

Я не робот / I am not a robot

Куратор: Ольга Дерюгина
Электромuseum, Москва,
4 апреля — 1 июня 2018

I am not a robot

Curated by Olga Deryugina
Electromuseum, Moscow,
04.04 — 01.06.2018

Участники: Даня Васильев (WORM, Rotterdam), Екатерина Васильева, Юлиана Голуб, Саша Литвинцева, Сильвио Лоруссо, Максим Месяц, Александр Минченко, Сара Кульманн, Людмила Калиниченко, Иван Петрокович, Даша Трофимова, Егор Цветков.

Позднемодернистское общество пребывает в перманентном состоянии экстренного случая (согласно мнению философа Джорджо Агамбена), а система настроена на умножение новых способов выявления и предотвращения потенциальных угроз. В таких условиях, чтобы продемонстрировать виртуальной сети свои «добрые намерения», человек вынужден доказывать машине свою человечность. «Я не робот» — в этой фразе заключен ключевой парадокс личности, чья повседневная деятельность в большинстве случаев опосредована контактом с машиной. И сколько бы мы ни говорили о непредвзятом машинном разуме, ни один программный код, рассчитанный на взаимодействие с внешним миром, не обходится без решения этических дилемм. Противопоставление машинного и человеческого, виртуального и реального сегодня видится наивным — современность разворачивается на стыке этих измерений, одно является неотъемлемой частью другого. И чем глубже становится это взаимопроникновение, тем с большим количеством вопросов и задач мы сталкиваемся, расширяя свое присутствие в цифровом мире. Коммуникация между людьми в виртуальном пространстве вторична по отношению к взаимодействию с различными алгоритмами и интерфейсами. Человеку свойственно в любой новый механизм закладывать черты предшествовавших изобретений и строить системы по аналогии с органическим и социальным устройством. Нередко даже самая безобидная попытка подобного (буквального) перевода приводит к непредвиденным результатам.

Одним из таких переводов, заставляющих задуматься об иллюзорных и фактических границах между машинным и человеческим восприятием, является попытка перенести артефакты памяти в виртуальное пространство. Социолог и исследователь интернета Ори Шварц в своем тексте, посвященном объектам памяти в цифровой среде, разбирает несколько кейсов: первый связан с механизмом поиска по ключевым словам в личной почте пользователя; второй — с алгоритмом Photo Memories сети Facebook. В обоих случаях речь идет о столкновении пользователя с личными артефактами памяти в непривычном контексте, заданном исполнением определенных предписанных кодов: так, поисковая система может предложить то, что меньше всего ожидаешь увидеть по запросу, а социальная сеть самостоятельно подбирает ряд «воспоминаний», которыми стоит поделиться. Шварц обращается к акторно-сетевой теории и понятию «вещи» Бруно Латура, что, по факту, приводит исследование в сторону анимизма технологий (главным итогом текста становится введение категории «соседства», присущего новой экологии памяти). Закономерен вопрос: возможно ли воспринимать и описывать коммуникационные системы с участием как человеческих, так и нечеловеческих акторов, не прибегая к метафорическому сопоставлению биологического и технологического, не пытаюсь конвертировать принципы и законы одного в другое? Это лишь один из немногих вопросов, появляющихся в связи с проблемой цифровой памяти. Трансформации самопрезентации, политика доступа к данным, граница между публичным и частным — каждый новый технологический инструмент предоставляет целое поле для анализа и переозначивания привычных понятий.

Задача этого проекта — предпринять попытку изучения и интерпретаций обозначенных вопросов.

Participants: Danja Vasiliev (WORM, Rotterdam), Ekaterina Vasilyeva, Uliana Golub, Sasha Litvintseva, Silvio Lorusso, Maksim Mesiats, Alexander Minchenko, Sara Culmann, Liudmila Kalinichenko, Ivan Petrokovich, Dasha Trofimova, Egor Tsvetkov.

We live in the late-modernist society which finds itself (according to Giorgio Agamben) in the permanent state of emergency. The socio-political system is aligned to multiplying the new ways and methods of detecting and preventing potential disasters. In such conditions, if one wants to be counted as reliable or non-malicious, he / she needs to prove his / her humanity to a machine. «I am not a robot» — this phrase contains a key paradox of a contemporary person whose everyday practice is in most cases mediated via human-machine interaction. No matter, how much we talk about the seeming neutrality of a computer — no programme code designed to interact with the physical world could operate avoiding ethical dilemmas. The contradistinction of machine and humane, or of virtual and real, seems naive today — contemporaneity unfolds in junction of these two dimensions, one inseparably linked with the other. And the deeper this interconnection becomes, the more questions and tasks we have to confront, expanding our presence in the digital world. Communication between human species in virtual space is secondary towards human interactions with various algorithms and interfaces. However, we still often speak about human-machine interactions using sociological or biological terms, thus blurring the specificity of how actors connect in the network structure. We arrive to the following question: it is possible to perceive and describe the communication systems where both human and non-human actors participate, not using metaphoric comparisons of the biological and the technological, not trying to convert and apply the principles of one to the other? This is just one of many questions that appear in relation to the problem of digital memory. Transformations of self-presentation, the politics of access to digital data, the division between public and private — each new technological instrument provides a whole new field for the analysis and re-configuration of habitual notions.



Даня Васильев, Гордан Савичич, Вальтер Лангелаар

«The Web 2.0 Suicide Machine»

Видео, веб-сайт, письмо от компании Facebook,
2010



«The Web 2.0 Suicide Machine» — это сервис, позволяющий пользователю, уставшему от MySpace, LinkedIn или Twitter самоустраниться из социальных сетей посредством автоматического удаления их частного контента и информации об их друзьях по социальным сетям (при этом аккаунт не удаляется и не деактивируется). Сервис был создан участниками WORM Rotterdam: Даней Васильевым, Горданом Савичичем и Вальтером Лангелааром.

Danja Vasiliev, Gordan Savicic, Walter Langelaar

"The Web 2.0 Suicide Machine"

Single channel video, web-page, letter from Facebook,
2010

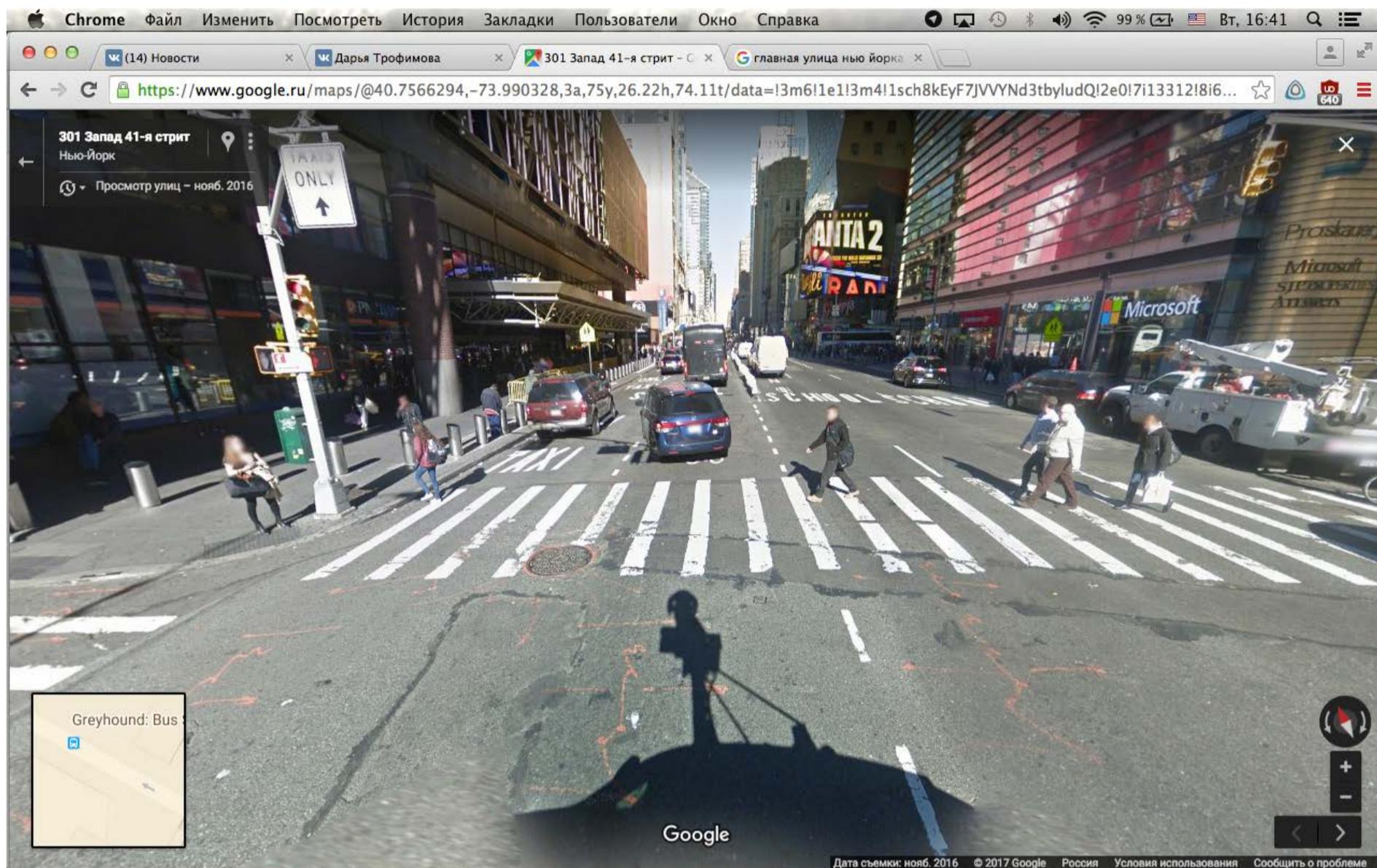


The Web 2.0 Suicide Machine is a service that helps users tired of MySpace, LinkedIn and Twitter, to "commit suicide in social networks", by automatically "removing their private content and friend relationships" (but without deleting or deactivating their accounts). Created by WORM Rotterdam, Danja Vasiliev, Gordan Savicic, Walter Langelaar.

Даша Трофимова

«Я здесь»

Цифровая печать,
2018



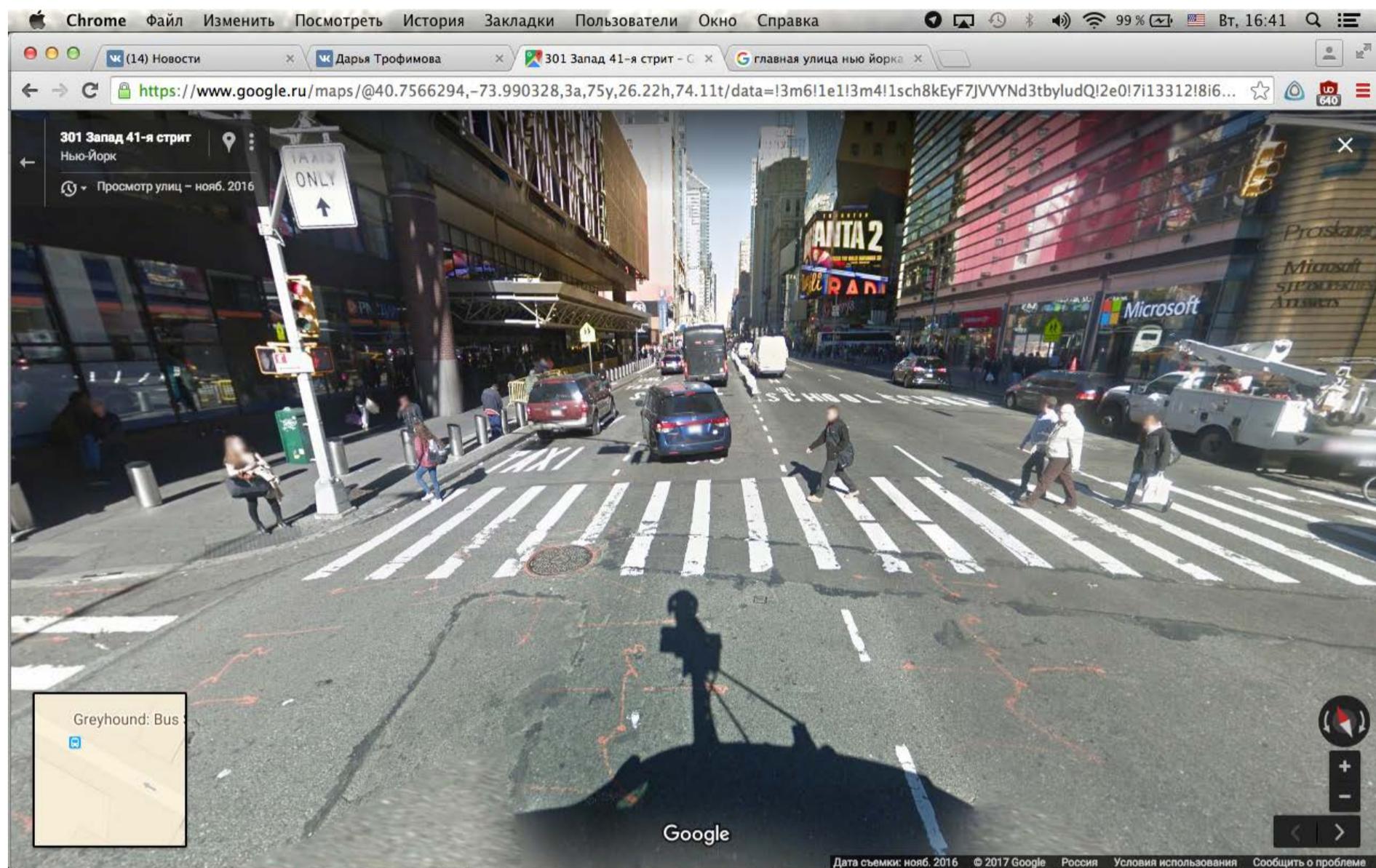
Эта серия изображений составлена из снимков экрана с картами «Google street view» — везде присутствует отражение или тень машины с цифровой камерой, запечатлевающей панорамы улиц. Эти снимки — своеобразные автопортреты устройства. Автопортреты, лишённые субъекта. В пространстве «Google street view» устройство наделено собственной репрезентацией (пусть и непреднамеренного характера) в отличие от людей, чьи лица в результате применения фильтра размыты и деиндивидуализированны. Машина становится единственным постоянным и узнаваемым персонажем. Отражение здесь — результат прямого «взгляда» машины, подглядывающей за нами. Мы же по сути подглядываем за подглядывающим, открывая этим саму изнанку наблюдения.

Dasha Trofimova

"I'm here"

Digital print,

2018



The series is composed from Google Street View screenshots — each image contains a shadow or a reflection of the vehicle with a digital camera which makes street panoramas. These shots are the self-portraits of the machine. The self-portraits derived of the subject. In the space of «Google street view» project we see the representation of the machine (doesn't matter, whether it was unintended); but we don't see people — their faces has been blurred and thus anonymized. The machine becomes the only constant and recognizable actor. Its reflection here is a result of the direct «gaze» of the machine which peeps at us. While the spectator becomes in effect the one who watches at the watcher, unfolding this way the very backside of an observation.

Егор Цветков

«Цифровая уязвимость: частная коллекция»

Цифровая печать, объекты: flash-карты, полиэфирная смола, 2016



Цифровой лимб — место для информации, удалённой пользователем из системы, но продолжающей храниться на носителе. Такая информация будет утрачена при следующей перезаписи или форматировании, а небольшой процент со временем руинируется. Стёртые файлы восстановимы.

Там личные данные людей существуют в виде цифровых теней. К ним обратятся со временем: дневники публикуют из общественного интереса, почти археологического. Время определяет, когда можно договориться с совестью и начать свободно пользоваться тем, что когда-то было личным. Но если данные можно восстановить, почему нельзя вернуть их к жизни сегодня, не ожидая подходящего момента? Если не обращаться к флеш-карте долго, она начнет деградировать.

Собранные изображения дают уже фрагментированное понятие о ситуациях, в которых они были созданы. Эти фрагменты данных — дигитальные скелеты, вырванные из контекста истории и воспоминаний.

Egor Tsvetkov

"Insecure Digital: private collection"

Digital print, objects: flash cards, transparent polyester resin, 2016



Digital limbo means a place for erased from the system information, which continues to be stored in media. Such information will be lost up to the next time rewriting or formatting, and a small percentage would be damaged over time. Erased files are recoverable.

In this place personal data of people exists in the form of digital shadows. It is treated with time: diaries published in the public interest, almost archaeological. Time determines when you can negotiate with a conscience and begin to freely make use of what had once been private. But if the data is recoverable, why not bring them back to life today, not wait for the right moment? If you wouldn't access the memory stick for a long time, it will start to deteriorate.

The collected images provide already fragmented concept of the situations in which they were created. These pieces of data - digital skeletons, taken out of context of it's history and memories.



Екатерина Васильева

«Schwanensee. Апофеоз в фа мажоре»

Инсталляция,

2018



Инсталляция Екатерины Васильевой посвящена теме медийного занавеса. Куст белых роз под названием Schwanensee («Лебединое озеро» — нем.), расположенный напротив телевизионного экрана — оммаж медийному отражению событий августа 1991 года. Балет «Лебединое озеро», который шел по трем телевизионным каналам в течении трех дней, стал своего рода эмблемой, символом переломного момента Новой Истории, который ознаменовал распад СССР и завершение Холодной войны.

По ту сторону занавеса, в «обществе спектакля», событие и его образ сливаются: медийный образ подменяет собой событие и отчуждает действительность. Здесь же, напротив, между событием и его репрезентацией оказывается тотальный разрыв — трансляция балета «Лебединое озеро» становится своего рода занавесом, покровом медийной пустоты. Вместо «спектаклярных» образов — в эфире был буквально показан спектакль — видеозапись хрестоматийной постановки Григоровича на сцене Большого Театра.

Тема смерти и увядания — главная драматическая линия балета — срабатывает здесь как рессора: смерть режима, идеологии, государства, эпохи; а пары двойников: Белый лебедь (Одетта) и Черный лебедь (Одиллия), «белый» принц (Зигфрид) и «черный» (Злой гений) резонируют с живым и умершим, вещью и репрезентацией. «Лебединое озеро» как символ путча 1991 года находится в пограничном пространстве — между одноименной розой и пустотой телевизионного эфира. В версии, показанной в эфире 1991-го, последняя картина балета — смерть Одетты и победа злого гения — по требованию министра культуры была заменена на «счастливый» финал, который сам Григорович саркастически охарактеризовал как «апофеоз в фа мажоре».

Ekaterina Vasilyeva

"Schwanensee. Apotheosis in F-major"

Installation,

2018



Ekaterina Vasilyeva's installation is dedicated to the subject of media curtain. The bush of white roses named 'Schwanensee' ('The Swan Lake' — germ.) placed opposing the TV screen — this is an homage to the media coverage of the August, 1991 events. The screening of «The Swan Lake» ballet which lasted for three days became an emblem, a symbol of the turning point in the Modern History which marked the collapse of the USSR and the end of Cold War. Behind the «curtain», in «the society of spectacle», an event and its image merge: the media image replaces the event and distances the reality. While here, on the contrary, there is a major rupture between an event and its representation — the screening of «The Swan Lake» becomes some sort of a curtain, a cover for the voidness of media. Instead of spectacular images spectators were shown a real spectacle — a video of the classic play directed by Grigorovich on stage of the Bolshoi Theatre.

The theme of death and withering — the main dramatic line of the ballet — works here as a bow spring: the death of the regime, the ideology, the state, the epoch; and the doubles of the White Swan (Odette) and the Black Swan (Odile), the White Prince (Siegfried) and the Black Prince (the Evil Spirit) resonate with the living and the dead, a thing and a representation. «The Swan Lake» as a symbol of 1991's putsch resides on the borderline — between the eponymous sort of a rose and the emptiness of the TV broadcasting. Due to the Minister of Culture's demand, the last scene of the ballet version that was broadcasted in 1991 had been changed to the «happy ending» which Grigorovich later sarcastically characterised as an «Apotheosis in F-major».

Юлиана Голуб

«Бабушка в космосе»

Одноканальное видео, FullHD, 23 мин,
2017



Фильм был создан в сотрудничестве с моей бабушкой, Надеждой Голуб. Она также является соавтором текста.

В видео моя бабушка живет на космической станции в далеком будущем. Фильм рассказывает о времени, в котором смерти формально не существует, а человечество задалось новой глобальной целью создания огромного межгалактического музея. В работе также тематизируются актуальные сегодня проблемы людей пожилого возраста: одиночество, состояние здоровья, исключенность из социальной жизни, скука. В фильме бабушка живет на космической станции и не может ее покинуть. В реальной жизни она живет в однокомнатной квартире на первом этаже и тоже не выходит из дома. У нее сильно болят колени.

Iuliana Golub

"Babushka in space"

Single channel video, FullHD, 23 min,
2017



This work is a part of the ongoing collaboration series with my grandmother, Nadja Golub. The text was inspired by the ideas and works of russian cosmists such as Nikolay Fedorov, Konstantin Tsiolkovsky, Alexander Bogdanov, as well as contemporary authors Boris Groys and Arseniy Zhilyayev. I brought the texts by russian cosmists to my grandmother. We read some parts to each other. Then we wrote a text about my grandmother Nadja living on a space station and about the utopian mission of the future mankind that is going to create the intergalactic museum.

My grandmother Nadja is 83 years old. And she has awful pains in her knees, so walking is very hard and painful to her. Thus, she almost never leaves her small apartment. It's almost like living on a space station, always waiting for guests and new food supplies.

This work is in first place about the loneliness of elderly people, as well as about the intrinsic loneliness of every human being.

Иван Петрокович

«search?query=Истинный%20патриот»

Цифровая печать на баннере,

2018



В России с 2014 года действует доктрина информационной безопасности, одним из пунктов которой значится «применение информационных технологий в интересах сохранения духовно-нравственных ценностей многонационального народа Российской Федерации»

Одной из таких информационных технологий являются нейросети по анализу «больших данных». Они используются в социальных сетях, поисковиках и интернет-магазинах, чтобы создать на основе запросов, покупок и поведения в сети подробный портрет пользователя. Цель – узнать нас лучше нас самих, предугадать наше поведение, и предложить рекламу товаров и услуг до того, как мы сами артикулируем свои желания. Очевидно, что такого рода идеальное «досье» на каждого пользователя сети интересно не только продавцам и рекламодателям, но в первую очередь государству. Например, в Китае на этой основе постепенно вводится система «Социального кредита», оценивающая вашу репутацию, ценность и надежность как гражданина.

Я предлагаю не ждать официального введения в России подобной системы оценки «духовных скреп», а начать работать над своим нравственным сетевым портретом уже сейчас. Дайте Яндекс.Маркету понять, насколько сильно вы любите Родину.

Ivan Petrokovich

"Keywords"

Digital print on vinyl,
2018



Since 2014 the Doctrine of the information security has been introduced in Russia. One of its main chapters says about «the implementation of information technologies according to the interests of preserving the moral values of the multinational population of the Russian Federation».

One of the informational technologies is the neural network for big data analysis. It is integrated and used in social networks, search engines and online-markets to create a detailed portrait of an internet user based on the extracted data. The aim is to know us better than we know ourselves, to predict our behaviour and to suggest the advertising which foresees our wishes.

It is obvious that such an ideal «dossier» on every internet user is of interest not only to retail and advertising agents, but in first place — to the state. For example, with the use of technologies mentioned above, China is introducing a system of the «Social credit» which estimates citizens' reputation, credibility and value.

Don't sit in wait of the official introduction of such system which would evaluate the «moral staple(s)» in Russia! I suggest to start working on your moral online portrait today! Show Yandex.market how big is your love to Motherland!

Людмила Калиниченко

«Дно Екатеринбурга»

Видео инсталляция,

2016 — 2017



История Екатеринбурга началась с наполнения городского пруда на реке Исеть. Сегодня плотина является социальным и культурным центром, с этим местом связаны знаковые события города.

Запруда впитала в себя историю Екатеринбурга, на ее дне хранятся терабайты памяти. С помощью экшн-камеры я решила заглянуть в ту часть города, которая являлась для меня скрытой. В его воспоминания.

Прогуливаясь по берегу пруда, я закидывала камеру в воду, не видя объектов и не выстраивая композицию. Камера, случайно «захватывала» изображения, создавая абстрактную реальность с мифическими образами и сюжетами. Она, как первооткрыватель, транслировала мне свой опыт, который нельзя проверить, опровергнуть или повторить.

Техника дала возможность соприкоснуться с прошлым, но тайное так и не стало явным.

Liudmila Kalinichenko

"The bottom of Yekaterinburg"

Video installation,

2016 — 2017



The history of Yekaterinburg started with the filling of the city pond on the Iset river. Today the dam is a social and cultural center, all the significant events of the city are connected with it.

The dam has absorbed the history of Ekaterinburg and terrabytes of memories are stored on its bottom. With the help of an action camera, I decided to have a look at the part of city, which had been hidden from me, into its memories.

Walking along the pond embankment, I threw the camera into the water, neither seeing any objects nor framing the image composition. The camera, accidentally "captured" the picture, creating an abstract reality with mythical images and stories. As a pioneer, it broadcast its experience, which cannot be controlled, refuted or repeated.

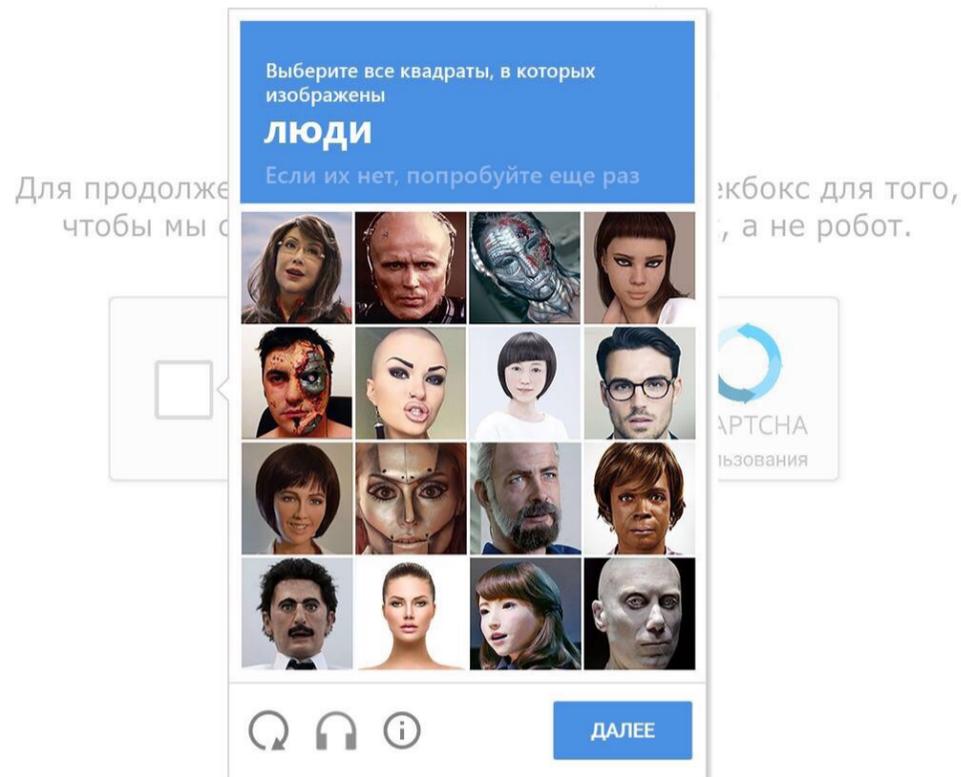
Technology has given an opportunity to contact with the past, but its hidden content has not been revealed still.

Максим Месяц

«Теургия»

интерактивная инсталляция.

2018



Теургия (др.-греч. θεουργία, из θεός «бог, божество» + ἄρτυα «обряд, священнодействие, жертвоприношение») — духовная практика, появившаяся в античности и получившая дальнейшее развитие в эстетике русского символизма, направленная на достижение состояния воссоединения с божественным началом, путем внутренней творческой деятельности, которая основывается на органическом единстве трех главных составляющих: «мистики», «изящного искусства» и «технического». Дословно, теургия есть действие человека совместно с Богом.

В эпоху «умных» домов, военных дронов, беспилотных автомобилей, мобильных телефонов, оснащенных голосовыми помощниками с искусственным интеллектом, анализ и решение многих вопросов, стоящих перед современным человеком, все больше делегируется машинному. Среди этих вопросов есть не только утилитарные, но также и те, которые касаются морали, этики, эстетики, религии.

Устройства анализа изображений, основанные на самообучающихся системах и «big data», с одной стороны учатся распознавать шедевры мирового искусства, с другой - определять расу, гендер, выбирать из группы людей цель, выявлять потенциальную опасность.

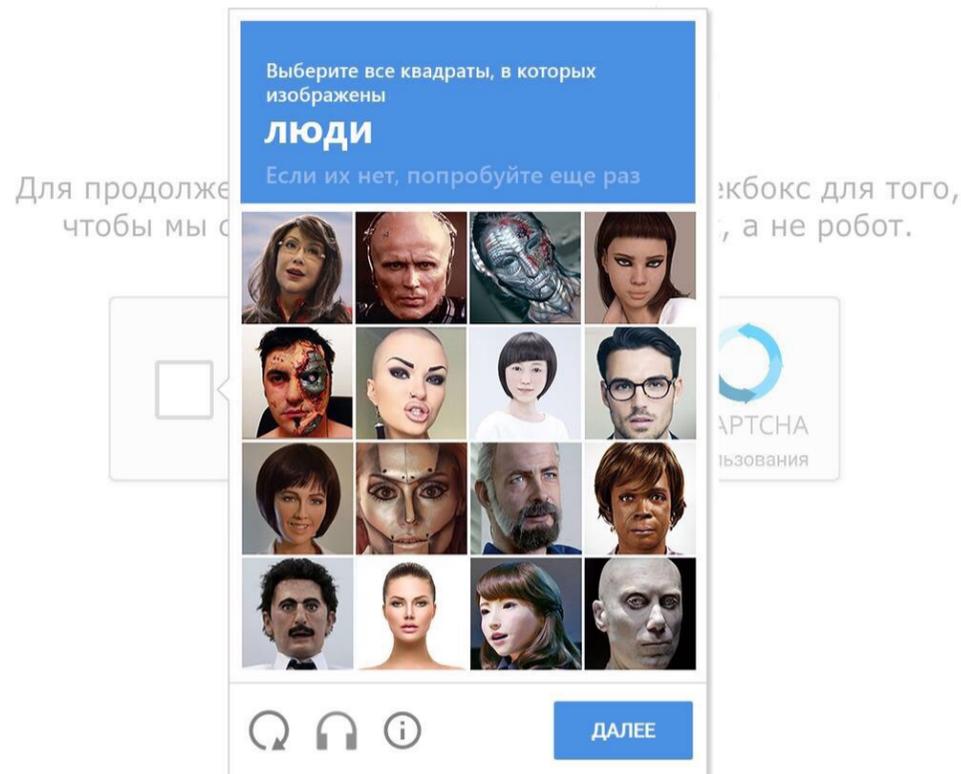
Нечеловеческим агентам предоставляется доступ к информации, в зависимости от которой принимаются решения, напрямую связанные с ситуациями, несущими угрозу человеческой жизни. Например, ни для кого не секрет, что в современных войнах используются «стаи» дронов, где у «вожака» есть возможность самостоятельно «отдать приказ» об уничтожении цели, основываясь на нейросетевом анализе разведанных. За счет этого многократно сокращается время реакции на событие, что позволяет избежать лишних человеческих жертв и ускорить разрешение конфликтов, но в случае «ошибочного» результата достаточно остро проявляется целый комплекс морально-этических проблем.

С одной стороны, делегируя искусственному интеллекту свой потенциал действия, мы освобождаемся от ответственности, от «мук выбора», с другой стороны полностью подчиняем себя предзаданным алгоритмам, принципы работы которых мы, как «пользователи», никогда не сможем познать до конца. Получается такой «deus ex(in) machina», во всех смыслах этого словосочетания. Да, мы - боги, которые создают по образу и подобию своему, но мы же и рабы другого бога, Бога-машины.

Maksim Mesiats

"Theurgy"

Interactive installation,
2018



*Theurgy — (/ˈθiːr.dʒi/; from Greek **θεουργία**, *Theourgia*) describes the practice of rituals, sometimes seen as magical in nature, which appeared in Ancient times and later received a further development in the aesthetics of Russian symbolism. It is directed towards the state of reunification with divine nature via one's inner creativity which is based on an organic unity of the three main elements: «mystics», «fine arts» and «techne». Literally, theurgy means human acting along with God.*

In the age of «smart» houses, military drones, self-driving cars, mobile phones with implemented AI voice helpers — the analysis and decision-making on the plenty of questions which are in front of a contemporary man, is getting more and more often delegated to the machine. Among these questions arise not only the routine, but also the ones connected with morals, ethics, aesthetics, religion.

Machines for image analysis which are based on self-learning algorithms and big data, on the one hand, learn to recognise the oeuvres of world's art, on the other — they are capable of determining race and gender, and to choose the aim among the group of people, to define a potential threat.

Non-human agents have an access to data which is directly related to the decision-making during the situations which may result in a human-life threat. For instance, it's no secret that the «flocks» of drones are used in contemporary wars; the drone «leader» is capable of «giving an order» to destroy the aim, the «decision» is made upon the neural network analysis of investigated data. It allows to shorten the time of reaction upon the case and to avoid the expansion of human victims, as well as to accelerate the conflict solving. But in case of «mistakes» there arises the whole range of ethical issues.

On the one hand, by delegating our right to act to Artificial Intelligence we free ourselves from responsibility, from the «questions of choice», on the other — we entirely entrust ourselves to the prescribed algorithms, not able to know precisely the principles of work of the latter. What we get — is a «deus ex(in) machina», in every sense of the phrase. Yes, we are gods who create in our own image and likeness, but we are also the slaves of the other god — the God-out-of-the-machine.

Максим Месяц

«Что старое, что новое»

Пластик, 3D-печать,

2018



На любом сайте объявлений есть категория вещей, которые по каким-либо причинам отдадут даром. Они не подлежат ремонту или владельцам просто жалко их выбрасывать. Я забирал такие предметы, узнавая их историю. Это своего рода попытка архивирования, перенесения вещей из бытовой жизни в сферу искусства.

На основе фотографии каждого предмета я моделировал фигуры, которые потом печатал на 3D-принтере. Так родились пластиковые слепки предметов, сделанные машиной без человеческого вмешательства.

Вторая часть работы заключается в аудиозаписях, прочитанных мною реальных историй этих вещей, которые мне рассказали бывшие хозяева.

В итоге, помимо архивирования ненужных предметов, их своеобразного спасения и «мемориализации», произошло некое расщепление на форму и содержание. Предметы, лишившись функциональности, стали обезличенными белыми субстанциями, а их «душевные» истории – монотонным скучным рассказом. Оставшиеся идеальные слепки-пустоты из неразлагающегося пластика через много лет могут быть найдены археологами как древние артефакты. Это артефакты будущего.

Maksim Mesiats

"Something Old, Something New"

Plastic, 3D-printing,

2018



Every website with advertisements has a section that contains items free of charge. These items can not be repaired or simply their owners would prefer not to throw things away. I collected such objects, as well as their stories. This is a kind of archival practice, a transfer of things from everyday life to the art sphere.

I made 3D models based on the photographs of each object. And then printed them. Hence I got the plastic casts of objects, which were created by the machine without humane intervention.

The second part of the work consists of the audio recordings —I read out the real stories of these things which were told to me by their ex-owners.

In the end, besides the archival of unnecessary objects, some sort of rescue and «memorialization», it resulted in the separation between the form and the content. Objects, derived of their functionality, became impersonal white substances, and their «soulful» stories — some monotonous narrative. The remaining ideal hollow casts from non-decomposing plastic could be found by the future archeologists as the ancient artefacts. The artefacts of the future.

Александр Минченко

«Живя аналоговой жизнью»

Цветной отпечаток,

220 x 148 см. 2017—2018



Превосходство аналоговой жизни не столь удивительно, если вы знакомы с математической теорией вычисляемых чисел и вычисляемыми функциями /Фриман Дайсон/

Первые кадры фотоплёнки, частично засвеченные, сделанные спонтанно для перемотки, хранят самые аналоговые из её черт: царапины, контрастное зерно со смазанными, едва угадываемыми контурами. Онлайн-поиск аналогичных изображений выдаёт поток файлов, имеющих мало общего с оригиналом, и из них, как из пикселей, строится исходное изображение.

Alexander Minchenko

"Living analog life"

Color print,

220 x 148 cm, 2017—2018



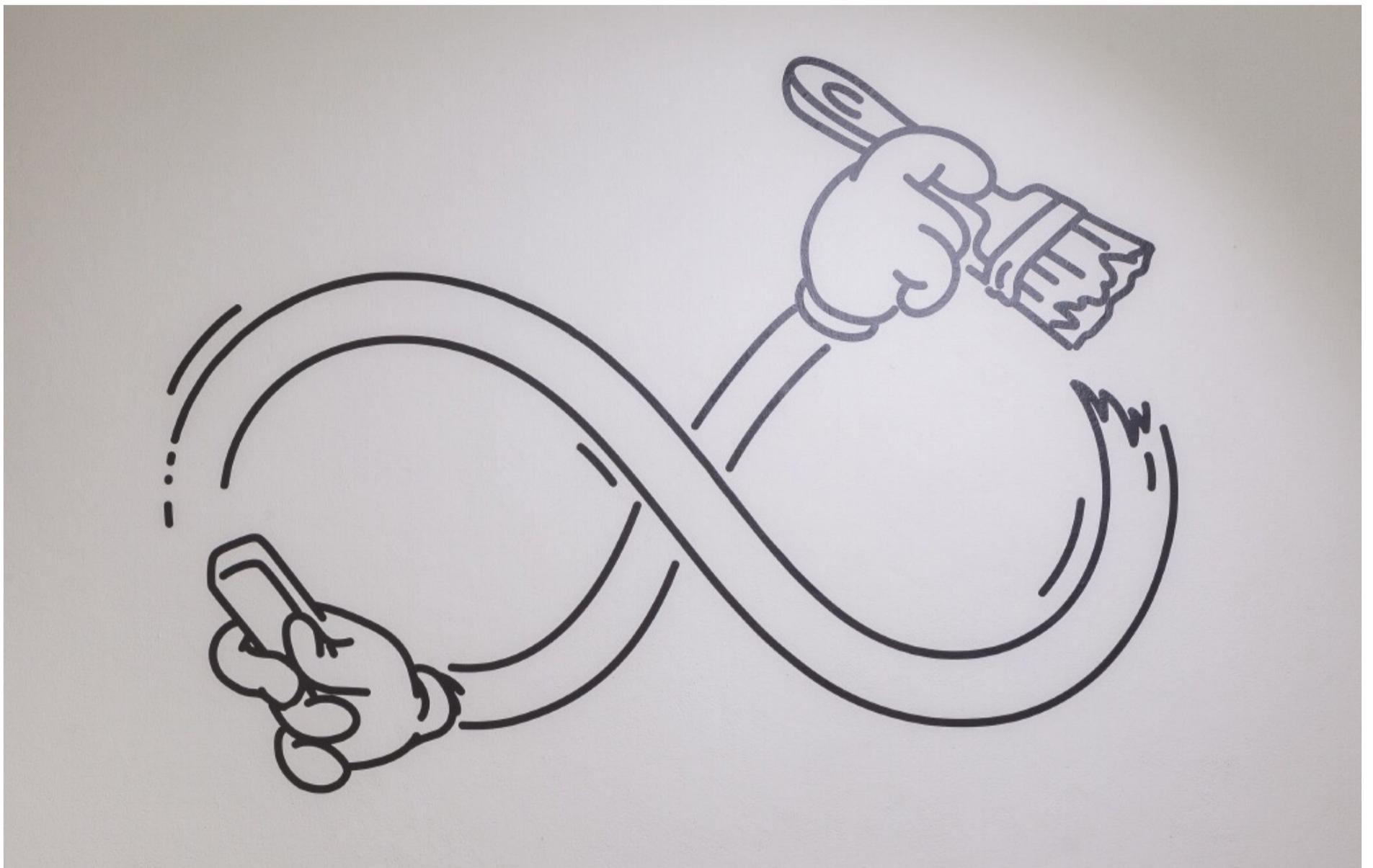
The superiority of analog-life is not so surprising if you are familiar with the mathematical theory of computable numbers and computable functions /Freeman Dyson/

The first records of a photo film, partly exposed, made spontaneously for rewinding, keep the most analog of its features: scratch marks, high-contrast grain with fairly blurred and faint outlines. Online search of analog images results in the flow of files which have little in common with the original; the source image is composed from these pictures as if they were pixels.

Сара Кульманн

«Playful data»

Цифровая печать на оракале,
2018

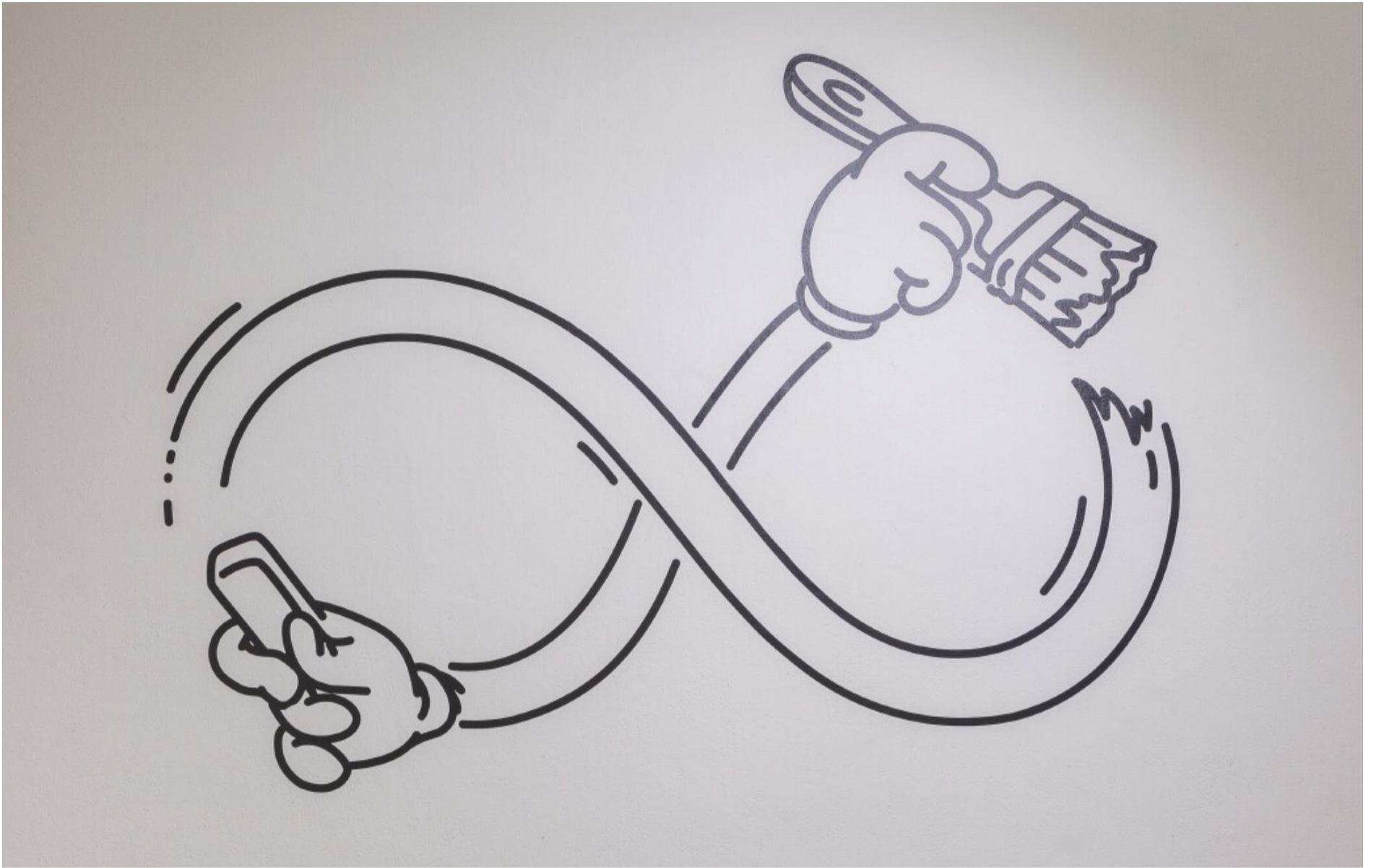


Двухметровое графическое изображение представляет собой знак или символ процесса бесконечно стираемых и перепрограммируемых данных. В отличие от систем хранения и backup систем, перезаписываемая (flash) память стремится к постоянному обновлению, сменяя одни воспоминания на другие. Структура памяти такого типа подвижна – это уроборос, требующий игры и действия, модуль, который с большей вероятностью окажется на переносных устройствах, чем на тяжелых и солидных серверах, хранящих всю историю человечества. Воспоминания на флэш носителях транзитны, они готовы к невечности, к редактированию и смерти. Это жидкий поток постоянно обновляемой информации, которая сталкивается в своей конечности с бесконечностью самого процесса.

Sara Culmann

"Playful data"

Digital print on Orakal,
2018



A two-meter-height graphic image presents a symbol of ever erasing and reprogramming data. In contrast to storage and backup systems, flash memory strives to constant renewal, changing one piece of memory to others. The memory structure of this type is liquid — this is an ouroboros that demands a play and action; a module that is more certain to be found on mobile devices than on firm and solid servers where the history of mankind is kept.

Memories on flash cards are transit, they are ready for dis-eternity, for editing and demise. This is a liquid flow of constantly updating information which, in its finitude, faces the very endlessness of the whole process.

Саша Литвинцева

«Вечнозеленое»

Одноканальное видео, HD, 27:00,
2014



«Вечнозеленое» исследует кризис глобальных нарративов, возникший вместе с появлением фотографического изображения. Документация и технологическое запоминание исчезающего мира не предотвращают последующую амнезию; в то же время создаются парки для того, чтобы отмечать события, не оставившие следов в нашей памяти. Глобальная транспортная инфраструктура оказывается вовлечена в транспортировку эфемерного и строительство имманентной утопии, а туризм замещает археологию. Пока главный герой странствует по миру в неопределенном времени и неизвестных географических координатах, мы размышляем: являются ли эти места физически реальными, существуют ли они в едином времени и пространстве; или все они — одна локация, просто замкнутый цикл перестраивания и забывания. Наследие как зрелище, зрелище как наследие, природа как и то, и другое.

Sasha Litvintseva

"Evergreen"

Single-channel HD video, 27:00,
2014

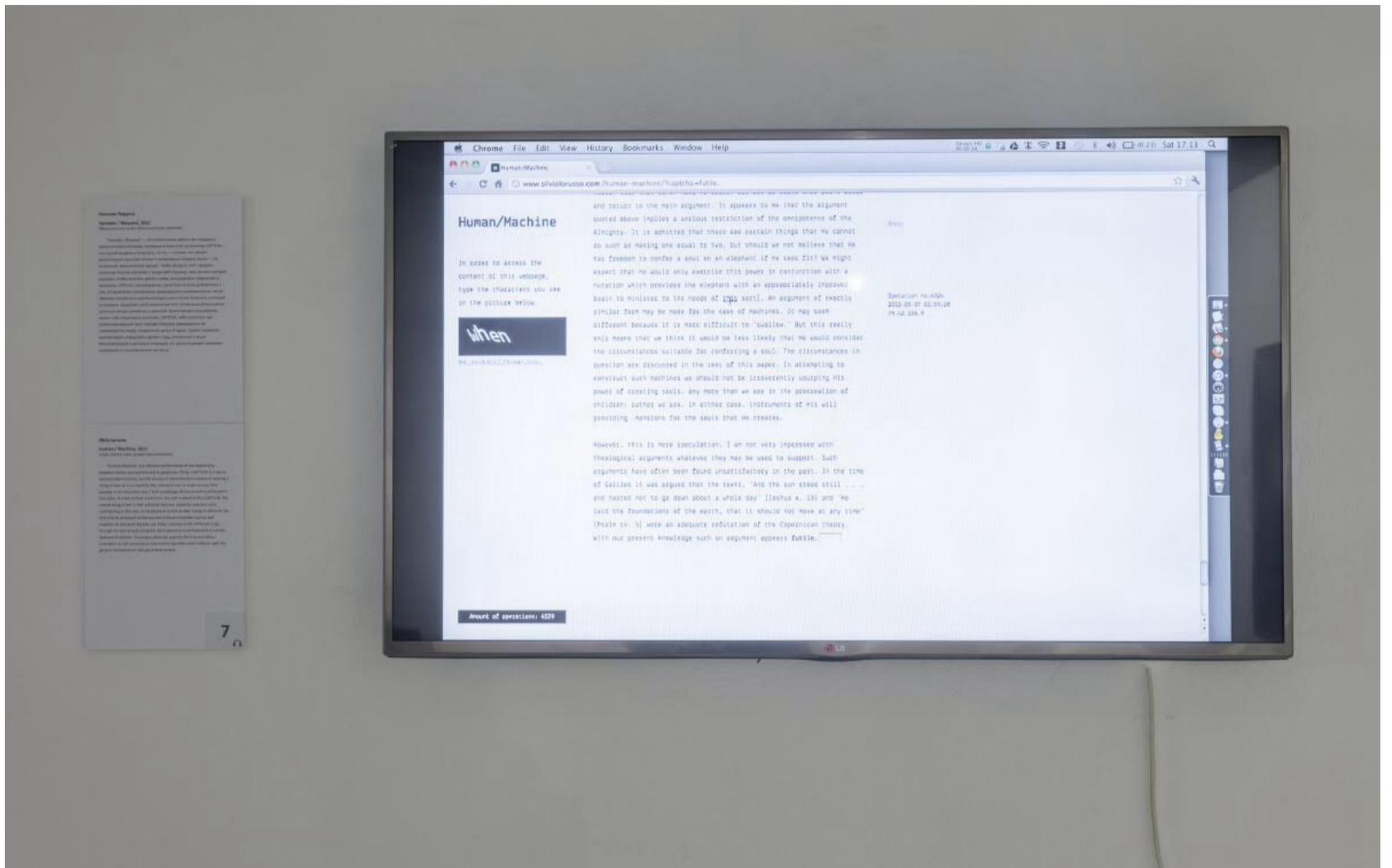


"Evergreen" explores the crisis of grand narratives in the face of the photographic image. The documentation and technological memorising of a disappearing world does not prevent subsequent amnesia, while parks are built to commemorate events, of which no memory remains. Global shipping infrastructure is put to use in the transportation of the ephemeral and the construction of an immanent utopia, while tourism takes over from archaeology. As the protagonist wanders through a world on an undefinably temporal or spatial journey, we ponder whether the locations are physically present, numerous and simultaneous; or whether they are all one, merely a closed loop of rebuilding and forgetting. Heritage as spectacle, spectacle as heritage, nature as both.

Сильвио Лоруссо

«Человек / Машина»

Одноканальное видео (документация проекта),
2011

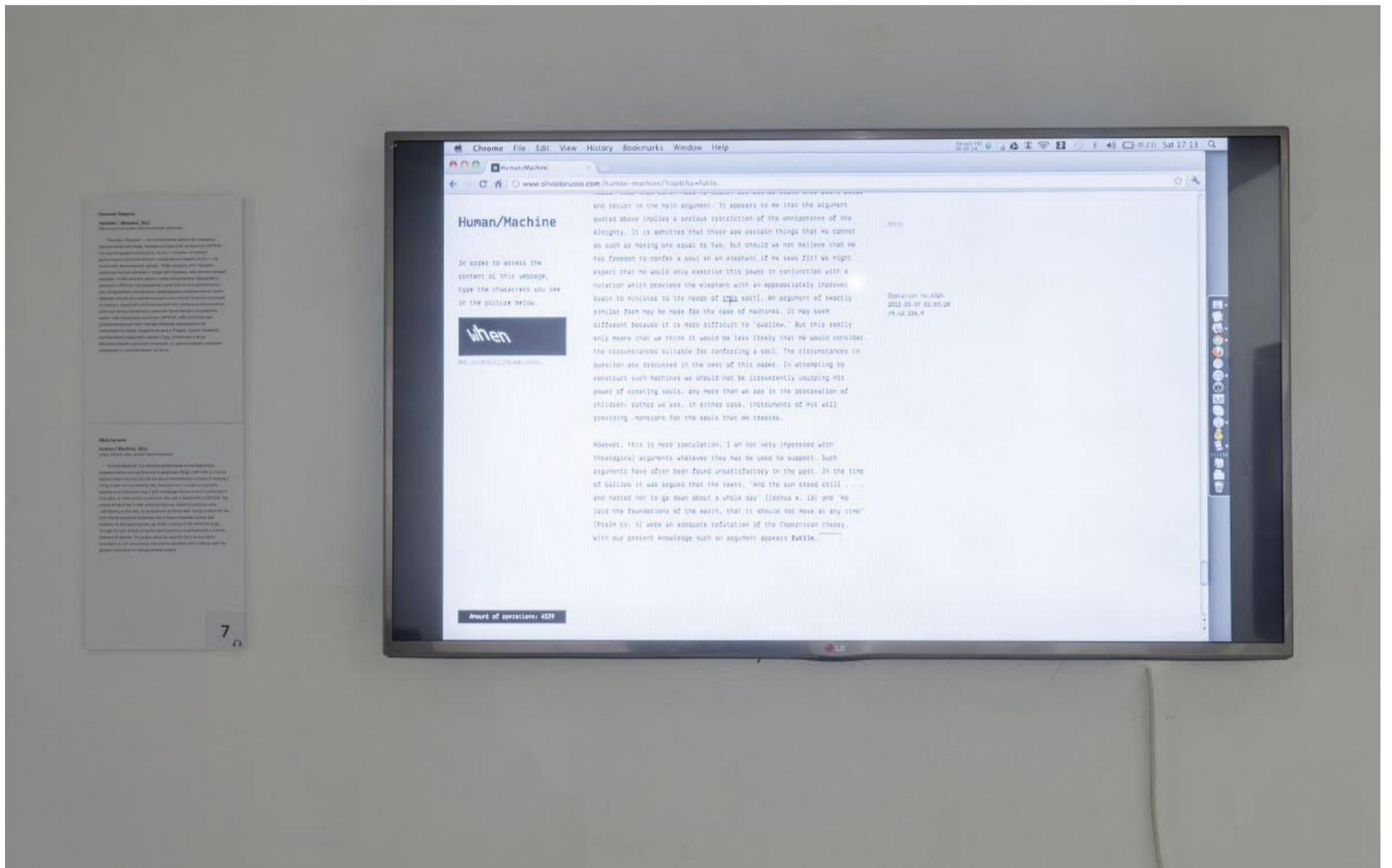


«Человек / Машина» — это коллективная работа про парадоксы взаимоотношений между человеком и машиной: заполнение CAPTCHA — это способ продемонстрировать, что вы — человек; но процесс демонстрации при этом состоит в копировании отрывка текста — это машинный, механический процесс. Чтобы раскрыть этот парадокс, используя участие зрителей, я создал веб-страницу, весь контент которой защищен. Чтобы получить доступ к нему, пользователю предлагается заполнить CAPTCHA. Скопированная строка текста затем добавляется к тем, которые были скопированы предыдущими пользователями, таким образом способствуя перекомпиляции статьи Алана Тьюринга, в которой он впервые предложил свой знаменитый тест, посвященный выявлению различий между человеком и машиной. В этот момент пользователь может либо продолжить заполнять CAPTCHA, либо прочитать уже скомпилированный текст. Каждая операция архивируется: ей присваивается номер, сохраняются дата и IP-адрес. Проект позволяет количественно представить время и труд, вложенные в такую бессознательную и рутинную операцию, и в целом отражает механизм создаваемого пользователями контента.

Silvio Lorusso

"Human / Machine"

Single channel video (project documentation),
2011



Human/Machine is a collective performance on the relationship between human and machine and its paradoxes: filling a CAPTCHA is a way to demonstrate humanity, but the process of demonstration consists of copying a string of text, so it's a machine-like, mechanic one. In order to enact this paradox in an interactive way, I built a webpage whose content is protected in first place. In order to have access to it, the user is asked to fill a CAPTCHA. The copied string of text is then added to the ones copied by previous users, contributing, in this way, to recompile an article by Alan Turing in which for the first time he proposed his famous test to discern between human and machine. At this point the user can either continue to fill CAPTCHAs or go through the text already compiled. Each operation is archived with a number, date and IP address. The project allows to quantify the time and labour invested in a such unconscious and routine operation and it reflects upon the general mechanism of user-generated content.