

Виктор Кертанов

1989 · Москва

🌐 kertanov.cc
✉ thelonius19@gmail.com
✈ @viktor_kertanov
📷 @kertanov

ПОРТФОЛИО

Мультидисциплинарный художник и исследователь медиа, основные интересы которого лежат в области концептуального и постконцептуального искусства, а также в области генеративных и алеаторных методов. Основные медиумы — схемотехника, видео, звук и код. Как исследователь медиа разрабатывает тему «пост-архивного» в искусстве.

ЗАЯВЛЕНИЕ ХУДОЖНИКА

Моя практика связана с большими массивами данных, архивами и культурным материалом. Это могут быть тысячи непрочитанных писем, история просмотров, десятки тысяч фотографий или почти две тысячи часов кино. Я работаю с кодом, движущимся изображением, звуком, электроникой и физическими объектами, часто разрабатывая для конкретного проекта собственное программное обеспечение или аппаратные системы.

Мне близка культурная аналитика Льва Мановича: работа с материалом в большом масштабе позволяет обнаружить структуры, которые невозможно увидеть на уровне отдельного изображения, текста или видео. При этом для меня важно сохранять художественную, а не статистическую или инженерную оптику. Исходный материал никогда не является просто набором данных — его история, несовершенства, повторы и ограничения участвуют в формировании произведения.

Как исследователь медиа я разрабатываю понятие постархивного искусства — практики, рассматривающей архив как нестабильную, непрерывно изменяющуюся среду. Современные архивы часто растут быстрее, чем мы способны их просматривать, читать или осмысливать. Меня интересуют избыток, утрата, распад, дублирование, устаревающие форматы и постоянное рождение новых данных.

В работе «1001 фильм, который вы должны посмотреть», разработанной в рамках магистерской диссертации, специально созданный алгоритм сжимает почти две тысячи часов кино в двухчасовой фильм. Киноархив здесь становится формой технической памяти, обрабатываемой во временном масштабе, недоступном обычному человеческому восприятию: нарратив и отдельные изображения растворяются в свете, цвете, ритме и звуке. Работа задумана для существования в двух контекстах — как полнометражный показ в кинозале и как инсталляция в выставочном пространстве.

Для меня важна связь с исходным материалом. В «Метанойе» тысячи коротких видео из моей личной истории просмотров программно собираются в единое движущееся изображение, превращая последовательный просмотр в одновременный. Во «Внеобъектной фотографии» из личного фотографического архива удаляются узнаваемые объекты; полученные безобъектные изображения затем становятся датасетом для обучения модели DCGAN. Даже когда результат становится абстрактным, его преобразование сохраняет связь с конкретными данными, правилами и операциями.

Код является одним из основных методов моей практики, особенно там, где существующие интерфейсы накладывают ограничения на масштаб, длительность или сам способ обращения с материалом. Электроника и микроконтроллеры позволяют вычислительным процессам выходить в физическое пространство. Модифицированные часовые механизмы, крошечные экраны, электромагнитные сигналы и старые дверные звонки становятся системами для работы со временем, восприятием, памятью и звуком.

Та же логика продолжается в сонификации и плоттерной графике: данные могут превращаться в звук, движение или чернила на бумаге. Меня особенно интересуют переходы между медиа — моменты, когда цифровые структуры сталкиваются с нестабильностью, хрупкостью и физическими ограничениями материального мира.

Работая над произведением, я стараюсь не определять его окончательную форму заранее, а создавать условия, в которых архив, алгоритм, механизм, ошибка или сам материал могут на неё влиять.

1001 MOVIES YOU MUST SEE BEFORE YOU DIE

«1001 фильм, который вы должны посмотреть»

2026 · Видео, архив, код, звук

Работа собрана из фильмов, снятых в период с 1902 по 2021 год. С помощью специально разработанного алгоритма киноархив сжимается до двух часов нечеловеческого просмотра на высокой скорости, в 1000 раз превышающей обычную.

На такой скорости кино перестает быть сюжетом и больше не поддается зрительскому чтению: актёры, монтаж, жанры и нарративы растворяются в плотном потоке света, цвета, звука и ритмических вспышек. То, что было создано для человеческого восприятия, превращается в материал, доступный скорее машине, чем зрителю.

Проект сталкивает человеческое восприятие с машинным временем и рассматривает киноархив как техническую память — нечеловеческое тело культуры, которое продолжает воспроизводить себя даже тогда, когда смотреть его уже невозможно.

Корпус основан на списке They Shoot Pictures Don't They — The 1,000 Greatest Films (974 фильма) и дополнен из списка The 21st Century's Most Acclaimed Films (26 фильмов).

1 000 фильмов · 1902–2021 · 1 968 ч исходного материала

kertanov.cc/1001 Видео: vimeo.com/1207949930

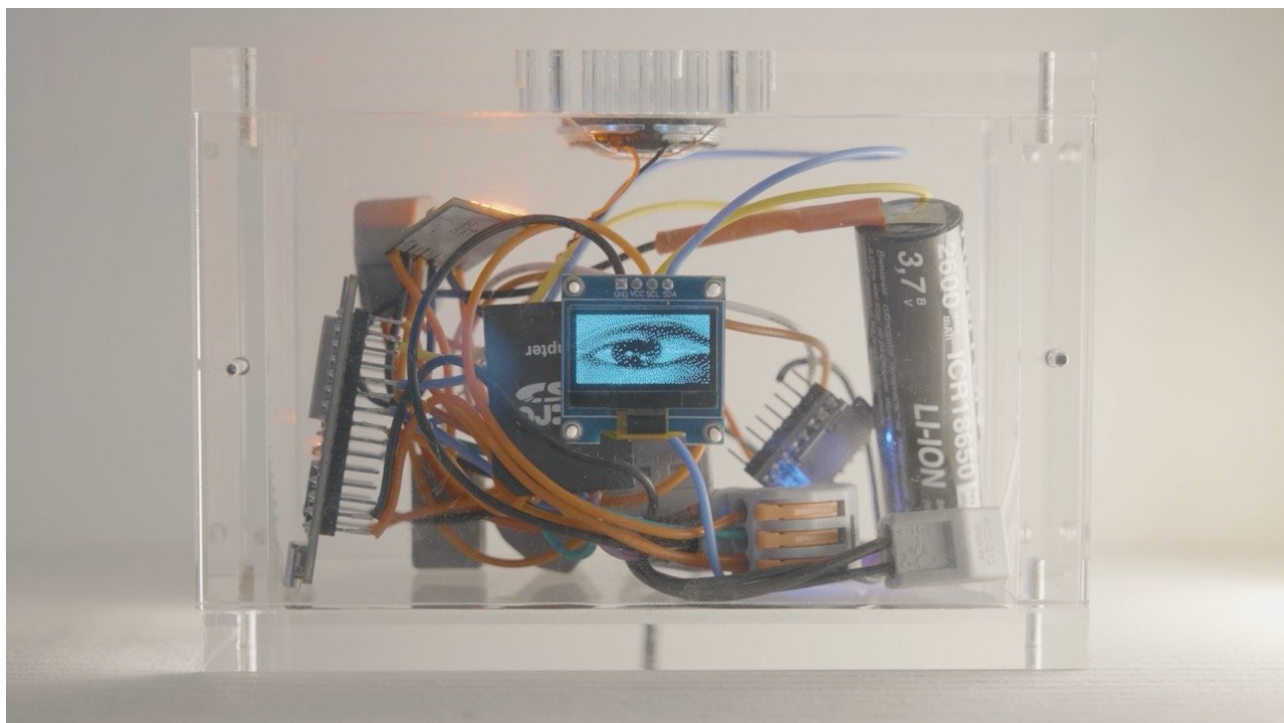


60BPM

2025 · Инсталляция, смешанные медиа

Инсталляция 60BPM представляет собой пространственную композицию из двадцати настенных часов. Каждый механизм модифицирован художником, чтобы передать ощущение ускользающего времени. 60BPM соответствует частоте 1 Гц, ходу секундной стрелки и ритму сердца человека в покое. Работа исследует парадокс феномена времени. С одной стороны, это универсальная мера, с другой — субъективное переживание, не поддающееся измерению секундной стрелкой. Восприятие времени постоянно меняется: детство кажется бесконечным, взрослая жизнь ускоряет ход дней, а в постцифровую эпоху время вовсе утратило свои ориентиры — минуты теряют границы, сливаясь в непрерывный поток. Мерный ход часов, призванный фиксировать «объективную» продолжительность, в проекте рассинхронизирован с привычной шкалой. Часы различаются ритмом движения стрелок, демонстрируя, что астрономическое измерение — лишь одна из возможных форм восприятия времени. Для данной инсталляции звук с часовых механизмов собирается в реальном времени с помощью индуктивных датчиков (дресселей). Движение стрелок часов переводится в электромагнитный звуковой сигнал, который сливается с шумом воды, записанным в Санкт-Петербурге. Мерцание света в такт каждой пульсации секундной стрелки лишь усиливает ощущение полиритмии. 60BPM отсылает к античным категориям Хроноса, Кайроса и Эона — количественного, моментального и вечного времени. Художник стремится «ухватить» этот спектр, представляя время как многомерный поток. Регулярное тиканье одних часов конфликтует с задержками и ускорениями других, создавая ощущение, что время — не универсально: оно колеблется, дробится и пульсирует, отражая разные режимы его переживания человеком.

kertanov.cc/project/1 Видео: vimeo.com/1191711667

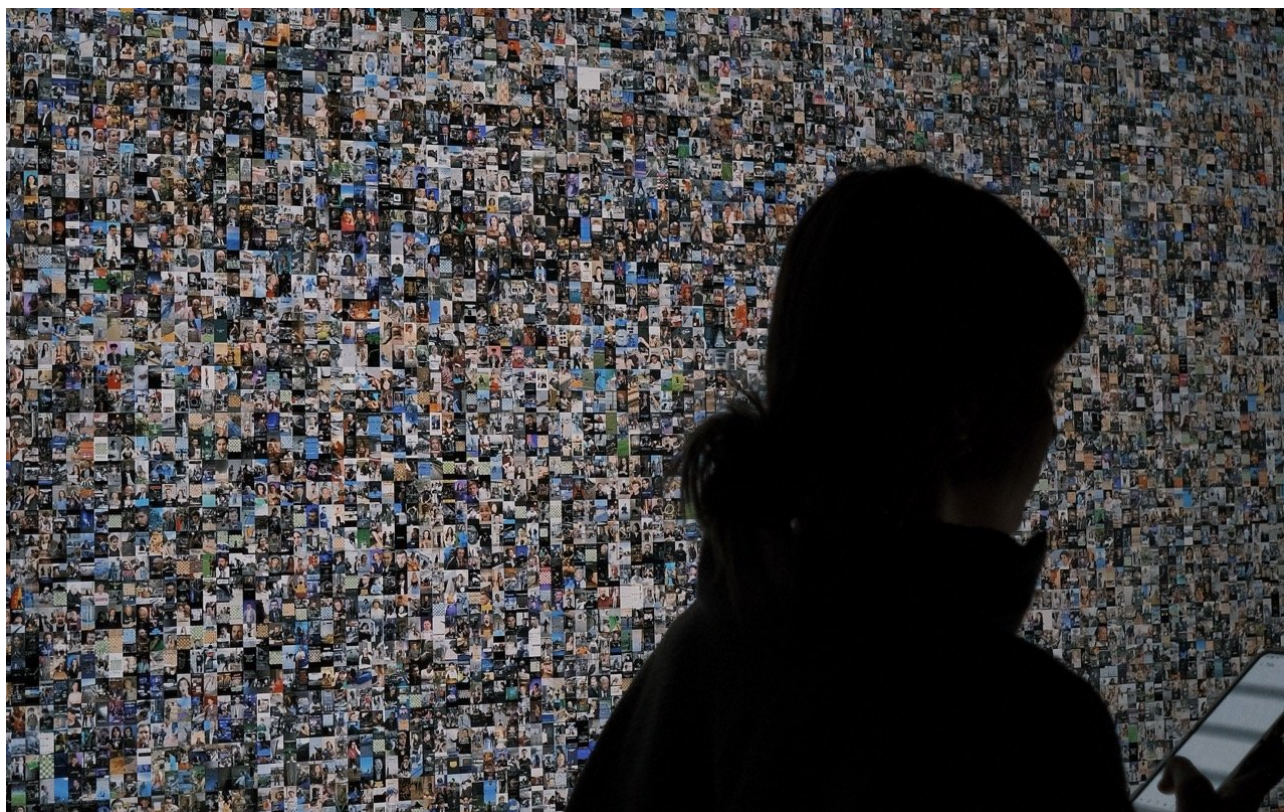


Кино-глаз, или Кино для птиц

2025 · Объект

История кинематографа насчитывает около 130 лет. Изначально кино было доступно на больших экранах кинотеатров. Затем оно перекочевало на экраны телевизоров, а сегодня стандартной практикой является потребление различного видеоконтента на небольших экранах смартфонов. Художник в проекте «Кино-глаз, или кино для птиц» пытается довести эту тенденцию до предела, создав небольшое автономное устройство для показа фильмов на монохромном экране размером 2,5 см : 1,5 см (164 px x 128 px). Для автора проекта важно исследование сложности отношений между видящим и видимым, следуя учениями таких античных философов, как Эмпедокл и Демокрит. Редуцированный до однобитных пикселей экран утрачивает свою изначальную исключительно утилитарную, выводящую функцию, превращаясь в подобие глаза на ранних стадиях эволюционного развития — глаза, едва способного отделять различимые объекты, фигуры из визуального шумового фона. В кинотеатре «Кино-глаз» на данный момент крутятся фильмы: «Броненосец Потёмкин» Сергея Эйзенштейна, «Кино-глаз» Дзиги Вертова, «Человек с киноаппаратом» Дзиги Вертова.

kertanov.cc/project/2 Видео: vimeo.com/1138402297



Метанойя

2024 · Видео

Художник создает тотальный мультиэкран из 6762 шортс — коротких видео на YouTube, — просмотренных им с марта 2022-го года по июль 2024-го. Расположенные мозаикой, видеоролики сущностно выравниваются и лишаются априорной утилитарной иерархичности. Условная полезность, «качество контента», факты, мотивация отходят на второй план, обнажая единый аффект устоявшегося видеоформата. В основе художественной работы — архив данных с историей просмотров на YouTube, запрошенный у сервиса Google Архиватор. Каждый оригинальный шортс декомпозируется на кадры: при стандарте 30 кадров в секунду 60-секундное видео превращается в 1800 изображений, а 6762 ролика — в девять миллионов файлов, программно разложенных в соответствующие папки на жёстком диске. Далее уменьшенные оригинальные кадры динамически заполняют 25800 итоговых фреймов в формате 8K (7680 px × 4320 p). Вместе с программной синхронизацией аудиодорожки всё вместе перекодировано в итоговое видео. Художнику важно работать с исходными данными как с движущимися картинками вне видеомонтажных программ и преодолевать заложенную в software цензуру и строгий регламент взаимодействия. Работа сгущает 78 часов видеоконтента в 14 минут, приглашая зрителя к созерцанию частного «как-бы-мира» — мира, вмещённого в единый взгляд.

kertanov.cc/project/3 Видео: vimeo.com/1138401757



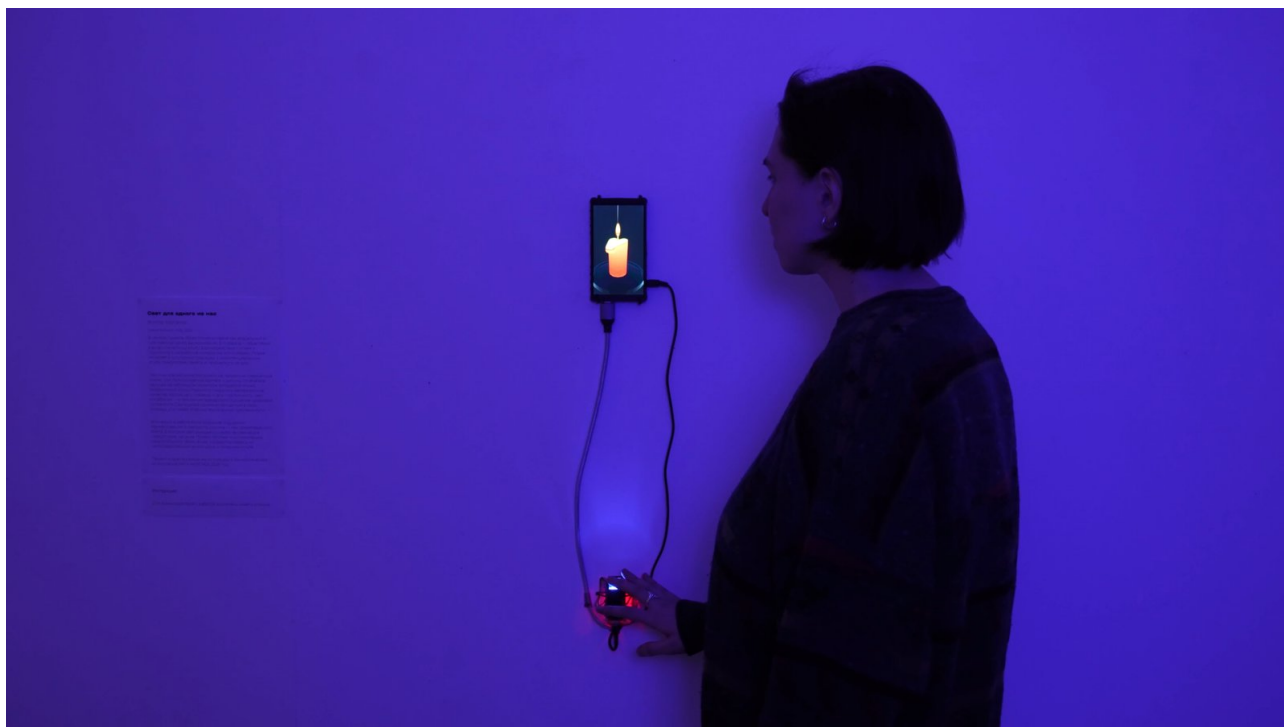
Формирователь музыкальных фрагментов

2025 · Инсталляция, объект

В основу создания произведения легли воспоминания о звуках всех дверных звонков, которые я когда-либо слышал. Классический дверной звонок является интересным источником звука, который способен вызывать воспоминания о местах (школах, больницах и прочих лиминальных пространствах; о городах, “гостях”, съемных квартирах и пр.); о людях, и ситуациях. Все звонки, взятые в работу, были куплены на авито и приехали ко мне из разных городов, таких как: Санкт-Петербург, Смоленск, Оренбург, Калуга, Воронеж, Москва и пр. Показалось интересным, что каждый из этих звонков, возможно, много лет висел в том или ином месте и оповещал людей квартир, учреждений о прибытии людей. Дверные звонки редко меняют и также редко обращают на них внимание. Я подумал, что было бы интересно поэкспериментировать и создать полиритмический объект, который мог бы использовать звонки как музыкальные инструменты, взаимодействовать со зрителем/слушателем интерактивно — с помощью датчиков. Также интересно было исследовать возможные сочетания звуков звонков между собой.

Инсталляция “Формирователь музыкальных фрагментов” в Третьем месте (Санкт-Петербург, 2025)

kertanov.cc/project/4 Видео: vimeo.com/1138453979 · vimeo.com/1138457990

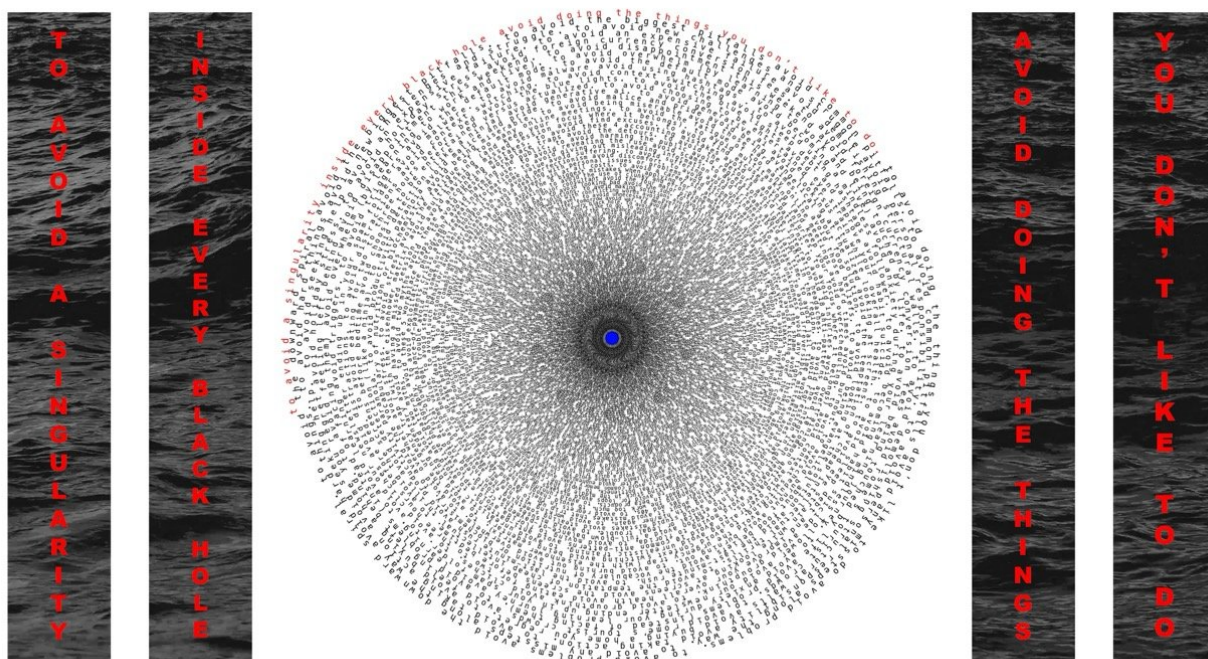


Свет для одного из нас

2026 · Инсталляция

В центре проекта образ пламени свечи как визуальный и чувственный центр высказывания. Его задача — обратиться к архетипическому опыту взаимодействия с огнём и подчеркнуть сакральное измерение этого образа. Пламя отсылает к религиозной и культурной традиции, к экзистенциальному опыту присутствия, памяти и творческого начала. Техническое решение построено на предельно лаконичной схеме: при прикосновении зрителя к датчику отпечатков пальцев на небольшом мониторе загорается пламя. Виртуальный огонь стремится сохранить материальные качества настоящего пламени — его пластичность, свет, колебания — и тем самым преодолеть ощущение цифровой условности. Светящийся синим огнём датчик в свою очередь усиливает эстетику техногенной чувственности. Ключевым в работе было создание ощущения прикосновения и светового отклика — как прометеевского жеста, в котором свет рождается через человеческое присутствие, касание. Проект тяготеет к минимизации рационального объяснения, сосредотачиваясь на непосредственном зрительном и телесном опыте.

kertanov.cc/project/10 Видео: vimeo.com/1191669350

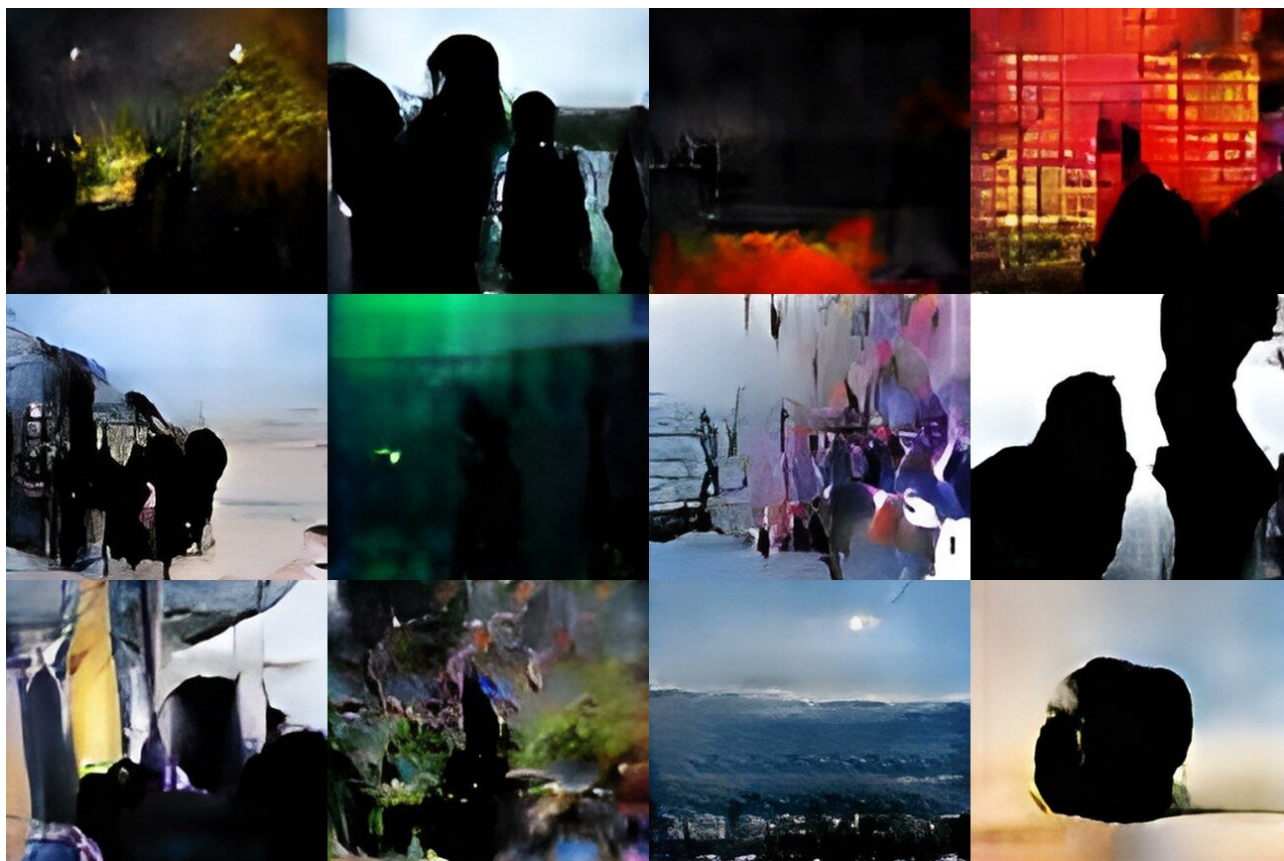


AVOID

2024 · Видео, графика

Всё началось с извлечения 17000 непровчитанных сообщений с личной @gmail-почты автора. Из этих 17000 сообщений был сделан словарь императивов (глаголов повелительного наклонения). Итоговый документ содержал несколько сотен императивов а также фрагменты предложений, в которых каждый из глаголов встречался. Итоговый документ, скомпилированный программно, получился на 2,5 миллиона слов. Из некоторых императивов методом нарезки (cutup technique) были сделаны стихи. Для глагола “avoid” был выбран формат экспериментального видео. “AVOID” было выбрано как очень напряженное, тревожное и провоцирующее повеление. Что произойдет, если мы попытаемся избежать всего, что нам советуют избегать? Слова, работающие как заклинание, которое человек не может полностью осознать. Из 232 предложений, содержащих слово “avoid”, был сделан поэтический текст, который лёг в основу экспериментального видео. Каждый фрейм (кадр) 60-fps 4K-видео был создан с помощью кода Python: (x,y)-координаты, размер каждой буквы и угол поворота были рассчитаны с помощью кода и математики; видео моря было снято в Стамбуле и смешано с “водоворотом” слов на каждом кадре. Для такого объёма работ, необходимо было использовать как рекурсивный подход, так и параллельное, асинхронное программирование (multithread / async approach). Каждый из 45000 кадров видео был создан с помощью кода, а затем все кадры были сжаты в итоговое видео (ffmpeg util). Синхронизация текста и звука также была достигнута с помощью кода. Звук из множества фрагментов собирался в Logic Pro. Python и Google API были использованы для создания хора google-голосов: хор женщин, хор сирен, как в древнегреческих трагедиях. Также живые голоса 15 людей были смешаны с искусственными голосами гугл-сервиса. В силу специфики создания, видео не подходит для ютюба/вimeo. Желательно смотреть на большом экране (телевизор или проектор).

kertanov.cc/project/5 Видео: vimeo.com/1138400845

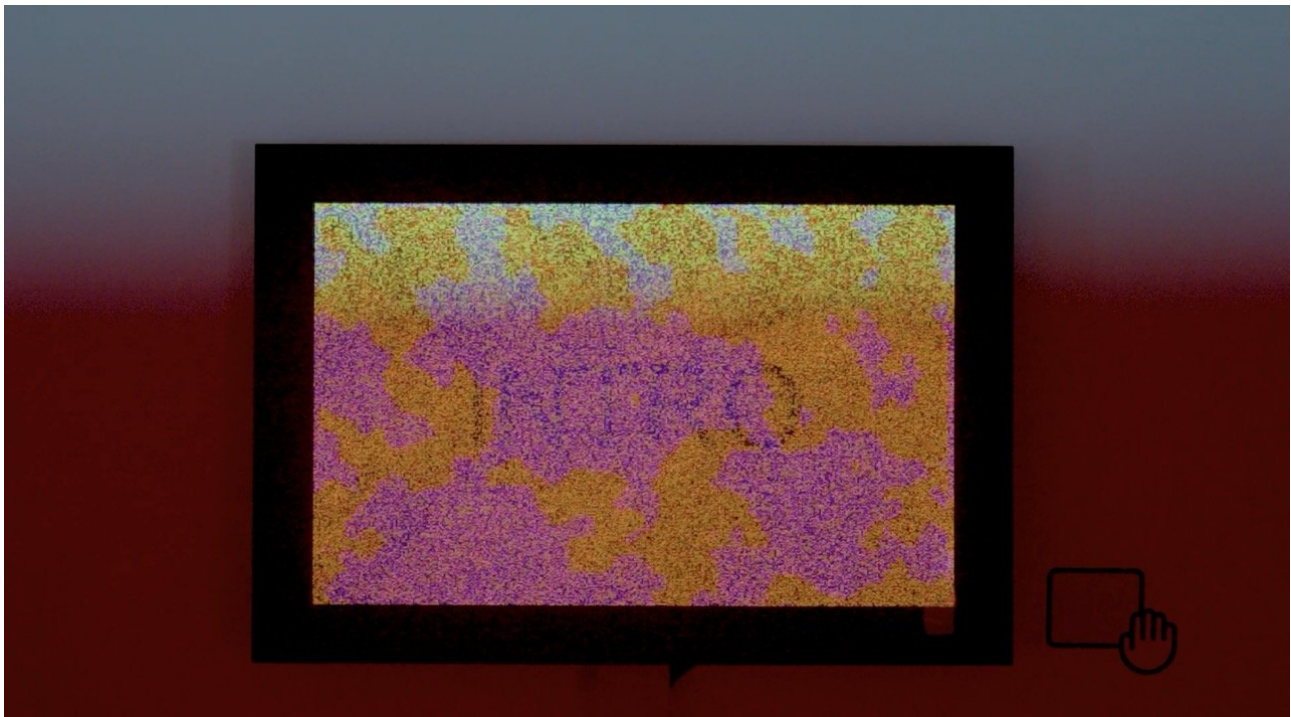


Внеобъектная фотография

2025 · Фото, видео

Внеобъектная фотография — это исследование восприятия и присутствия, в центре которого оказывается фоновое, лиминальное пространство, обычно остающееся за пределами внимания. Визуальное восприятие человека — как в повседневной жизни, так и в искусстве — склонно фокусироваться на объектах, фигурах, сюжетах. Взгляд не захватывает изображение, ландшафт целиком, а скользит от объекта к объекту. Этот проект предлагает обратить внимание на то, что обычно игнорируется: на соединительную ткань мира, на области вне центра взгляда. С помощью нейросетей, программно удаляющих распознаваемые объекты, фотографии очищаются от фигуративного содержания. В результате остаются лишь те элементы изображения, которые не поддаются классификации: текстуры, градиенты, свет, тень — всё, что обычно служит фоном. Эти изображения напоминают сны или фрагменты памяти: обезличенные, “бес-человечные”, бессюжетные и внесобытийные. Проект основан на уникальном, необщедоступном датасете, в его основе — авторский архив из более чем 40 000 фотографий, сделанных в 2023–2025 годах автором проекта. Это личная визуальная хроника, преобразованная в анонимный и внеобъектный опыт.

kertanov.cc/project/6 Видео: vimeo.com/1220234858

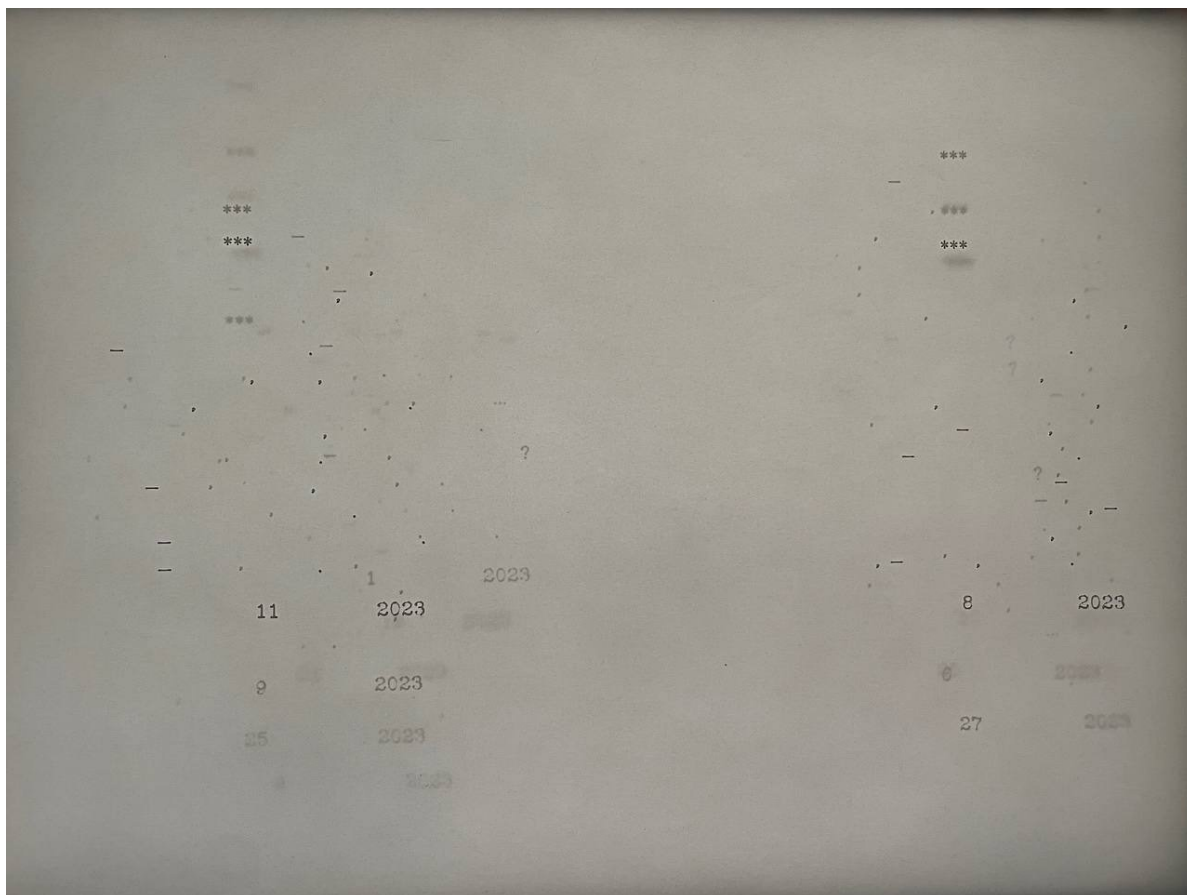


Словарь подчинения

2025 · Инсталляция

На основе данных из 17 тысяч непрочитанных email-сообщений художники предпринимают попытку обнажить насильственную природу языка в капиталистическую и посткапиталистическую эпоху. Критическая масса слов обрушивается на зрителя, транслируя единый аффект предписываемых послушаний.

kertanov.cc/project/7 Видео: vimeo.com/1138412168

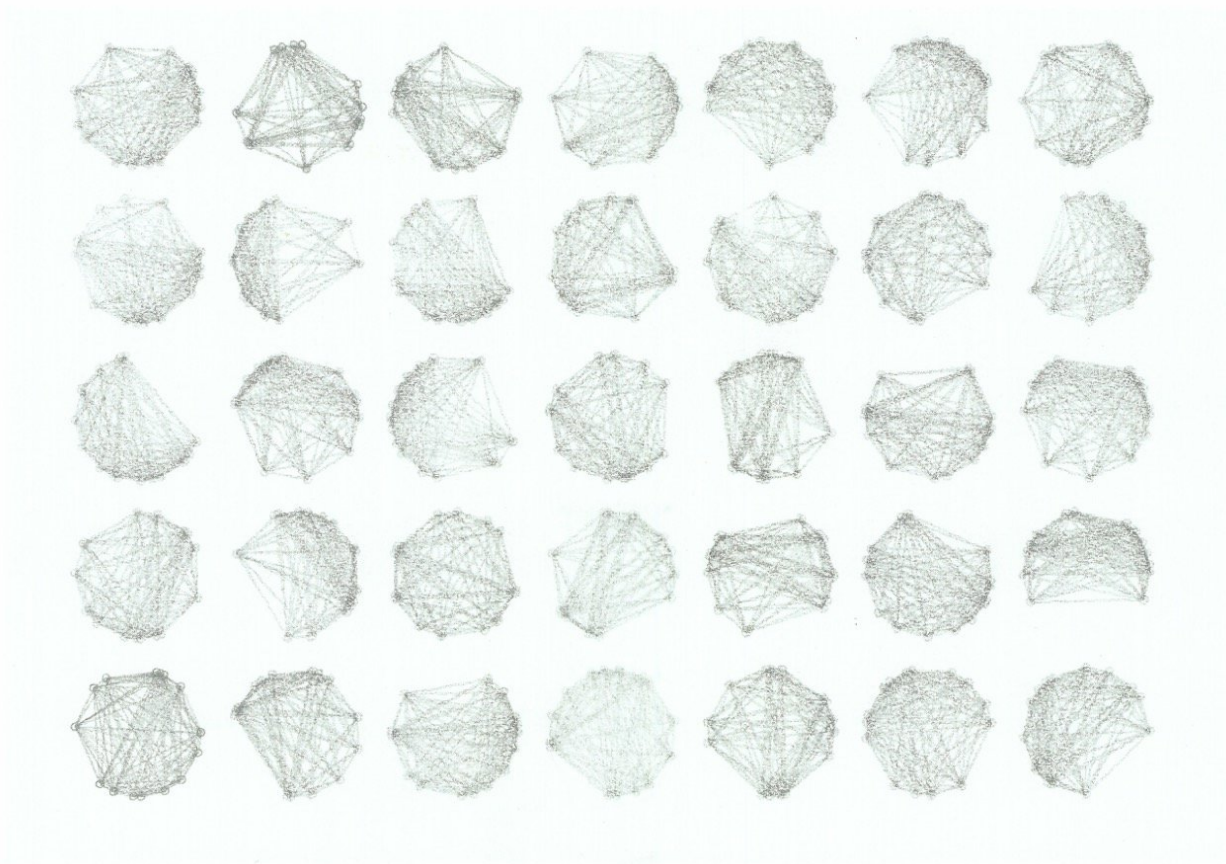


No-medium поэзия

2025 · Пен-плоттер, код, бумага, чертёжные ручки, архивные чернила, рэдимэйд

Основой для проекта стал случай, произошедший в 2017 году, когда писатель, драматург Дмитрий Ретих отправил художнику пьесу, написанную в специализированной для сценаристов программе: “Кит-сценарист”. При открытии вордовского файла на компьютере, ничего кроме знаков препинания и цифр в нём не осталось, что было связано с ошибкой в кодировке при перемещении файла с Windows на MacOS. В представленной на выставке работе художник переосмыслил найденный текстовый глитч-эффект в форме минималистских графических работ, сделанных с помощью кода (для сохранения типографики), специализированного шрифта Херши (1967), пен-плоттера и технических чертёжных инструментов. Теперь за основу был взят поэтический сборник Дмитрия Ретиха 2023 года. Стихи остались без слов, но даже в такой форме слова неожиданным образом продолжают присутствовать уже в роли незримых фигур. Так, через найденный рэдимэйд-глитч получилось увидеть ту грань поэтического текста, которая обычно остаётся только в форме едва уловимого, плохо поддающегося расшифровке ощущения. Кроме того, любой текст требует времени на прочтение, а в ситуации, когда остаются только знаки препинания и числа, можно совершить попытку уловить его единым взглядом. Обращаясь к неуловимому чувству, которое возникает от соприкосновения с поэзией, автор работает в традиции no medium, подобно тому, как это делали Джон Кейдж (4’33”), Роберт Раушенберг (“Стёртый рисунок Де Кунинга”), Арам Сароян и Дмитрий Пригов (в поэзии) и другие художники, обращавшиеся к пустоте как к медиуму.

kertanov.cc/project/8



Пен-плоттер

2022–2025 · Графика

Алгоритмы вычислительной геометрии превращают лист бумаги в поле линий, фигур и случайностей, рождающих уникальный рисунок. Серия исследует связь между кодом и жестом, между машинной точностью и ручным колебанием.

AxiDraw A3 SE; Python код; Бумага; Чернила, фломастеры, изографы, карандаши

kertanov.cc/project/9 Видео: vimeo.com/1138402871