ВЫСТАВКА ДИПЛОМНЫХ РАБОТ ШКОЛЫ РОДЧЕНКО 2018

ТЕСТОВАЯ ГРУППА

22.06 — 10.07

ШР

«ТЕСТОВАЯ ГРУППА»

Дипломная выставка выпускников Школы фотографии и мультимедиа им. А. Родченко

22.06 — 10.07

Тестирование — это универсальный способ улучшения качества жизни в условиях развитого капитализма. Все, чем мы пользуемся сегодня, завтра может быть усовершенствовано. Чтобы системы стали лучше, мы передаем их создателям свои данные, которые бережно собираются и анализируются. Бета-версия становится нормальным состоянием современных систем. Там, где раньше были объекты, сегодня мы видим процессы, связи и отношения. Идея иерархии и глубинных структур в какой-то момент сменяется идеей сетей, и сети во всех сферах жизни становятся все более гомогенными и горизонтальными.

Такое положение дел приводит к тому, что пользовательский опыт практически полностью переходит в тестовый режим: огромные средства тратятся корпорациями на исследования в целях улучшения нашей покупательной способности. Пространство взаимодействия человеческих и нечеловеческих агентов превращается в огромную открытую лабораторию, в которой каждый является одновременно тем, на ком тестируют, и тем, кто сам тестирует все новые и новые образы, модели и алгоритмы.

Тестовая группа — это социальная единица, выбранная для эксперимента, которая становится все более распыленной, призрачной и прозрачной, а субъект — все более неуловимым. Если мир сегодня — это не мир информации, а мир опыта, то насколько фундаментальным можно считать «тестовый» модус существования и как эта идея влияет на практики искусства? Можно ли говорить о том, что художники тестируют свои модели в поисках временно автономных зон эстетического и социального действия или они, сами того не осознавая, становятся частью чужой тестовой ситуации?

Евгения Суслова

Участники: Наталья Алфутова, Альмема, Дарья Барыбина, Павел Букреев, Галла Гинтовт, Гедиминас Даугела, Андрей Исакин, Сергей Казаков, Екатерина Карамазова, Елизавета Караманова, Наташа Кононова, Александр Кутовой, Галина Леонова, deadJPEG, Аня Марченкова, Альбина Мохрякова, Анвар Мусрепов, Екатерина Попович, Анна Ротаенко, Кирилл Савельев, Евгения Суслова, Николай Смирнов, Алеша Смолянников, Алиса Смородина, Дмитрий Старусев, Егор Федоричев, Егор Цветков, Алёна Шаповалова.

Куратор выставки: Кирилл Преображенский
Архитектор: Владимир Ростов
Координатор: Лана Абрамова

Партнеры: Мультимедиа Арт Музей, Москва (ММАМ), Фонд культуры «ЕКАТЕРИНА», Фонд Владимира Смирнова и Константина Сорокина, Компания Optoma, .ART

Особая благодарность: Компания itSeez3D, Компания GAZONiz, Фабрика мебели RUNO, Мастерская Ярослава Кравцова

Рабочая группа Школа Родченко: Елена Лунгина, Ирина Успенская, Анна Денисова, Анна Румянцева, Денис Савельев, Дмитрий Савин, Евгения Яхина.

Рабочая группа ММАМ: Баранов Андрей, Бунин Сергей, Гуреев Алексей, Зайцев Александр Кулаков Алексей, Кулаков Петр, Налбандян Юрий, Попов Александр.

«TEST GROUP»

Graduation show of The Rodchenko Moscow School of Photography and Multimedia

22.06 — 10.07

In late capitalism, testing is a common way to improve quality of life. All the things we use today, and will use tomorrow, can be upgraded. To make systems better, we give our data over to developers who carefully collect and analyze it. The beta-version state becomes natural for contemporary systems. Where there used to be objects, today we see processes, links, and connections. Ideas of hierarchy and deep structures are replaced with the idea of networks, and networks are becoming more homogeneous and horizontal.

As a result, virtually all user experience shifts into test mode: corporations invest vast amounts of resources into research in order to enhance our purchasing power. The space of interaction between human and non-human agents turns into a massive open laboratory in which everyone is simultaneously tested, and themselves tests, new images, models and algorithms.

A test group is a social unit selected for an experiment, one which is becoming increasingly dispersed, illusory, and transparent, and whose subject is growing more and more elusive. If the world today is not a world of information, but a world of experience, then how fundamental to our being is this “test” mode of existence, and how does this idea affect various artistic practices? Is it possible to say that artists are testing their models in search of temporary autonomous zones of aesthetic and social action, or, without realizing it, are themselves becoming part of someone else’s testing practice?

Eugenia Suslova

Artists: Natalia Alfutova, Elizaveta Karamanova, Ekaterina Karamazova, Daria Barybina, Pavel Bukreev, Galla Guintovt, Gediminas Daugela, Andrey Isakin, Sergey Kazakov, Natasha Kononova, Aleksander Kutovoi, Galina Leonova, DeadJPEG, Anya Marchenkova, Almema, Albina Mokhryakova, Anvar Mussirepov, Ekaterina Popovich, Anna Rotaenko, Kirill Saveliev, Evgeniya Suslova, Nikolay Smirnov, Alyosha Smolyannikov, Alisa Smorodina, Dmitry Starusev, Egor Fedorichev, Egor Tsvetkov, Alyona Shapovalova.

Curated by Kirill Preobrazhensky
Architect: Vladimir Rostov
Coordinator: Lana Abramova

Partners: Multimedia Art Museum, Moscow, The Vladimir Smirnov and Konstantin Sorokin Foundation, The «EKATERINA» Cultural Foundation, Optoma

Media partner:.ART

Special Thanks: itSeez3D, GAZONiz, Furniture Factory RUNO, Yaroslav Kravtsov's Workshop

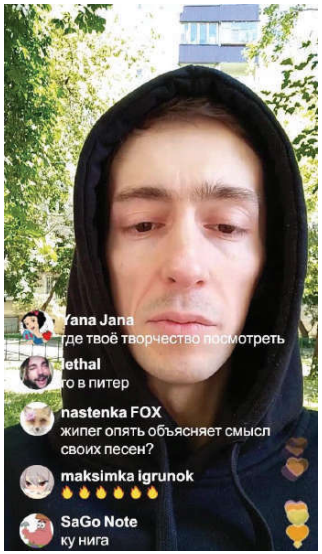
Working group of The Rodchenko Moscow School of Photography and Multimedia: Elena Lungina, Irina Uspenskaya, Anna Denisova, Anna Rumyantseva, Denis Savelyev, Dmitry Savin, Evgenia Yakhina.

MAMM working group: Andrey Baranov, Sergey Bunin, Alexey Gureev, Alexander Chentsov, Alexander Zaitsev, Alexey Kulakov, Peter Kulakov, Yuri Nalbandyan, Alexander Popov.

deadJPEG

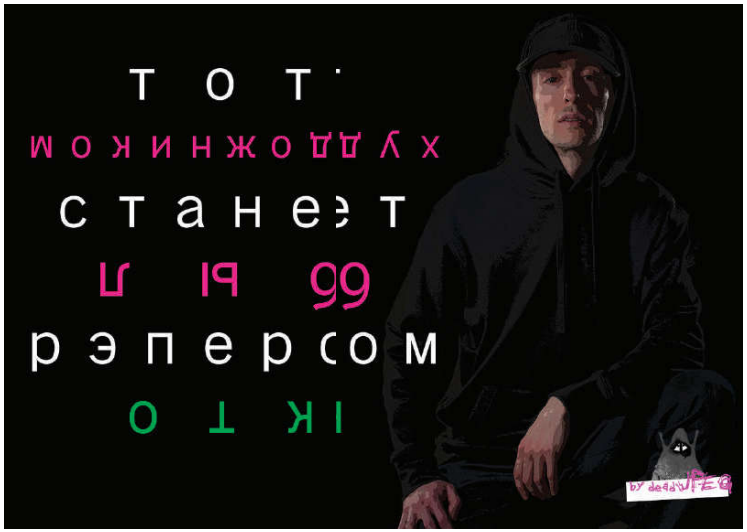
Кто был художником, тот станет рэпером

Перформанс, инсталляция, смешанная техника



Русский рэп, изначально маргинальный и подвергавшийся методичному осмеянию жанр (как в свое время выразился Паук, «рэп – это кал»), в итоге превратился в значительное культурное явление. В 2017 году, после баттла между Оксимироном и Гнойным, на рэп-культуру обрушился шквал медийного внимания, и из уличной субкультуры рэп окончательно эволюционировал в масскульт. Сегодня рэп-артисты бьют рекорды по популярности и гонорарам, десятками миллионов просмотров баттлов и новых рэп-клипов уже никого не удивишь. Нравиться кому-то или нет, рэперы действительно «перевернули игру» и «взяли своё».
В то же время художники проделали обратный путь. В 90-е их статус был весьма высок. У них не было сегодняшней популярности рэперов, но было другое: ощущение значимости художественного высказывания и претензии на влияние на общественно-политические процессы в новой России. В нулевые эти фантазии развеялись, зато возник арт-рынок и появились деньги – ровно до финансового кризиса 2008 года. В итоге без социально-политических амбиций и существенной финансовой составляющей современное российское искусство оказалось в андеграундной резервации.

Почему у рэперов получилось, а у художников – нет, вопрос открытый, но выходов у художников есть несколько. Один из них – стать рэперами. Тем более что существует удачный пример: участники группы «Кровосток» Шило и Фельдман, как известно, бывшие художники из группы «Фенсо».
Рэпер deadJPEG, по слухам, тоже из бывших. Его трек «Кто был художником, тот станет рэпером» представляет собой дисс на российскую арт-сцену. В перископ-трансляции он даёт комментарии к треку и отвечает на вопросы, касающиеся современного искусства и рэпа.



Денис Макаров, облекая себя в образ рэпера deadJPEG «из бывших», выбирает формой репрезентации своего творческого высказывания популярный ныне стиль музыки, позволяющий создать эгалитарную горизонталь общения с реципиентом. Этот стиль граничит с «народным искусством», выражающим мнение «низов»; он понятен ребятам с рабочих окраин больших индустриальных городов, не знакомых с теориями о современности Бурдьё, Гидденса и Гройса. Однако становится непонятным, кто же может стать аудиторией deadJPEG'а, поскольку форма его искусства недостаточно «возвышенна» для «белого куба», а содержание слишком неясно для масскульта.

В результате художнику, находящему своего рэндомного зрителя/слушателя в интернете, удается создать абсолютно маргинальное произведение искусства, которое, подобно первобытному синкретичному ритуалу, совершается в бесконечное, а потому сакральное пространство. Таким образом, deadJPEG совершает чистый художественный жест, направленный на (а соответственно и отрицающий) самое себя. Безусловно, для зрителя/слушателя/критика deadJPEG'а остается неизвестной исходная точка замысла, т.е. чистота намерения самого жеста. В любом случае было бы излишним ожидать от художника полной незаангажированности, как и верить в искренность слов популярного репера о том, что он не желает быть ни красивым, ни богатым.

Янина Пруденко

Наталья Алфутова

RABBIT HEART

Инсталляция. Нейронные сети, рендер в реальном времени, система распознавания лиц, социальные сети, телеграмм-бот, искусственный газон

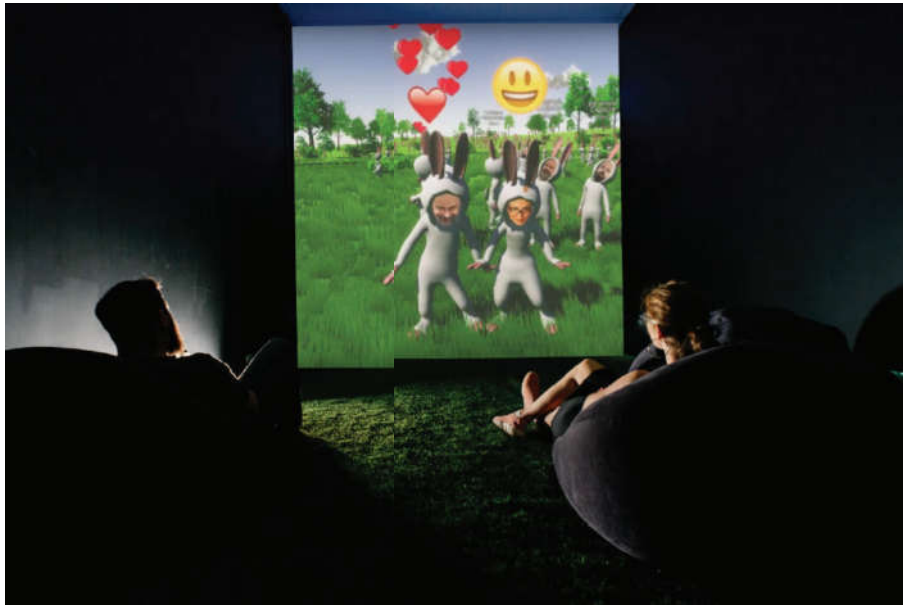
Инсталляция RABBIT HEART – интерактивная платформа, в которой «живут» созданные на основе собранной в социальных сетях информации аватары. Ее участниками могут стать любые пользователи, давшие согласие на обработку своих персональных данных. Алгоритм анализирует информацию профайлов (наиболее употребляемые в соцсетях слова и фразы, геотэги и фотографии) и при помощи нейронных сетей разного порядка конструирует анимированный аватар в виде антропоморфного кролика. С одной стороны, он напоминает популярный фото-фильтр в соцсетях, с другой, – отсылает к известному персонажу «зазеркалья» Л. Кэрролла.

Проект состоит из двухчастной инсталляции: зоны идентификации участников, откуда они трансформируются во вторую часть – видеопроекцию цифровой «поляны», где живут и коммуницируют аватары-кролики. Также важным продолжением RABBIT HEART является телеграм-бот, который будет информировать каждого о жизни его виртуального клона: с кем из таких же оцифрованных участников его аватар общается, поссорился, вступил в краткосрочные связи или построил крепкие отношения.

Художнице интересен феномен наступающей тотальной виртуализации, при которой наша жизнь тесно сплетается с пространством социальных сетей, интерактивных приложений, а «большие данные» знают о нас практически все. Предвосхищая теории футурологов о том, что уже в скором будущем человечество полностью перейдет в одно гигантское цифровое облако, художница создает микро-модель мира, населенного нашими бессмертными клонами, «ДНК» которых основано на добровольно оставленных нами же в интернете данных.

Создание приложения – Ярослав Кравцов, модели зайцев Михаил Ершов, композитор – Дмитрий Мазуров, телеграмм бот – Дмитрий Вылекжанин.

При поддержке:
DotArt, Мастерской Ярослава Кравцова, Компании itSeez3D, компании GAZONiz, Фабрики мебели RUNO, студии Mediamead



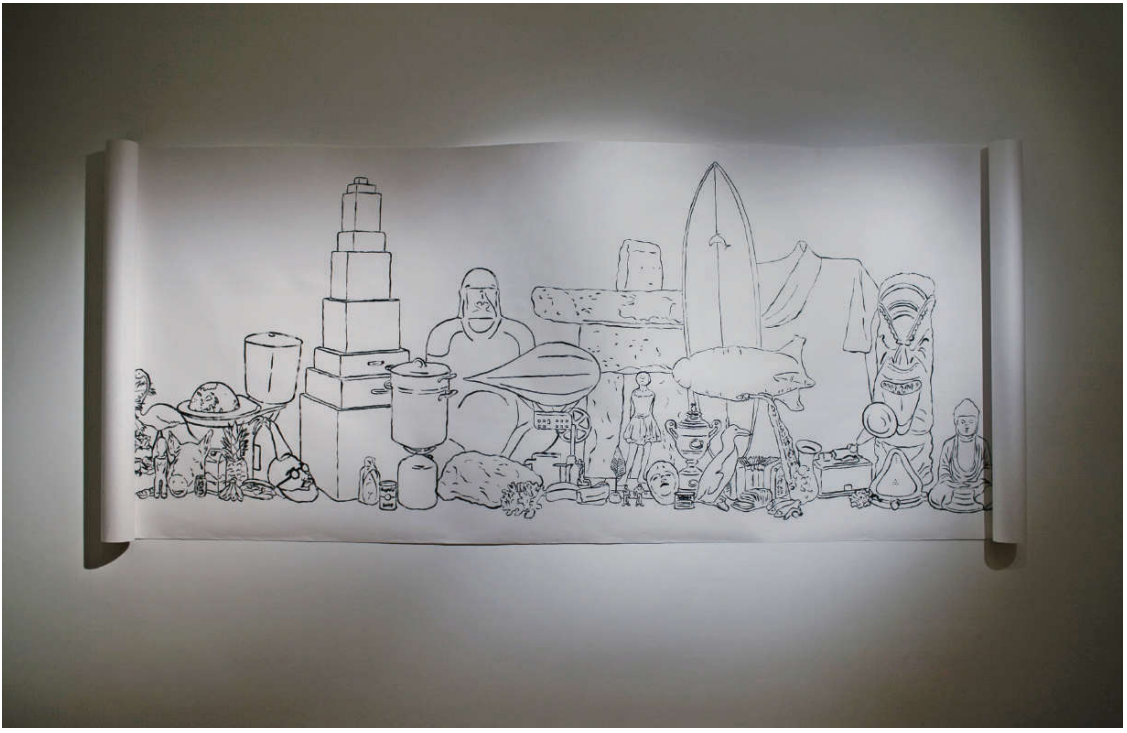
RABBIT HEART дает возможность получить очень интересный и занятный опыт, который, несмотря на весьма игривый формат, предлагает поразмышлять о некоторых важных моментах развивающейся сейчас «культуры Искусственного Интеллекта» (ИИ). Это комбинация игривости и серьезности не так проста для воплощения, но проект справляется с этой непростой задачей достаточно хорошо. Технически здесь используется популярный игровой движок для создания трехмерного мира, чем-то напоминающего «Sims» (первый релиз состоялся в 2000 году) – это была «симуляция повседневной жизнедеятельности виртуальных людей в пригородном хозяйстве». В проекте Rabbit Heart посетители инсталляции становятся актерами в симуляции, и уровень контроля, который они могут осуществлять над своими персонажами-аватарами, снижен по сравнению с оригинальным «Sims». Это понижение можно истолковать как иллюстрацию к прогрессирующему развитию автоматики ИИ в нашем обществе и как предвидение ситуации, когда многие виды нашей деятельности будут делегированы ИИ-ботам или иным алгоритмическим технологиям. В данном проекте мы делегируем даже встречи, свидания и секс. Проекция наших лиц в 3D фигурки кроликов привносит в этот опыт сильную эмоциональную составляющую, которой недостает играм sims-жанра.

Лев Манович

Альмема

Без названия

Бумага, акрил



Работы Альмема интересны в первую очередь неожиданной отсылкой к франко-бельгийские BD (сокращение от франц. bande dessinée, «рисованная полоса, лента»). В Бельгии комиксы рассматриваются как искусство, даже о BD говорят как о «девятом искусстве» (после телевидения).

С другой стороны, это практика иллюстрации как единственно возможного способа выживания художника в СССР.

И примечательна в первую очередь не эстетическая, а социально политическая связь, так как художнику в наше время приходится выживать «в принципе», без поддержки госинституций. Это некое соревнование по выживанию, вопрос, не сходящий уже 20 лет: когда было лучше при СССР или сейчас. А так как Альмема – художник не ангажированный, то он скорее смеется над этим неразрешимым вопросом, и поэтому его добрые как бы комиксы, как бы иллюстрации с, как правило, оторванной головой самого художника, могут совершать диалог и с Кабаковым, и с BD совершенно спокойно.

Альмема – художник, который редко делает работы, но его можно сразу узнать. Ему, скорее всего, важнее знак своего присутствия (визуальный) как художника, который повторяется на фб или просто в эскизах. Вот он делает большую работу – натюрморт (как мертвая природа) со своей головой, отделенной от тела. Смешение медиумов веселит его, так давайте веселиться вместе.

Светлана Баскова

Взглянем на работу Альмемы. Что мы видим? Это свиток в горизонтальном положении. Свиток большого размера, на внутренней части которого изображен натюрморт. Предметы натюрморта взяты из разных контекстов… мноооооогоооотоооооо-чие…… и гармонично размещены на плоскости. Они, нужно заметить, радуют глаз. Композиция цельная, взвешенная. На это указывают, в том числе, такие элементы, как намеченный, но не обведенный контур конструкции неопределенного назначения в правой части рисунка. Он отвечает за некую открытость и недосказанность, что, в общем, работе только на пользу. Великодушно оставленная верхняя часть плоскости склоняет воображение заполнить ее, к примеру, небесно-голубым или нежно-розовым цветом, но не обязательно. Контур, видимо, сначала был сделан карандашом. Обводка черной линией прерывиста, что несколько смягчает контраст. Линия не позволяет утверждать ни об экспрессивном характере художника, ни о его смиренном нраве. Мы не можем ничего сказать, где, когда, при помощи каких, скажем, оптических вспомогательных средств и кем был создан этот рисунок. У нас не было возможности посетить художника в мастерской за работой. Он не сдавал сессии по рисунку и композиции. Умеет ли он рисовать? Нужно ли ему это качество? Какой критический аппарат мы можем использовать, применительно к данной работе? На что должны обратить внимание? Является ли эта работа данью традиции или представляет собой тщательно скрываемую новацию из сферы постцифровой эстетики? Насколько она нам близка в пространстве и во времени? Задевает какие душевные струны? Апеллирует к каким современным теориям искусства или других дисциплин? И, в конце концов, уместно ли вообще приветствовать данную работу?

Теперь можно обратить внимание на перечень изображенных предметов, указать на формальное подобие коллекции (частной или музейной), провести параллель с послевоенными европейскими художниками концептуального толка (Йозеф Бойс, Марсель Бротарс, Пер Киркеби, Клас Ольденбург, Рафаэль Райнсберг, Тимм Улрихс и другие), которые в критическом ключе или с иронией касались этой темы. И, наконец, можно вспомнить биеннальную видеоработу Эда Аткинса The Trick Brain 2012 года про скандально проданную с молотка коллекцию Андре Бретона, что, вероятно, говорит о современности представленной работы.

Роман Минаев

Дарья Барыбина

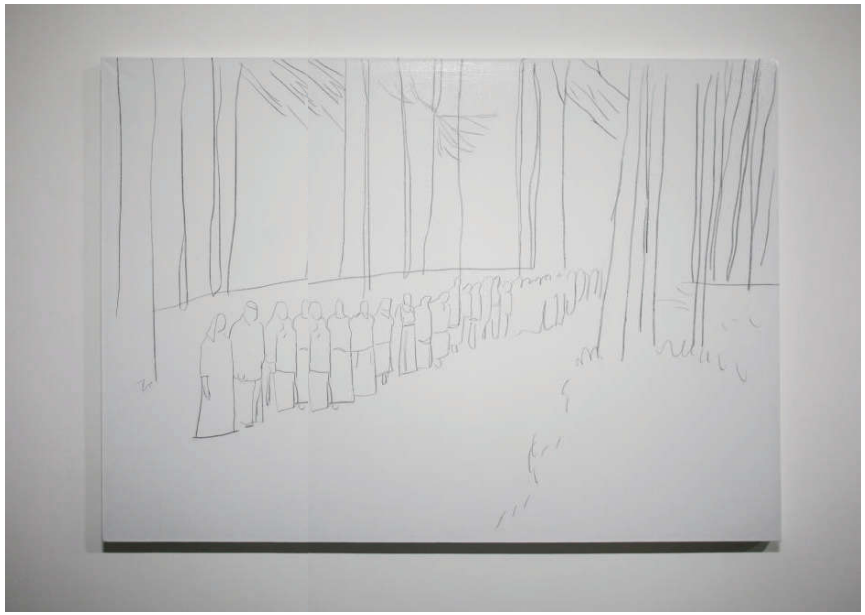
Кто везде, тот нигде

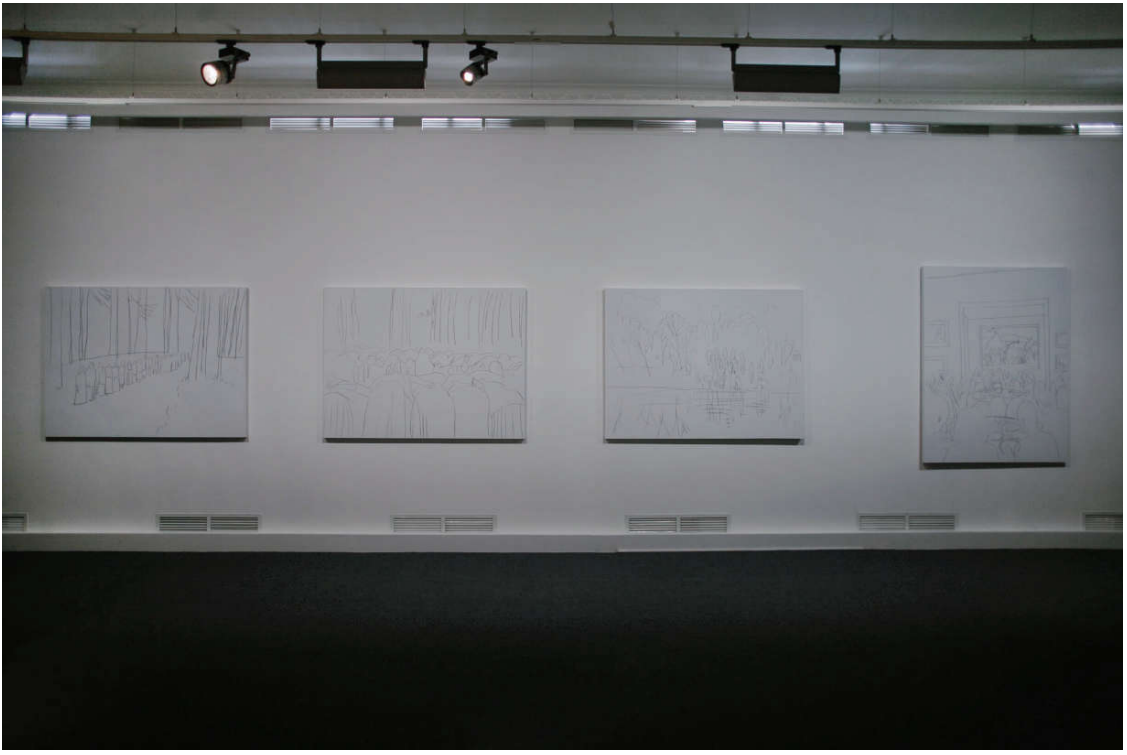
Холст, карандаш

Любая жанровая картина определяет время, в которое она написана. В современной культуре любое художественное высказывание предсказуемо.

Обнаружить новое возможно лишь в нехудожественных зонах, набросках сюжетов, эскизах деталей, которые предъявляют нам как бы мир в начале его сборки. Так весь современный информационный поток представляется нам этим наброском. Возможных точек сборки бесчисленное множество.

Изображение на холсте, как и много сотен лет назад, демонстрирует нам исходно заданные разуму границы. Преломляясь в деталях и пространствах пустых мест, оно воссоздаёт то знание, до его разделения на науку и искусство.





Безусловным и ключевым конфликтом в проекте Дарьи Барыбиной «Кто везде, тот нигде» является выбор формы его воплощения – холсты, предназначенные для монументального изображения, заполнены легкими карандашными эскизами, покрытыми лаком. Отсылка к известному полотну XIX века говорит о попытке наследовать жанровой живописи с ее повествовательностью и дидактичностью, масштабным форматом, в котором хорошо было бы уместить многофигурную композицию, закольцевав ход толпы или обрисовав драматичные сцены в точках пересечения диагоналей. Многофигурные сцены все же появляются у Дарьи, однако они лишены какого-либо ясного нарратива. Зритель может лишь догадываться о значении хороводов и странных построений фигур. В своем тексте Дарья отмечает, что жанровая картина определяет свою эпоху. Однако ни жанровая, ни историческая картины более не востребованы, в общем, как и сама живопись как медиум. Отсюда и убегание от живописи в эскиз на уровне формы и от внятного и артикулированного нарратива в область мифа, ритуала, сакрализованных (или псевдосакрализованных) действий на уровне сюжета. Ключевой композицией серии очевидно является сцена в залах Третьяковской Галереи, в которых накрыты банкетные столы, и персонажи, прописанные более подробно, чем на остальных работах, находятся в ожидании некоего шоу, которое должно произойти на сцене (кажется, здесь художница делает реверанс в сторону институциональной критики, обращая внимание на десакрализацию музейного пространства и сдачу в аренду залов с выставленным искусством для корпоративов и празднеств). Вспоминая работу Эрика Булатова «Картина и зрители», Дарья создает расширенное пространство, в котором реальные зрители продолжают и дополняют толпу, написанную Александром Ивановым. Любопытно, что к опыту Иванова Дарья прибегает и выбирая эскизную манеру и, тем самым, апеллируя к Библейским эскизам художника. Эта работа становится камертоном ко всей серии, задает настроение и предлагает ключи к расшифровке. В ней же раскрывается и идея жанровой картины.

Оставшиеся 3 работы являются отпечатками несуществующей реальности и вариациями на тему ожидаемой встречи народа с мессией. Обрядовые хороводы, выстраивание в шеренги, движение к реке с целью проведения ритуала (возможно, крещения) оказываются потенциальными сценариями ожидания и подготовки к торжественной встрече. Выполненные нарочито небрежно и общо, однако не лишенные движения, ритма и структуры, они больше напоминают планирование концептуалистами своих акций. Кажется, что так «Коллективные действия» могли бы проиллюстрировать одну из своих «Поездок за город». Например, ту, в которой зрителям, ожидающим на краю поля, двумя вышедшими из леса были вручены документальные подтверждения присутствия на этой акции.

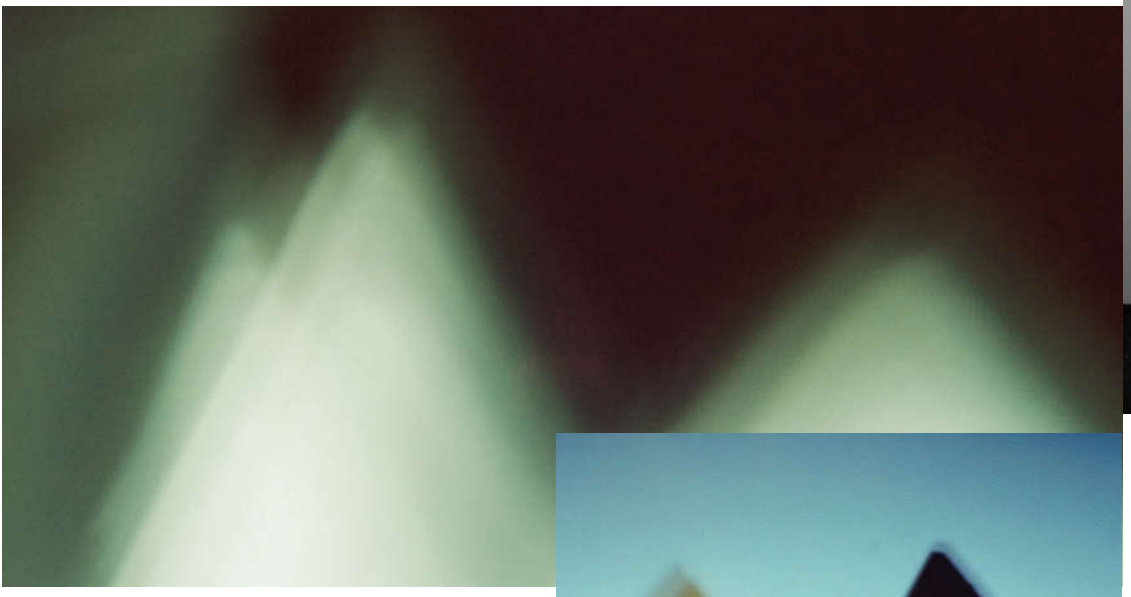
Возможность разнообразных трактовок изображенных сцен, само пограничное состояние между живописью и не-живописью, многозначность и абстрактность названия – это, кажется, и есть сегодня единственный возможный способ адекватной репрезентации реальности, ухватить которую невозможно за ее отсутствием.

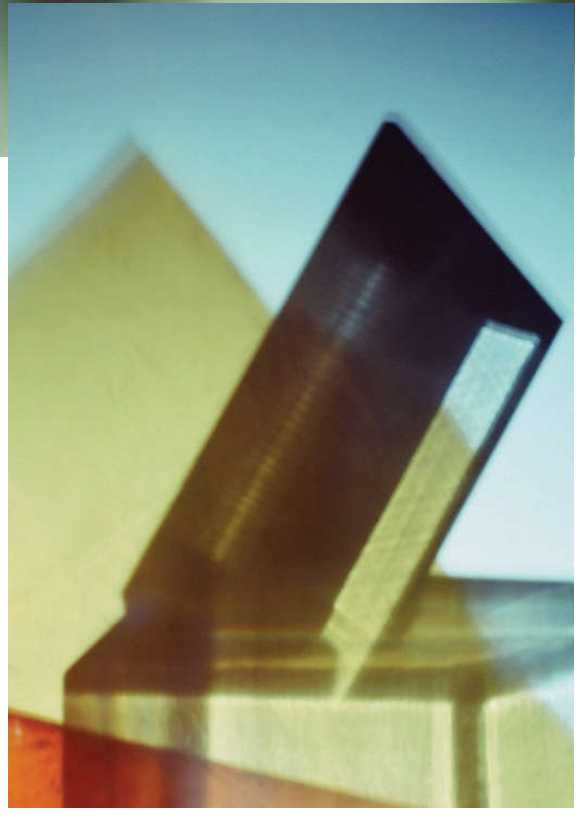
Мария Булатова

Павел Букреев

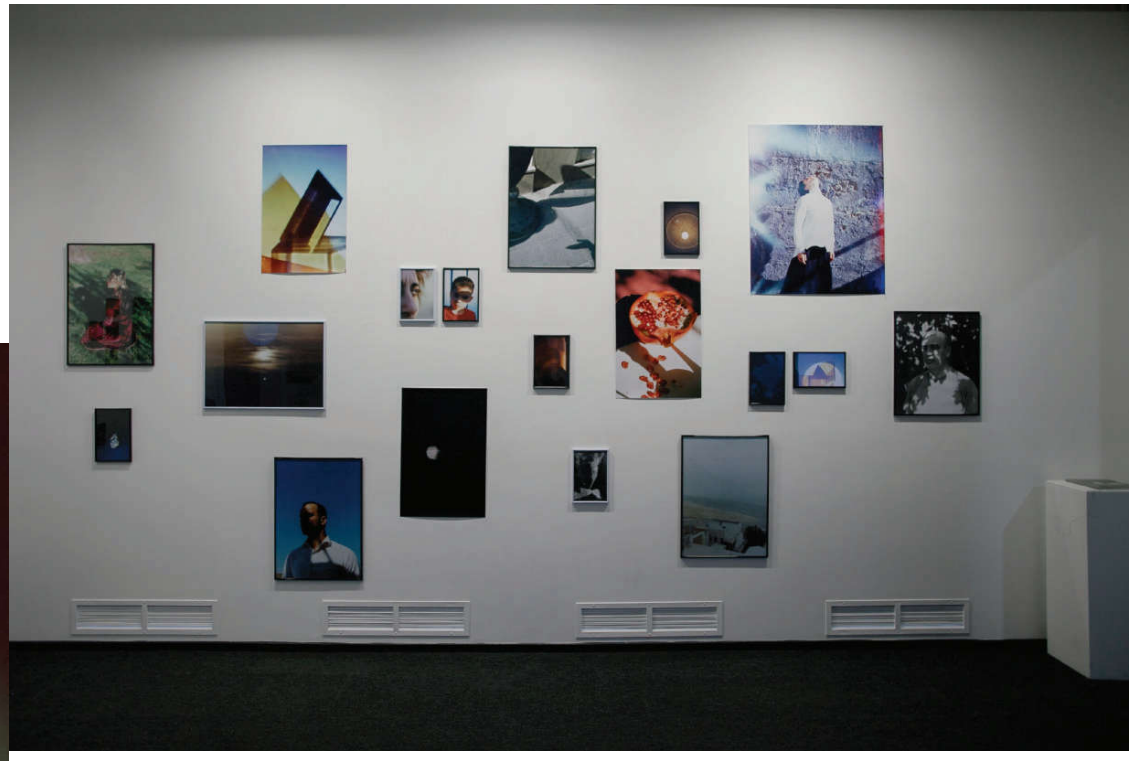
Nibiru

Оптическая ручная печать





Построение своих координат в мире, связывание опорных точек своего существования можно уподобить прочерчиванию созвездий в ночном небе; опираясь на то, что дано столь же несомненно, как светила на небосклоне или как след света на фотопленке, оно чертит связи в пустотах, в разрывах. Эта человеческая отвага чертить в небе – суть фотопроекта Павла Букреева. Так же в одном из своих аспектов устроена связь человека с отцом: в отличие от связи с матерью, это связь символическая. Именно происхождение отца подтолкнуло Букреева обратиться к теме Ассирии -- и на одной из фотографий изображена стелла законов «отца амореев» Хаммурапи. Сама идентичность «ассириец» предполагает смелую связь, проходящую сквозь



тысячелетия. Это в первую очередь имя, точнее, набор сцепленных с ним означающих. За многие века трансформировались язык, привычки, традиции, религия, этнический тип. Но мы можем собрать сегодня в созвездие под названием «Ассирия», или же «быть ассирийцем», некий набор действительных элементов – что-то в языке, что-то в лице, – ничто из этого не столь обязательно. Так устроена любая национальная – и не только национальная – идентичность. Политические философы Эрнесто Лакло и Шанталь Муфф сказали бы, что так работает идеология, – идеология как то, что необходимо любой человеческой общности. Однако работа Букреева – не критическая, а конструирующая; не социальная, то есть не исследующая повседневную реальность современной ассирийской диаспоры, а производящая личный миф -- устроенный так же, как идеология для Лакло и Муфф. Букреев, отталкиваясь и от общих сегодня представлений об ассирийской культуре, и от своих встреч с теми, кто сознает себя как наследников ассирийцев, собрал в своем проекте отдельные штрихи этого мифа об Ассирии: звезды, лица, фрагменты зданий, оптические системы, пустые стены, тени и блики, скалы, наблюдения за погодой и за светилами, – и призывает зрителя к поэтической реконструкции связей между этими элементами. В отдельных фотографиях тоже много пустот, ослепляющих контрастов света и тени, производящих ощущение встречи с очевидным и одновременно не вполне представимым. При всей вещественной, чувственной фактуре его фотографий, Букреева интересует не столько Ассирия материальная – сколько Ассирия, спроецированная на небосклон идеализма. Идеальное, конечно, штука опасная: легко принять за него остановленный, изъятый из истории, однако исторически обусловленный образ, – например, образ будто бы отвлеченной красоты. Так или иначе, именно в своей позиции поэта-звездочета Букреев предъявляет свои права на наследство ассирийцев.

Глеб Напреенко

Галла Гинтовт

В лучшее

Видео, 9 мин.

В лучшее — документальная зарисовка андеграундной музыкальной жизни в России. Дорога, объединенная верой в то, что твой голос где-то услышат.

ГЕРОЙ БЕЗ ГЕРОИНИ

Концепция,
проезды,
звук,
титры,
жизнь в России,
Ховрино,
никто не услышал,
плацкарта,
гвозди,
стрелка,
и раз и два и три,
заряженные-зараженные,

фрагменты интервью,
музыка в кадре,
цветность картинки,
герои,
Виталик,
рок-н-ролл жив,
бабло,
дом колхозника,
сэлфи,
шишкин лес……..,
попытка,
попытка про что, про в лучшее.

Что мы видим? Некое движение «из Москвы в Петербург» с перебивками фрагментов неких музыкальных выступлений, с небольшими вторжениями за кулисы. Ставил ли автор себе задачу «передать время» и рассказать историю людей, проживающих музыку? Возможно, ставил. Есть ли современность в кадре? Да, есть, новейшая эстакада в Ховрино. Все остальное, хорошо это или плохо, могло быть найдено автором на просторах интернета за последние 20 лет.
В свете последних событий можно посмотреть на увиденное глазами бухгалтера неких музыкальных фестивалей, когда машинально фиксируются телефоном некие события: аренда зала, свет и ударную установку привезли, наличие публики и музыкантов, подвоз напитков в буфет и тд.
Можно посмотреть на «В лучшее» через похожее в прошлом, и найдется «Иванов» (учебная работы студентов ВГИКа), с песней зарядившее целое поколение «про свою зарплату», и с невероятными комментариями из сегодня:

«БГ как всегда прекрасен! Как хорошо что этот фильмец дожил до наших дней.
Это реальность жизни…., и возможность в нее заглянуть».

Игорь Мухин

Гедиминас Даугела

Are You Not Edutained?

Компьютерная графика, HD-видео луп, смешанные техники, звук

Музыка: Филип Гласс – «Северная Звезда» (в аранжировке Гедиминаса Даугелы)

Роли озвучивали: Катя Новичкова, Гедиминас Даугела

*Встречайте вашего нового преподавателя

[…] Работа Гедиминаса Даугелы построена вокруг посткинематографического аффекта. Пользуясь формой образовательных интернет-видео, художник смещает акцент с нарративно-обучающей линии в пользу всепоглощающих визуальных эффектов и текстур. Подобное переполнение становится экспрессионистским готическим жестом – когда знание оказывается не просто показано нам, но сверхвизуализировано. В этом глянце CGI сталкиваются знание и порнография в том, что Бодрийяр бы назвал обсценным. Эта работа указывает на то, как спектакль переходит на микро-уровень, разыгрывая перед нами драму вскрытия, расчленения, выставления внутреннего напоказ – не это ли завершение логики эпохи Просвещения, которая мечтала осветить зрением все до последнего закоулка?

Теперь, если мы обратимся к этому опыту посткинематографической порнографии знания, мы заметим, что он сплетен из двух несвязных между собой серий. Первая серия – соблазн, дофаминовое возбуждение. И затем – экстаз разоблачения. В интернете эксплуатация этой нехитрой, но действенной логики становится идеологическим эффектом. И данная работа, отсекая все лишнее и раскрывая сам принцип этого эффекта, позволяет нам ужаснуться коммерциализации знания, корпоративной культуре глаза и порнографии визуализации и презентации.

Борис Клюшников

Андрей Исакин

О! - Гонь. Во! - Да. Тру! -Ба.

Видео, 12 мин.

Музыкально-документальная абстрактная драма про то, на что мы часто боимся решиться.

Очередной coming out или лирически-логическое завершение серии работ, сделанных за период обучения в Школе Родченко – судить вам.

Спасибо тем, кто нащупал в фильме нить истории, принимал участие в создании или просто был рядом. Именно вы создали тот неповторимый вихрь, что позволил воплотить его в жизнь.

Работу Андрея Исакина я воспринимаю образцовой именно для педагогического процесса и теста на его эффективность. В ней автор продемонстрировал различные эстетические коды, к которым обращался на протяжении лет, проведенных в школе.

Помню первые видеоопыты Андрея, посвященные иронической интерпретации индийских и советских сериалов. Помню его мастерски по ритму и картинке сделанные видеоролики про состязания сноубордистов. Помню долгие философские диспуты о сути метамодерна, о новой возможности построить свою жизнь в согласии с метафизическими понятиями и сущностями, об отказе от цинизма и желании брать ответственность за свои действия и поступки... То есть мне посчастливилось наблюдать уникальное движение истории Андрея как профессионала и Личности в Искусстве. И этот фильм – выдающийся монтаж этой истории. Прежде всего – истории становления идей в мире конкретного человека с его заданными координатами времени, пространства, повседневными впечатлениями, путешествиями. Также истории обретения себя как профессионала в новой комбинаторике методов кино, видеоарта, языка субкультур, мокьюментари, поп-арта и авторского фильма... Это и есть версия атопии метаксиса метамодерна, которая была изначально интересна Андрею Исакину и которую в финале обучения он нам отлично представил.

Сергей Хачатуров

Сергей Казаков

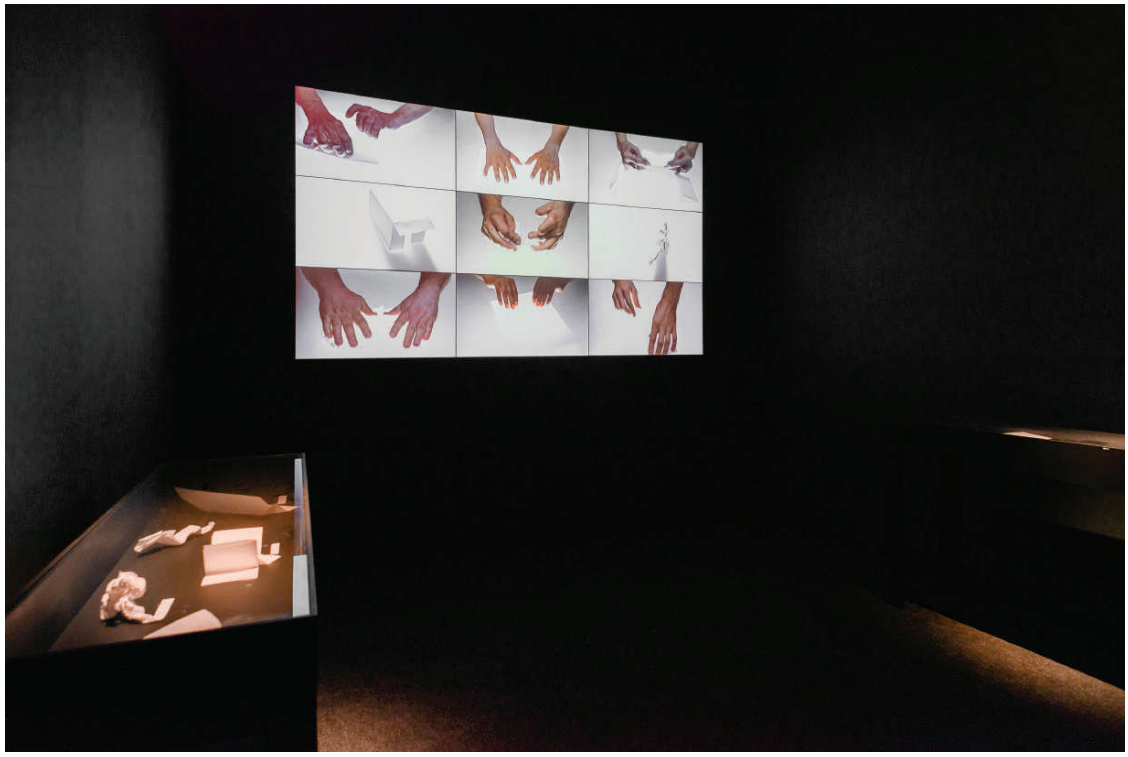
Бумажные ответы

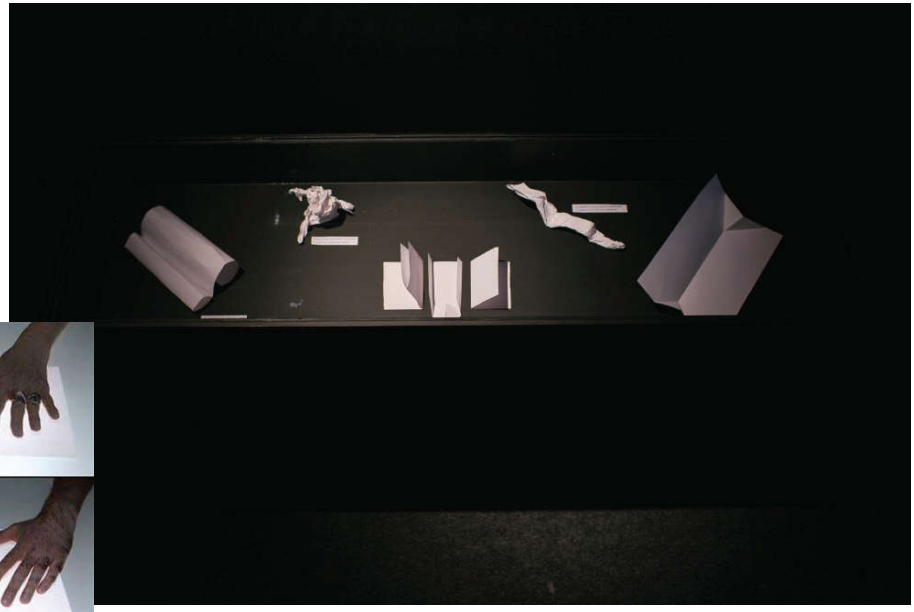
Видео, объекты

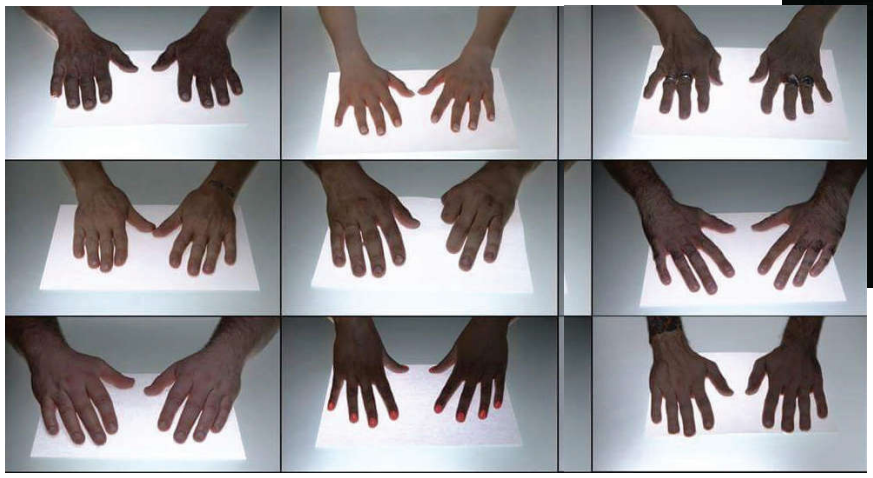
Для проекта выбирались люди разного возраста и социального статуса.

Никто из участников не знал цели проекта, видеосъемка каждого из них велась отдельно. Всем участникам был задан один и тот же набор вопросов, который позволял сконцентрировать человека на его самоидентификации: нужно было назвать свое имя, возраст, место, где человек был рожден, профессию. После этого я давал 40 секунд создать гармоничную форму из чистого листа белой бумаги. Отсутствие предварительной подготовки и ограничение времени служили фрустрирующими факторами и не позволяли человеку углубиться в рефлексию и излишнюю эстетику. Таким образом «реакции» становились спонтанными, отражая более глубокое бессознательное участников проекта.

В проекте «Бумажные ответы» я не ставлю задачу представить «портрет» каждого участника, я пытаюсь исследовать глубинную сущность человека в целом, его бессознательную вовлеченность в социальные и культурные ценности. Подобно психологическим проективным тестам акт творчества обнаруживает индивидуальную уязвимость. Сублимация чувств выражается во всем: в форме артефакта, в моторике и напряжении рук, в повторяющихся движениях. «Бумажные ответы» демонстрируют как иррациональная сторона личности взаимодействуют с рациональной.







Екатерина Карамазова

Вагыргын

Видео, 23:36 мин.

Вагыргын в переводе с чукотского означает как существование, житьё, так и происшествие, событие. В своих трипах по Чукотке я пыталась найти ответы на экзистенциальные вопросы о жизни, смерти и любви к родине. Ответить на них, оперируя логикой или другими средствами ума, невозможно, поэтому я обращаюсь к более глубоким слоям психики, которые еще помнят десятки тысяч лет без цивилизации. Мои друзья – авантюристы, охотники, бродяги и золотоискатели – расскажут зрителю о своем житии сами, через череду вагыргын, то есть событий и происшествий.

Задуманное в форме иммерсивной инсталляции, видео погружает зрителя в шаманское путешествие по нижнему миру. Суровый нарратив, звучащий на фоне прекрасного рассвета, напоминает нам о двойственности бытия, в котором никогда нет одной правильной стороны или стратегии. Голоса звучат сквозь время и пейзаж, безлюдную тундру, не меняющую свой облик уже больше 10 000 лет и, сливаясь с плеском озера, горловым пением и музыкой создают магический реализм этого места и этого способа существования.

Анализируя работу, важно не поддаться соблазну рассматривать её как этнографическую. Да, суровый край, да, брутально, опасно, и мат с враньём льется из уст героев естественно, как нужда, справляемая на траву, но в этом и есть Россия, растянувшаяся от Крыма до Курил с «КамАЗом» наперерез.

Катерина Карамазова создала мощную реалистическую картину сегодняшней жизни, имеющую под собой корни классической русской живописи конца XVIII – начала XIX веков.
На картине Перова [«Охотники на привале»] изображена ворона, которая пикирует в непосредственной близости от собаки. Не заметить пикирующую ворону довольно затруднительно, но охотники так увлечены рассказом, что не обращают на птицу никакого внимания. На 20 минуте фильма вблизи берега появляется утка-нырок. В конце видео утка занимает на экране то же самое место, что и на картине ворона. Не чудо ли это?

Сергей Братков

Скупые, часто однообразные байки, которые при длительном прослушивании смешиваются с природой в кадре, с водой и воздухом. И, по сути, мы начинаем слышать голоса дУхов, одна часть которых еще находится в живом теле рассказчика, а другая уже вырвалась из этого тела в предвкушении скорой неминуемой смерти. И это еще одно объяснение пренебрежительного отношения к собственной жизни человека, который и жив и мертв одновременно. Обилие в речи ненормативных слов придаёт текстам фонетическую медитативность, когда говорение происходит ради говорения, где элементарный смысл сказанного укутан в сложносотканное, но уютное одеяло всевозможных русских выражений и междометий. Речевой поток, в котором несутся рассказы, в какой-то момент вовсе перестаешь слышать и расшифровывать, так же как невозможно расшифровать горы или воду, которые, наравне с полуумершими людьми, вечно оберегаемы немотой природы. Стоит отметить смелое отношение Карамазовой к отснятому материалу. Это отказ от монтажа, что особенно важно, и от так называемой «окументальной фактуры», которую пытаются запечатлеть многие снимающие документальные фильмы. В этих рассказах, конечно же, есть эта фактура, но она скрыта под ироничной, а на самом деле весьма актуальной формой медитативного ютуб-видео.

Даниил Зинченко

Елизавета Караманова

Карамановы

Видео, 9:09 мин.

Видеоработа, снятая в жанре документалистики, где
на примере начинающей российской хардкор группы, автор
пытается проанализировать пост-реальность. Влияет ли связь
прошлых поколений на современную музыку?

Дипломный видео-проект «Карамановы» представляет собой результат художественного исследования на тему темпоральности поведенческих паттернов в восприятии окружающего мира современной молодежью.

В качестве объекта исследования автор обращается к феномену протестности среди молодежи (наиболее быстрой и «живой» группы социального реагирования), к инсайтам которой она имеет непосредственный доступ в силу возрастного и социального положения.

Визуально работа Елизаветы Карамановой представляет собой видео-интервью с участниками студенческой хардкор группы Sturm des Hasses (Волна Ненависти), вокалистом которой является ее младший брат, внук известного крымского композитора-авангардиста Алемдара Караманова.

На первый взгляд, видео с характерным жанровым названием может быть воспринято как очередной

документальный фильм о творческой династии. В действительности, такой подход позволяет автору применить метод сравнительного анализа и ввести определенную нарративность повествования, что, наряду с умелым монтажом, цепляет зрителя и вовлекает его в диалог с автором.

В итоге, несмотря на использование инструментария полевой журналистики и опосредованное цитирование стилистики «живых» интервью молодежных масс медиа (MTV 90-х), данная работа в первую очередь является высказыванием художника и его рефлексией на трансцедентальность бытия.

Оригинальность «Карамановых» заключается именно в кажущемся отсутствии «оригнальности». Автор смело вторгается на территорию «кажимости», не высмеивая и не критикуя, а анализируя и фиксируя маркеры собственной рефлексии и рефлексии героев.

Сегодняшняя молодежь, говорит о протесте и нонконформизме, подобно тому что говорили, например, участники Sex Pistols или Dead Kennedys в конце 70-х, Jesus and Mary Chain или Psychic TV в 80-х годах прошлого века о молодежном протесте в своих видео-интервью. Но реального протеста за словами Никиты и его друзей нет.
Это протест без протеста.
Это имидж.
Кажимость.
Однако, по сути, это ничего не меняет. Это такой же честный драйв, кайф и рейв. И это не цитата из прошлого, хотя очень похоже и «все это уже было в Симпсонах». Это честно так же. Или так же честно, но по-другому, потому что это здесь и сейчас. Так же, как работа Елизаветы Карамановой.

«…из множества тайн этой реки он видел сегодня лишь одну, которая смутила его душу. Он видел: эта вода все течет и течет, постоянно течет и все же остается на месте, не покидает своего русла, всегда, во все времена одна и та же и каждый миг — другая, новая!» (Герман Гессе СИДДХАРТХА, Перевод Р. С. Эйвадиса)

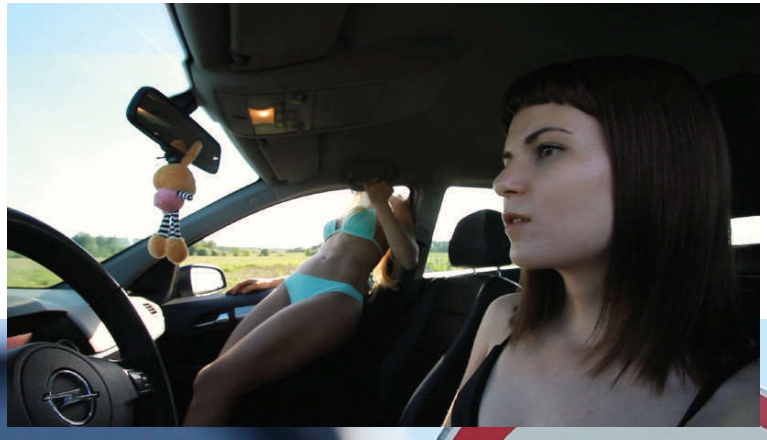
Максим Парфенчиков

Наташа Кононова

Мгновение

Видео, 4:45 мин.

«Мгновение» — размышление о смерти, вечности и неопределенности. Возможно ли преодоление мистического страха и осознание конца своего существования? Как конфронтация между отрицанием смерти и принятием ее неотвратимости влияет на поведение человека? И, если вечности нет, а смерть неминуема и окончательна, то какие формы она может иметь и как восприниматься?



Одна из причин, почему картинка Энгра «Портрет Каролины Ривьер» из Лувра настолько популярна, – в том, что пятнадцатилетняя героиня спустя несколько месяцев после окончания работы над портретом скончалась. В портрете нет прямых указаний ни на болезнь, ни в целом на какую-либо трагедию героини, однако история ее безвременной кончины сделала портрет одним из наиболее популярных в коллекции Лувра.

Тема «Девушки и смерти» привлекала внимание художников и писателей постоянно, поскольку выражает в целом противоречие Жизни и Смерти (девушка – обещание новой жизни). Часто в этом противопоставлении художники и писатели (Максим Горький тут яркий пример) выбирает наиболее выразительный момент – противопоставление уродства и красоты, черепа и юной кожи, этот эффект можно было бы назвать по аналогии с журналистикой «стремлением к жареному».

В видеоработе Натальи Кононовой этого стереотипного контраста нет. Как в портрете Энгра смерть не заявляет о себе визуально, она – лишь некое знание, которое сообщается в видео зрителю в самом конце. Это короткий роад-трип напоминает по строению и эстетике музыкальные клипы: солнце, скорость, пустая дорога, развевающиеся волосы и торс девушки, вылезающий из окна автомобиля. Символ молодости и свободы, но, в отличие от музыкального клипа, отсутствие какого-либо намека на противоположный пол. Две девушки одни, и ясно, что для счастья ничего больше не нужно. Их радость – и есть точка отсчета, то самое мгновение, которое упомянуто в названии. Они живут в «carpe diem» – «лови момент», но слова в конце видео нарушают эту гармонию.

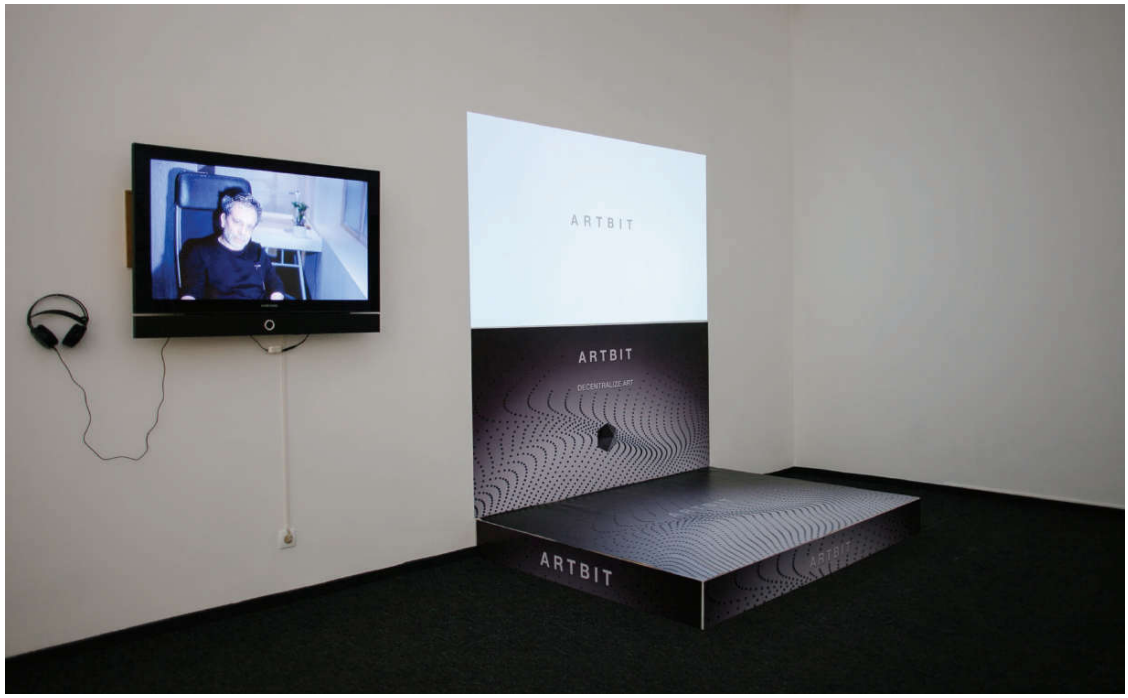
Работа Кононовой ставит акцент именно на слова, противопоставляя визуальный образ неверного счастливого момента вечной словесной истине. Недоверие к визуальности и опора на нарративность – родовые черты российского изобразительного искусство. Передвижники, Репин и московские концептуалисты не единожды вспахали это поле. Но, несмотря на то, что работа эта выросла на том же поле и не рвет с данной традицией, в ней есть свои плюсы и достоинства, как, например, мастерство в организации съемки, работа с актерами, и, в самом деле, очень эффектный монтаж.

Антонио Джеуза

Галла Леонова

ARTBIT

Инсталляция



ARTBIT – социальная сеть для участников арт-индустрии, реализованная на технологии блокчейн, с рейтингом художников и возможностью экспертной оценки произведений искусств. Рынок произведений искусства в традиционной форме представляет собой закрытую систему, в которой новым игрокам неясно, как действовать для реализации тех или иных целей. Благодаря блокчейн-технологии, ее свойства невозможности изменить входящую информацию, открытости, рынок становится прозрачным, более понятна логика формирования цен, что привлекает новых инвесторов, все транзакции записываются и видны всем, таким образом провенанс автоматически формируется при использовании площадки в сделках, а доверие участников растет.

Для художников появилось больше возможностей быть в поле зрения кураторов и коллекционеров и напрямую взаимодействовать, реализовывать проекты с уровня идеи до участия в выставках и продажи работ. Для коллекционеров это шанс приобретения напрямую работ у художников, даже на этапе проекта, общения в сообществе, причастности к организации выставок за счет финансирования производства работ. Еще одна из функций, предоставляемых социальной сетью, – покупка части работы через покупку токена, обеспеченного отдельной работой. Для кураторов – это возможность реализовывать проекты, привлекая инвестиции напрямую у коллекционеров, и поиск по базе социальной сети художников, подходящих под его проекты. Для зрителей – это общение в сообществе, возможность быть волонтерами в подготовке к выставкам, общения с художниками, активно участвовать в событиях не только как зритель, но и реализоваться в любой из ролей арт-сообщества, проходя образовательные программы и выбрав ментора в соцсети ARTBIT – это также сеть музеев, созданных на деньги инвесторов и выставляющих работы, которые были куплены коллективно. Таким образом решается вопрос хранения работ, одна из целей покупки которых для инвесторов – инвестиционная, для зрителей – увидеть работы в оригинале. ARTBIT – это динамичная, открытая, надежная система коммуникации арт-сообщества.

Почему современное искусство и почему криптовалюта, вместе и по отдельности? Вопрос ли это денег? Денег, конечно, у художника всегда нет, но свое искусство он делает независимо от этого, а когда они появляются, он еще и бухает. Одержимый своим деланием, художник может увидеть тут механизм, который майнит деньги практически из воздуха. Если, конечно, пренебречь тем, что искусство продается. Или это вопрос маркетинга? Потому что искусство все-таки не продается. Практически. Или, может, это вопрос кризиса институций? Потому что произведения художников в качестве смыслового орнамента неолиберализма воспроизводят сами себя в бессмысленных и неотличимых друг от друга выставках, имитируя то, в чем уже никто не дает себе труда разбираться. Что, конечно же, воспринимается как глубочайший кризис институций и утрата ими компетенции и всех ориентиров, в том числе и этических. Криптовалюта в таком случае выступает формой восстановления справедливости, попранной институциями. То есть экономически возвращает некую распавшуюся истину в ее политическом режиме. Но, может, искусство и криптовалюта – это социальный запрос арт-сообщества на взлом системы и левый крипто-анархизм? Потому что – доколе?!

Проект ArtBit, соединивший современное искусство и платформу блокчейн, мне кажется точной интуицией современности, которую сегодня очень трудно ухватить за жабры, потому что в ней есть все и сразу, но этот, кажется, берет современность за нужное место.

Александр Евангели

Аня Марченкова

Тонкие структуры

Объект, фотография

«Мы никогда не покидаем эры бактерий, мы только случайный нарост, сформировавшийся в результате эпизодических и бессмысленных дополнений. Наше представление о жизни, восходящей ко все большей сложности, вероятно, является предрассудком, инспирированным нашим ограничивающим сосредоточением на самих себе и, как следствие, переизбытком внимания к усложняющимся существам, в то же время как мы игнорируем столь много эволюционных линий, представители которых так же хорошо приспосабливаются посредством упрощения». Тезис Гулда сводится к тому, что сложность не влечет успеха на пути эволюции. Несмотря на наши интеллектуальные преимущества, биологическое господство над Землей принадлежит малому.

Бен Вудард

«Когда мы туда пришли, ощутили, что в помещении очень высокая влажность. Мы опасались, что из-за этого у нас могут быть проблемы, но выхода не было и выставка состоялась. Потом появились слухи о возможном заражении». Раньше в бывшем винном хранилище размещался пивоваренный завод, в 1889 году ставший одной из площадок Московского комбината виноградных и десертных вин: здесь вина хранили и разливали. Пространство с самого момента своего создания постоянно зависело от бактерий и ферментов, обеспечивающих брожение. В начале нулевых территорию джентрифицировали: алкогольные пары сменились семантическими облаками. Косметический ремонт, впрочем, не превратил БВХ в выставочное пространство. Здесь не проводили ни качественную очистку, ни перегрунтовку, ни обеззараживание площадей. Темный подвал стал выставочным залом за счет магии имени, а не ремонта. Начало мая 2017 года – время штормовых гроз; одна из них затопила помещение БВХ, что застопорило монтажные работы выставки выпускников Школы Родченко. Грозы сменились жарой: температура во влажном подвале взметнулась вверх, и вода стала испаряться быстрей. Фотографии, накатанные на пенокартон, «повело»: клей, связующий пластик и фотобумагу, стал распадаться, и уголки изображений отклеились. Пространство указало на то, что выставочный характер ему просто присвоили люди. Дипломная выставка, оказавшаяся здесь в зазоре между грозами и тропической жарой, разрушила привычный порядок. На одной из стадий пост-финисажного разбора: демонтаж, опись, транспортировка, перевозка в пространство хранилища, — сотрудники музея подтвердили, что значительное число работ заражено или плесенью, или грибком. На этом основании музей запретил принимать работы в архив. Как известно, размещение работ молодых художников в хранилище становится стрессом для институции: работы большого объема, нетипичных габаритов, смешанных агрегатных состояний, множественных техник исполнения. Работы могут банально не вмещаться в предназначенный угол или же со временем претерпевать изменения, если они выполнены из скоропортящихся материалов. Недавно и вовсе было принято решение отдавать работы выпускникам, минуя период транзита в хранилище МАММ. Институция отторгла все работы, в независимости от того, заражены они или нет. Тем сложней было принимать и утверждать это решение в отношение нетиражных, единичных работ. Таким образом, все работы были маркированы как «токсичные», отторгаемые самозамыкающейся институциональной системой, не уверенной в том, что она обладает достаточным иммунитетом. «После выставки работы отвезли в МАММ, где директор Ольга Львовна Свиблова должна была решить, оставит ли она работы в хранилище или их нужно будет забирать. История про грибок больше похожа на слух, чем на правду; никто не производил никаких экспертиз, и достоверной информации по этому вопросу нет. То же касается и ответственности площадки, знаем лишь одно: «Работы ждут решения». Это ожидание может продлиться несколько лет, но каждый волен забрать свою работу в любой момент. На моих работах, а это преимущественно фотографии, сложно отличить действие грибка от сюжета, так как я работаю с природными объектами. Но я не думаю, что грибок за год мог так сильно поразить бумагу. Еще что-то говорили про обработку от грибка, возможно, от него и оперативно избавились».

выпускник курса 2017 года Школы Родченко

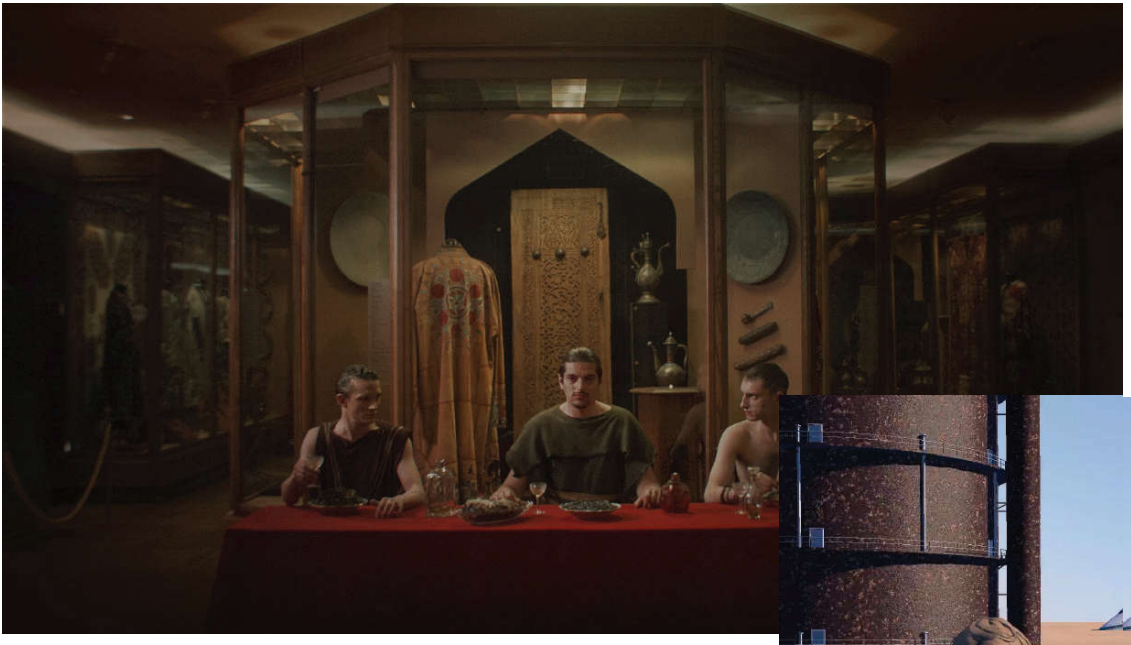
Альбина Мохрякова

Каэгха

Видео, 15 мин.

В 2013 году я слышу новость о гражданке России, которая убила офицера ливийской армии, отомстив тем самым за казнь Каддафи. Международный скандал: посольство России покидает страну, судьба девушки неизвестна. В героине репортажей я узнаю свою соседку по комнате в студенческом общежитии.

Спустя несколько лет в Web Archive я нахожу ее заблокированный дневник, который позволяет взглянуть на эту историю с другой стороны.



Мифологическое пространство, вытесняемое сейчас в искусстве актуальным направлением фильма-эссе, продолжается Альбиной Мохряковой посредством новых приемов нового повествования. Взяв за основу факт с одной стороны, и личный опыт-переживание-сопричастие с другой, – художник дерзко заявляет о возможностях видеоархеологии и не только уходит от телевизионной структуры, но создает особенное пространство почти волшебной сказки, в которой вращается героиня художника. Альбина сознательно уходит от классического создания образного ряда, предлагает рассмотреть проблему в ее отсутствии и выдать так называемую темпоральную полифонию, в которой исследуется вопрос не линейного времени, а позиция героя. Закадровый голос, проигранный в медиапейзаже, воспроизводит эффект визуального остранения. Мохрякова исследует и особенную визуальную экспозицию, и вообще проблему того, как система власти и революционное движение подвергается критики внутри системы. В этом смысле работа «Каэгха» выстраивает пространство геторогенного изображения и документального свидетельства, проходящего через критику личного соучастия. Считаю, что работа Мохряковой заслуживает высокой оценки и открывает иные возможности нарративного видео.

Карина Караева

Анвар Мусрепов

Без названия

Инсталляция

Создавая среду, наполненную различными субстанциальными объектами, используя элементы приведенные в тексте ниже, я формулирую невербальное политическое высказывание, для декодирования которого зрителю предлагается активизировать другой уровень чувствительности, найти ключ к нарративу через сеть маркеров, отказаться от привычной структуры сканирования через слои, войти в резоматическую систему и собрать критический образ в докритическом состоянии ума, как ребенок, ломающий уголки на пазлах. Здесь хореография прерывистых движений киборгов, едва очнувшихся после агонии анабиоза, становится шаманским танцем, автономно работающим ритуалом, активизирующим все элементы в едином потоке данных, где цифровые, животные и сакральные объекты прорисовывают контуры техногенной алхимической лаборатории, тоталитарной машины, питающийся электрической и магической энергией из далекого будущего, где идет реконструкция национального эгрегора, или из темного прошлого в котором, только зарождается инкубатор.

Элемент №1
Силиконовые отпечатки лица и рук, детально сохранившие исходную форму, могут использоваться для удаленной идентификации по отпечатку пальцев и опознаванию лица.

Элемент №2
Arduino – процессор, часто используется в робототехнике, как и многие другие платы состоит из кремния и свинца.

Элемент №3
Стирол – крайне ядовитое химическое вещество, содержится в полиэфирной смоле, при вдыхании испарений моментально отравляет организм.

Элемент №4
Вакуумный пакет – позволяет вытянуть до 97% процентов воздуха, создает среду, при которой земля выделяет влагу и ускоряет процесс роста растений, чьи семена изначально были в содержании почвы.

Элемент №5
Земля из Мангистауской области – региона на юго-западе Казахстана где находится наибольшее количество Мазаров (места захоронения святых), куда регулярно приезжает большое количество паломников.

Элемент №6
Алюминий – наиболее распространённый металл и третий по распространенности химический элемент в земной коре (после кислорода и кремния).

Элемент №7
Адыраспан – трава, по верованиям народов, населяющих Центральную Азию, очищает помещение от злых духов.

Элемент №8
Видео – нейроны головного мозга человека, исходный материал был взят со специального веб-сайта, который служит хранилищем для обмена данными 126 лаборатории, ведущих исследования в области нейронных систем человека и животных.

Элемент №9
Шкура – полная развертка отсканированной человеческой кожи.

Элемент №10
Прототип руки, перманентно проделывающей движение свайп (дигитальный знак согласия).

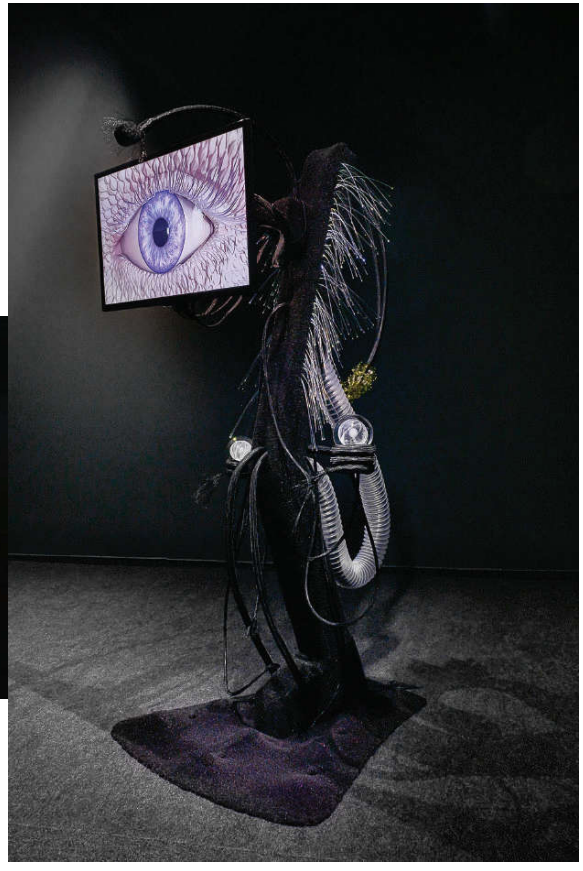
Екатерина Попович

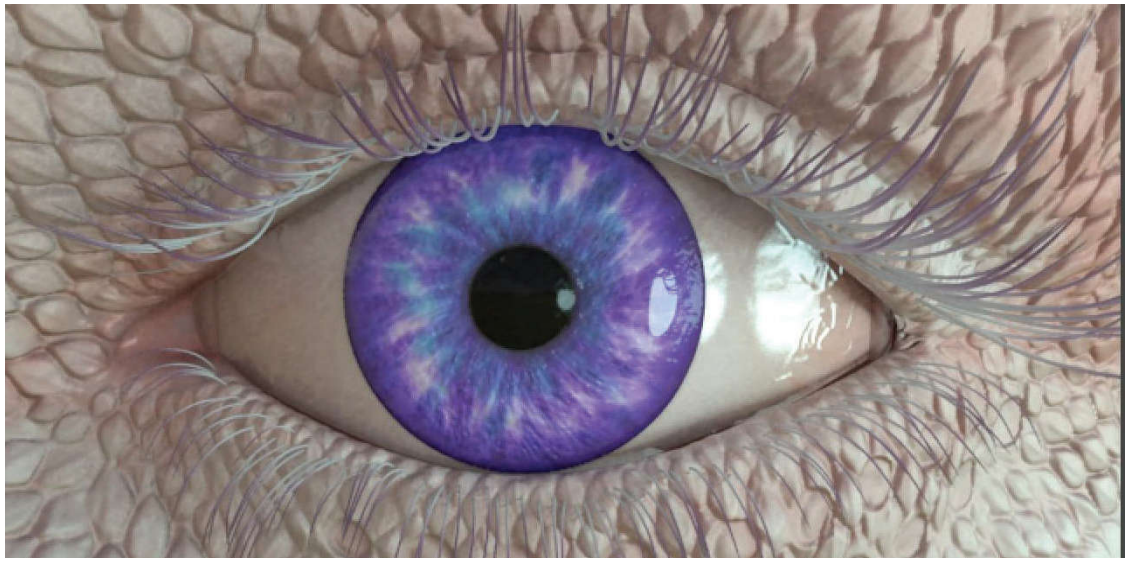
When owners change

Скульптура в смешанной технике

Я – животное
Я – человек
Я – машина
Я – твой генетический сородич

Ты смотришь на меня, отражая себя. Совсем скоро не станет образа тебя. Видовое превосходство неизбежно подходит к концу. Естественный порядок рождения нарушен. Пересмотр антропоцентрического понятия создает новые этические связи. Связи между тобой и многими Другими видами живых и полуживых существ. Сможешь ли ты назвать живым то, что ведет себя как живое? Границы между сферами никогда не были так смещены и прозрачны. Представление о нормальности трансформируется, скоро ты станешь всеми.





За последние тридцать лет появление и развитие новых междисциплинарных областей знания недвусмысленно указывают на сдвиг антропоцентричной парадигмы. Новый материализм, акторно-сетевая теория, энвайронментальная гуманитаристика, экокритика, биомеханика и генная инженерия, религиозные и постсекулярные исследования, алгоритмические и междисциплинарные формы исследования программного обеспечения, исследования роевого интеллекта и облачных данных и целый ряд прочих «новых» гуманитарных и постгуманитарных подуровней, мета- и наноисследований предполагают иные онтологические основания для производства знания, где предметом исследования становится не человеческая жизнь, а, как указывает Рози Брайдотти, «сложное взаимодействие человека с не-человеческими агентами, базирующееся на представлении о номадическом, вписанным в мир, технологически опосредованном субъекте».

Работа Екатерины Попович исследует широкий спектр взаимоотношений между человеком – животным – и искусственным интеллектом в ближайшем будущем, когда и искусственный интеллект и животное достигнет статус полноценного субъекта. Говоря о стирании границ между этими тремя гносеологическими центрами, автор на самом деле исследует напряженность отношений внутри дихотомической модели «*ИИ* – животное», смещая фокус с привычной антропоцентричной логики. В этом, на наш взгляд, заключается одна из ключевых проблем гуманитарных наук XX века – тотальная и окончательная роль человека в роли покорителя и хозяина природы, длительное время служившая оправданием насильственного исключения «других». В этом смысле автору рекомендовано также стремиться не фетишизировать статус «другого» (животное, материал, алгоритм), но освободить потенцию рассматриваемых агентов.

Помимо этого, нам кажется важным структурно очертить круг рассматриваемых вопросов, поскольку «зооонтологический поворот» вмещает в себя десятки и сотни под-дисциплин и вопросов: этические, правовые, социальные, технологические и даже семантические, таксономические и биологические импликации, геологические и планетарные вопросы и многие другие. Это сложные и многомерные узловые отношения между всеми – запутанные, горизонтальные, неустойчивые и промежуточные. Возможно, автор углубится в изучение различных биологических систематик (таксономий): от Аристотеля, Линнея, Дарвина, Геккеля, Борхеса и Гегеля до современного кладистического анализа. Другим возможным перспективным направлением может стать юридический статус рассматриваемых субъектов и изменение их правовой модальности.

Мария Крамар

Анна Ротаенко

REAL WEAPON

Видеоинсталляция. Видео,18:36 мин., уф-лампы. Машинима, авторские сценарий, съемка, монтаж и музыка

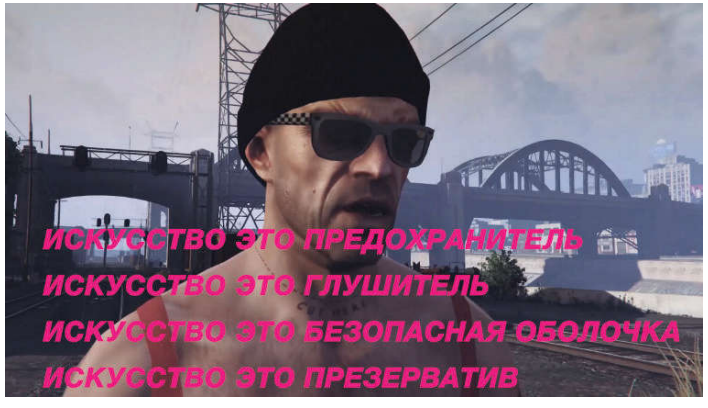
Видеоэссе в жанре машинима*. Сценарий включает реальные диалоги и цитаты из переписок, снятые в игровой среде GTA V.

Жанр машинима отвечает DIY-принципу использования для произведений тех медиа и средств окружающей реальности, которые есть в наличии в данный момент, отсылая одновременно к практикам самоорганизации и цифровой анархии.

Главный герой похож на Данилу Багрова «от искусства» (он же – утрированное альтер-эго авторки). Если брать фабулу поиска силы, то он, как и персонаж Бодрова, стремится вырваться из лживой двойственности, в данном случае – искусства в эпоху капитализма. Это типичный представитель прекариата с присущей этому состоянию беспомощностью и романтизмом. Сюжет структурирован по аналогии с программой 12 шагов. Только в этой версии зависимость заменил капитализм, а искусство оказалось на месте бога.

Любая коммуникация здесь – форма насилия. Настоящее искусство, как и настоящее оружие, может создавать только такую коммуникацию, которая включает реальное изменение мира участников, таким образом разрывая логику капиталистического производства.

Перевод реальных ситуаций в игровой мир, аналог капиталистической системы (в данном случае – художественной) иллюстрирует ситуацию замыкания критической рефлексии в вакууме эскапизма – до тех пор, пока не происходит прямого действия.



Симбиотическая форма создания и защиты дипломной работы, практическая и теоретическая части, а также посещение занятий и другие административные параметры представляют мутировавшее тело дипломной = выставочной работы, вобравшей в себя все корпоративные требования.

Перед нами – попытка избежать подобный синтетический экзамен в ситуации, которую нельзя избежать, нельзя изменить, нельзя игнорировать. Говоря о насилии как об основной форме взаимодействия, не только в сконструированном мире компьютерной игры, но и за пределами симуляционных моделей, Ротаенко доводит этот фетиш до максимума: зацикленные миссии, ограниченный функционал, вакуумные действия. Но мир компьютерного героя представляется не таким уж и ограниченным: в конце концов, у студента школы Родченко не намного больше свободы, чем у игрока GTA (да и любой другой российской институции).

Мария Крамар

Тело работы – ехидная документация худших проявлений жизнедеятельности участников процесса поедания пирога жизни, ее кровь – электронная музыка, написанная самой художницей, визуальной частью заведует густо покрывающая пространство инсталляции запись модифицированной версии GTA 5.

…Автор показал (пусть призрачные) механизмы выведения художника из кризиса искусства, показал последствия процесса, послевкусие дерьма, но контейнеровозы, набитые под завязку любителями искусства, уже нетерпеливо бибикают перед воротами с надписью ART MACHT FREI – и значит нет никаких оснований для беспокойства.

Михаил Максимов

Название работы REAL WEAPON дает зрителю подсказку, что в работе следует искать что-то реальное, например жизнь без капитализма, где каждый человек самозабвенно отдан вере в искусство. Но зритель натыкается только на ловушки, которые уводят его от желаемой цели. История прохождения персонализированной программы 12 шагов – это история потрясения внутреннего мира художника. Очевидно, что именно в заведомой обреченности и лежит сарказм всего предприятия.

Роман Минаев

Кирилл Савельев

Fujicolor Crystal Archive

Цифровая печать, накатка на дибонд

Наплыв*
В моем видении и звери, и растения, и люди существуют
на равных началах, произрастая из некоего общего правила.
Существа ведут свою медленную жизнь в виде неких масс,
нароста, древесного «наплыва». Живут несмело и запутанно.
Можно сказать, это мало гуманный и, как будто тревожный
взгляд на порядок вещей.
Но они разделяют его со мной.

Однажды ко мне подошел возле подъезда мужик и предложил
пойти подраться в соседний двор.
«Победитель драки получит вот эту шапку».
В руках у него синяя, сморщенная, немного засаленная шапка.
«Условия драки неограниченные, можно наносить травмы
любыми предметами.
Удушающие приемы разрешены. Можно использовать холодное
оружие».
Падал снег.
Мы встали друг против друга.
Началась драка.
Схвачен я – повален в снежные ясли.
Горячо в соленой волне.
Сугробные массы на время отгородили от жизни в тишину.
Когда перестал поступать кислород, мужик вынул меня из снега
и бросил о контейнер.
Соперник имел высокое крепкое тело. Удары он наносил
с радостью и постанывал от удовольствия. «Вот так, вот так».
Он поднял кирпич.
Он бросил кирпич мне в тело.
Челюсти южных птиц, где-то там…
Багровое лицо умыл льдом.
Схватил за телесный нарост головы – погрузил в ледяную жижу.
Потом ненадолго отошел и с разбега прыгнул на меня в позе, как он потом пояснил, «сюрикена».
Что-то во мне хрустнуло.
Устав, он сел рядом с покалеченным телом.
«Победа за мной, согласен?
Шапка моя!»
Я хотел сказать, что признаю победу за соперником и приз несомненно остается за ним.
Мужик сказал:
«Меня окружают беды и болезни. Жить – трудно. Это не для каждого. Но мы все обязаны, разумеется,
продолжать борьбу, несмотря ни на что.
Всю жизнь я жил цельно, как-то упрямо.
Поэтому в этой драке победил я».

Он встал уже и было ушел, но остановился, добавив:
«Кстати, забыл сказать – в шапку был завернута одна вещь.
По сути дела, сражение было не из-за шапки – а из-за этой вещи.
Но ты так никогда и не узнаешь, что это».
Мужик вынул из головного убора некий, размером с монетку предмет –
и бросил в рот.
Стал перекатывать слюной из одного мешка щеки в другой
таинственный приз.
«Не скажу», – сказал он почувствовав во мне желание ответа.

*нарост на стволе, корнях и ветвях дерева, образовавшийся
в результате повреждения или заболевания.

Савельев соединяет два, как казалось бы, противоположных по смыслу и предназначению общества / мира: животный и человеческий. Фотографии указывают на схожую обыденность жизни всех протагонистов, с её бессмысленными правилами и условностями, несвободой, традицией выживания, а не жизни. На видео в инсталляции – акт кормления птиц , с громким гаганьем, но, одновременно, с доминирующим звуком колокольного звона – ещё один пример их общего существования по одним правилам, шаблонам и привычкам. Работу Савельева можно рассматривать и как автопортрет, убедительную метафору повседневного человеческого старания-страдания, существования в объятьях «ласкового безразличия мира» (А. Камю “L’etranger”). Есть подобные наблюдения и в современной русской прозе (Например, рассказы Дмитрия Бакина).

Фотографии из проекта «Наплыв» – не просто прогулки автора с фотоаппаратом, это прежде всего визуально-литературный дневник современности, сплетенный из нитей экзистенциальных ощущений и реальных действий.

Анастасия Хорошилова

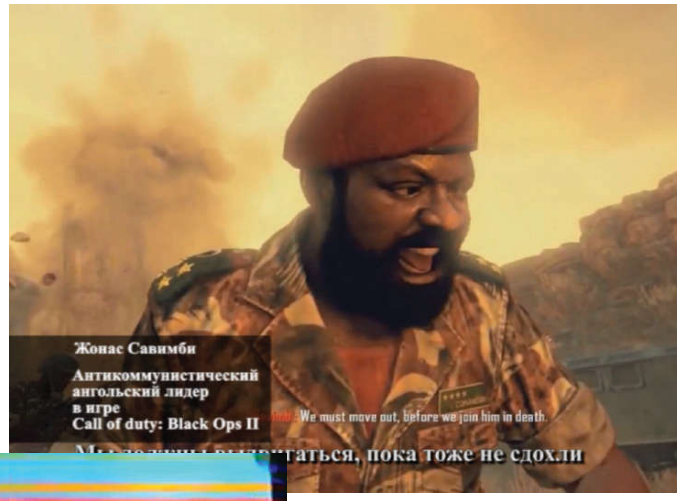
Николай Смирнов

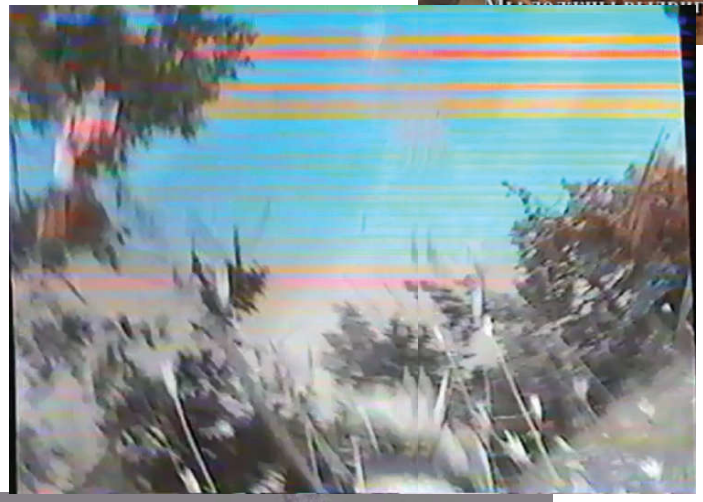
Перевальное и военный стиль современности

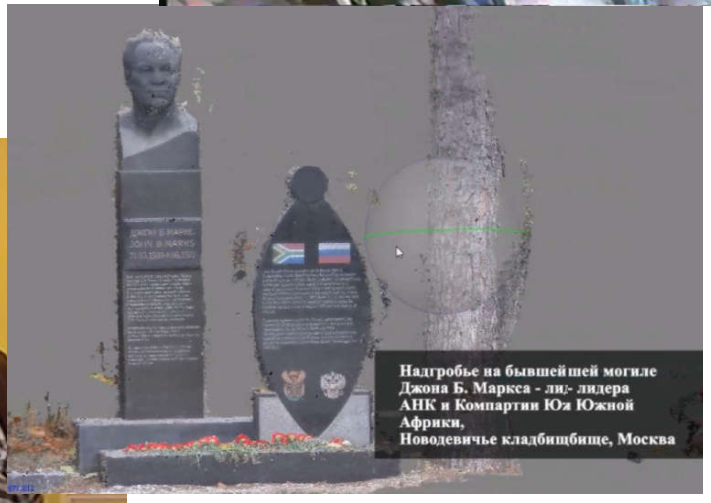
Одноканальное видео, звук, 21:01 мин.

В работе рассказывается военная история села Перевальное в Крыму, в котором в советское время находился «165-й учебный центр» по подготовке бойцов национально-освободительных движений для стран Африки, Азии и Ближнего Востока. В 2014, во время перехода Крыма в состав России, Перевальное стало центром напряженного противостояния, потому что здесь располагался основной контингент украинских войск.

Характер военных практик, связанных с Перевальным, от размещения здесь первых советских ядерных ракет в 1959 до событий 2014 года, связывается в фильме со сменой военного стиля современности. Новый стиль воплотился в доминировании различных нетрадиционных военных доктрин: «ограниченной войны», «партизанской войны» и «ассиметричной войны», «гибридной войны» и «войны нового поколения». Эти доктрины во второй половине XX – XXI веках сменили прежний военный войны – до полного уничтожения противника. Фильм показывает особенности военного стиля современности через призму истории Перевального на материале интервью специалистов и вовлеченных лиц, натурных съемок и медиа-анализа.







Работа Николая Смирнова – это междисциплинарное исследование, в котором совмещаются историко-географическая и художественная проблематика. Фильм сделал в жанре документального телевизионного фильма на тему советской международной военной базы, что располагалась на территории Крыма, где проходили обучение инструкторы и боевики, которым предстояло участвовать в боевых действиях в ряде стран Африки и других стран, находившихся в сфере влияния Советского Союза. На первый взгляд может показаться, что это самый настоящий телевизионный фильм, включающий в себя натурные съёмки ныне заброшенной военной базы, интервью с инструкторами, а также фрагменты художественных фильмов, всегда используемых режиссерами по причине недостатка документальных материалов.

Но Николай Смирнов деконструирует тележанр, поскольку в своем фильме он обнажает приемы и показывает, как в документалистику проникает игровое кино, как реальные военные действия могут превратиться в компьютерную игру или стать темой для военных реконструкторов. Таким образом Николай Смирнов, отталкиваясь от исторического сюжета, исследует политическую специфику, а также эстетику перманентных гибридных войн в современном мире.

В интерпретации Смирнова состояния войны моделируются из фрагментов разного характера: солдаты из документальных кадров в других эпизодах фильма превращаются в сувенирных солдатиков или реконструкторов, которые изображают войну, хотя на самом деле многие из них – не актёры, а профессиональные военные, готовые к реальному бою.

Этот амбивалентный характер образов, представленных в фильме, переводит его из контекста телевизионной документалистики в контекст современного искусства. Это оригинальный вариант гиперреализма.

Опыт географа и художника позволяет Николаю Смирнову показать Крым – советский и современный, в системе координат глобального мира, сделать его частью не только европейского, но и, например, африканского континента. Для этого Николай Смирнов использует кадры из фильма «Возвращение резидента», в котором целый ряд событий происходит в Африке, но сняты они в Крыму, в ландшафтах, наиболее соответствующих условиям саванны. Именно поэтому настоящая военная база для подготовки боевиков, которым предстояло действовать на африканском континенте, также располагалась в Крыму, хотя на территории СССР существовали и другие международные военные базы.

Кирилл Светляков

Алеша Смолянников

Ледниковый период

Видео, 11:59 мин.

Знание есть определенная форма существования сред: являясь
неким неоспоримым задокументированным монументом,
оно формирует иные, инфернальные ландшафты. Являясь
чем-то на окраине, они становятся объектами
«не представления», «не знания». Вглядываясь в прошлое,
мы узнаем в нем будущее, которое выглядит теперь как одна
из многих крупных эрратичских глыб на прибрежных зонах
Великой равнины.

Видеоработу Алексея Смолянникова следует рассматривать в контексте сложившегося в школе Родченко характера видеоарта, в широком понимании этого термина. Я имею в виду, прежде всего, те работы, которые своим темпом и желанием воспроизвести некую кинематографическую образность как будто противятся напору непрерывно формирующейся в режиме реального времени цифровой эстетики. Фильмы же эти, напротив, хотят быть частью традиции, чей идеал остался в прошлом; традиции, которая воспевает остроту неповторимости переживаемого момента в ее медиализированном состоянии, то есть на картине, в фотографии или на экране. Другими словами, речь идет о неком документальном фетише – произведении как самостоятельном объекте созерцания. Он начинен свойственными данному изобразительному средству качествами, с помощью которых происходит акт отчуждения от реальности. Готовый продукт предлагает представить другую – вторую реальность. Поэтому искусственное здесь, казалось бы, вполне может соревноваться за внимание со своим прообразом, послужившим оригиналом для копии. Хорошим примером может служить использованием фильтров в Инстаграме. Невзрачная реальность на экране телефона открывается в новом свете и даже обнадеживает, что мир не так уж плох, главное – изменить угол восприятия.

Искусственность выступает в этой работе главным предметом рассмотрения, так как автор с первого же кадра направляет туда наш взгляд. Но открывается она зрителю не сразу. Она может, в общем-то, и вовсе не открыться по причине некоторой тонкости структуры повествования. Наличие предварительной информации могло бы эту проблему снять, как снимает ее грамотное с точки зрения киноязыка логическое построение нарратива. В обратном случае излишняя утонченность может трактоваться как невнятность, хотя намеренное выпячивание недосказанности должно было бы вызывать интригу и пробудить в зрителе интерес к сокрытому смыслу, что переводит работу в другой реестр: «Я, мол, ничего не понимаю, изначально мне нужно что-то знать». Но знание это может принести определенный дискомфорт и неожиданно повлиять на чувственное восприятие. Подобный эффект мерцания ярко показан в сериале «Мир дикого запада». Наделенные искусственным интеллектом роботы - податливые и готовые на все куклы для состоятельных туристов – думают, что они на самом деле живые люди. В результате саботажа они выходят из запрограммированных конвенций. Они не то сходят с ума, не то выходят из строя, осознавая, что мир вокруг них не настоящий и что из него где-то должен быть выход. Роботы разворачивают борьбу за независимость и начинают постепенно брать контроль над парком в свои руки. Но где выход и что ждет их по ту сторону реальности? На этом месте мог бы произойти забавный поворот сюжета, если представить, что, когда они выберутся из своего парка, то окажутся в другой реальности, например в шоу Трумана, а найдя выход и оттуда, окажутся в Матрице и тд.

Пафос заключается в элементарной идее, которая перекликается с человеческой природой. Что-то не так. Но как это проверить? Наблюдение за окружающим миром, подчинение сил природы позволяют производить непрерывное движение вперед в стремлении раскрыть некий смысл, который, возможно, заключается в том, что (далее неразборчиво).

Роман Минаев

Алиса Смородина

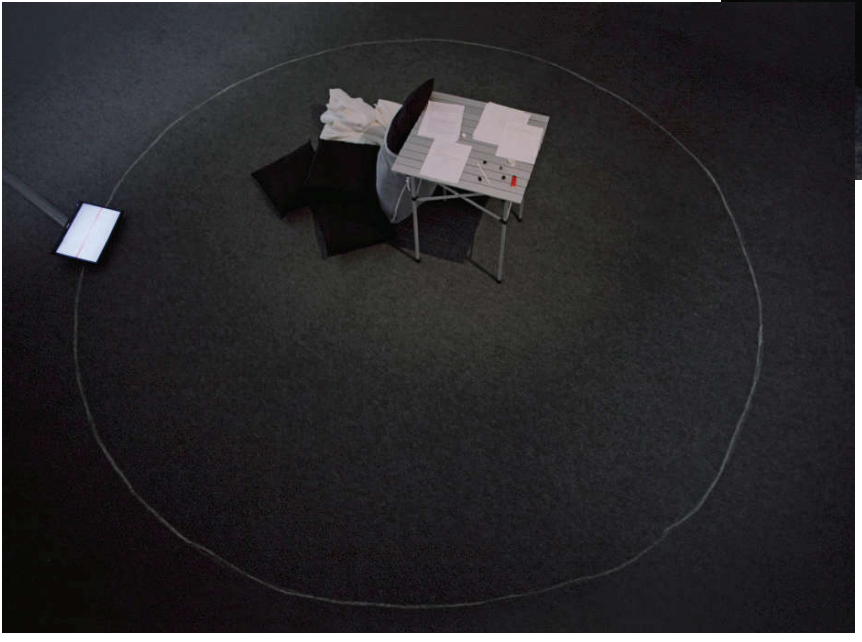
We Have No Idea What We're Doing But We Look Cool Doing It

Серия лекций, воркшопов, вечеринок; инсталляция

«Вчера был протестный рейв перед парламентом в Тбилиси. Кажется немыслимым, как столько человек смогли объединиться и главное – зачем. Молодцы, конечно, впрочем, я даже не стала смотреть видос – лень, да и так все понятно.

Активизм, диссиденство, протестные движения, оккьюпай, – все это звучит слишком сильно, требует много сил. Мне кажется уместнее поговорить о слабых знаках, малых делах, о так себе сопротивлении, временных автономных зонах в пределах воображения. О терапевтическом эффекте, который кажется мне сейчас важнее для выживания, чем лобовое столкновение за права и свободы».

Проект состоит из серии лекций, воркшопов, перформансов и вечеринок, объединенных в гибридные события вокруг трех сообществ: магов, фикшен-райтеров и хакеров. Каждое сообщество поделится практикой сопротивления действительности и ускользания из современных нарративов.



В работе Алисы Смородиной We Have No Idea What We're Doing But We Look Cool Doing It художница выполняет функции импульса для ситуаций: проводит опен-колл фантастических текстов, организует пространство для встречи и возможность высказываний представителей трех сообществ: магов, фикшен-райтеров и хакеров. Техника работы здесь наследует проектам, связанным с критической педагогикой, бум которых пришелся на конец 2000-х – начало 2010-х годов. Можно, например, обнаружить сходство с проектами Томаса Хиршхорна, в частности, с «Фестивалем Спинозы-Бижмелмеера», проходившем в 2009 году в одном из окраинных районов Амстердама. Также, как Хиршхорн, Смородина не демонстрирует результат своего исследования, а скорее делает сам процесс исследования, то есть встречи различных общностей на одной территории, основой своего проекта.

Объектная часть работы Смородиной подчеркнуто мобильна и функционирует по принципу палатки движения «Оккупай» или офиса небольшой компании: в случае необходимости пространство может быть развернуто в любом другом месте, в то время как архив проекта доступен из любой точки мира. Центральными здесь становятся не физические границы пространств, а среды, сформированные воображением и мышлением.

Каждая из трех общностей, с которыми работает Смородина, обладает собственным временем. Время магов, вероятно, отличается от времени глобальной современности, ориентируясь в том числе на то прошлое, которое было вытеснено при строительстве Евроцентричного мира. Время хакеров же, наоборот, убыстряет современность, ориентируясь на те темпоральности, которые производят технологии (некоторые считают, что технический прогресс становится чем-то вроде «новой магии»), тогда как единое время фикшен-райтеров вообще представить сложно, так как каждый/каждая из них производит собственные ритмы внутри произведений. Способом объединения трех (или больше) различных времен для художницы становятся «слабое сопротивление»/«так себе сопротивление» и создание «временных автономных зон», то есть чего-то, что позволяет трансформировать, «квирнуть» (queer) существующий порядок вещей.

Александра Шестакова

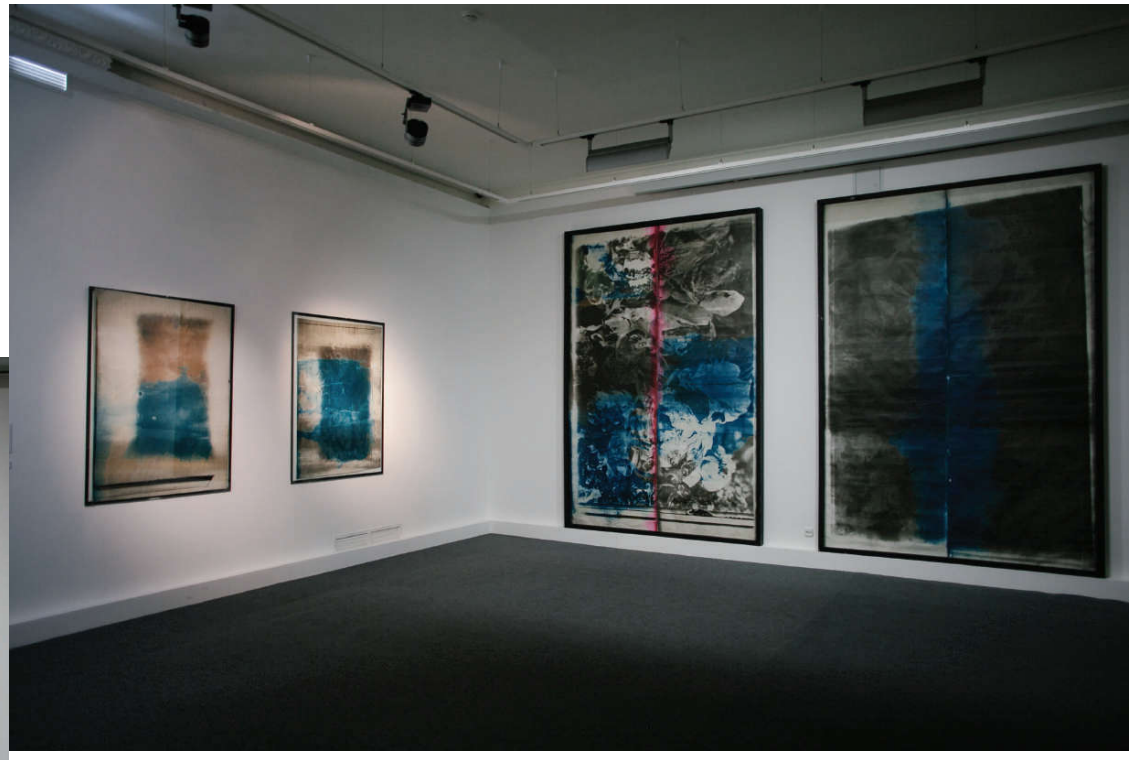
Дмитрий Старусев

Бумажные негативы с химическим проявлением. Химическое тонирование соединениями железа, никеля, меди, селена

Аналоговые фотографические процессы содержат в себе ощущение непредсказуемости, тактильности и рукотворности и позволяют зрителю воспринимать работу на физическом уровне. Важна прежде всего фиксация эмоциональной составляющей реальности, которую можно найти в абстрактных образах и воплотить с помощью фотографического медиума.

Возможности аналоговой фотографии освобождают её от функции документирования действительности и создают чувственные пограничные образы, устраняя сам объект изображения и выводя на первый план непосредственно опыт.

Эти работы сочетают в себе ощущение одновременно низменного, плотского опыта (истерзанных тел, измельченных внутренностей, на фоне которых из опустошенности прорастает новая жизнь) и ощущение религиозного трепета – возвышенного, благоговейного, а также страха, недоступности, невыразимого, заключающего в себе нечто важное и величественное. Эти образы вызывают ассоциации с библейским «разверзлись хляби небесные», содержащим в себе размышления о начале и конце, небытии и вневременности. Эти крупноформатные фотографии состоят из двух частей, что является технологическим ограничением, однако в то же время образованные «швы» воспринимаются как израненная человеческая плоть, разорванная вагина, стыки границ и территорий.



Абстрактные фотоработы Дмитрия Старусева довольно трудно отнести к одному, строго определенному типу. По внешнему виду это, казалось бы, типичный формализм, только для формализма в этих работах задействовано излишнее количество различных, скажем так, инструментов: репрезентация и абстракция, масштаб, монтаж, вираж, объектные свойства фотобумаги, работа с качествами найденной объектности и т.д.

Их одновременное использование словно бы стремится исчерпать список всех технических возможностей фотографии, создавая впечатление, что вообще-то у автора речь идет скорее о самом языке этого медиума. И работает он, собственно говоря, в жанре фотографии о фотографии. Только вот для концептуального фотографа в его продукте содержится явная овердоза рукодельности, увлеченности процессом. Иначе говоря, данный проект Старусева можно было бы, в конце концов, определить и как перформативную фотографию. Если бы у этого процесса (этой перформативности) не было полноценного и, главное, самодостаточного результата.

Сложность идентификации данных произведений – вовсе не дефект авторского позиционирования, напротив – однозначное свидетельство его профессиональной компетенции, свободного и сознательного обращения с материалом. Дмитрий Старусев владеет широким спектром умений, полезных фотохудожнику. Вернее – не фотохудожнику, а художнику вообще, поскольку его работы по сути нельзя даже считать фотографией в строгом смысле слова. Это то ли картина, то ли монументальная графика, то ли вообще скульптурный объект, исполненный в процессуально-технических границах, ассоциирующихся с фотографией. Что совершенно не мешает автору в следующий раз спокойно выйти за эти границы, создав иного рода, мультимедиальный артефакт. В этом, как кажется, и заключается его авторская, оригинальная специфика.

Владимир Левашов

Евгения Суслова

СЕАНС

Когнитивное микрособытие

«Сеанс» – это интерактивная инсталляция, в которой свет становится инструментом невербальной коммуникации. Сеанс длится 8 минут и происходит в специально созданной для этого затемненной среде, состоящей из двух равных пространств с разделительным окном. Заходя в среду, зритель становится перформером. Каждый перформер может выбрать позицию: S1 или S2. Перформер, выбравший позицию S1, использует в среде нейроинтерфейс, перформер в позиции S2, не имеет никаких дополнительных средств. В комнате S1 горит свет, в комнате S2 абсолютно темно. Когда перформер в позиции S1 стабилизирует свое внимание, в соседней комнате зажигается свет и оба перформера могут видеть друг друга.

Перевод притаившихся глубинных чувств в область публичной логики,– захватывающая из эстетических задач. Так, архитектор интерфейса должна обладать навыком пересборки себя: любая логическая фигура сперва будет прожита ею на себе. Из частных инкубационных типов опыта вырастает поведение для тех, кого автор называет «минимальной социальной единицей» (Е.С.) – двоицей в становлении единицей, «вниманием, разделенным не две головы» (Е.С.), зерном будущего сада. Выбирая работу с малыми частицами социальной материи, она (архитектор) выбирает отрасль «молекулярной» социологии для прогулок мысли о неотчужденном; отделяя от себя в произведение единственное, чем мы, по сути, можем обладать в первом приближении: собственное поведение, свой двойник. Другими словами, осязаемый образ как результат прожитого ею контакта, этот контакт вообще удостоверяющий как полноценный. Этот же образ представляет онтологическую генеалогию произведения, некий остов, ставящий логическую и интуитивную проблему: что объединяется с чем и с какой целью?

В работе «Сеанс» случившееся в реальности частного опыта должно стать наступающим, удерживая саспенс открытого эстетического эксперимента. Анахроническое колебание образа вызывает в памяти другой – один из наиболее странных квир-образов Эдгара Аллана По из повести Лигейя. Говоря здесь о квир, я имею в виду неопределимость «еще-не-названного», в открытой онтологической перспективе которого вектором протягивается промежуточная сущность Лигейя-Ровена: между тонкой социальностью возможного и грубой полнокровной социальностью дня. Лигейя-Ровена в работе «Сеанс» не действует непосредственно, скорее она является невидимой эстетической технологией, которая становится сценарием внимания, распыленного как минимум надвое субъекта произведения. «Возвращать в настоящее то, что прежде отсутствовало» – парадоксальное значение латинского repraesentare. Как можно «вернуть» то, что «прежде отсутствовало», относилось к небытию? Именно в таком странном отношении существует эксперимент Лигейя-Ровена. Двойник сработает как парадоксальный материальный фантом, как закон нового опыта в «минимальной социальной единице», если внутреннее всех частей, вовлеченных в лабораторный контакт, станет одной природы, то есть – мономедиально. Но, возможно, что эта технологическая правда и должна быть опровергнута?

Лумановское «коммуникация порождает коммуникацию» – было и остается мишенью для критического осмысления. Тем, что некогда требовалось преодолеть через остановку дегуманизирующего коммуникативного автоматизма посредством искусства. То есть, по сути, средствами особой формы эстетического опыта. Но сегодня сама эстетика оказалась каузальной. Аллюр происходит не только во встрече людей, не только во встрече человека и произведения искусства, человека и фрагмента из драматической пьесы. Но и комья глины существуют друг для друга в переводе, посредством непрямой связи, в среде иной – расширенной социальности. Такое парадигмальное смещение эстетики обозначило самого носителя эстетического (и шире – чувственного) опыта как онтологически пограничную коммуникативную сущность, – как «медианта».

Работа «Сеанс» – есть место, но не модель встречи. Это площадка, но не коридор внимания. Место, в котором сложность и увесистость формализованного образа существует до начала эксперимента в режиме намеренного дизъюнктивного сочетания с тем, что автор называет «малейшим намеком на ответ». Можно предположить гипотезу: если смысл – это употребление, то в экспериментальном эстетическом опыте контакт происходит в открытом канале невыразимых qualia-смыслов. Для полноценной передачи которых требуется задать себя как временное условие. Стать Kalam – посредничающей причиной в актуализации знания. Субъектом, пробующим себя на эмпатической машине, созданной художником, чтобы продвигаться в парадоксе контакта как такового.

Александра Сухарева

Работа «Сеанс», хоть формально и называется интерактивной инсталляцией, относится скорее к партиципаторному искусству и традиции выстраивания отношений. Однако вместо перформативного вовлечения в произведение или создания простых инструкций Женя конструирует аппарат — семи-автоматизированную систему, частью которой являются как элементы срежиссированной среды, так и сами посетители.

С другой стороны, созданную систему можно отнести к жанру тотальной инсталляции. Чтобы оценить тотальность, элементы инсталляции можно условно поделить на три части: (1) элементы, влияющие на человека неосознанно: архитектура пространства, задающая пути движения; фоновый звук и свет; цвет и материалы; (2) взаимодействующие элементы: знаки и индикаторы, человек, встречающий посетителей на входе, голос с инструкцией; (3) инструмент контроля внимания посетителя. Таким образом, можно заметить всеохватность создаваемых условий, пытающихся не только воздействовать и вовлекать, но и контролировать состояние посетителя.

Три этих части: внешняя (1), коммуникативная (2) и внутренняя (3), — постоянно пересекаются: встречающий посетителей человек одет в футболку со знаком, говорит вместе с фоновым звуком и ожидает сигналов как от других частей системы, так и от посетителей. Связи элементов не всегда носят конструктивный характер, а часто являются не чем иным, как рифмами. Такая многослойность среды подразумевает, что посетитель не способен декодировать все происходящее и может ощущать доминирование среды над собой. В конечном счете, главное инструментальное свойство аппарата заключаются в разделении и пересборке отношений между двумя посетителями, на этот раз опосредованных медиа — средой, к которой у Жени так много вопросов.

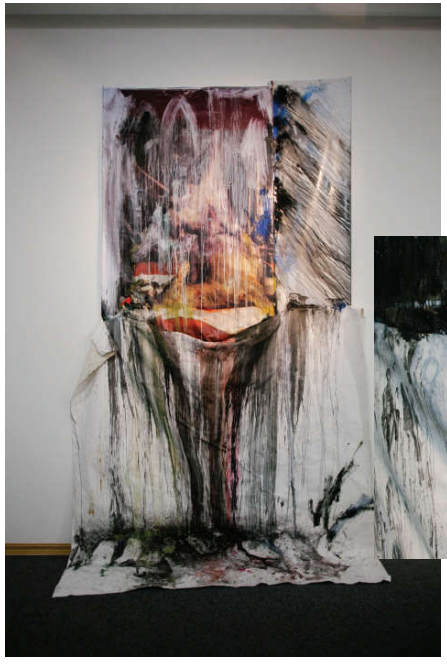
Возможно, эта работа — рефлексия на тотальность коммуникационных медиа, непосредственно влияющих на человеческие отношения. Или ожидание, что, как и речь, изменившая коммуникацию людей благодаря своим свойствам (как, например, слышимости вне присутствия внимания), коммуникация, не опосредованная слухом или зрением, так же сильно повлияет на связь людей друг с другом.

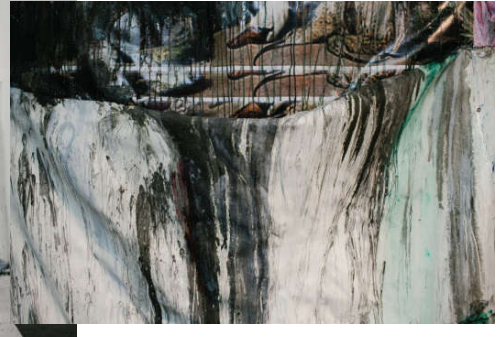
Валентин Фетисов

Егор Федоричев

ДИЧЬ

Холст, масло, банер, печать, авторская техника

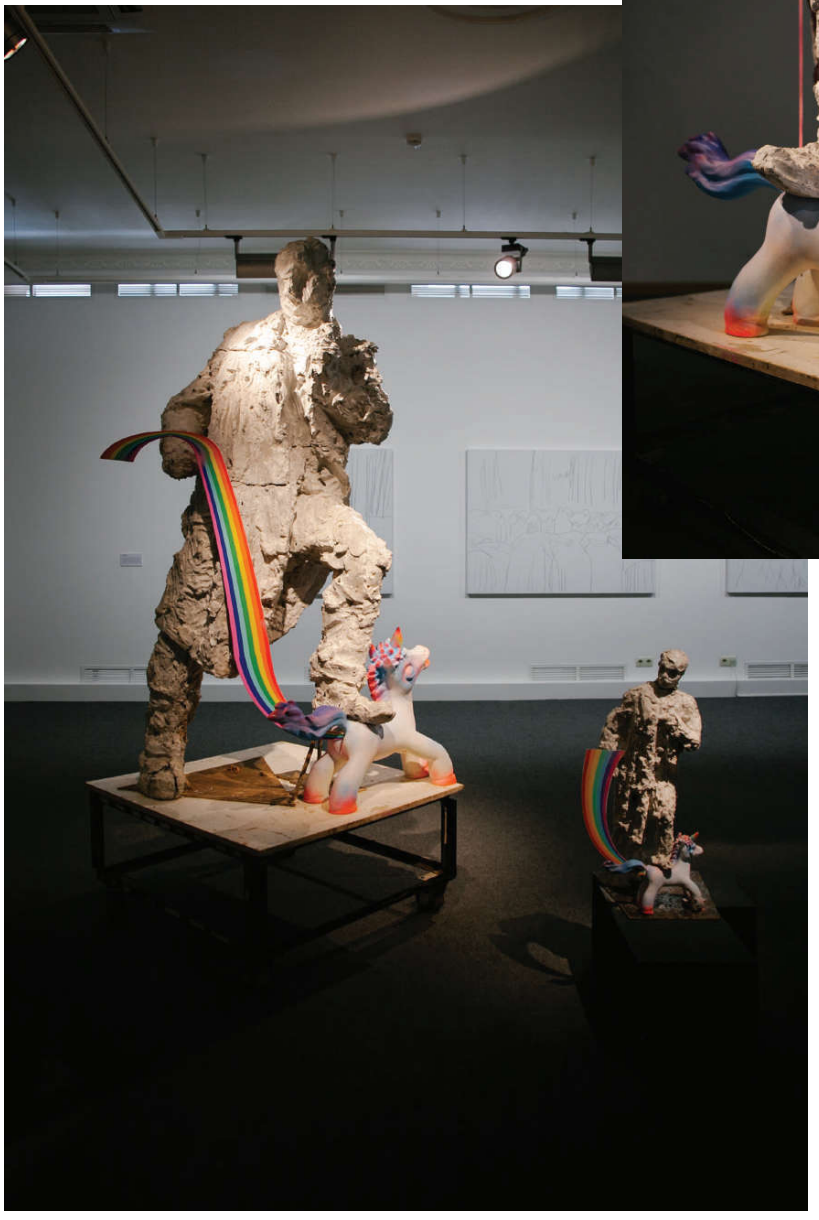


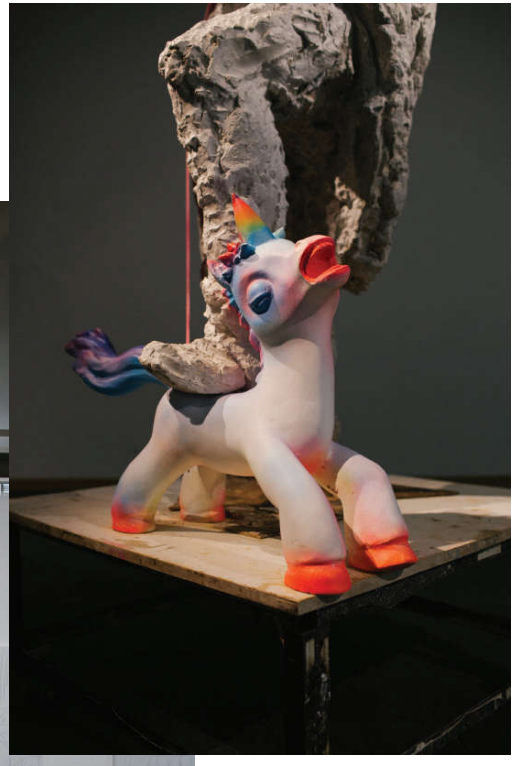


Александр Кутовой

Радость и стабильность

Скульптура, гипс, пластик



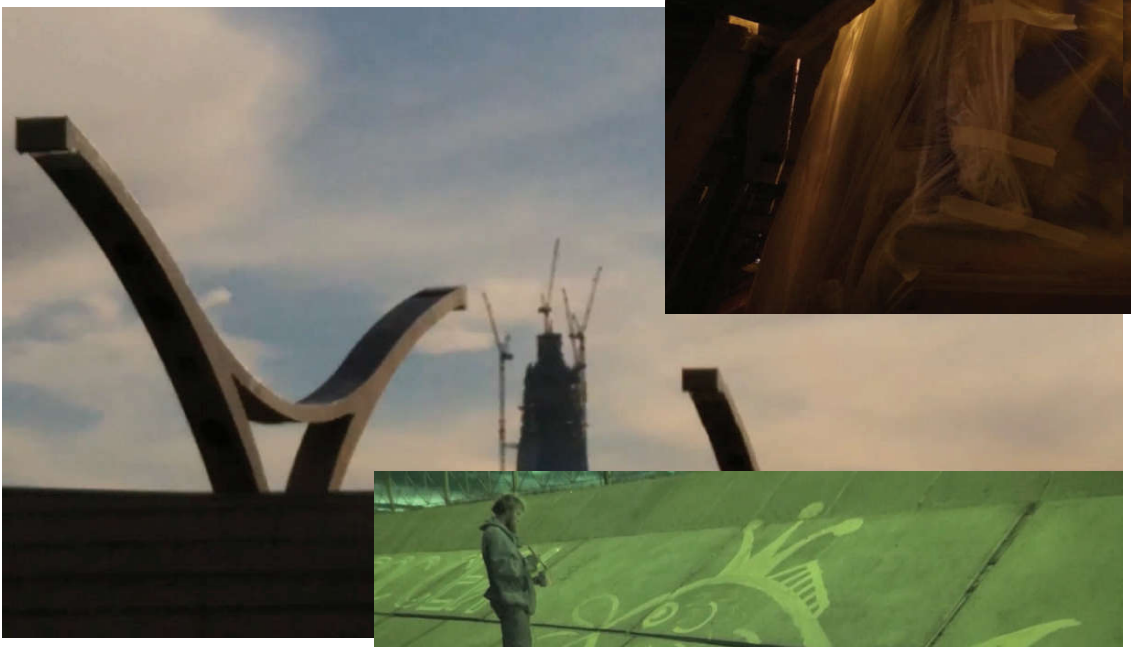


Егор Цветков

Что-то падает вниз

Видео, 23 мин.

В одном месте рядом друг с другом формируется память о прошлом и является предопределенным будущее. Две части линии времени участвуют не только в формировании идентичности корпорации, транслирующей собственные образы. Реальность ещё не приблизилась к рендеру, настоящее ускользает. В таких условиях зафиксировать временное настоящее необходимо, чтобы, возможно, стать ближе к правде. Это возможно, пока идентичность, основанная на корпоративном образе, не вытеснила самосознание человека, имеющего память об этом месте.



«Социализм обойдется и без вас, а вы без него проживете зря, и так помрете» – это фраза из «Котлована» Платонова. Можно переделать ее и сказать: «Капитализм обойдется и без вас, а вы с ним по-любому проживете зря и так помрете». Фильм «Что-то падает вниз» – это самодельный spy-movie о том, как подглядывать за капитализмом, который обходится без вас – которому ни жарко, ни холодно от вашего взгляда. Безразличие капитализма, который обходится без вас и не требует вашего участия, не интересуется вами как субъектом, но использует человека и влияет на человека, при этом делая вид, что уже обошелся без всех – и сам воздвиг, вернее, вырастил, как сталагмит памятник самому себе, «архитектурную доминанту», здание-абстракцию, которое, похваляясь своей непомерной высотой исключает любую возможность того, что вы можете на него хоть как-то повлиять – Башня уже тут, и с ней ничего не поделать. Если я использую здесь слово «капитализм», то только чтобы точней описать ситуацию, из которой направлен на Башню видео-взгляд Егора: это взгляд маленького человека с видео-камерой, которая имеется у всех – камера в телефоне, которую внезапно он начинает использовать как спецоборудование для секретной съемки. Возможно, он сошел с ума, а может, просто придумал такую игру – он изображает специального критического агента, чье расследование, чьи материалы и наблюдения могут повлиять на ход вещей, стать доказательством виновности, уликами – хотя ясное дело, весь закадровый текст и все видеонаблюдения не прибавят ничего к тому, что и так очевидно в Башне и известно о ней. Но это и есть самое забавное в работе Егора – его критическое расследование не углубляется в детали финансовых махинаций и сговоров, это не Хито Штейерль и даже не Кристиан фон Боррис, которые работают в жанре критического видео-эссе, хотя внешняя форма фильма, может быть, похожа на их работы.

Александра Новоженова

Алена Шаповалова

orwurm[e]

Видео, 21 мин.

“Ohrwurm” (нем. «ушной червь») – слово, обозначающее навязчивую мелодию. В основе многослойного видеоколлажа «Орвурм» лежат три автономные новеллы, каждая из которых обладает собственным киноязыком и является художественной иллюстрацией к размышлению об идентичности человека. С самого начала видеоряд сопровождает аудиоинтервью художницы, которая сообщает нам о том, что работа задумывалась как часть серии работ про сны, заранее обозначая магистральную линию психоаналитического дискурса, на фоне которого разворачивается осмысление индивидуальной реальности в её взаимосвязи с медиа, чьё колоссальное влияние заставляет человека всё чаще сомневаться в подлинности собственного «Я». Иногда образ художницы, возникающей в различных амплуа, проплывает поверх основного повествования, отсылая нас к классическому видеоинтервью «на диване». Ностальгический эффект дополняется спорадически всплывающими текстовыми фрагментами из популярных (и не очень) песен 1990-х – 2000-х, продолжающими текущее авторское высказывание – именно этот лейтмотив редуцирует происходящее к названию. Таким образом, мы сталкиваемся уже с двумя нарративными линиями, но не меньший интерес представляет использование речи в самих новеллах. Трилогия представляет собой её эволюцию от полного онтологического отсутствия до явленного метаязыка – заклинания, которое в конечном счёте позволяет помыслить об обретении означающего не только героине, но и зрителю. Примечательно, что заклинание как часть коллективного прикладного знания возвращает нас к вопросу об индивидуальном, но на сей раз уже не с точки зрения корреляции с миром технических посредников, но в отношении социума и его роли в становлении индивида.

Работа Алены Шаповаловой сразу же расщепляется надвое. Это расщепление является первой внешней рамкой всего – это расщепление между работой и обсуждением работы в беседе за кадром. Это делает позицию критика или рецензента почти невозможной. Потому как Алена сама занимает эту позицию внутри работы. Это отношение между концепцией произведения в целом и войсовером, который критикует и обсуждает эту концепцию. То есть эта работа инсталляционна (конечно, не в смысле медиальном), потому как одна из ее внутренних частей совпадает с внешним взглядом на работу. Так и создается ситуация и инсталляция средствами, которые Коджо Эшун назвал «аргументация в движении». Итак, первый важный элемент – это соотношение концепции работы с ее реализованным в войсовере обсуждением. Что происходит в данном случае с позицией зрителя. Мое мнение, которое можно безусловно оспорить, заключается в том, что сама работа занимает позицию зрителя и при этом «освобождает» нас. Когда я начал смотреть это видео, первая мысль, которая меня посетила, звучала так: "А что мне смотреть, если они за меня смотрят эту работу и комментируют ее?" Я почувствовал себя лишним, в каком-то смысле факультативным по отношению к происходящему. Интересно, что этот эффект, который Жижек называет интерпассивностью, активно использует именно жанр ситкома (в закадровом смехе, который освобождает вас от бремени смеятся). А в середине работы Алена говорит, что она сформирована именно комедийным жанром. Как относится к этой интерпассивности? Устоявшаяся позиция в отношении нее – пожалуй, критическая. Искусство же понималось как способ депассивизации или активирования зрителя, вовлечения. Но можно ли применить эту критику в рамках данной работы? Странным образом, мне кажется, что здесь интерпассивность не подчинена никакой выгоде – как в случае со смехом, она доведена до определенного завершения, что считывалось мной довольно освобождающе. Кеннет Голдсмит говорил – концептуальная поэзия хороша тем, что ее можно не читать. Здесь же мы имеем дело с видео, которое САМО СЕБЯ смотрит, да еще и критически комментирует. Это позволяет перейти к вопросу – а кто такой тогда этот я? Остаток, лишний зритель? Это ощущение мне кажется важным в этой работе.

Борис Клюшников

Фотографии Анна Марченкова, Анна Денисова
Корректура Евгения Суслова
Дизайн-макет и верстка Алиса Смородина
Дизайн обложки Анна Ротаенко

Отпечатано в типографии ONLINEPRINT

Тираж 60 экземпляров