer's position in relation to the piece. This early electronic musical instrument is named after its Soviet inventor, Léon Theremin who patented the device in 1928. Though static, the sound emitted from the sculpture suggests celestial motion.



Бьёрн Шюльке

VISION MACHINE #8, 2016

Латунь, сталь, дерево, зеркала,
краска, камера, дисплей, сенсор,
электроника

40 × 30 × 36

Один объект из трех

Предоставлено галереей bitforms,
Нью-Йорк

Сложный цикл коммуникации и движения наделяет каждую из «зрительных машин» Шюльке иррациональными чертами характера и выдающимся эмоциональным наполнением. «Vision Machine» ведет себя любопытно, отсылая к искусственному интеллекту и современной эстетике исследовательских станций. На видеоэкране воспроизводятся удвоенные образы; их медленные движения четко сбалансированы исходя из массы и веса формы. Глубокое влияние дадаистской традиции и творчества Жана Тэнгли обусловило для художника важность темы абсурдистской машины, сопряженной с эстетикой современных инструментов наблюдения и измерения.

Björn Schülke

VISION MACHINE #8, 2016

Brass, steel, wood, mirrors, paint,
camera, display, sensor, electronics
40 × 30 × 36

Edition of 3

Courtesy of bitforms gallery,
New York

Revealed through a complex cycle of communication and movement, each of Schülke's *Vision Machines* possess irrational character traits or distinctive emotional features. *Vision Machine* behaves inquisitively, evoking artificial intelligence and the modern aesthetics of a research station. The video screen displays doubled images and feedback, adding to the strangeness. Its slow and deliberate movements are tightly balanced, spatially considering mass and weight of form. Deeply influenced by Dadaist tradition and Jean Tinguely, the theme of an absurd machine reappears in Schülke's work, rooted in the tools of modern observation and precision.



Дмитрий Гутов (р. 1960, Москва) — художник, историк искусства, выпускник Санкт-Петербургской академии художеств. В 1994 г. основал «Институт Михаила Лифшица» — проект, направленный на изучение философии искусства и критики авангарда в советском марксизме. В своем творчестве Гутов использует все возможные медиа: живопись, скульптуру, фото, видео, инсталляции. Участник Венецианской биеннале (1995, 2007, 2011, 2013), Manifesta (1996, 2014), Московской биеннале (2007, 2009, 2015), Стамбульской биеннале (1992), Шанхайской биеннале (2012). Работы находятся в собраниях многих музеев, среди них Третьяковская галерея, Русский музей, Центр Помпиду.

Dmitry Gutov (b. 1960, Moscow) — artist and art historian. Graduated from the St. Petersburg Academy of Arts. Founded the Lifshitz Institute in 1994, focused on studying the philosophy of art and critique of the avant-garde in Soviet Marxism. In his work, Gutov uses a variety of media: painting, sculpture, photo, video, installation. Participant of the Venice Biennale (1995, 2007, 2011, 2013), Manifesta (1996, 2014), Moscow Biennale (2007, 2009, 2015), Istanbul Biennale (1992), Shanghai Biennale (2012). His works are in the permanent collections of many museums including The State Tretyakov Gallery, Russian Museum and Centre Georges Pompidou.



Дмитрий Гутов
РЕПОРТАЖ ИЗ XXI ВЕКА, 2018
 Сайт-специфическая инсталляция
 Работа создана специально для выставки в коллаборации с Российским квантовым центром

Dmitry Gutov
REPORT FROM THE 21ST CENTURY, 2018
 Site-specific installation
 Produced specially for the exhibition in collaboration with the Russian Quantum Center

Мы находимся на пороге обновления современной цивилизации, на краю фантастического рывка в будущее. Но для человека, не посвященного в тайны науки, новейшие лаборатории сродни технологическим джунглям. И по сути, и по видимости. Для художественного воображения это первобытный хаос, доисторический лес, в котором только должно родиться мыслящее существо.

Пространство, в котором экспонируется работа, состоящее из арок, заставляет вспомнить Станцы Рафаэля в Ватикане, где самая известная фреска, «Афинская школа», посвящена истокам европейской философии, научного знания и одновременно знаменует расцвет культуры Возрождения.

We are standing on the verge of a renewal of contemporary civilization, on the brink of a fantastic leap into the future. But for someone unfamiliar with the secrets of modern science, state-of-the-art laboratories look like technological jungles, both in essence and in appearance. For the artistic imagination, this is a primordial chaos, a prehistoric forest lying in wait for a thinking being to be born within.

The space where the work is displayed consists of a series of arches, recalling the Raphael Rooms in the Vatican. The most famous fresco there, *The School of Athens*, depicts the origins of European philosophy and scientific knowledge while at the same time signaling the blossoming of Renaissance culture.

Пересечение эпох: от девственно-го мира через Платона, Аристотеля к Леонардо, Рафаэлю и далее к нашим дням, — их просвечивание одна через другую отображает тот путь, который прошла природа за последние сто миллионов лет. Что принесут даже не следующие сто миллионов лет, а ближайшие сто — трудно представить. Название инсталляции отсылает к научно-популярным книгам 1950–60-х гг., в которых ученые фантазировали о будущем, ставшем нашей реальностью.

В создании работы принимали участие Виктор Кудряшов, Борис Прудников и Алексей Федоров.

The intersection and translucency of epochs — from the primeval world to the present, via Plato and Aristotle, Leonardo and Raphael — signifies the path that nature has traversed in the last hundred million years. It is difficult to imagine what the next hundred years (let alone hundred million) will bring. The title of the installation refers to the popular science books of the 1950s and '60s, in which scientists fantasized about the future that has now become our reality.

This work was created in collaboration with Viktor Kudryashov, Boris Prudnikov, and Alexey Fedorov.



Дэниэл Розин (р. 1961, Израиль) — художник, живет и работает в Нью-Йорке. Является доцентом программы интерактивных коммуникаций в Школе искусств Нью-Йоркского университета. В своих интерактивных инсталляциях и скульптурах Розин исследует структуру и материальность образов. Отражение и трансформация поверхности становятся для него средством исследовать репрезентацию, человеческое поведение и восприятие. Его работы выставлялись в Центре искусств королевы Софии (Мадрид), Музее Виктории и Альберта (Лондон), музее современного искусства «Гараж» (Москва), Барбиканском центре (Лондон) и многих др. Розин был удостоен премий: «Арс Электроника», журнала I. D., премии Крайслер в области дизайна и приза Ротшильда.

Daniel Rozin (b. 1961, Israel) — artist, lives and works in New York City. Associate Arts Professor in the Interactive Telecommunications Program at New York University's Tisch School Of The Arts. In his interactive installations and sculptures, Rozin investigates the structure and materiality of images. Reflection and surface transformation become a means to explore human behavior, representation, and perception. Past exhibitions of his work include the Reina Sofia National Museum (Madrid), Victoria and Albert Museum (London), The Garage Museum (Moscow), NTT InterCommunication Center (Tokyo), Barbican Centre (London), among many others. Awards include the Prix Ars Electronica, I.D. Design Review, Chrysler Design Award, and the Rothschild Prize.



Дэниэл Розин
ДЕРЕВЯННОЕ ЗЕРКАЛО, 2014
Дерево, моторы, видеокамера, специальное программное обеспечение, микроконтроллер
182,9 × 182,9
Работа предоставлена галереей bitforms, Нью-Йорк

«Деревянное зеркало» — это интерактивная скульптура, выполненная из квадратных деревянных пикселей, которые не способны сами по себе отражать. Тем не менее поверхность воспроизводит любой предмет, который находится перед ней и движется достаточно быстро, чтобы можно было создать ощущение живого отражения. За механикой создания образа стоит камера, которая в реальном времени передает изображение на компьютер, преобразующий его в 830-байтный видеосигнал; затем специально созданное программное обеспечение заставляет каждый мотор передвигать панель, которую он контролирует, чтобы соответствующим образом составить изображение. Вращающиеся блоки образуют градиент от света к тени благодаря источникам освещения сверху. В результате появляется зеркальное изображение человека или объекта, находящегося перед работой.

Серия механических зеркал — это платформа, с помощью которой Розин исследует границы и различия между цифровым и аналоговым мирами, виртуальным и физическим опытом, порядком и хаосом.

Daniel Rozin
WOODEN MIRROR, 2014
Wood, motors, video camera, custom software, microcontroller
182.9 × 182.9
Courtesy of bitforms gallery, New York

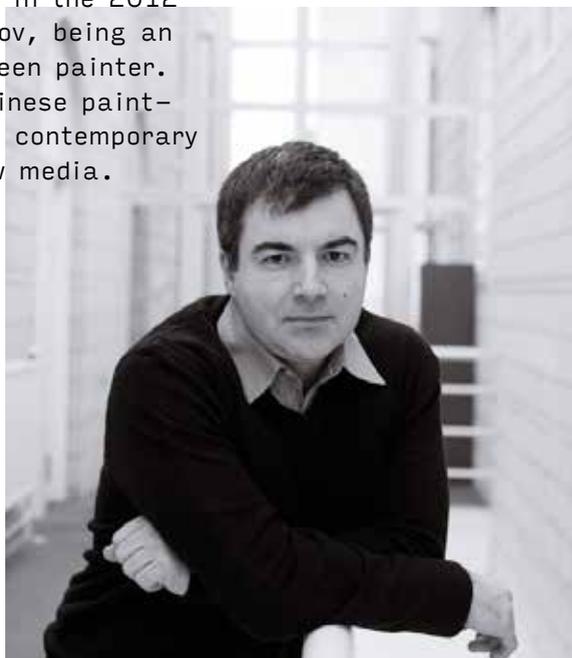
Wooden Mirror is an interactive sculpture made up of non-reflective square wooden pixels. The piece reflects any object or person in front of it, moving fast enough to create live animation. The source of each image is observed through a hidden camera that feeds what it sees in real-time to a computer, which converts the image into an 830-byte video signal. Custom software then instructs each motor to move a panel it controls to make up the image. The rotating blocks form a gradient of light to dark from the spotlights overhead, creating highlights and shadows of the viewer. The result is a mirror-image of the person or object in front of the sculpture.

The mechanical mirror series is a platform in which Rozin investigates the borderline and contrasts between digital and analog worlds, virtual and physical experience, order versus chaos.



Сэр Константин Новоселов (р. 1974, Россия) — член Лондонского королевского общества, эксперт в области физики твердого тела и нанотехнологий, профессор Манчестерского университета. В 2004 г. открыл новую модификацию углерода — графен, за что в 2010 г. был удостоен Нобелевской премии (совместно с Андреем Геймом). Начиная с 2014 г. входит в лидеры рейтинга влиятельнейших ученых мира. В 2012 г. ему был присвоен титул рыцаря. Будучи успешным физиком, Костя Новоселов также занимается живописью. Обучившись китайской живописи, он использует эту технику для экспериментов с современными темами и новыми медиа.

Sir Konstantin Novoselov (b. 1974, Russia), Fellow of the Royal Society, is an expert in condensed matter physics, mesoscopic physics and nanotechnology. He is best known for his work in isolating graphene at The University of Manchester in 2004, for which he was awarded the Nobel Prize in Physics (jointly with Sir Andre Geim) in 2010. Novoselov is Langworthy Professor of Physics and the Royal Society Research Professor at The University of Manchester. Since 2014 Kostya Novoselov has been continuously listed among the most highly cited researchers in the world. He was knighted in the 2012 New Year Honours. Kostya Novoselov, being an established physicist, is also a keen painter. Having a previous education in Chinese painting he transfers this technique to contemporary subjects and experiments with new media.



Костя Новоселов
QUANTUM SLIP, 2018
 Инсталляция: рисовая бумага, китайские чернила, графеновые чернила
 Работа предоставлена художником

Kostya Novoselov
QUANTUM SLIP, 2018
 Installation: rice paper, Chinese ink, graphene ink
 Courtesy of the artist

Инсталляция иллюстрирует процесс вдохновения и создания нового знания, сопряженный с научным открытием. Практически никогда невозможно отследить, что послужило вдохновением для того или иного открытия. Обычно это маленькие детали, вызывающие минимальные изменения в нашем восприятии, которые в конечном итоге, достигая критической массы, приводят к квантовому скачку в понимании окружающего мира.

Эта концепция представлена в виде страниц абстрактной научной статьи. Она показывает пересечения между разными сферами и возможность использовать идеи из одной области науки в другой. Язык статьи — абстракция, знаки следуют определенной математической последовательности. Представленные иллюстрации и знаки выполнены в разнообразных стилях, что отражает широкий ряд методов исследования, требуемых для решения даже самой простой научной проблемы. Абстрактная природа текста и иллюстраций символизирует универ-

The installation illustrates the process of inspiration and creativity behind new scientific knowledge. It is practically impossible to narrow down what served an inspiration for a particular discovery. Usually it is small things that cause minuscule changes in our perception, but ultimately, when reaching a critical mass, it leads to a quantum leap of breakthrough in understanding.

This idea is presented in the form of the pages of an abstract scientific paper, showing cross-pollination between different fields, that ideas from one area of science can be transferred to others. The paper language is abstract, and the characters follow a certain mathematical pattern. The figures and patterns presented cover a broad range of styles, indicating the wide scope of techniques usually required to uncover even a simple scientific problem. The abstract nature of the text and images symbolizes the universality of scientific method, which can

сальность научного метода, который может быть применен в любой сфере и даже в самой неожиданной способен произвести новые идеи.

Вдохновленный непревзойденной выразительностью китайской живописи в сочетании с ее минималистской техникой, Новоселов часто сравнивает такой подход с редукционизмом в науке — одной из наиболее важных концепций в арсенале современных научных методик. Художник выходит за грани традиционной китайской каллиграфии, используя также и современные формы и материалы. Так, помимо традиционной китайской туши он применяет графеновые чернила. Они были разработаны в Манчестерском университете и уже используются в различных областях промышленности: от печатной электроники до интернета вещей.

be applied in any field and lead to new ideas in very unexpected areas of science.

Being particularly fascinated with the unrivalled expressiveness and minimalistic technique of Chinese painting, Novoselov often compares such approach with reductionism in science — one of the most important concepts in the arsenal of modern scientific methods. Even though the materials and technique used are from traditional Chinese art, the artist utilizes modern forms and materials in his work. Thus, apart from traditional Chinese ink, graphene ink has also been used. Such inks were developed by one of the spin-outs of The University of Manchester and are now used for thermal management, printed electronics, and the Internet of Things applications.



Куда бегут собаки (осн. 2000, Екатеринбург).

Группа работает в сфере технологического искусства и использует широкий мультимедийный диапазон. В своих проектах рассматривает мифологическое и повседневное как технологические процессы, изучает механизмы взаимодействия человека и различных форм реальности. Избранные выставки: Уральская индустриальная биеннале (2010, 2012, 2017), «Квантовая запутанность», LABORATORIA Art & Science space (Москва, 2015), «УМРИ И ОБНОВИСЬ! Искусство и наука как предполагаемое возможное», Laznia CCA (Гданьск, 2016), «Открытые коды. Жизнь в цифровых мирах», Центр медиаискусства (Карлсруэ, 2017).

Where Dogs Run (est. 2000, Yekaterinburg).

The group works in the field of technological art and uses a wide range of multimedia. In their projects, the group examines the mythological and the everyday as technological processes; they study the mechanisms of interaction between humans and various forms of reality. Selected exhibitions: Ural Industrial Biennial (2010, 2012, 2017), Quantum Entanglement, LABORATORIA Art & Science Space (Moscow, 2015), Die and Become! Art and Science as the Conjectured Possible, Laznia CCA (Gdańsk, 2017), Open Codes. Leben in digitalen Welten, ZKM (Karlsruhe, 2017).



Куда бегут собаки

ФОБИЯ ЗАВТРА, 2017

Интерактивная инсталляция

50 × 50 × 50

Программирование — Сергей Машков

Работа предоставлена художниками

Where Dogs Run

PHOBIA OF TOMORROW, 2017

Interactive installation

50 × 50 × 50

Programming — Sergey Mashkov

Courtesy of the artists

Механизм наступления завтрашнего дня работает непрерывно и без сбоев. Однако всем нам хотелось бы знать, кто запрограммировал этот механизм, есть ли у нас доступ хотя бы к его настройкам и что страшнее — вкравшаяся ошибка или бесперебойная работа программы?

Фобия завтрашнего дня включает в себя боязнь неизвестного, но в то же время и ужас определенности, неотвратимости, запрограммированности. Отвечая на вопрос, какой сценарий развития нашего общества был бы самым страшным для них, художники говорят, что логичное развитие сегодняшней ситуации — это и есть, наверное, самое страшное.

The next day always comes without interruption or failure. We all wonder who programmed this mechanism, if we might get access to the control panel, and whether a glitch in the system would be scarier than its infallibly smooth continuation.

The phobia of tomorrow involves a fear of the unknown, but it is also a horror at certainty, inevitability, predictability. When asked which future development of our society is the most frightening, the artists answer that following the current scenario to its logical conclusion would indeed be the worst outcome.



Сибрен Верстиг (р. 1971, США) — мультимедиахудожник. Верстиг использует алгоритмические программы для извлечения и сортировки изображений из огромного онлайн-архива, которые затем превращает в живописные абстракции или экранные скульптуры. Его компьютеризованная художественная деятельность отсылает к «живописи действия» и абстрактному экспрессионизму. Работы Верстига широко экспонировались в США. Он был лауреатом стипендии Художественного совета штата Иллинойс (2005) и стипендии Скоухеганской школы живописи и скульптуры (2004).

Siebren Versteeg (b. 1971, USA) — multimedia artist. Versteeg employs algorithmic programs to access, extract, and distill from a vast library of online imagery, which he presents as painterly abstractions on canvas, or as screen-based sculptural displays. His “computerized painting actions” reference action painting, a term synonymous with Abstract Expressionism. Versteeg has exhibited extensively throughout United States, and was a recipient of the Illinois Arts Council Fellowship (2005), the Skowhegan School of Painting and Sculpture Merit Fellowship (2004).



Сибрен Верстиг
MORE LIKE, 2017
Специальное программное обеспечение, интернет-соединение, два экрана
Разные размеры, портретная ориентация
Издание пятое
Работа предоставлена галереей bitforms, Нью-Йорк

Программа компьютерной графики создает композиции с помощью специального генеративного алгоритма. Каждые шестьдесят секунд программа загружает созданную картинку в «поиск по изображению» Яндекса, и изображения из интернета, наиболее близко совпавшие с ее композицией, отображаются на экране.

Понятие абстракции играет центральную роль в этой работе. Современные художники всегда искали способы освободить живопись от ее традиционной роли репрезентационного медиа. «MORE LIKE» переворачивает эту амбицию, находя реальность, скрытую в чистой абстракции. Так как изображения формируются на основе любого контента, доступного онлайн, и в любой момент времени, художник отказывается от определенной доли творческого контроля. Верстиг утверждает: «Поскольку природа представленных образов случайна, художник одновременно принимает на себя всю ответственность за их содержание и снимает ее с себя».

Siebren Versteeg
MORE LIKE, 2017
Custom software (color, silent), internet connection, two screens
Dimensions variable, portrait orientation
Edition 5, 1 AP
Courtesy of bitforms gallery, New York

Siebren Versteeg's *MORE LIKE* is a computer painting program that creates compositions through a custom, generative algorithm. Periodically, the computer program queries the Russian web search engine Yandex for matching images online. Every sixty seconds, the painting made by the computer is uploaded to Yandex's "search by image" feature, and images that most closely match the composition are downloaded and displayed.

The notion of abstraction plays a central role in this work. Artists have sought inventive ways to free painting from its tradition as a representational medium. *MORE LIKE* inverts this ambition, finding the reality hidden within pure abstraction. Because the imagery evolves based on whatever content is available online at any given moment, the artist relinquishes a certain degree of creative control. Versteeg says, "As the nature of the images presented by the work is random, the artist assumes both all and no responsibility for their presence and content."



Дмитрий Каварга (р. 1972, Москва) — скульптор, работает также в жанре инсталляции, в том числе интерактивной. Один из немногих российских авторов, занимающихся технологичными проектами на стыке науки и искусства. Называет себя биоморфным радикалом, определяя тем самым собственный круг творческих поисков. Воплощая свои скульптуры в уникальной технологии и обладая редким чувством гармонии абстрактной объемной формы, Каварга заслуженно является одним из самых востребованных авторов не только на российской, но и на международной арт-сцене. Свои кинетические объекты и инсталляции Каварга зачастую создает совместно с учеными, программистами и инженерами. Постоянный участник российских и международных выставок и фестивалей, включая Lexus Hybrid Art, Ars Electronica, FILE Electronic Language и др.

Dmitry Kawarga (b. 1972, Moscow) — artist, works in the genre of sculpture, installation, interactive art. One of the few Russian authors working with technological projects at the intersection of science and art. He calls himself a biomorphic radical, thus defining the range of his creative exploration. Creating his sculpture through a unique technology and with a rare sense of harmony of abstract form, Kawarga has become one of the most sought-after artists in Russia and internationally. His interactive kinetic objects and installations are often created in cooperation with scientists, programmers and engineers. He constantly participates in international exhibitions and festivals of contemporary art, including Lexus Hybrid Art, Ars Electronica, FILE Electronic Language International Festival and others.



Дмитрий Каварга
ПОГЛОЩАЮЩИЙ КОНЦЕПТЫ / САМО-
РЕФЛЕКСИРУЮЩИЙ МИСТИФИКАТОР
СОКАЛА, Из цикла «Оболочки смыс-
ловых конструкций», 2017

Инсталляция: полимеры, композиты, металл, двигатели, видеокамера, цветные жидкости

250 × 250 × 250

Программное обеспечение и система управления: Валерий Карпов, Александра Корчагина, Дмитрий Добрынин

Работа предоставлена Фондом культурных инициатив «Спарта»

Dmitry Kawarga
ENGULFING CONCEPTS / Sokal's
Self-Reflecting Mystification,
From the "Skins of Conceptual
Constructions" series, 2017

Installation (resin, composites, metal, motors, video camera, colored fluids)

250 × 250 × 250

Software and management system: Valery Karpov, Alexandra Korchagina, Dmitry Dobrynin

Courtesy of Sparta Foundation for Cultural Initiatives

Рядом с объектом расположены разные тексты: исторические, философские, поэтические, научные, новостные и т. д. Зритель может взять страницу и показать ее объекту через камеру. Объект анализирует информацию, распознавая в теле текста ряд лексических, морфологических и образных характеристик. Выявленные закономерности перенаправляются в соответствующие программные каналы, превращаясь в команды к двигательной активности.

The object is surrounded by texts of different genres: history, philosophy, poetry, science, journalism, etc. The viewer can take a page of any text and show it to the camera. The object analyzes the information, identifying a range of certain lexical, morphological, and symbolic characteristics within the text. These patterns are conveyed to corresponding software channels, turning into commands for motor activity.

Чем насыщеннее концептами текст, тем дольше и разнообразнее активность объекта. Наиболее оживленные его части в какой-то момент выстреливают яркую цветную жидкость. Желтый цвет является реакцией на романтические эпитеты, синий — на философские термины, красный — на большое количество местоимений, черный — на агрессивные глаголы. Конструкция постепенно забрызгивает красочными пятнами себя и территорию под собой. Наслаиваясь друг на друга, чистые цвета перемешиваются и со временем образуют сложную палитру.

Философы создают концепты, выхватывая фрагменты из хаотического поля окружающей действительности, а проект «Оболочки смысловых конструкций» представляет собой процесс обратной переработки концептов в абстрактную живопись.

The more laden with concepts the text, the longer and more varied the object's activity in response. The most animated fragments trigger random spurts of bright liquid. Yellow signals a reaction to more romantic adjectives, blue to philosophical terms, red to an abundance of pronouns, black to aggressive verbs. The construction gradually splatters itself and the area beneath it with color. Layer upon layer of pure color eventually mix to form a complex palette.

Philosophers create concepts by snatching fragments from the chaotic reality around them, whereas Kawariga's "Skins of Conceptual Constructions" project does the reverse, processing concepts into abstract painting.



Павел Пепперштейн (р. 1966, Москва) — художник, писатель, критик и теоретик искусства. Один из основателей концептуалистской арт-группы «Инспекция „Медицинская герменевтика“» (1987–2001). Создатель и идеолог течения «психоделический реализм». Участвовал в крупнейших биеннале современного искусства: Международная биеннале в Сан-Паулу (2004), Венецианская биеннале (2009), Манифеста (2014). В 2014 г. удостоен Премии Кандинского в главной номинации «Проект года». Работы художника находятся в собраниях Русского музея (Санкт-Петербург), Третьяковской галереи (Москва), Лувра (Париж), Центра Помпиду (Париж), галереи Альбертина (Вена), а также в частных коллекциях по всему миру.

Pavel Pepperstein (b. 1966, Moscow) — artist, writer, art critic. One of the founders of the conceptualist art group Inspection Medical Hermeneutics (1987–2001). Founder of the “psychedelic realism” movement. Participated in major biennials of contemporary art: Sao Paulo (2004), Venice (2009), Manifesta (2014). In 2014, was awarded the Kandinsky Prize in the Project of the Year nomination. His artworks are in permanent collections of the Russian Museum (St. Petersburg), Tretyakov Gallery (Moscow), Louvre (Paris), Centre Georges Pompidou (Paris), The Albertina (Vienna), as well as international private collections.



Павел Пепперштейн
ШЛЕМЫ БЛИЗКОГО БУДУЩЕГО, 2018
 Серия рисунков:
 бумага, акварель, тушь; звук
 7 рисунков, 30 × 21
 Автор звукового сопровождения —
 Никита Василенко
 Работа создана специально для
 выставки в коллаборации с Центром
 высоких технологий «ХимРар»

Серия рисунков вдохновлена разработками научно-технологической инициативы «НейроНет», где проводятся исследования в направлении биотехнологий, сращивания технологических структур с человеческим организмом, в частности визуализации сигналов мозга. Такие разработки применяются прежде всего для людей, которые лишены возможности говорить вследствие болезни. В дальнейшем эти исследования должны привести к необычным результатам, способным радикальным образом изменить процесс коммуникации между человеком и окружающим миром.

Шлемы, изображенные в серии, это инструмент визуализации образов, считывания сигналов мозга, перевода их во внешнюю реальность. И одновременно это фантазия на тему моды будущего — кодифицированные головные уборы, маркирующие принадлежность их владельцев к неким новым кастам, новой иерархии как отражение потенциальных изменений в социальной структуре, продиктованных развитием технологий.

Pavel Pepperstein
HELMETS OF THE NEAR FUTURE, 2018
 Ink and watercolor on paper; sound
 7 drawings, 30 × 21 each
 Sound — Nikita Vasilenko
 Produced specially for the exhibition
 in collaboration with the ChemRar
 High Tech Center

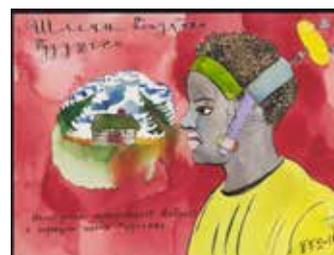
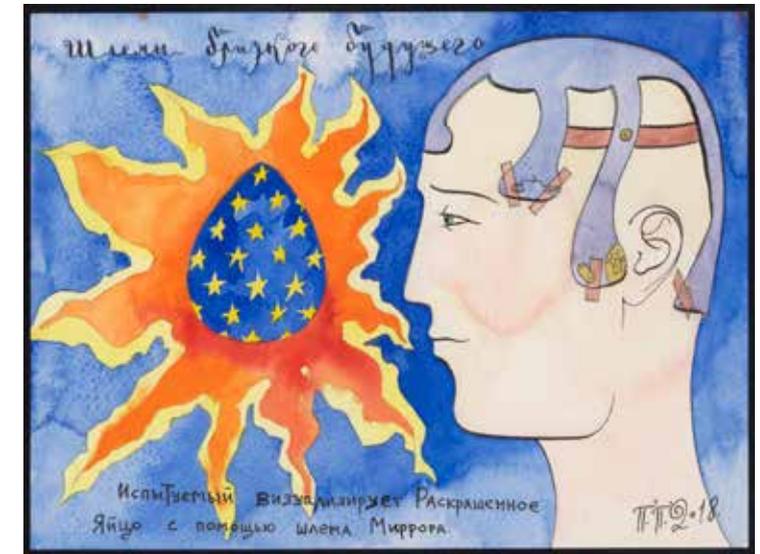
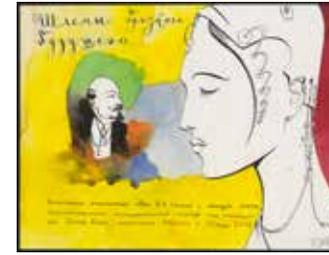
This series of drawings was inspired by the innovations of NeuroNet, a biotech initiative that links technological structures to the human body, in particular by visualizing of brain signals. These inventions are used primarily by people who are unable to speak due to illness. In the future, this research is expected to yield extraordinary results, radically changing the way people interact with the world around them.

The helmets depicted in the series are a means of visualizing images, deciphering brain signals and transferring them to external reality. At the same time, this is a fantasy about the fashion of the future: codified headgear that indicates its wearer's position in new castes and hierarchies, reflecting potential changes in social structures as dictated by technological developments.

All these new technological developments are depicted in a highly traditional artistic medium: ink and watercolor. The author ironically

Все эти образцы передовых технологий изображены в самой традиционной художественной технике — с помощью туши и акварели. Соединение классического рисунка, который на протяжении веков составляет основу художественного творчества, и высоких технологий автор иронично называет *handmade virtual reality*, отсылая к вопросам взаимоотношений материального и виртуального, традиции и прогресса.

refers to this combination of classical technique — a foundation of artistic practice for centuries — and cutting-edge technology as “hand-made virtual reality,” thereby calling into question the relationship between physical and virtual, tradition and progress.



Егор Крафт (р. 1986, Санкт-Петербург) — интердисциплинарный художник, живет и работает в Москве и Берлине. Участвовал в международных выставках в России, Австралии, Великобритании, Австрии, Германии, Швеции, Испании, Польше, Эстонии и США. Егор был номинирован на премию «Инновация-2017» (Новая Генерация), Премию им. С. Курехина и приз Университета искусств Лондона. В 2017 г. был включен в список New East — 100 людей, мест и проектов из Восточной Европы, оказывающих влияние на наш мир сегодня, по версии британского журнала Calvert.

Egor Kraft (b. 1986, St. Petersburg) — interdisciplinary artist, lives and works in Moscow and Berlin. Participant of international exhibitions in Russia, Australia, UK, Austria, Germany, Sweden, Spain, Poland, Estonia, and USA. Kraft was nominated for the Russian National Innovation Art Prize (New Generation), Kuryokhin Prize, and Creative Enterprise Award initiated by University of Arts, London. In 2017, he was included in the New East list — 100 people, places and projects from Eastern Europe shaping the world today according to British-based The Calvert Journal.



Егор Крафт
CONTENT AWARE STUDIES, 2018
Видеоинсталляция;
скульптура: гипс, полимеры
Работа предоставлена художником

Egor Kraft
CONTENT AWARE STUDIES, 2018
Video installation with plaster
and resin sculpture
Courtesy of the artist

Проект объединяет специалистов и лаборатории машинного обучения, иницируя масштабное международное исследование, сконцентрированное на возможностях технологий машинного обучения и искусственного интеллекта в отношении искусства и современной культуры.

Центральным объектом первого этапа проекта стал Пергамский алтарь. Технической задачей проекта является генерация утраченных фрагментов античных фриз и скульптур посредством алгоритмического анализа машинного обучения. Алгоритм, способный к самообучению, направлен на восполнение трехмерных моделей алтаря. Основываясь на анализе этих изображений, алгоритм генерирует трехмерные модели недостающих фрагментов, которые затем печатаются на 3D-принтере из прозрачных полимеров и используются для заполнения пустот. Прозрачный пластик, напоминающий безжизненную стерильность представлений о буду-

This project brings together specialists from machine-learning laboratories, initiating a large-scale international inquiry into the possibilities of ML and AI technologies for art and contemporary culture.

The central object of the first stage of the project is the Pergamon Altar. The goal of the project is to generate lost antique friezes and sculptures by means of ML algorithmic analysis. An algorithm capable of self-learning is directed to replenish lost fragments of the altar. Based on an analysis of these images, the algorithm generates 3D models, which are then printed in transparent resin and used to fill the voids. The synthetic material evokes the lifeless sterility of ideas about the future as it extends body parts of grappling ancient gods and giants, sometimes faithfully restoring the original forms, while at other times revealing bizarre errors in the AI's interpretation of human anatomy.

щем, причудливо продолжает части тел сцепившихся в борьбе древних богов и гигантов, иногда фигуративно восстанавливая изначальные формы или, наоборот, выявляя оригинальную интерпретацию искусственным интеллектом анатомии человеческого тела.

Проект ставит задачу противопоставить эстетику классического античного искусства и генеративного метода, исследует автоматизацию художественного труда, квазиархеологию и эстетику взаимоотношений совместной с искусственным интеллектом работы, обусловленность художественного производства текущим состоянием технологии, тем самым ставя под вопрос идею авторства в ее традиционном понимании. И поднимая, таким образом, вопросы интерпретации знания и культуры в информационный век.

The project aims to juxtapose the aesthetics of classical antiquity with generative computing. It explores the automation of artistic labor, quasi-archeology, and the aesthetic relationships of creating artwork in conjunction with AI, as well as the dependence of art production on current technologies. Questioning the idea of authorship in its traditional sense, the work scrutinizes the interpretation of knowledge and culture in the information age.



Миша Most (р. 1981, Москва) —

художник, куратор выставок и проектов в сфере уличного искусства. Произведения художника были представлены на выставках в России, Украине, Азербайджане, Великобритании, США, Италии, Швейцарии, Германии, Франции и др. странах Европы. Участник Московской международной биеннале современного искусства (2011) и Московской международной биеннале молодого искусства (2012). Номинант на Премию Кандинского (2008). В 2017 г. на фасаде металлургического завода в городе Выкса (Нижегородская область) художником была создана монументальная работа размером 10 000 кв. м, что является мировым рекордом. В сентябре 2017 г. на персональной выставке на Винзаводе Миша представил уникальную разработку — рисующего-дрона.

Misha Most (b. 1981, Moscow) —

artist, curator of exhibitions and projects in the field of street art. Most's works have been shown at various exhibitions of contemporary art in Russia, Ukraine, Azerbaijan, USA, Italy, Switzerland, Germany, France and other countries. Participated in the Moscow International Biennale of Contemporary Art (2011), and the Moscow International Biennale for Young Art (2012). Nominated for the Kandinsky Prize (2008). In 2017, Misha created a 10 000 sq. m. mural on the facade of an ironworks in Vyksa, which set the world record for wall murals. In 2017, his personal exhibition at Winzavod featured a unique fully controlled drone-painter.

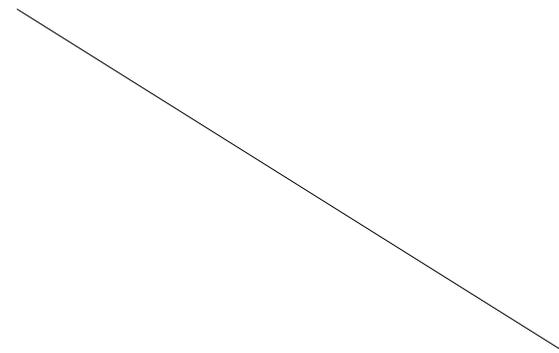


Миша Most

ЭВОЛЮЦИЯ 2.1, 2017

Холст, акрил; видео; дрон
300 × 400

Работа предоставлена художником



Миша Most размышляет о будущем профессии художника и задается вопросом: как технологии повлияют на искусство? Станет ли создание произведения искусства механическим процессом или останется прерогативой исключительного таланта? По словам художника, «человек всегда пытался заглянуть в будущее. Мы приближаемся ко времени, когда искусственный интеллект все чаще будет замещать реальный. Возможно, совсем скоро в музеях будут показывать произведения, созданные синтетическим разумом. Размышляя над креативными процессами будущего, я пригласил группу программистов для создания робота-ассистента».

Живописное полотно, представленное на выставке, выполнено дроном по эскизу художника. «Эволюция 2.1» входит в серию работ «Будущее прошлого», в которой Миша Most осмысляет тему взаимодействия человека и науки, общества и технологий.

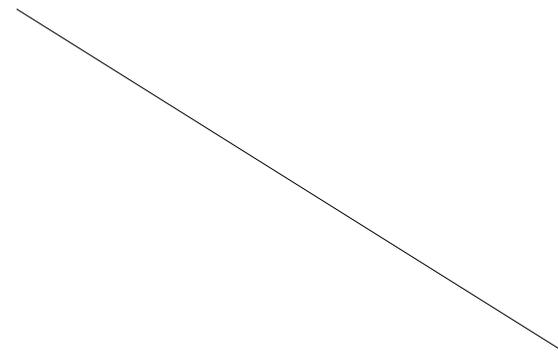
Проект был создан совместно с группой программистов Interactive Lab и группой инженеров Tsuru Robotics.

Misha Most

EVOLUTION 2.1, 2017

Acrylic on canvas, video, drone
300 × 400

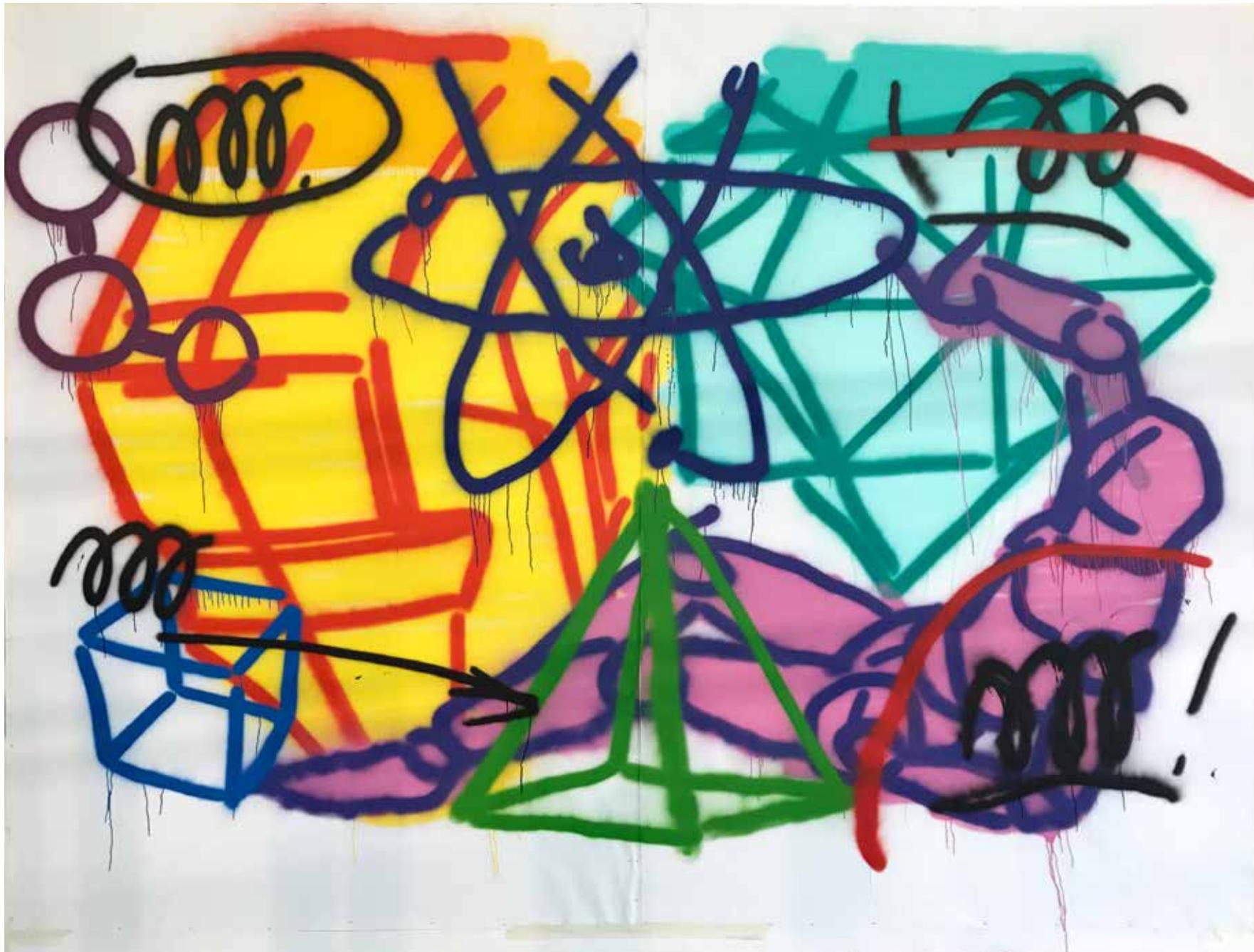
Courtesy of the artist



Misha Most reflects on the future of the artist's profession, wondering how technology might affect art. Will the creation of work become a mechanical process, or will it remain the prerogative of individual talent? "Humans have always tried to look into the future," says the artist, "Today we are approaching a situation when artificial intelligence will increasingly displace the natural kind. Perhaps museums will soon be displaying artworks created by a synthetic mind. Thinking about the creative processes of the future, I invited a group of programmers to create a drone assistant."

The painting presented here was made by a drone according to the artist's sketch. *Evolution 2.1* is part of the "Future of the Past" series, in which Most interprets the topic of interaction between humans and science, society and technologies.

The project was developed in collaboration with the Interactive Lab programming group and the Tsuru Robotics engineering group.



Студия Stain (Москва)

создает аудиовизуальные проекты, пространственные и световые инсталляции, сценическое видео в эстетике абстрактного. Александра Гаврилова и Сергей Титов исследуют свойства медиа и восприятия, используя алгоритмические и интерактивные методы. Stain участвует в независимых и коллективных проектах, международных выставках и фестивалях.

Stain studio (Moscow)

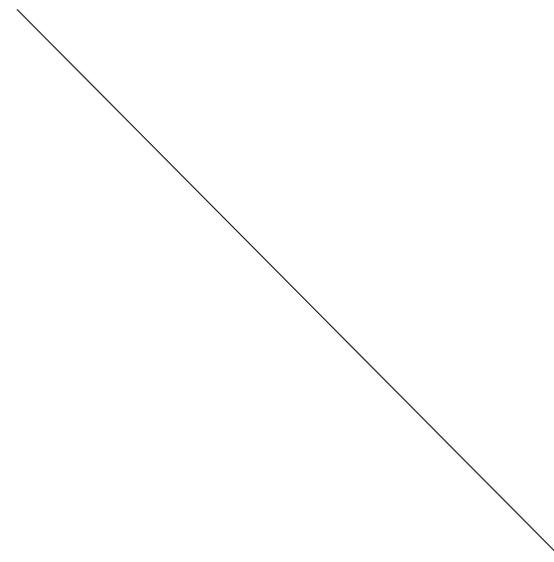
creates audiovisual projects, spatial and light installations in an abstract aesthetic. Alexandra Gavrilova and Sergey Titov explore human perception and related features of media using algorithmic and interactive methods. Stain creates independent projects, participates in group exhibitions and festivals.



Stain

ДИСКРЕТИЗАЦИЯ, 2017

Аудиовизуальный перформанс
Работа предоставлена художниками



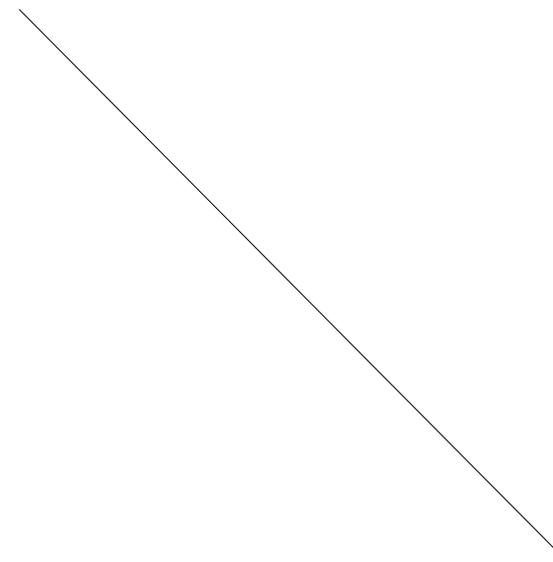
Дискретность — это отсутствие непрерывности; явление или свойство, которое обозначает существование отдельных элементов субстанции, формы или образа. Дискретизация как процесс может вызвать двойственное чувство: с одной стороны, она воспринимается как нарушение, упрощение, разбиение целого, с другой — это основа аналитики, классификации, алгоритма.

Вопрос о непрерывности и дискретности бытия, поставленный философскими школами древности, становится еще интереснее в эпоху цифровых медиа. Дискретны ли наши мыслительные процессы, наше восприятие? Существует ли непрерывность во времени и пространстве, в физическом и психическом мирах? Проект «Дискретизация» исследует эти концепции посредством абстрактной графики и звука, основанных на алгоритмах и живом влиянии.

Stain

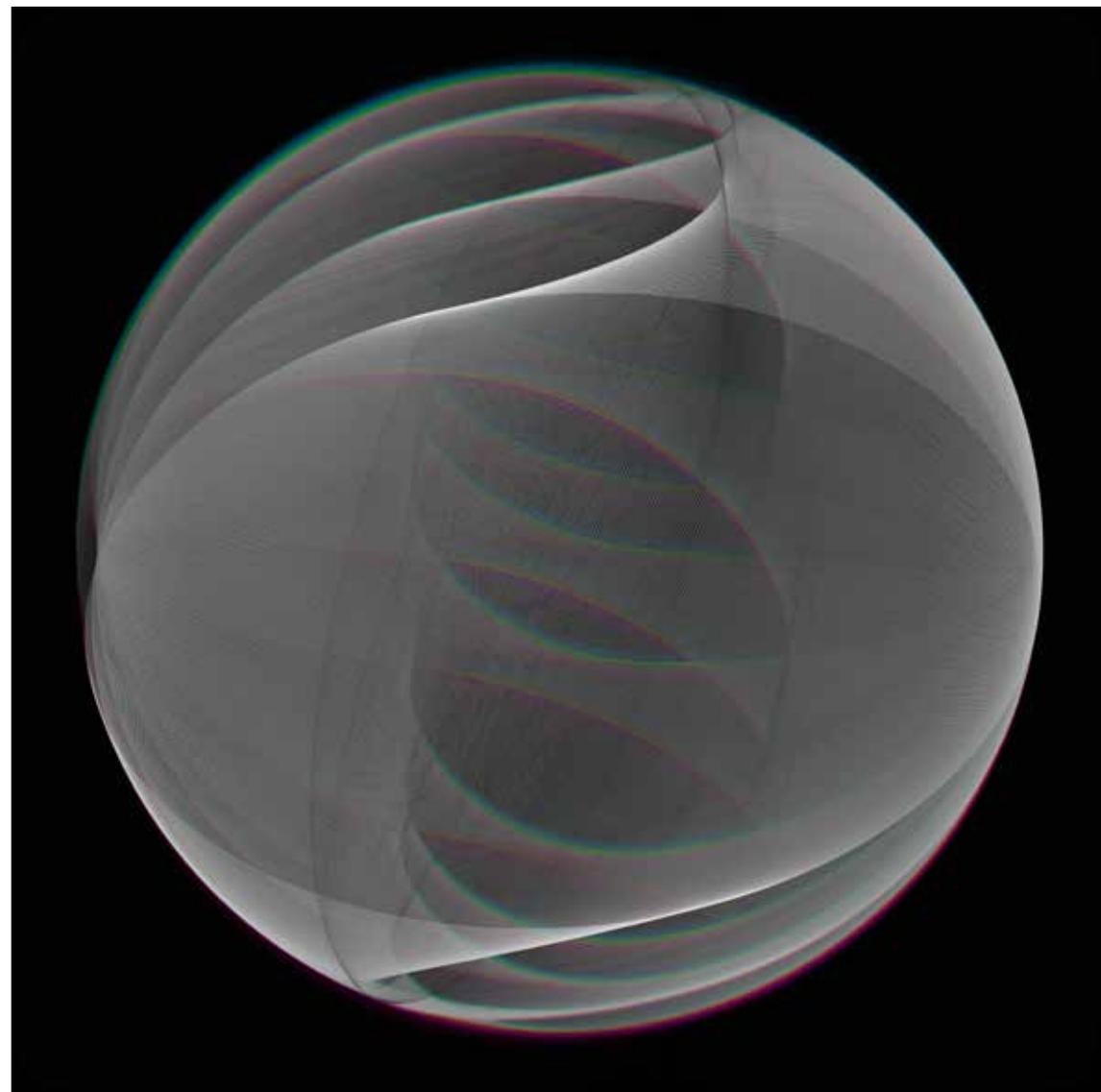
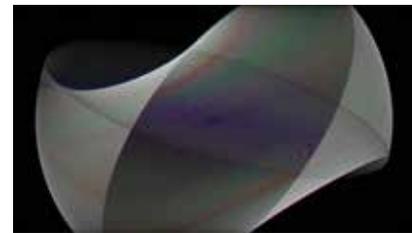
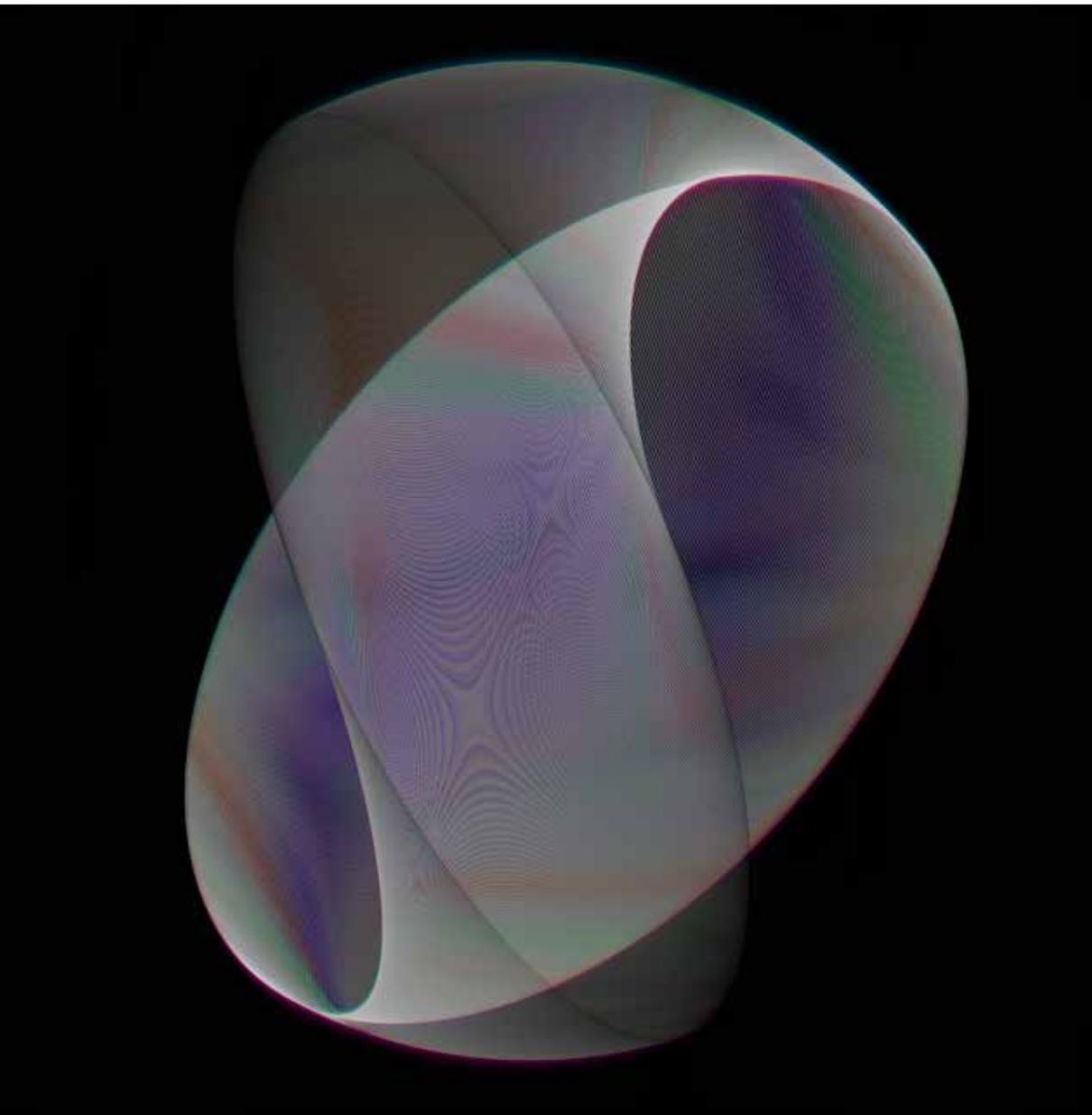
DISCRETIZATION, 2017

Audiovisual performance
Courtesy of the artists



Discretization is the absence of continuity, a phenomenon or property that indicates the existence of separate elements of a substance, form, or image. On the one hand, discretization can be perceived as a fragmentation or destruction of the whole, while on the other it can form the basis of an analysis, a classification, or an algorithm.

The question of the continuity and discretization of existence, which was probed by various philosophical schools in ancient times, becomes all the more pertinent now in the digital age. Are our mental processes and perception discrete? What about external reality? Does continuity exist in physical and cognitive worlds? *Discretization* explores these concepts through abstract imagery and sound, based on algorithms and live interaction.

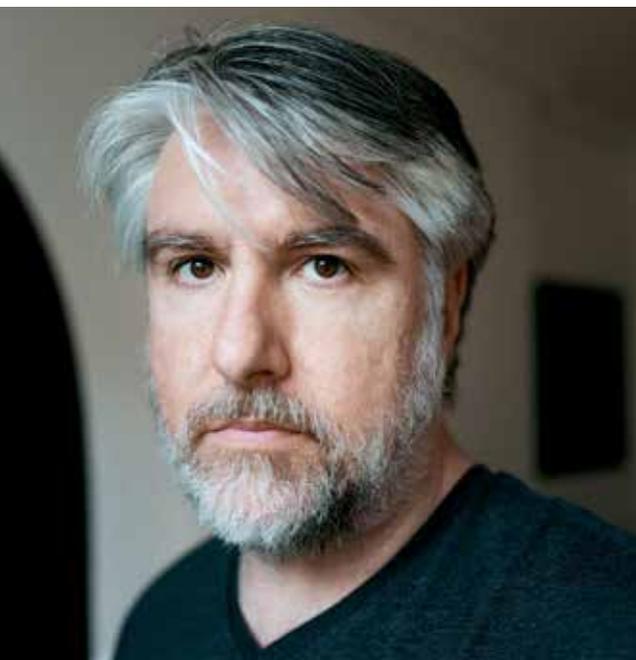


Кевин Абош (р. 1968, США) —

художник, работает в жанрах фотографии, скульптуры, инсталляции и фильма. Его художественной практикой движет интерес к природе идентичности и ценности. Работы Абоша выставлялись по всему миру в музеях и публичных пространствах, включая Национальную галерею Ирландии, Ирландский музей современного искусства, Музей современного искусства в Нови-Сад, Музей современного искусства в Боготе, Музей современного искусства в Рейкьявике и площадь Таймс-сквер в Нью-Йорке.

Kevin Abosch (b. 1968, USA) —

artist, works in photography, sculpture, installation and film. His practice is driven by the interest in the nature of identity, value, and human currency. His works have been exhibited throughout the world, in museums and civic spaces including The National Gallery of Ireland, The Irish Museum of Modern Art, The Museum of Modern Art Novi Sad, The Museum of Modern Art Bogota, The Museum of Modern Art Reykjavik and Times Square, New York.



Кевин Абош

ЛИЧНЫЕ ВЕЩИ, 2018

Инсталляция: холщовые мешки, чернила

Работа предоставлена художником

Kevin Abosch

PERSONAL EFFECTS, 2018

Installation: canvas sacks, ink
Courtesy of the artist

Эта инсталляция — часть проекта Кевина Абоша под названием «I AM A COIN» (букв. «Я — монета»), в рамках которого он создал серию работ на бумаге, представляющих собой блокчейн-адреса, отпечатанные его собственной кровью. Блокчейн-адреса были ссылками на контракты по созданию десяти миллионов виртуальных произведений искусства, состоящих из крипто-токенов на блокчейне Эфириум (стандартных крипто-токенов ERC-20 под названием IAMA Coins / символ: IAMA).

This work is part of Kevin Abosch's *I AM A COIN* project in which the artist created a series of works on paper comprised of a blockchain addresses printed with his own blood. The blockchain addresses reference the smart-contract used to create 10 million virtual artworks comprised of crypto-tokens on the Ethereum blockchain (ERC-20 standard crypto-tokens called IAMA Coins / Symbol: IAMA).

На каждом мешке в этой инсталляции напечатан уникальный блокчейн-адрес, каждый из которых содержит 100 IAMA-монет. Приватные ключи, с помощью которых можно было бы получить доступ к контенту, не были сохранены и никому не известны. Они фактически мертвы. Этот недоступный контент Абош рассматривает как части себя, как оставшиеся после него личные вещи.

In this installation, a unique blockchain address is printed on each sack and each address contains 100 IAMA Coins. The private keys that would normally allow access to the content of the addresses have not been saved and are not known by anyone. They are virtually dead. Abosch sees this inaccessible content as pieces of himself that therefore exist as relics or personal effects.



Марта Файнс (р. 1965, Великобритания) — режиссер, продюсер, писатель и художник. Наиболее известна своими фильмами «Онегин» (1999) и «Хромофобия» (2005). Файнс была удостоена премии Лондонских кинокритиков (2000) и награды Международного кинофестиваля в Токио (1999), а также номинирована на премию BAFTA (2000). Является активным членом британской киноиндустрии, состояла в жюри премии BAFTA. Начиная с 2011 г. занимается серией проектов с использованием генеративных компьютерных технологий для создания широкомасштабных киноработ, которые расширяют возможности кино как медиа и искусства как опыта.

Martha Fiennes (b. 1965, UK) — filmmaker, director, writer and artist. She is best known for her films *Onegin* (1999) and *Chromophobia* (2005). She was awarded London Film Critics' Award (2000) and Tokyo International Film Festival Award (1999), and nominated for the BAFTA Award (2000). She is an active member of the UK film industry and has served on several BAFTA juries. Since 2011, Martha has been working on a new series of projects using a pioneering form of generative computer technology to create large-scale filmworks which extend the possibilities of film as a medium and art as an experience.



Пит Магглстон (Великобритания) — режиссер и продюсер, имеющий богатый опыт в производстве телевизионной рекламы, кинотрейлеров, корпоративных видео, спонсорских кампаний и проектов в области цифровых доменов. Он был одним из основателей успешной британской студии анимации Blink. Пит на протяжении ряда лет успешно сотрудничает с Мартой в работе над несколькими проектами, а в настоящее время — в производстве цифрового произведения искусства «Nativity» с помощью технологии SLOimage.

Pete Muggleston (UK) — is an award winning director and producer with a wealth of experience at making television commercials, cinema trailers, corporate videos, sponsorship campaigns and digital domain projects. He was a founding member of the UK's top contemporary Animation Studio Blink. Pete has collaborated with Martha successfully on several high profile campaigns over a number of years, and now as producer on developing SLOimage to create the first random concept digital art piece *Nativity*.



Марта Файнс
NATIVITY, 2011
Видеоинсталляция
Работа предоставлена художником

Файнс разработала уникальную технологию цифрового изображения SLOimage, которая позволила ей создать новаторскую работу «Nativity». Она превосходит границы «фиксированного времени», характерного для кино и раскрывает уникальный новый кинолексикон в форме самовоспроизводящегося повествования большой интеллектуальной глубины и изысканного визуального выражения. В работе нет ни начала, ни конца, а образы генерируются на основе алгоритма, заданного компьютерным кодом. В результате оно постоянно развивается: сочетания света, объектов и персонажей меняются и не повторяются, и сам автор уже не может определить конфигурацию и порядок того, что видит зритель.



Martha Fiennes
NATIVITY, 2011
Video installation
Courtesy of the artist

Fiennes has developed a unique digital image technology — SLOimage, enabling her to conceive and create a pioneering moving-image work *Nativity*. Though rooted in the filmmaker's preoccupation with narrative and photographic image, *Nativity* far exceeds the boundaries of film's "fixed time" process revealing a unique new film vocabulary in the form of a self-perpetuating narrative of great intellectual depth and exquisite visual expression. The work has neither beginning nor end, but rather creates self-generating images selected by computer-generated algorithms. As a result the artwork continually evolves — combinations of light, objects, and characters are constantly changing without repetition, and the artist herself is no longer able to determine the configuration or order of what the viewer sees.

The pursuit of beauty is intrinsic to Fiennes' moving image work. Thematically influenced by various Renaissance paintings of the Nativity, the composition focuses on the figure of Mary who is set against a background landscape of constantly changing stylized

Определяющей концептуальной основой работы Файнс с движущимся изображением является стремление к красоте. Под влиянием творчества художников Ренессанса на тему Рождества Христова ее композиция строится вокруг фигуры Марии на фоне постоянно меняющегося ландшафта архитектурных форм в духе стилизованного маньеризма.

Работа отражает интерес Файнс к тому, как эволюционировала традиция повествования и каким образом истории составлялись, передавались и запоминались. Образ культурного наследия, запечатленный Файнс, связан, однако, не с прошлым, а, скорее, ориентирован в будущее, точнее — в настоящее.



mannerism type architectural forms. In *Nativity*, Fiennes is interested by the way in which storytelling tradition has evolved throughout the passage of time and subsequently, in the way narratives have been constructed, conveyed, transferred and remembered. Yet Fiennes' portrait of legacy and heritage is not exclusively concerned with the past, but rather geared towards the future, or more accurately towards the present.



Над проектом работали

Project Team

Кураторы:

Виктория Кондрашова
Дмитрий Озерков

Curators:

Victoria Kondrashova
Dimitri Ozerkov

Кураторская группа:

Агата Иордан
Стивен Сакс

Curatorial Team:

Agata Iordan
Steven Sacks

Внешэкономбанк

Сергей Горьков
Алексей Иванченко
Андрей Самохин
Светлана Колесниченко
Таисия Ярмак
Виктория Парликова
Кирилл Федоров
Дмитрий Бондарев

Vnesheconombank

Sergey Gorkov
Alexey Ivanchenko
Andrey Samokhin
Svetlana Kolesnichenko
Taisia Yarmak
Victoria Parlikova
Kirill Fedorov
Dmitry Bondarev

Государственный Эрмитаж

Екатерина Сиракян
Мариам Данмаева
Дмитрий Озерков
Ксения Малич
Марина Шульц

The State Hermitage Museum

Ekaterina Sirakanyan
Mariam Danmaeva
Dimitri Ozerkov
Ksenia Malich
Marina Schultz

Управление проектом —

компания RDI.Creative

Дмитрий Аксенов
Виктория Кондрашова
Агата Иордан
Ольга Волжина
Марина Виноградова
Екатерина Гребенкина
Мария Гурнина
Владимир Кобзев
Наталья Михайлюк–Шугаева
Людмила Омеляненко
Екатерина Шокарева

Project Management —

RDI. Creative Company

Dmitry Aksenov
Victoria Kondrashova
Agata Iordan
Olga Volzhina
Marina Vinogradova
Ekaterina Grebenkina
Maria Gurnina
Vladimir Kobzev
Natalya Mikhayliuk–Shugaeva
Liudmila Omelyanenko
Ekaterina Shokareva

Архитектурное решение —

Студия MEL

Федор Дубинников
Илона Повиленайте
Анастасия Климова

Architectural Design —

MEL Studio

Fedor Dubinnikov
Ilona Povilenaite
Anastasiya Klimova

Технический директор —

Виктор Кудряшов

Technical Director —

Viktor Kudryashov

Графический дизайн —

Дмитрий Яковлев

Graphic Design —

Dmitry Yakovlev

Организаторы и кураторы выставки

выражают благодарность:

Питеру Вайзенфелсу
Никите Василенко
Ксении Драныш
Брайану Дройткуру
Валерию Карпову
Анне Кеннеди
Александрю Кирютину
Татьяне Краус
Анне Логвиновой
Питу Магглстоуну
Ализе Морелл
Елене Овсянниковой
Александрю Паршину
Борису Прудникову
Наталье Романовой
Лизе Савиной
Марии Сташко
Любови Сулько
Нелли Филатовой
Кристине Штейнбрехер–Пфандт

Organizers and curators

express their gratitude to:

Ksenia Dranysh
Brian Droitcour
Nelly Filatova
Valery Karpov
Anna Kennedy
Alexander Kiryutin
Tatiana Kraus
Anna Logvinova
Aliza Morell
Pete Muggleston
Elena Ovsiannikova
Alexander Parshin
Boris Prudnikov
Natalia Romanova
Liza Savina
Maria Stashko
Christina Steinbrecher–Pfundt
Liubov Sulko
Nikita Vasilenko
Peter Weissenfels

Каталог:

Выпускающий редактор —

Елизавета Южакова

Переводчик —

Елена Сон

Редактор русского текста, корректор —

Наталья Шевченко

Редакторы английского текста —

Ариадна Арентд
Брайан Дройткур

Catalogue:

Managing Editor —

Elizaveta Yuzhakova

Translation —

Elena Son

Copyeditor of Russian text, proofreader —

Natalia Shevchenko

Copyeditors of English text —

Ariadna Arendt
Brian Droitcour

© Изображения — авторы и владельцы

© Images — authors and owners

Подписано в печать 07.05.2018

Формат издания

Печать офсетная. Тираж 1000 экз.

Заказ №