



(А)НТИ-)УТОПИЧЕСКИЕ ПРОЕКТЫ В СОВРЕМЕННОМ РОССИЙСКОМ ИСКУССТВЕ

УДК 008

<http://doi.org/10.24412/1997-0803-2022-6110-15-23>

Д. М. Гаврилов

Национальный исследовательский Томский государственный университет,
Томск, Российская Федерация
e-mail: gavrilow.de@gmail.com

Аннотация: В статье предлагается краткий обзор наиболее показательных утопических и антиутопических высказываний в сфере современного российского искусства. В ней представлен ряд проектов хорошо узнаваемых на российской арт-сцене художников, представителей различных (зачастую противоположных) политических и религиозных убеждений, работающих в разных стилях и техниках – от живописи и графики до инсталляции и компьютерных игр. В предложенном тексте были проанализированы тематические работы авторства Группировки ЗИП (Краснодар), Арсения Жиляева (Воронеж, Москва), Павла Пепперштейна (Москва, Прага), Алексея Беляева-Гинтовта (Москва), а также – московских коллективов Ice Pick Lodge и AES+F. Проекты перечисленных художников также отличаются по своей серьёзности: к рассмотрению предлагаются как иронические произведения, так и вполне конкретные идеологические манифестации.

Ключевые слова: современное искусство, contemporary art, утопия, антиутопия, живопись, графика, инсталляция, видеоигры.

Для цитирования: Гаврилов Д.М. (Анти-)утопические проекты в современном Российском искусстве // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2022. №6 (110). С. 15-23. <http://doi.org/10.24412/1997-0803-2022-6110-15-23>

(ANTI-)UTOPIAN PROJECTS IN CONTEMPORARY RUSSIAN ART

Denis M. Gavrilov

National Research Tomsk State University,
Tomsk, Russian Federation
e-mail: gavrilow.de@gmail.com

Abstract: The article offers a brief overview of the most revealing utopian and anti-utopian statements in the field of contemporary Russian art. It presents a number of projects authored by well-recognized artists on the Russian art scene, representatives of completely different (often opposite) political and religious beliefs, working in different styles and techniques – from painting and graphics to installation and comput-

ГАВРИЛОВ ДЕНИС МИХАЙЛОВИЧ – аспирант кафедры теории и истории культуры Института искусств и культуры, Национальный исследовательский Томский государственный университет

GAVRILOV DENIS MIKHAILOVICH – Postgraduate student at the Department of Theory and History of Culture, Institute of Arts and Culture, National Research Tomsk State University

© Гаврилов Д.М., 2022

er games. The proposed text analyzed the thematic works of the authorship of the ZIP Group (Krasnodar), Arseniy Zhilyaev (Voronezh, Moscow), Pavel Pepperstein (Moscow, Prague), Alexei Belyaev-Gintovt (Moscow), as well as the Moscow bands Ice Pick Lodge and AES+F. The projects of these artists also differ in their seriousness – both ironic works and quite specific ideological manifestations are offered for consideration.

Keywords: contemporary art, contemporary art, utopia, dystopia, painting, graphics, installation, video games.

For citation: Gavrilo D.M. (Anti-)utopian projects in contemporary russian art. *The Bulletin of Moscow State University of Culture and Arts (Vestnik MGUKI)*. 2022, no. 6 (110), pp. 15-23. (In Russ.). <http://doi.org/10.24412/1997-0803-2022-6110-15-23>

В современном российском искусстве мы можем наблюдать возрастающее количество проектов, развивающих традиции жанров утопии и антиутопии. Однако академических и дискурсивных текстов, готовых предложить обзор конкретных утопических и антиутопических произведений современных российских художников, не было обнаружено; большая часть из них посвящена осмыслению непосредственно концепций этих жанров, либо задействию данных терминов в качестве абстрактных понятий. Например, Сергей Епихин, рассматривая работы Анатолия Осмоловского, применяет по отношению к их ангажированности термин «воля к утопии». В контексте же практик Ю. Лейдермана, рефлексизирующего на тему физической смерти, Епихин задеиствует термин «утопия тела» [5]. Похожим образом поступает и Николя Бурио, обращаясь к термину «утопия сближения», когда приводит в пример работы, призывающие зрителя к взаимодействию и соучастию [3]. В предложенной же статье будут затронуты более конкретные и прямолинейные определения: «утопия» как синоним идеального общественного порядка, а «антиутопия», соответственно, как ее полная противоположность.

Статью следует считать попыткой научно структурировать и описать наиболее показательные утопические и антиутопические произведения современных российских художников – представителей разных жанров, убеждений и поколений, сравнив их произведения между собой без каких-либо критических оценок и симпатий по отношению к той или иной идеологии.

Материалом для ее написания стали анонсы выставок, интервью художников и документы Сети Архивов Российского Искусства. Деятельность группировки «ЗИП» была детально рассмотрена в цикле статей портала «Aroundart» под названием «Анатомия художественной среды», а проект «Мор. Утопия» группы Ice Pick Lodge был подробно изучен в работе О. С. Потаповой «Компьютерная игра в пространстве культуры».

Группировка ЗИП (Краснодар)

Прежде чем рассмотреть художественную стратегию и конкретные проекты коллектива, обратимся к истории его возникновения.

Еще в «нулевые» годы краснодарскими художниками предпринимались попытки проведения несогласованных выставок в заброшенных помещениях, а также – взаимодействия с муниципальными выставочными залами, сотрудничество с которыми не оказалось продолжительным. Так, пространство в музее им. Высоцкого, выделенное для молодых художников, оказалось закрыто под предлогом несоответствия пожарной безопасности, что вынудило художников приступить уличному, зачастую политически ангажированному, акционизму. За это время сложился круг единомышленников, преимущественно левых политических убеждений. На Краснодарском заводе измерительных приборов (ЗИП) художники арендовали пространство для мастерской и проведения выставок, а ряд найденных на бездействующем заводе атрибутов социалистической культуры в виде плакатов, инструментов и досок почета послужил



им материалом для создания инсталляций. Сохранившийся на заводе дух советского коллективизма органично дополнил левые политические настроения художников. После проведения первой выставки «Живой уголок» коллектив авторов назвал себя в честь завода, продолжив развивать линию утопических проектов уже более основательно. В своих последующих практиках художники будут задаваться вопросами о том, какие выводы можно извлечь из краха советской утопии. Какой может быть современная анархо-коммунистическая утопия, и возможно ли что-то изменить посредством самоорганизации? Обратимся к нескольким наиболее показательным проектам. Так, ярким примером их деятельности в сфере самоорганизации может послужить реализация без каких-либо денежных средств горизонтального фестиваля «Может!», проходившего в квартирах, галереях и на улицах города. Также в числе их проектов следует выделить самопровозглашенный Краснодарский Институт Современного Искусства, миссией которого изначально стала популяризация современного искусства, а после – работа с уже действующими молодыми художниками в рамках структурированной образовательной программы [1].

Выставка «Утопический скелет» была целиком посвящена теме утопии и представила ряд не нашедших своего воплощения проектов – как из личной истории художников, так и из истории мирового искусства. Художниками были показаны деревянные макеты скульптур, зданий и абстрактных объектов. Посыл же выставки заключался в том, чтобы собрать коллекцию маленьких личных утопий, каждая из которых может быть по-своему осуществима [4].

Работы другой выставки «Все включено» изображали огромный торговый центр – мир охранников и продавщиц, в котором попросту не существуют иные профессии. Со слов художников, их удивило то, что Краснодар является вторым городом после Лондона по числу торговых площадей. И тогда им пришла идея создания торгового центра, в котором жи-

вут, отдыхают и развлекаются исключительно представители двух профессий – продавцы и охранники. Из полотен складывалась панорама торгового центра, в котором проходит жизнь упомянутых героев. Столь необычный сюжет можно проинтерпретировать как утопию и как антиутопию: с одной стороны, в нем показана абсолютная идиллия, с другой – полная механизация человеческого труда в капиталистической системе [7].

Арсений Жилиев (Воронеж, Москва)

Арсений Жилиев позиционирует себя в качестве художника-исследователя, называя в качестве одного из своих средств выражения музейную экспозицию. Он находит положительную роль в рационализации, структурировании и бюрократизации творчества, считая, что тем самым искусство защищается от псевдонаучных, коммерческих и прочих ненужных влияний. В своих практиках Арсений Жилиев пытается довести эту рационализацию до максимума. Один из примеров – его ранняя инсталляция, включившая в себя распечатки и ксероксы – полуфиктивные документы деятельности студенческой группы Арсения «Пограничные Исследования». Оказался важен и сам контекст: проект был показан в 2006 году, в период расцвета ярмарок, на контрасте с колоритными живописными произведениями. После этого Жилиев переключается на производство фиктивного искусства, фокусируясь на переосмыслении модернистского и авангардного языка, косвенно обращаясь к темам утопии и антиутопии.

«Музей пролетарской культуры» – один из ключевых для Жилиева проектов, посвященный феномену нехудожественного музея. Жилиев подчеркивает схожесть подобного рода музеев с выставками современного искусства, выделяя интеллектуальный и исследовательский потенциал, сценографическую работу и не претендующие на возвышенность материалы. При этом – с отсутствием проявлений художественной ценности как таковой. Все это, по его мнению, становится

совокупностью того, что хотели сделать художники исторического авангарда. Жилиев пробует перенять эту методологию, задаваясь вопросом о том, как могла бы выглядеть история искусства после успешной пролетарской революции в недалеком будущем. Выставка напоминала среднюю советскую экспозицию, так как использовать визуализацию будущего, по мнению художника, было нерелевантно, будущее логично использовать лишь в качестве условности [12].

Отдельного внимания заслуживает и проект «М.И.Р.: Новые пути в сторону объектов», в котором Жилиев представил трехчастную экспозицию, поделенную на цвета российского триколора. Первый зал (красный) посвящен духовности, второй зал (синий) – культуре, и третий (белый) – обществу. Первый зал представил ряд вымышленных артефактов, принадлежащих придуманному религиозным культам, частично основанным на реальных. Основной экспонат зала – Челябинский метеорит, объект культового поклонения, положенный в основу выдуманного художником религиозного течения. Помимо метеорита было представлено видео с адептами данного культа. Экспликации утверждают, что видео не работа Жилиева, а действительно существующая документация. Второй зал был посвящен рассмотрению современной политической парадигмы России в качестве концептуального искусства. Третий и заключительный зал экспозиции был посвящен культуре и музеологии будущего в интерпретации художника [6].

Павел Пепперштейн (Москва, Прага)

Представитель московской концептуальной школы, писатель и художник Павел Пепперштейн, получивший известность в составе коллектива «Инспекция “Медицинская Герменевтика”», после распада группы сменил вектор своего творчества, отойдя от концептуалистских жестов в сторону эстетических поисков, декларируя кризис современного искусства и работая, по большей части, с акварельной графикой и иллюстрацией.

В контексте статьи отдельного внимания заслуживает серия его работ под названием «Город Россия». Здесь, прямо обращаясь к правительству, художник предлагает рассмотреть ряд своих фантазий, сочетающих урбанистические ландшафты, архитектурные и политические проекты. Более того, Пепперштейн настаивает на том, что «Город Россия» – политический, а не художественный проект. Автор предлагает проект строительства новой столицы России – города, который должен носить то же имя, что и страна. Название новой столицы должно дать всем россиянам ощущение того, что создаваемый город задумывается как квинтэссенция культурного наследия страны в облике новой столицы. Ее центр художник предлагает расположить ровно посередине пути из Москвы в Петербург. Пепперштейн отмечает, что это прекрасный край, богатый красивыми озерами, которые должны сыграть важную роль в урбанистическом ландшафте нового города. Его расположение между двумя старыми столицами, в свою очередь, должно положить конец спору Москвы и Петербурга об их статусе. Новая столица станет чадом двух старых, на первых порах находясь под совместным управлением мэрий Москвы и Петербурга.

Строительство города воплотит череду самых смелых, революционных архитектурных и инфраструктурных проектов, вовлекая большие инвестиции и становясь залогом стабильного экономического роста России. Утопический проект Пепперштейна должен стать символом будущего страны и реализации самых несбыточных мечтаний. Художник также отмечает, что в городе должен быть воссоздан изначально присущий нашей стране культ познания, духовных и научных поисков. Уважение к прошлому, религиям, языкам и традициям народов – как нашей страны, так и всего мира – должно идти рука об руку с авангардным сознанием, смотрящим в будущее и готовым на самые радикальные перемены.

Старые столицы, согласно работам Пепперштейна, тоже предстанут утопическими



проектами. По мере развития города Россия Москве и Петербургу будет присвоен музейный статус: каждый старый дом, каждый переулок и улица, каждый двор, каждое дерево, даже самые ветхие и функционально бессмысленные сооружения будут объявлены драгоценным достоянием народа, все перечисленное будет подвергаться постоянному уходу и реставрации. Население городов будут представлять религиозные, творческие и научные деятели страны. Жителями городов будут также и пенсионеры, желающие пожить на любимых улицах своего детства или, наоборот, молодежь, открытая ко всему прекрасному и необычному, чем для них и станут древние города [8].

Алексей Беляев-Гинтовт (Москва)

Как и Павел Пепперштейн, художник и архитектор Алексей Беляев-Гинтовт критически настроен по отношению к современному искусству. Он имея куда более неоднозначную репутацию в художественном сообществе ввиду своих антидемократических политических убеждений и работы с «большим стилем», отождествляемым с авторитаризмом. Сам автор называет свое искусство право-левым, сочетающим духовные традиции с социалистической справедливостью, а «обращение к великому прошлому» художник сплетает со «стремлением к великому будущему» (что также рифмуется и с проектом Пепперштейна). Гинтовт отстаивает евразийские идеи, стремясь отразить дух восходящей эпохи и приближающегося метанарратива [10]. Намекая на хрупкость утопической цивилизации, автор предложил резонансный проект под названием «Родина-Дочь», центральной работой в котором стала большая картина, изобразившая так и не построенный Дворец Советов с фигурой Аполлона вместо Ленина [2].

Отдельно же следует выделить его совместный проект с художником Андреем Молодкиным, фотографом Глебом Косоруковым и композитором Дмитрием Максимовичем Шостаковичем (внуком Д. Д. Шостаковича) «Новоновоосибирск». Важно отметить, что

сам Беляев-Гинтовт находился под идеологическим влиянием Э. В. Лимонова, а позже – А. Г. Дугина (первый, как известно, предлагал перенос столицы в Сибирь). Художники развивают эту идею, представляя утопический город Новоновоосибирск новой столицей и географическим центром Евразийской империи, которая должна прийти на смену нынешней России. Проект включил в себя три составляющие: монументальные картины, созданные А. Беляевым-Гинтовтом и А. Молодкиным шариковой ручкой на грунтованном холсте, постановочные фотографии «Монументы» Г. Косорукова и написанный Д. М. Шостаковичем марш «Наша победа». По мнению авторов, их произведения несут в себе стремление к тому, чтобы «десятилетия темного дионисийского безвременья сменились аполлонической ясностью». Что касается же сюжетов работ, то художники также смоделировали генплан Новоновоосибирска со зданием генного банка «Олимпия» и «Проспектом Чингисхана» [13].

Ice Pick Lodge (Москва)

Ice Pick Lodge – независимая студия разработчиков компьютерных игр. Создавая проекты, сильно отличающиеся от видеоигр в привычном нам понимании, авторы позиционируют свой контент как современное искусство. Впрочем включение независимых видеоигр в контекст современного искусства и показ в рамках музейных экспозиций не является редкостью, на основании чего можно рассмотреть одну из ключевых работ команды.

Так, проект студии Ice Pick Lodge «Мор. Утопия» был продемонстрирован в рамках первой международной биеннале «Искусство будущего», прошедшей в МАММ (Multimedia Art Museum, Moscow). Действие этой игры разворачивается в феодальном мире, органично объединившем эстетику средневековья, декаданса и сюрреализма. Охарактеризовать географическое и временное положение города не представляется возможным, упомянутое ранее слияние культурных контекстов характерно для более глобальных вещей: например, свойственные XX веку виды оружия

и лекарственных препаратов сосуществуют с древними паранауками, а западноевропейская эстетика и римо-католическая церковь здесь соседствуют со славянскими именами и фамилиями. «Мор. Утопия» – тот случай, когда жанр Антиутопии достигается не за счет деспотичного режима, а за счет неподвластной человеческим силам катастрофы: на город обрушивается пандемия так называемой «песчаной болезни», являющейся метафорой абсолютного зла, перед которым бессильна физическая война. Каждый час умирают десятки людей, а болезнь кажется врагом всемогущим, хитрым и, как следствие, непобедимым.

Немаловажной для сюжетной линии является башня под названием Многогранник. Это сложное левитирующее сооружение, неподвластное законам физики. Архитектор по имени Симон построил Многогранник для себя, но, пока он не понадобился, позволял играть там детям. На протяжении игры в конструкции обитают только дети, не пуская туда взрослых. Благодаря устройству Многогранника в него не может проникнуть никакое внешнее зло. Башня сконцентрировала в себе все самые светлые чувства – очарование детства, влюбленность, одержимость мечтой. Там нет ни смерти, ни болезни, ни скуки, ни любых проявлений негатива. Важно отметить, что на протяжении всей эпидемии не было зарегистрировано ни одного случая заражения внутри Многогранника.

В игре три протагониста, соответственно, три сюжетные линии, которые пересекаются друг с другом. Бакалавр медицинских наук Даниил Данковский, Артемий Бурах и девушка по имени Клара появляются в городе одновременно, каждый по своим личным причинам. По сути, Данковский представляет официальную медицину, науку, Артемий Бурах – знахарство и суеверия, а Клара пытается соединить эти две линии в одну. Каждый из героев видит ситуацию в городе по-своему, что и определяет несколько вариантов финала игры. На 12-й день игрок должен совершить выбор и попытаться спасти город или Многогранник.

Но важно даже не то, будет спасен город или Многогранник или же разрушено и то, и другое; важно некое письмо от абстрактных «всемогущих властей», которое по сценарию получает каждый из героев в день, предшествующий выбору. В этом письме назначается встреча с «властями», в ходе которой выясняется, что нет ни города, ни Многогранника, судьбу которых должен решить игрок, есть лишь песочница, в которой играют двое детей, на время оставленные родителями, и город построен из песка, Башня – перевернутая ваза, а персонажи – куклы.

Эту игру называли «симулятором тела»: ведь сам город, в котором происходят события, напоминал тело быка, и постоянно подчеркивалось, что он подобен живому организму. И существование его основано на тех же принципах, что и жизнь человека или животного. Проект «Мор. Утопия» взял многое из постмодернистского принципа построения сюжета, вобрав в себя множество отсылок и скрытого подтекста [11].

AES+F (Москва)

В завершении статьи следует упомянуть и «Исламский проект» группы AES+F – антиутопическую ситуацию порабощения западного мира исламскими радикалами. В числе фотоколлажей – изображение Статуи Свободы в парандже, шариатские наказания посреди Красной площади и минарет, дополняющий музей Гуггенхайма. Проект экспонировался в разных вариациях. Например, бутафорское турагентство с типичными предметами интерьера, в числе которых были упомянутые коллажи, напечатанные на кружках, плакатах, открытках и футболках. Второй же вариант – бедуинский шатер, внутри которого можно было расположиться на коврах и подушках, посмотрев напечатанные на шелке работы. Проект не следует отождествлять с исламофобией, его можно проинтерпретировать, скорее, в качестве иронии над массовой паникой, обострившейся ввиду актуальной для периода угрозы ваххабизма [14].



Заключение

В качестве итога сравним идеологический посыл в произведениях упомянутых авторов.

Переосмыслить потенциал социализма в XXI веке помогают работы Арсения Жиляева и группировки ЗИП. Жиляев, будучи убежденным марксистом, отмечает необоснованность западного музейного подхода в современном искусстве, находя преимущество советской музейной модели в демократизации культуры и просвещении всех слоев населения. Участники же Группировки ЗИП лишь отчасти ориентированы на переосмысление советского наследия, находясь под значительным влиянием идей анархизма и «новых левых», уделяя внимание преимущественно локальным утопиям, горизонтальным и образовательным инициативам.

Павел Пепперштейн создал поэтический образ, навеянный романтикой русского космизма и авангарда, но уже без политической ангажированности. Совмещая литературную деятельность с визуальным искусством, Павел создает множество утопических проектов, из которых «Город Россия» является наиболее показательным. Основной прием, используемый художником – деконструкция классической, модернистской и массовой культуры. Ему также свойственна психоделическая культура 60-х и духовные поиски, включая попытки примирить все существующие конфессии. Например, придуманная Павлом «Арка Будды в Иерусалиме» намерена внедрить в столицу трех мировых религий еще одну традицию, воздержавшись от порицаемого в исламе и иудаизме изображения идола и создав лишь очертания Гаутамы посредством пустого пространства внутри сооружения [9].

Неоевразийская идеологическая повестка отражена в творчестве Алексея Беляева-Гинтовта, провозглашающего себя сторонником и последователем идей А. Г. Дугина. Его творчеству свойственна

серьезность и неприятие любых форм постмодернистского пастиша. Традиционализм и социалистическая культура присутствуют в нем не в качестве образа, как это было у Пепперштейна, а уже в роли конкретного идеологического призыва. В его монументальных полотнах фигурируют символы, позаимствованные из античности, православия, русского авангарда и сталинского ампира.

Не ориентируясь на рейтинги и коммерческую успешность, Ice Pick Lodge выбрали видеоигру в качестве наиболее удобного жанра, позволяющего создать интерактивное произведение современного искусства. Именно формат компьютерной игры оказался способен вовлечь зрителя в многослойную сюжетную линию, сплетающую в своей визуальности сразу несколько художественных традиций. Проект «Мор. Утопия» аполитичен и намерен передать конкретное настроение – атмосферу выживания в феодальном мире во время пандемии, истребляющей человечество с невероятной скоростью. Развязка же сюжета вырисовывает открытый для интерпретаций символический образ, находящийся вне каких-либо идеологий.

Завершает предложенную линию «Исламский проект» группы AES+F, составленный из стереотипов западного общества, в 90-е и 00-е годы находящегося под угрозой исламистского сепаратизма и терроризма.

Как мы можем заметить, на сегодняшний день жанры утопии и антиутопии развиваются художниками абсолютно разного мировоззрения – как далекими от политики, так и убежденными социалистами, анархо-коммунистами, авторитаристами и демократами. Что же касается способов воплощения, то, как мы можем убедиться, современный (анти-)утопический проект может быть реализован посредством таких техник как инсталляция, живопись, графика, фотография, музыка и видеоигра.



Список литературы

1. *Анатомия художественной среды. Локальные опыты и практики: сб. ст. / Под ред. К. А. Зацепина. Самара: ООО «Медиа-Книга», 2015. С. 25–88.*
2. *Беляев-Гинтовт А. Родина-Дочь [Электронный ресурс]. URL: <https://www.timeout.ru/msk/artwork/113356>*
3. *Бурио Н. Реляционная эстетика. Постпродукция / Пер. с англ. А. Шестакова. Москва: Ad Marginem, 2016. 216 с.*
4. *Группировка ЗИП. Утопический скелет [Электронный ресурс]. URL: <https://russianartarchive.net/ru/catalogue/event/EBDTN>*
5. *Епихин С. Великая Утопия: опыт «пастеризации» хронотопа [Электронный ресурс]. – URL: <https://moscowartmagazine.com/issue/48/article/980>*
6. *Жиляев А. Artist talk [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=-zrITG4wCWY>*
7. *Коломийченко А. Арт-группировка «ЗИП» откроет выставку «Все включено» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.yuga.ru/news/319702/>*
8. *Пепперштейн П. В. Город Россия [Электронный ресурс]. URL: <http://www.artinfo.ru/ru/news/main/reppershtein-regina-2007.htm>*
9. *Пепперштейн П. В. Эпоха аттракционов / П. В. Пепперштейн. Москва: Ad Marginem, 2017. 320 с.*
10. *Петрик Г. Алексей Беляев-Гинтовт: Я, безусловно, право-левый [Электронный ресурс]. URL: <https://snob.ru/entry/203857/>*
11. *Потанова О. С. Компьютерная игра в пространстве культуры // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. 2010. № 4. С. 349–353.*
12. *Русский музей / Мраморный дворец. Проект «Новоновоосибирск» [Электронный ресурс]. URL: <http://rusmuseum.ru/marble-palace/exhibitions/the-project-novonovosibirsk/>*
13. *Шуйкова Е. В тридевятом царстве Арсения Жиляева [Электронный ресурс]. URL: <http://aroundart.org/2014/02/24/v-tridevyatom-tsarstve-arseniya-zhilyaeva/>*
14. *AES+F. Исламский проект [Электронный ресурс]. URL: <https://russianartarchive.net/ru/catalogue/event/EBKQF>*

References

1. *Anatomy of the artistic environment. Local experiences and practices: Sat. Art. / Ed. K. A. Zatsepina – Samara: ООО “Media-Kniga”, 2015. pp. 25–88. (In Russ.)*
2. *Belyaev-Gintovt A. Motherland-Daughter [Electronic resource]. URL: <https://www.timeout.ru/msk/artwork/113356> (In Russ.)*
3. *Burio N. Relational aesthetics. Post-production / Per. from English. A. Shestakova. Moscow: Ad Marginem, 2016. 216 p. (In Russ.)*
4. *Spare parts grouping. Utopian skeleton [Electronic resource]. URL: <https://russianartarchive.net/ru/catalogue/event/EBDTN> (In Russ.)*
5. *Epihin S. Great Utopia: the experience of “pasteurization” of the chronotope [Electronic resource]. URL: <https://moscowartmagazine.com/issue/48/article/980> (In Russ.)*
6. *Zhilyaev A. Artist talk [Electronic resource]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=-zrITG4wCWY> (In Russ.)*
7. *Kolomiichenko A. Art group “ZIP” will open the exhibition “All Inclusive” [Electronic resource]. URL: <https://www.yuga.ru/news/319702/> (In Russ.)*



8. Pepperstein P. V. City of Russia [Electronic resource]. URL: <http://www.artinfo.ru/ru/news/main/peppershtein-regina-2007> (In Russ.)
9. Pepperstein P. V. The era of attractions / P. V. Pepperstein. – M.: Ad Marginem, 2017. 320 p.
10. Petrik G. Aleksey Belyaev-Gintovt: I am, of course, right-left [Electronic resource]. URL: <https://snob.ru/entry/203857/> (In Russ.)
11. Potapova O. S. Computer game in the space of culture // Bulletin of the Nizhny Novgorod University. N. I. Lobachevsky. 2010. No. 4. pp. 349–353. (In Russ.)
12. Russian Museum / Marble Palace. Project “Novonovosibirsk” [Electronic resource]. URL: <http://ruseum.ru/marble-palace/exhibitions/the-project-novonovosibirsk/> (In Russ.)
13. Shuikova E. In the distant kingdom of Arseny Zhilyaev [Electronic resource]. URL: <http://aroundart.org/2014/02/24/v-tridevyatom-tsarstve-arseniya-zhilyaeva/> (In Russ.)
14. AES+F. Islamic project [Electronic resource]. URL: <https://russianartarchive.net/ru/catalogue/event/EBKQF> (In Russ.)

*

Поступила в редакцию 06.09.2022