

STANISLAV SHURIPA

LAPLACE GARDENS

ПРЕДИСЛОВИЕ

Марина Бобылева

Галерея «Триумф» представляет проект Станислава Шурипы «Сады Лапласа», в который войдут новая серия живописи, скульптуры и видео. Шурипа известен в качестве одного из ключевых интеллектуальных полюсов на художественной карте России. С 2006 года он не только преподает в Институте проблем современного искусства, но и создает мощное энергетическое поле вокруг этой школы и плеяды ее выпускников, имена большинства из которых сейчас известны всем, кто интересуется отечественной арт-сценой. Его лекции и тексты отражают интерес к актуальной философии, теории искусства и критической мысли. С 2007 года он активно работает и как куратор.

В своих картинах Шурипа исследует проблемы восприятия реального, изображая пространства, в которых фрагменты городского пейзажа соединяются с геометрическими структурами и объектами, обладающими неким тайным назначением. Его работы пропитаны ощущением катастрофы и темой постапокалипсиса, которую художник последовательно развивает с 2000-х годов не только в живописи, но и в инсталляциях и проектах, осуществленных в рамках деятельности Агентства Сингулярных Исследований (АСИ), которое художник основал совместно с Анной Титовой в 2014 году. Смешивая теории заговоров, паранауку и массовые страхи, Станислав Шурипа, один и как участник АСИ, конструирует альтернативное прошлое, невидимое настоящее и многочисленные версии будущего.

«Сады Лапласа» предлагают исследование реальности через футурологию и мультивариантность возможных сценариев развития истории. Основной сюжет выставки описывает мир, в котором сбываются предсказания научных фантастов: машины контролируют человечество, климат радикально изменяется, часть выжившего населения обитает под землей, а поверхность планеты покрыта тропическими джунглями

и заселена экзотическими и доисторическими животными. На границе природного и технологического существования человека возникает новый режим восприятия мира — через сражение двух сверхсуществ (демона Лапласа и демона Максвелла), создающих и разрушающих законы природы, историю и вселенные.

Сегодняшние времена, когда мы за считанные годы привыкли жить в состоянии постоянно сменяющихся друг друга кризисов и чрезвычайных происшествий, заставляют быть готовыми не только к апокалипсису, но и к тому, что будет после него. Проект Станислава Шурипы предстает как мысленный эксперимент, в рамках которого предлагается жить не завтрашним днем, а настроить оптику на послезавтра. В этой системе человек, как и зритель, находится в позиции наблюдателя за счет продвигающейся демонической битвы. Возможно, в конечном итоге ему останется только процесс созерцания бесконечно разворачивающегося горизонта, слегка видоизменяющегося от колебаний частиц и элементов.

6

7

FOREWORD

Marina Bobyleva

Triumph Gallery presents Stanislav Shuripa's *Laplace Gardens* project that will include a new series of paintings, sculptures and a video work. Shuripa is famous for being one of the key intellectual points on the Russian art map. Since 2006 he has been not only teaching at the Institute of Contemporary Art in Moscow, but also creating a powerful energy field around the school and its alumni, whose names are now known to everyone interested in the Russian art scene. His lectures and writings reflect on contemporary philosophy, art theory and critical thought. Actively works as a curator since 2007.

In his paintings Shuripa explores the problems of reality perception, portraying spaces in which cityscapes' fragments merge with geometrical structures and objects of mysterious function. The artist's works are full of the sense of disaster-related dread and post-apocalyptic themes that he has been thoroughly elaborating on since 2000s not only in painting, but also in the installations and projects carried out together with the Agency of Singular Investigations (ASI) founded by himself and Anna Titova in 2014. Mixing conspiracy theories, paranormal studies and popular fears, Stanislav Shuripa, both alone and as a member of ASI constructs an alternative past, an invisible present and multiple versions of the future.

Laplace Gardens offer a study of reality through futurology and multi-optionality of the history progress scenarios. The main storyline of the exhibition describes a world in which the predictions of science-fiction writers have come true: machines dominate the man, the climate radically changes, a part of the survivors' population lives underground, and the planet surface is covered in rainforests and inhabited by exotic and prehistoric animals. On the border between the natural and the technological existence of humanity occurs a new system of perception—through the battle of two superbeings, the Demon of Laplace and the Demon of Maxwell, who destroy and create the laws of nature, history and the universes.

Today, when we have grown used to living in successive crises and emergencies in a matter of years, makes us prepared not to only for the apocalypse, but also for what comes afterwards. Stanislav Shuripa's project comes as a thought experiment that suggests focusing one's vision not on the tomorrow, but on the day after it. In this system, a person, like the viewer, exists in the position of the observer of the ongoing demon battle. Contemplating the endlessly unfolding horizon that changes slightly from the particles' and elements' vibrations could be the only thing left.

8

9

САДЫ ЛАПЛАСА

Станислав Шурипа

Жизнь образов — игра. Они появляются и исчезают в любой точке каждую секунду, двигаются и работают, растут, становятся ярче, плотнее, растворяются и затухают, а на их месте уже расцветают множества новых. И каждый из них несет в себе знание. В нем и заключена сила образов, этих элементов волшебного интерфейса культуры: с их помощью можно управлять изображаемым.

За каждой картинкой поблескивает другая, слой за слоем: кажется, что вселенная образов бесконечна. Эластичные, они скользят по обломкам Современности. Этот карнавал фантомов призван затмить собой другую сцену, где образы укладкой разговаривают между собой. Их беззвучная речь дает о себе знать на срезах и изломах образности, в пробелах между знаками, слепых пятнах культурных оптик, на оборотной стороне привычных вещей.

В глубинах мирового океана образов скрыты заброшенные основания, полустертые следы первопринципов: круги, прямые, квадраты — периодическая система форм, рельсы алфавитного письма, арматура универсальной грамматики. За вуалью визуального — квантовая спутанность, скромное обаяние встречи головоногого исполина и букета ядерных боеголовок в городских купальнях Р'льеха.

О чем шумят цифровые волны? О том, что скоро все изменится. Как и было предсказано, миром будут править машины. Глобальное потепление превратит среднюю полосу в тропики; Москва, Рязань и Вышний Волочек покроются джунглями. Большинство людей переберется жить под землю, в комфортабельные моногорода, построенные в гигантских кавернах по проектам лучших архитекторов. В этих оазисах с искусственным климатом жителям останется лишь релаксировать и выплачивать машинам небольшой либидинальный налог.

Покинутые мегаполисы станут аренами ликования живой природы: теперь в них будут жить тигры и обезьяны, тапиры, колибри и птеродактили. Самые отважные из людей, оставшись на поверхности, сбиваются в племена охотников-собирателей. Эти первопроходцы изобретательны и хитроумны: из найденных материалов — камня и пластика, стекловаты, дюралюминия и графена — они создают новую материальную культуру. Следы их жилищ и орудий далекие потомки будут находить и в джунглях русского Севера, и в знойных пустынях Нечерноземья.

Скорее всего, новые воззрения на природу вещей зародились именно среди этих охотников-собирателей. В центре их картины мира — нескончаемый поединок между двумя могучими существами. Эти светлые сущности — воплощения различных модальностей знания, поэтому их имена были позаимствованы из точных наук: демон Лапласа и демон Максвелла. Демон Лапласа — дух единства и тотальности, всемирная машина абсолютного знания, видящая все будущие сценарии и ситуации. Его соперник — посланец Максвелла, дух дифференциации, повелитель волн, пульсаций и течений.

Новая реальность — дождевые леса на руинах проспектов, небоскребов и спальных районов, переход от цифровой культуры к устной, от онлайн-шопинга к охоте и собирательству, неоанимизм и теллурический урбанизм — лишь мимолетные эффекты и эфемерные моменты Большой Игры двух духов. Правила этого поединка сложны и запутаны; соперники сражаются на множестве самых разных полей, задействовав мириады комбинаций, стратегических ходов и тактических уловок. Жонглируя гиперобъектами, паттернами и конstellляциями, законами природы и истории, пространствами, эпохами и зонами, они создают мозаичные и текучие миры, вспыхивающие и угасающие, как пиксели над темной бездной экрана.

10

11

LAPLACE GARDENS

Stanislav Shuripa

The life of images is a game. They appear and disappear everywhere and every second, they move, work, grow, become brighter and denser, dissolve and fade, replaced by a multitude of newly blooming images. Each of them carries an internal knowledge. This knowledge is the source of their power, these elements of the magical interface of culture: they enable us to control the subject matter.

There is another picture looking through each given image, layer over layer—it seems that the universe of images is infinite. Elastic, they glide over the wreckage of the Modernity. This carnival of phantoms serves to overshadow the other scene where the images are tacitly talking among each other. Their silent speech manifests at the rough edges and fractures of the imagined, in the spaces in between characters, the blind spots of cultural optics, on the reverse side of familiar things.

The depths of the world ocean of images conceal the abandoned foundations, half-erased traces of the first principles: circles, lines, squares—a periodic system of forms, the tracks for alphabetic scripture, the reinforcement bars of the universal grammar. Beyond the veil of the visual is quantum entanglement, the discreet charm of the encounter between the cephalopod giant and a bouquet of nuclear warheads in the city baths of R'yeh.

What are digital waves hissing about? About the global changes soon to come. As was predicted, the world is to be reigned by machines. Global warming will transform moderate climates into tropical areas; Moscow, Ryazan and the town of Vyshny Volochyok will be covered in rainforest. Most of the people will move to live underground, to comfortable mono-cities built into gigantic caverns and designed by the best architects. These climate-controlled oases leave nothing for the residents but to relax and pay small libidinal taxes to the machines.

The abandoned metropolitan cities will become the domains of triumphant nature, now inhabited by tigers and monkeys, tapirs, hummingbirds and pterodactyls. The more courageous individuals will stay overground and flock into hunter-gatherer tribes. These pioneers are ingenious and smart: they use found materials—stone and plastic, glass wool, duralumin and graphene—to build a new material culture. The remains of their houses and implements will be discovered by future generations both in the jungle of Russian Far North and in the scorching deserts of Non-Black Soil Zone.

It is likely that the new outlook on the nature of things emerged in these hunter-gatherer societies. The centrepiece of their worldview is the eternal battle of two powerful beings. These light beings are embodiments of different modes of reason, hence their names borrowed from hard sciences: the Demon of Laplace and the Demon of Maxwell. The Demon of Laplace is the spirit of unity and totality, the global machine of absolute knowledge that has insight into all future scenarios and situations. Its opponent, the envoy of Maxwell is the spirit of differentiation, the master of waves, pulses and currents.

The new reality—rainforests covering the dilapidated avenues, skyscrapers and residential developments, the transition from the digital to oral culture, from online shopping to hunting and gathering, the neo-animism and telluric urbanism—are merely the fleeting effects and instances of the Great Game of the two spirits. The rules in this battle are complex and intractable, the opponents engage in a variety of different arenas employing myriads of schemes, strategic moves and tactical ploys. Juggling with hyperobjects, patterns and constellations, the laws of nature and history, spaces, eras and eons, they create mosaic and flowing worlds that light up and cut out like pixels over the dark abyss of the screen.

12

13

ВЕЧНО ПОВТОРЯЮЩИЙСЯ МИР ПОД ПРИСМОТРОМ МАШИН

Сергей Гуськов

Всякая дистопия предполагает строгие правила. Не бывает вселенной без законов. Поняв их хотя бы интуитивно, можно по нескольким деталям достроить весь прочий ансамбль конкретного мироздания. Редкие творцы новых миров смогли обхитрить неумолимые закономерности художественного нарратива, за соблюдением которых зорко следят читатели и зрители (а то и критики с исследователями). Они с удовольствием ловят авторов на противоречиях.

Обычно успешнее оказывается тот, кто не особо сильно меняет имеющийся в распоряжении мир, лишь плавно смещает акценты, чуть усиливает или, наоборот, ослабляет уже действующие процессы. Радикальное же отделение дистопии от текущей версии реальности требует от создателя выдержки, даже дисциплины, и ума шахматиста, как, например, у Жюль Верна. Но есть и альтернатива: не строить мир заново в мельчайших деталях или досконально описывать руины, а прочертить несколько пунктирных линий, набросать возможности, словно это туманные видения, — такую стратегию выбирает Станислав Шурипа.

В «Садах Лапласа» человечество настигает климатическое возмездие. Из-за резкого потепления тропики сместились к северу (в том числе на территорию России), а умеренный пояс ушел в воды Арктики, экватор же и прежние тропики, видимо, выжгло. Уровень мирового океана поднялся, обширные прибрежные районы затопило. Человечество разделилось на тех, кто подчинился искусственному интеллекту и ушел под землю, в бездумный, но благоустроенный рай машин, и тех, кто остался на поверхности планеты. Последние не стали восстанавливать города, но все же заходят в них, чтобы добыть кое-какие ресурсы. Кочевники, они перемещаются по джунглям и пустыням там, где некогда располагался приснопамятный Хартленд. Их нравы суровы и аскетичны, а жизнь — постоянная борьба за выживание. К тому же без излишеств.

У Герберта Уэллса изнеженные потомки высших классов жили под солнцем, а превратившиеся в каннибалов пролетарии ушли в андеграунд, время от времени делая оттуда вылазки за добычей. Сегодняшняя фантастика развивает эту гипотезу — правда, баловни судьбы теперь обитают скорее на околоземной орбите, подальше от замусоренной Земли и ее нищих обитателей. О том, что такой прогноз вполне вероятен, часто повторяют футурологи. Создаст какой-нибудь Илон Маск все необходимое для межпланетных полетов и жизни в космосе — элита тот час нас бросит.

В мире Шурипы все наоборот. Он обращает внимание на другие знамения времени. Последние годы планету активно копают, в нее вгрызаются, создают хорошо защищенные бункеры, целые дворцы в толще земной коры. Космос далеко, слишком долго ждать его покорения, а в почву, в пещеру, в норку тянет животная память в человеке. Пусть это укрытие и контролируется теперь умными машинами. Но ведь так и должно быть. Популярная эзотерика обещала нам сокрытые в пещерах Шамбалу и Агартху, оберегающие древнюю мудрость; подземные пустоты, где обитает грядущая раса, обладающая могущественной энергией Врил; полуую землю с морями и континентами, где благодаря солнцу-ядру вечно длится день, где живут боги и сверхчеловеки, а существование полно невиданных возможностей. С поправкой на современные мифы там должны разместиться серверы с самым передовым софтом, обретающим черты живого существа.

Казалось бы, ИИ должен поднять людей до уровня богов. Но тут у художника как раз нет разногласий с теоретиками технологической сингулярности. Для развитых машин человечество представляет собой всего лишь животных — отброшенную ступень эволюции. И именно бестиальное в человеке они и будут развивать. Не из коварства или зависти, а скорее с сочувствием — такой анти-«Франкенштейн». Возможно даже занесут вид *Homo sapiens* в какую-то свою красную книгу. Развратят и деинтеллектуализируют людей, просто удовлетворяя их потребности. Не так ли действуют на нас технологии? И вот, став, прямо как в «Матрице», послушным источником энергии для ИИ, половина человечества закроется в идеальных подземных городах.

Эта герметичность на первый взгляд смущает. По версии Станислава Шурипы, две цивилизации будущего не пересекаются. Потомки горожан закольцовываются в вечно

повторяющейся жизни под присмотром машин, из которой их, собственно, никто и не собирается выдергивать. Казалось бы, зачем тогда тратить время и описывать тупиковую линию сюжета, раз ясно, что автора больше интересуют динамичные человеческие сообщества на поверхности планеты. Но в данном случае образ важнее нарратива. Ведь, как уже было сказано, Шурипа делает ставку на намеки. Догадки и выводы — дело зрителя. Именно он должен дофантазировать опущенные подробности, чтобы собрать в голове цельную историю. Что, конечно, рискованно, учитывая вынесенное вовне воображение у современного человека — оно где-то онлайн, его всегда создает кто-то другой.

А что же кочевники, охотники и собиратели, первопроходцы и следопыты, унаследовавшие Землю? Им открывается мутирующий на глазах мир, порождающий новые виды растений и животных. Сам же человек, вероятно, тоже меняется¹. В условиях сокращения человеческой популяции и поддержания такой ситуации в течение столетий должна была бы возродиться мегафауна и мегафлора. Вымирающие на начало XXI века виды расплодились бы, а в добавок к ним появились бы новые (и забытые старые). Вслед за значительным увеличением площадей лесов повсеместно распространились бы крупные травоядные, которые, в свою очередь, подстегнули бы взрывной рост популяций гигантских хищников. В океане, возможно, самом большом за историю планеты, вообще происходили бы настолько фантастические мутации, что нынешнее человечество его бы просто не узнало.

По нашим сегодняшним меркам, будущий народ кочевников потерял внешнее изящество. Но что касается религии, которую Шурипа дает тоже кратко, редкими штрихами, мы видим довольно любопытную культурную надстройку. У охотников-собираателей нет зла — ни персонализированного, ни абстрактного. Зато есть два созидательных божества, дополняющих друг друга, но и соперничающих — демон Максвелла и демон Лапласа. Такая модель порождает парадоксальный динамизм на пустом месте, как в пресловутой «борьбе хорошего с лучшим». Такой вечный двигатель сюжета. Оба демона, взятых из остатков научного знания былых эпох, отвечают за порядок. Просто один представляет аналитический подход, а другой — синтетический.

«Сады Лапласа» черпают густыми горстями вдохновение из «долгого XIX века». Период этот, по большому счету,

¹ В фантастической эпопее о развитии человечества на тысячу лет вперед, экспериментальном романе Альфреда Дёблина «Горы моря и гиганты», написанном в 1924 году, так и происходит: одни люди, желая всемогущества, становятся монстрами-сверхчеловеками, других превращают в «башни», состоящие из сплетенных на клеточном уровне живых существ разных царств и видов.

должен быть хорошо понятен современному человеку. Инструменты, позволяющие функционировать воображению что современного горожанина, что лондонца в правление королевы Виктории, не сильно изменились. У нас «Википедия» и Google, у них Британская энциклопедия и многочисленные справочники. У нас телесериалы и кинофраншизы, у них толстые романы, печатавшиеся по частям в журналах. У нас и у них большая игра великих держав, вездесущий национализм, завораживающий научно-технический рывок и взрыв эмансипаторных движений. Восстание масс, самонадеянность элит, титанизм в культуре и науке, морализм в обществе. Люди полагают, что избавились от предрассудков прошлого, но порождают мифы пострашнее умирающих религий.

Именно поэтому в качестве обертки для этой истории будущего Станислав Шурипа обращается к музейному формату — условно говоря, диораме. Зритель ждет, когда же обе представленные цивилизации сойдутся в некоем взаимодействии, но ничего такого не происходит. Прошлое опрокидывается в будущее, там показывается Атлантида, которая на проверку оказывается фейком. Музей наполнен обманом. Ожидания не оправданы. Никакой морали, никакого важного урока. Что же происходит? Розыгрыш? Провокация? И все же художник вносит в эту экспозицию собственную страсть и иронию. Понемногу отрывая от своего тела по кусочку и вкладывая их в произведения, напитывая его кровью, автор себя медленно умерщвляет. Искусство же оживает. И как тот самый ИИ, начинает действовать по своему разумению, недоступному людям.

THE LOOP OF REPEATED LIVES SUPERVISED BY MACHINES

Sergey Guskov

Any dystopia presupposes strict rules. Having grasped them, it is possible to reconstruct the rest of that particular world. A rare creator of new worlds would be able to bypass the relentless conformity of the artistic narrative—enforced eagerly by readers and viewers. They delight in pointing out the author’s inconsistencies.

Better success usually comes to those who do not change the existing world too much and merely shift the focal points, merely amplify or attenuate the processes already ongoing. A radical decoupling of a dystopia from the current version of reality requires of the author a certain self-possession and a chess-player mind, for example, the one like Jules Verne had. Yet, there is an alternative: not to recreate a world from scratch with all minutia and detail, but to make a cursory outline, sketch some possibilities, akin to hazy apparitions—and this is exactly the strategy pursued by Stanislav Shuripa.

In *Laplace Gardens*, climatic revenge catches up with the humanity. After a steep increase in temperature, the tropical climate shifts north (including into Russia), and the moderate climate is pushed further up into the Arctic. The humanity is divided into people who resigned to artificial intelligence and went underground, into the mindless but comfortable machine heaven, and people who remain overground. The latter do not rebuild the cities, visiting them only occasionally to secure some resources. Nomads, they roam the jungle and deserts, where the memorable Heartland once used to be. Their ways are tough and austere, their life is a never-ending struggle for survival. There is no place for immoderacy.

In H. G. Wells, the spoilt descendants of the upper classes live under the sun, and the proletariat had turned into cannibals and gone to live underground, making occasional raids up to get some loot. Present-day science fiction builds on this hypothesis, but the spoilt classes now inhabit the near-Earth orbit, further

removed from the polluted Earth and its dispossessed residents. This gets reversed in Shuripa's world. He highlights other attributes of our time. The recent years saw more that intense digging, constructing secure bunkers and entire palatial estates underground. Outer space is too far away, whereas soil, caves, holes allure us through some primeval memory. Even if this shelter is now controlled by intelligent machines. But this is how things should be. Popular esotericism promised us the wisdom of Shambhala and Agartha hidden in deep caves; subsurface cavities inhabited by the coming race in possession of the powerful energy of Vril; hollow Earth with entire seas and continents. Adapted to contemporary mythology, this would be where cutting-edge software runs on numerous servers and develops characteristics of a living being.

It would seem that AI should elevate people to the level of gods. However, here the artist is aligned with the theories of technological singularity. From the perspective of advanced machines, the humanity is just another animal species—a past stage in the evolution. So they will foster the bestial in us. Not out of cunning or envy, but out of sympathy. They might even include *Homo sapiens* on some kind of red list of threatened species. They will pervert and deintellectualize people just by satisfying their needs. Then, just like *The Matrix* shows, having become an obedient source of power for AI, half of humanity will confine itself to ideal underground cities.

According to Stanislav Shuripa, the two future civilization do not cross paths. Children of the urban dwellers stay in the loop of repeated lives supervised by machines. Why would an author then waste time on narrative this dead-end storyline, where he is clearly more interested in the dynamic human communities overground. But the image is more important than the narrative here. Once again: Shuripa relies on hints. Speculations and conclusions are left to the audience. It is the viewer who has to fill in the gaps. Which is, evidently, rather risky given that the imagination of a modern person is outsourced—it exists online, always generated by someone else.

Back to the nomads, hunters and gatherers, who have inherited the Earth. What happens to them? A visibly mutated world unfolds before their eyes, continuously generating new species of plants and animals. The man himself is, probably, changing too¹. Amid a decline of human population over several centuries, megafauna and megaflore is likely to reemerge. The species bordering extinction at the turn of the 21st century would spread again, supplemented by new and old ones. Following the expansion

¹ The science fiction epic by Alfred Döblin *Berge Meere und Giganten* (1924) is an experimental novel describing the development of humanity 1000 years into the future. The same happens there: some people are striving for absolute power and become overman monsters, others are turned into “towers” that comprise living beings of different genera and kingdoms intertwined on cell level.

of forests, large herbivores would rise in numbers, which would, in turn, lead to an explosive growth in the population of large predators. As for the ocean—potentially at its largest ever—the mutations would be so out of this world that we would not have recognized it at all.

The nomad people would have become completely inelegant to our eyes. The religion, however—also outlined sparsely by Shuripa—would acquire a curious superstructure. The hunter-gatherers know no evil, neither personalized, nor abstract. In its stead they have two creator deities that complement each other and compete: the Demon of Maxwell and the Demon of Laplace. This model induces a paradoxical dynamism out of thin air. This is the perpetual driver for the narrative. Styled after the remnants of the past scientific knowledge, the two demons are responsible for order. One embodies the analytical approach, and the other embodies the synthetic approach.

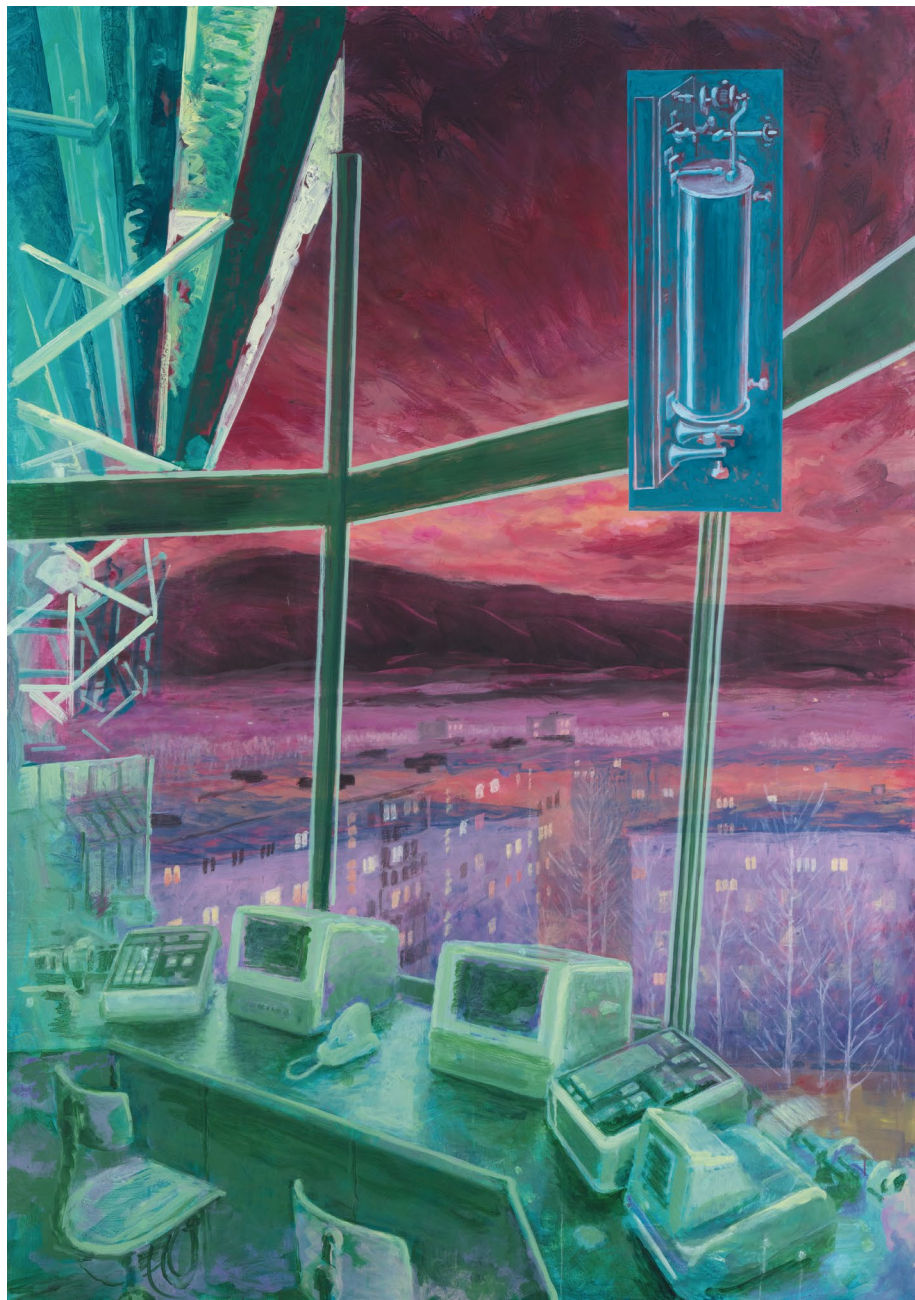
Laplace Gardens are amply inspired by the “long 19th century.” The period that generally should be well understood by the modern man. The mechanics enabling imagination have remained virtually unchanged between a modern urban citizen and a Londoner in the Victorian era. We have Wikipedia and Google, they had the Encyclopaedia Britannica and numerous reference books. We have TV series and movie franchises, they had magazines with long-form novels published in instalments. We both have the Great Game of superpowers, ubiquitous nationalism, fascinating leaps of technology, and explosive popularity of emancipation movements. Mass upheavals, arrogance of the elites, titanism in culture and science, moralism in the society. People believe that they have overcome the prejudices of the past but continue to produce myths that are more terrifying than the waning religions.

This is why Stanislav Shuripa goes for the museum format as the packaging for this story of the future—a diorama, if you will. The audience anticipates some interaction between the two civilizations, but this never happens. The past spills into the future, and an Atlantis crops up only to be proven a fake. The museum is full of deceit. Expectations are subverted. There is no moral or teachable moment. What is going on? A prank? A provocation? Or does the artist infuse this exposition with own passion and emotion. Gradually, piece by piece tearing it from his own body, nourishing it with his blood, the author slowly mortifies himself. The art, though, is thus coming alive. Just like that AI, it starts to act at its own discretion beyond human comprehension.



Другая Земля
2020
Холст, акрил
200 × 150 см

Another Earth
2020
Acrylic on canvas
200 × 150 cm



Наблюдатели
2020
Холст, акрил
200 × 140 см

Observers
2020
Acrylic on canvas
200 × 140 cm

22

23



В ожидании новых данных
2020
Холст, акрил
200 × 140 см

Waiting for New Data
2020
Acrylic on canvas
200 × 140 cm

24



Большой уменьшитель
2020
Холст, акрил
200 × 140 см

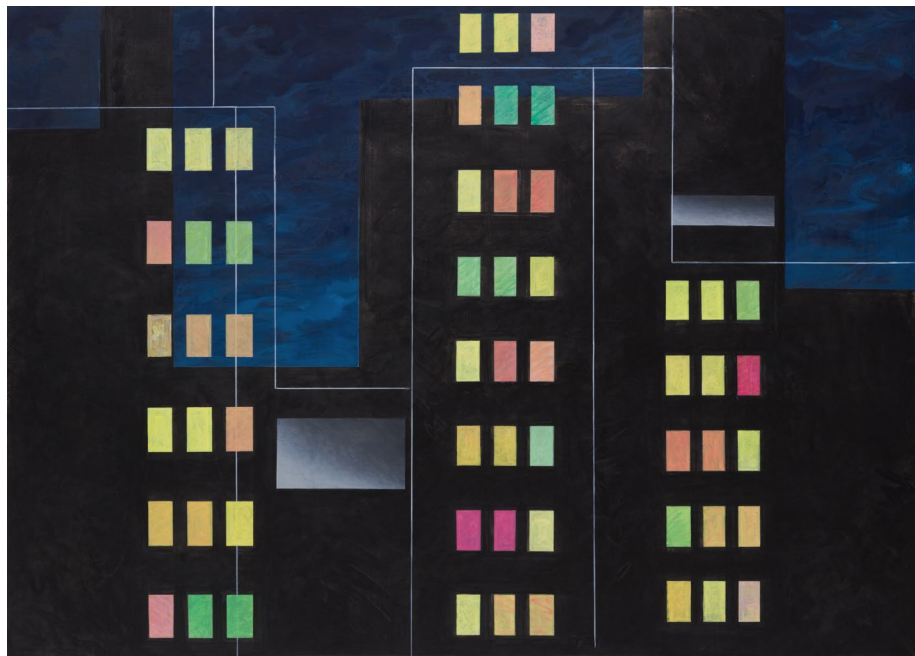
Large Reductor
2020
Acrylic on canvas
200 × 140 cm

25



В лесу
2020
Холст, акрил
116 × 142 см

In the Forest
2020
Acrylic on canvas
116 × 142 cm



26

27

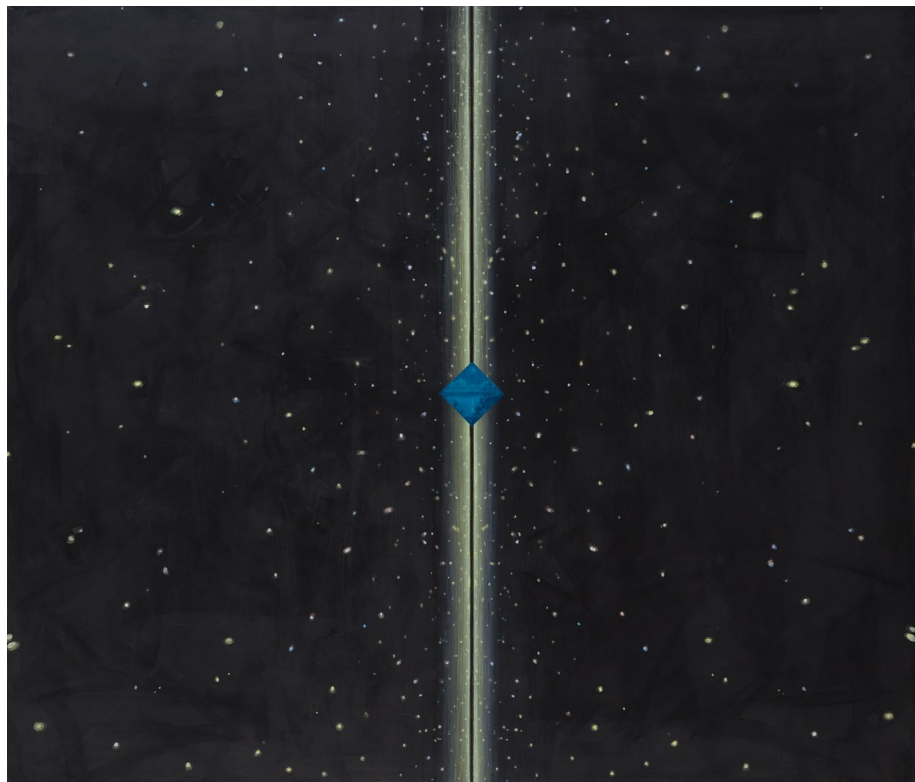


Темный город
2020
Холст, акрил
116 × 162 см

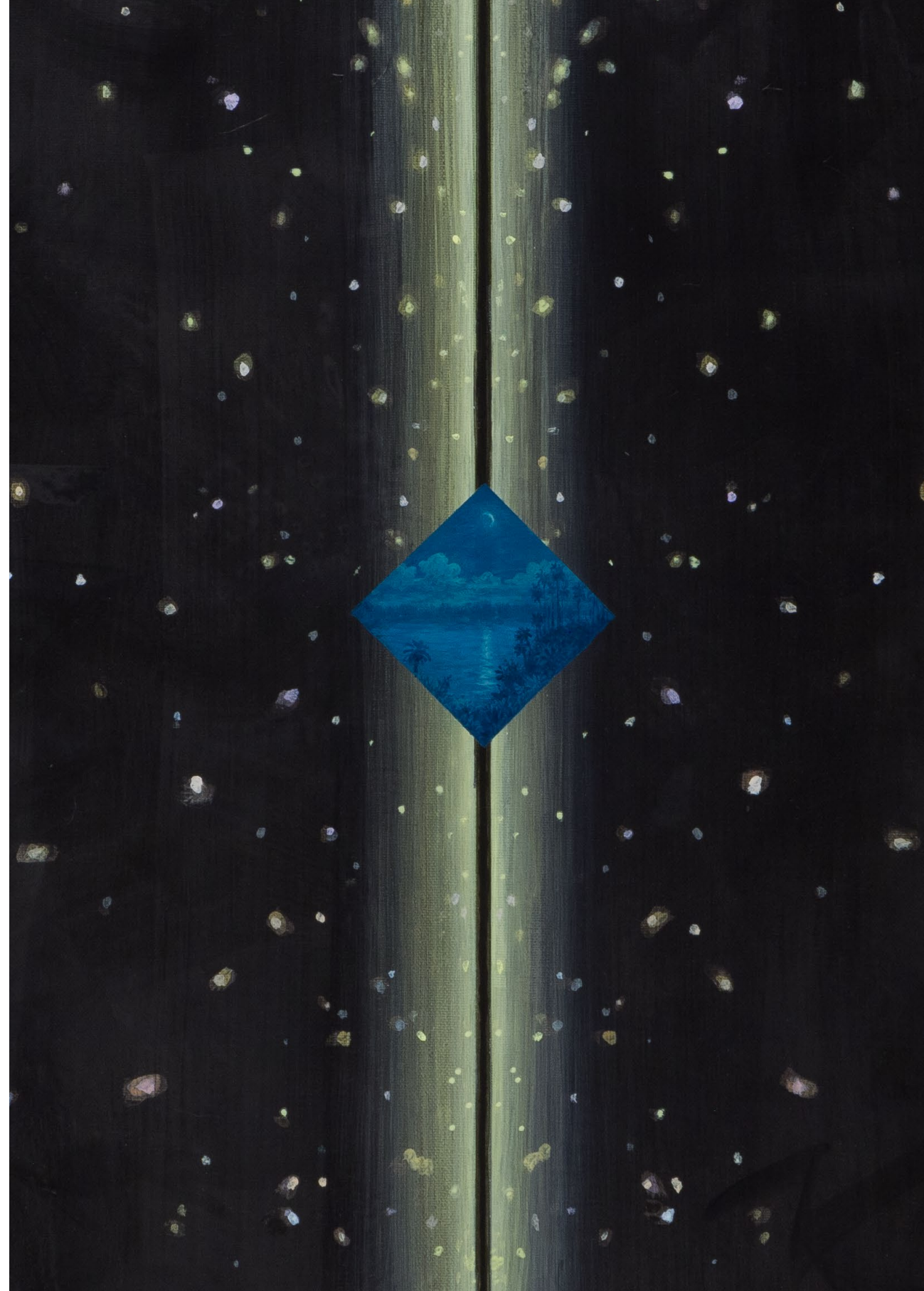
Dark City
2020
Acrylic on canvas
116 × 162 cm

Новостройка (Переходы)
2020
Холст, акрил
100 × 126 см

New Building (Fire Escapes)
2020
Acrylic on canvas
100 × 126 cm



У берега
2020
Холст, акрил
120 × 140 см

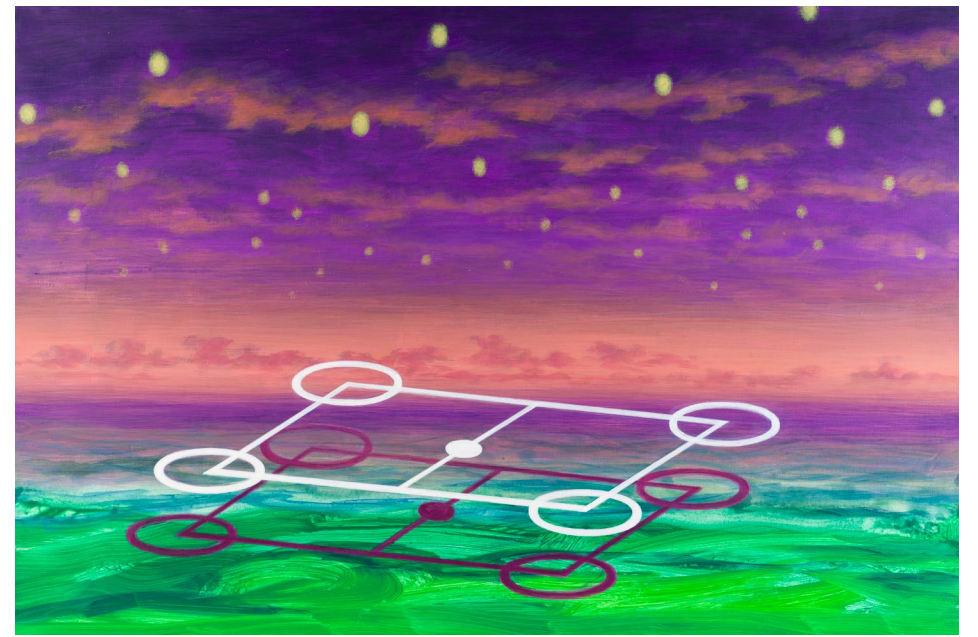


By the Shore
2020
Acrylic on canvas
120 × 140 cm



Реконструкт
2020
Холст, акрил
82 × 71 см

Reconstruct
2020
Acrylic on canvas
82 × 71 cm



Принцип достаточного основания
2020
Холст, акрил
80 × 120 см

The Principle of Sufficient Reason
2020
Acrylic on canvas
80 × 120 cm



Палатки (За городом)
2020
Холст, акрил
100 × 83 см

Tents (Outside the City)
2020
Acrylic on canvas
100 × 83 cm

32

33



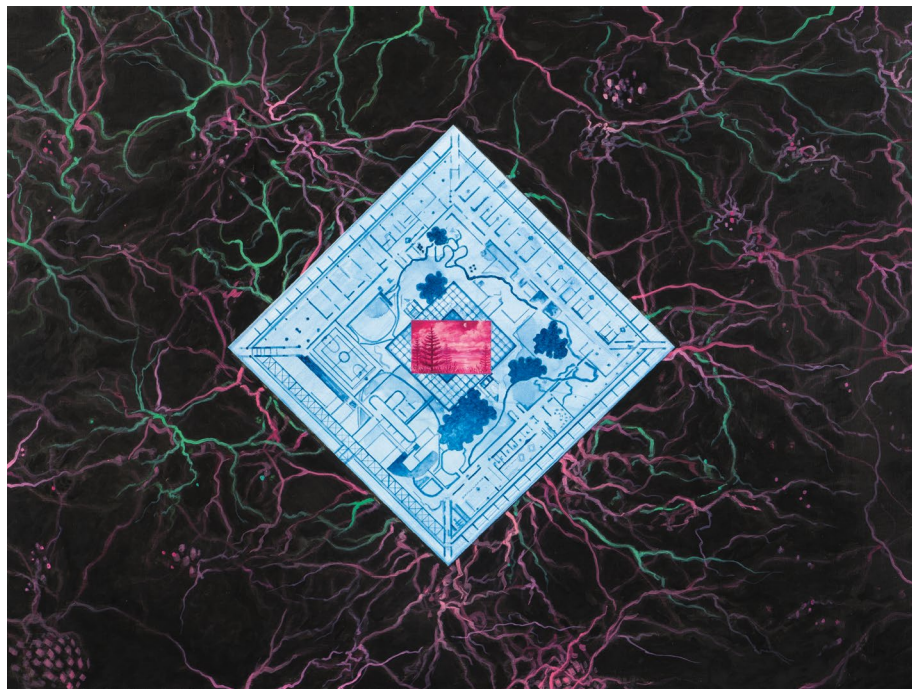
Периметр
2020
Холст, акрил
100 × 86 см

Perimeter
2020
Acrylic on canvas
100 × 86 cm



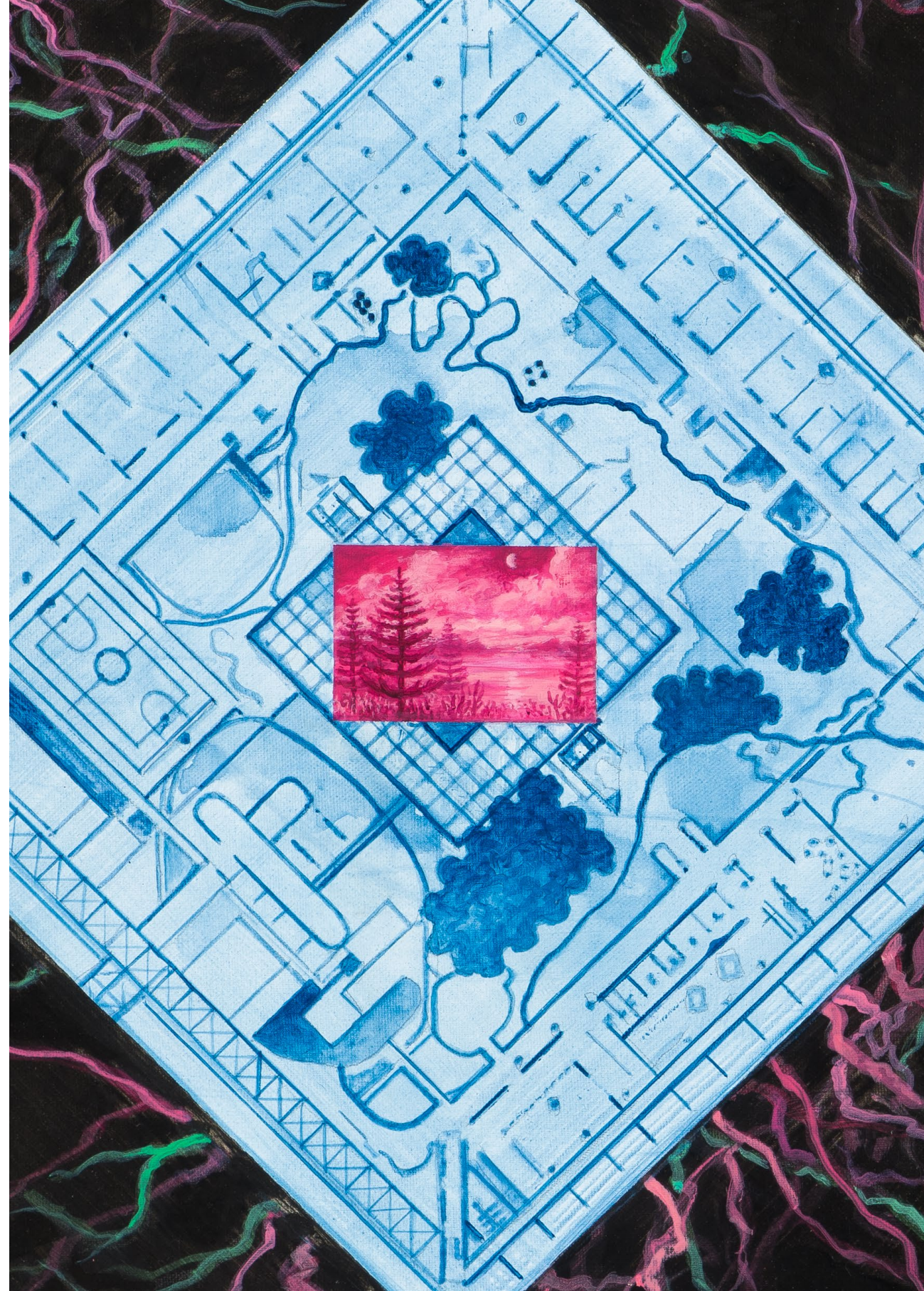
Эффект бабочки
2020
Холст, акрил
62 × 222 см

Butterfly Effect
2020
Acrylic on canvas
62 × 222 cm



Сибирская пирамида
2020
Холст, акрил
75 × 100 см

Siberian Pyramid
2020
Acrylic on canvas
75 × 100 cm





Вход
2020
Холст, акрил
75 × 100 см

Entrance
2020
Acrylic on canvas
75 × 100 cm

38

39



Выход
2020
Холст, акрил
75 × 100 см

Exit
2020
Acrylic on canvas
75 × 100 cm



Производственный комплекс
2020
Холст, акрил
75 × 100 см

Manufacturing Complex
2020
Acrylic on canvas
75 × 100 cm

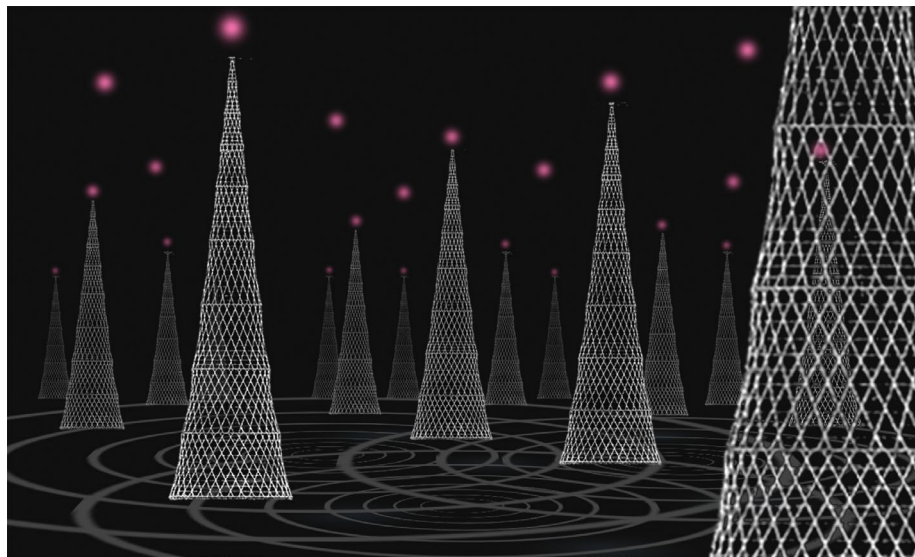
40

41



Бегство из мегаполиса
2020
Холст, акрил
116 × 141 см

Escape from Megapolis
2020
Acrylic on canvas
116 × 141 cm



Битва вертоградарей
2020
Видео
8'

Battle of Vertogradars
2020
Video
8'

42

43



Труженики моря
2020
Алюминий, пигмент
35 × 28 × 28 см

Toilers of the Sea
2020
Aluminium, pigment
35 × 28 × 28 cm

Издание приурочено к проекту Станислава Шурипы
САДЫ ЛАПЛАСА
25 декабря 2020 — 24 января 2021

ГАЛЕРЕЯ «ТРИУМФ»

Емельян Захаров, Дмитрий Ханкин, Вера Крючкова, Ольга Ковачева,
Марина Бобылева, Михаил Марткович, Кристина Романова, Григорий Мелекесцев,
Валентина Хераскова, Алексей Шервашидзе, Владимир Чуранов, София Ковалева,
Константин Алявдин, Наиль Фархатдинов, Никита Семенов, Анастасия Лебедева,
Полина Могилина, Александра Высоцкая, Артур Князев, Мария Савельева,
Кристина Павлова, Ксения Лукьянова, Ирина Литвякова, Анастасия Дымова

КУРАТОР

Марина Бобылева

РЕДАКТОР

Артур Князев

**КАТАЛОГ, ВЕРСТКА
И ПОДГОТОВКА К ПЕЧАТИ**
Анастасия Дымова

ДИЗАЙН ВЫСТАВКИ

Анна Титова
Олег Мельников

ПЕРЕВОД

Федор Махлаук
Маруся Ревазова

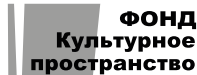
ТЕКСТЫ

Марина Бобылева
Сергей Гуськов
Станислав Шурипа

КОРРЕКТОР

Александр Образумов

При поддержке



Медиапартнер



Особая благодарность Антону Ерунцову за искреннюю и бескорыстную
поддержку деятельности галереи «Триумф».

Тираж 500 экз. Отпечатано в типографии «Август Борг».
ISBN 978-5-6043737-6-7

Все права защищены. Предоставленные материалы и их фрагменты не подлежат воспроизведению,
тиражированию, любого вида распространению, размещению в Интернете без письменного согласия
правообладателя и издателя данного каталога.

Работы © Станислав Шурипа
Тексты © Авторы
© Галерея «Триумф», 2020
© Анастасия Дымова, 2020 (дизайн)
Не для продажи

Edited on the occasion of the project
LAPLACE GARDENS by Stanislav Shuripa
December 25, 2020 — January 24, 2021

TRIUMPH GALLERY

Emeliyan Zakharov, Dmitry Khankin, Vera Kryuchkova, Olga Kovacheva,
Marina Bobyleva, Mikhail Martkovich, Kristina Romanova, Grigory Melekestsev,
Valentina Kheraskova, Alexey Shervashidze, Vladimir Churanov, Sofiya Kovaleva,
Konstantin Alyavdin, Nail Farkhatdinov, Nikita Semenov, Anastasia Lebedeva,
Polina Mogilina, Alexandra Vysotskaya, Artur Knyazev, Maria Savelyeva,
Kristina Pavlova, Ksenia Lukyanova, Irina Litvyakova, Anastasia Dymova

CURATOR

Marina Bobyleva

EDITOR

Artur Knyazev

**CATALOGUE,
LAYOUT & PREPRESS**
Anastasia Dymova

EXHIBITION DESIGN

Anna Titova
Oleg Melnikov

TRANSLATION

Fedor Makhlayuk
Marusia Revazova

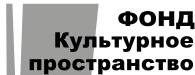
TEXTS

Marina Bobyleva
Sergey Guskov
Stanislav Shuripa

TECHNICAL EDITOR

Alexander Obrazumov

With the support of



Mediapartner



A special thanks goes to Anton Eruntsov for his sincere and selfless
support of Triumph Gallery.

Edition 500. Printed at August Borg, Moscow.
ISBN 978-5-6043737-6-7

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in any retrieval system or transmitted
in any form or by any means, electrical or otherwise without first seeking the written permission of the copyright
holders & publisher.

Works © Stanislav Shuripa
Texts © Authors
© Triumph Gallery, 2020
© Anastasia Dymova, design, 2020
Not for sale

