

Культура и технологии

электронный мультимедийный журнал

Journal Homepage: <https://cat.itmo.ru>

ISSN 2587-800X

Адрес статьи / To link this article: <https://cat.itmo.ru/ru/2026/v11-i1/632>**Art & Science: репрезентация научных данных
в условиях современного художественного музея**

А. Ю. Пейчева

Государственный Русский музей, Россия

aureycheva@yandex.ru

Аннотация: Статья посвящена разработке музейно-образовательных проектов на стыке искусства, науки и технологий, направленных на осмысление научно-технологического искусства. Автор раскрывает возможности репрезентации научных данных художественно-творческими средствами на примере образовательного проекта «Современное искусство и наука: границы синтеза», а также выставочного проекта «Модуляции: звук, свет, движение», который был посвящен исследованию темы взаимодействия звука, света и движения как центральному мотиву современной аудиовизуальной культуры. Художественные объекты предстают как формы научно-технологического опыта, актуализирующие размытие границ между звуковой и визуальной средами через обнаружение их общей основы в научно-технологическом контексте. Выставочный проект «Модуляции: звук, свет, движение» был представлен Русским музеем совместно с центром Art & Science Университета ИТМО. В статье определяется проблематика экспонирования объектов научно-технологического искусства в музейных залах и взаимодействия музея с современными художниками. Осмысление художниками единства искусства науки и технологий рассматривается как вызов современности и поиск ответов на актуальные вопросы общества. В статье приведена классификация «жанров» научно-технологического искусства, выделена проблема междисциплинарного и интердисциплинарного подходов, внедрения цифровых и мультимедийных технологий в различные сферы деятельности музея.

Ключевые слова: искусство, технологии, музей, сайенс-арт

1. Введение

Art, Science & Technology — это международный термин, обозначающий междисциплинарную область, которая начала свое формирование в 60-х годах XX века, а сегодня арт энд сайенс — одно из актуальных направлений в современном искусстве, где искусство, наука и технологии взаимодействуют на грани различных гуманитарных, технических и естественно-научных дисциплин. В 1959 году в известной лекции «Две культуры» британский ученый Чарльз Сноу отметил критическое разделение гуманитарных и научных областей знания, а также важность дальнейшего их объединения и взаимодополнения: «Столкновение двух дисциплин, двух систем, двух культур, двух галактик — если не бояться зайти так далеко! — не может не высечь творческой искры. Как видно из истории интеллектуального развития человечества, такие искры действительно всегда вспыхивали там, где рвались привычные связи» [1].

Можно сказать, что art & science — искусство будущего. Часто именно искусство «проектирует» наше будущее, создает его: прообразы космических систем нам видятся сегодня в супрематических композициях Малевича и Чашника, а «Контрельеф» Владимира Татлина угадывается в современных архитектурных объектах. Подобно прорывным идеям авангардистов начала XX века, современное научно-технологическое искусство отвечает на самые провокационные вызовы сегодняшнего дня: улучшение и модификация человеческого тела при помощи технологий и выстраивание новой «архитектуры» тела человека, использование животных в качестве арт-объектов, ставит вопросы о границах человеческого и нечеловеческого, проблемах агентности и признании нечеловеческих агентов полноценными акторами творчества. Перед современными художниками научно-технологического искусства встают вопросы о трансформации физических, химических, когнитивных процессов в визуальные образы, поиска новой художественной выразительности техническими средствами, творческого осмысления научных экспериментов и т.д. Преодолевая границы и выходя за рамки своих предметных областей, ученые и художники работают совместно, в связи с чем возникает совмещение компетенций, результатом которого является художественное высказывание. История взаимодействия художников с учеными не так уж нова, однако в современных реалиях кураторы в традиционных музеях изобразительного искусства могут испытывать сложности с экспонированием объектов сайнс-арта.

В начале 1960-х художники обращаются к альтернативным формам самовыражения и используют новые технологии для создания художественных образов, инженерные механизмы становятся объектами искусства, появляется кинетическое искусство. На его формирование повлияли эксперименты футуристов и художников авангарда. Уже в 1950-х годах швейцарский художник-кинетист, участник движения «Новый реализм» Жан Тэнгли начал экспериментировать с картинами К. Малевича и В. Кандинского, пытаясь понять, как сделать абстрактную живопись динамичной. Конструкции «Мета-Малевич» (Инсталляция, 1954 г., Центр искусств королевы Софии, Мадрид) и «Мета-Кандинский» (Скульптура, 1956 г., Музей Тэнгли, Базель) приводились в движение, которое сопровождалось грохотом и скрежетом.

Синтез науки и искусства в России проявился в 1960-е годы с появлением группы «Движение» (Лев Нусберг, Франциско Инфанте, Рима Заневская и др). Само понятие «движения» рассматривалось ими как развитие, изменение. Вячеслав Колейчук, один из участников группы «Движение», создавал самонапряженные объекты, имеющие в своей основе тот же принцип, по которому строятся вантовые мосты. В 1970-х он экспериментировал с так называемыми «невозможными объектами», форма которых в определенном ракурсе повторяла ленту Мебиуса или треугольник Пенроуза («Невозможный объект», 1969–2002). В 2025 году скульптура экспонировалась на выставке «Ассамбляж / Объект / Инсталляция» в Мраморном дворце Русского музея).

Булат Галеев, медиа художник и пионер отечественной светомузыки, в 1962 году в Казанском авиационном институте основал Студенческое конструкторское бюро «Прометей» или НИИ экспериментальной эстетики Прометей. В контексте мирового искусства — эксперименты НИИ Прометей одни из самых ранних примеров медиаискусства. Так же, как и для В. Кандинского, А. Скрябина, так и для Б. Галеева, главное понятие — это синестезия, когда человек соотносит ощущения, исходящие от разных органов чувств. В 2015 году в московском Политехническом музее была воссоздана светомузыкальная машина «Кристалл», созданная в 1960-е конструкторами Б. Галеевым, И. Галиуллиной, Р. Даминовым, А. Салахивым, Р. Сайфуллиным и др. «Кристалл» представлял собой октаэдр с кубом из матового оргстекла, внутри которого располагался еще один октаэдр с лампами накаливания разных цветов: красный, желтый, зеленый и синий. Управление установкой осуществлялось при помощи специального пульта. Свет в кубе мог изменяться, перемещаться и т. д. Арт-объект объединял свет и музыку: в концертах 1965–1967 годов на этом инструменте исполнялись эпизоды из «Весны священной» А. Стравинского. Впоследствии установка «Кристалл» была утрачена, но остались чертежи и фотографии, которые помогли воссоздать ее. Над воссозданием объекта работала команда специалистов: куратор Н. Фукс, музыкант Питер Кирн, медиахудожник Дмитрий Морозов (:vtol:), звукорежиссер Юлия Глухова.

Произведения научно-технологического искусства воспевают научно-технологический прогресс, подобно футуристам начала XX века, но, бывает, выражают обратное: критику

технологий. Например, медиахудожник Егор Крафт использовал нейронную сеть для восстановления утраченных фрагментов античной скульптуры фриза Парфенона. Проект «Контент-ориентированные исследования», представленным в 2021 году в Мраморном дворце Русского музея на выставке «Поколение тридцатилетних», состоял из серии скульптур и цифровых 3D-моделей, с предложенными фрагментами восстановления, частично неточными, включающими лишние «детали» (ноги, нос). таким образом, зритель мог увидеть, что не всегда технологии справляются с работой корректно.

Среди русских художников также стоит упомянуть арт-группу Recycle Group (Андрей Блохин и Георгий Кузнецов), которые видят новые технологии темой своих произведений и активно используют их в своих работах. Проект «Blocked Content», представленный на Венецианской биеннале в 2017 году, а затем показанный в Манеже, это масштабная инсталляция, в которой художники обращаются к теме страхов человека в отношении технологий, информации, интернет-жизни и цифровой реальности. Белые скульптурные формы, барельефы, фигуры, были созданы из полиэтилена и пластиковых сеток, а через специальное приложение «Recycle Group» посетители могли видеть «скрытые» слои контента, «заблокированные» в реальном пространстве, что создавало интерактивный опыт. Важно, что художники почти всегда ставят вопрос о том, какое место занимают в нашей жизни технологии.

В 2024 году в Корпусе Бенуа Русского музея открылась новаторская выставка «Весть», посвященная проблеме коммуникации, передачи и получения информации, а также ее художественной интерпретации. На выставке были представлены несколько объектов сайнс-арта. Работа междисциплинарной художницы Ксении Горлановой и NLP инженера Никиты Крутого «Love. Eschatology. Machine» (2022 г.) представляла собой световую инсталляцию. Световой арт-объект, который представлял своеобразный анализ эмоционально окрашенной лексики из массива текстовых сообщений мессенджера. Алгоритмы определили «тональность текста» и были маркированы нейросетью как «позитивные», «негативные» или «нейтральные», световая композиция меняла свои цвета в диапазоне от синих, до желтых и ярко-красных.

2. Проект «Современное искусство и наука: границы синтеза» в Русском музее

Годы с 2022 по 2031 год в России объявлены Десятилетием науки и технологий, и в 2024 году Русский музей совместно с центром Art & Science Университета ИТМО реализовал проект под названием «Современное искусство и наука: границы синтеза» (куратор А. Пейчева). Цель проекта: вызвать интерес к научно-технологическому искусству и новым технологиям, а также к традиционному художественному музею, в стенах которого демонстрируются объекты современного искусства. Объединить различные студенческие аудитории: технические и естественнонаучные направления с искусствоведами, культурологами, музеоведами и художниками.

В рамках проекта специалистами Русского музея был записан цикл видео лекций и научно-технологическом искусстве [2] с участием ведущих методистов и научных сотрудников отдела новейших течений Русского музея, а также приглашенных кураторов.

В цикле лекций приняли участие специалисты Русского музея: Анна Пейчева, искусствовед, заведующий отделом по работе с молодежной аудиторией; Мария Салтанова, кандидат искусствоведения, ведущий научный сотрудник отдела новейших течений; Анастасия Карлова, кандидат искусствоведения, ведущий научный сотрудник отдела новейших течений; Александр Кибасов, ведущий методист по научно-просветительской деятельности; Евгения Сероусова, ведущий научный сотрудник отдела новейших течений; а также кураторы и исследователи научно-технологического искусства: Дмитрий Булатов, теоретик и куратор Балтийского филиала ГМИИ им. А. С. Пушкина (филиал прекратил свою деятельность в 2025 году), Ипполит Маркелов, художник, исследователь, кандидат биологических наук, Заведующий BioArt Lab Центра «Искусство и наука» Университета ИТМО; представители Новой сцены Александринского театра: Александр Малич, директор театра и Анастасия Брюханова, куратор, руководитель отдела медиаработок Новой сцены, а также медиахудожник Надежда Бей, художник Александр Николенко, режиссер Иван Заславец и цифровой евангелист Дмитрий Сошников.

Значительной частью проекта «Современное искусство и наука: границы синтеза» стала выставка «Модуляции. Свет, звук, движение» (кураторы С. Костырко, Х. Отс) [3], которая открылась в День науки 8 февраля 2024 года в Восточном павильоне Михайловского замка.

Выставочный проект был посвящен исследованию темы взаимодействия звука, света и движения. Объекты представляли собой интерактивные инсталляции, аудиовизуальные, световые объекты, синтетические образы, некоторые объекты позволяли испытать иммерсивный опыт.

По словам А. Д. Боровского, заведующего отделом новейших течений: «Экспозиция внушает уверенность в том, что в перспективе владение новым техно-языком войдет в обязательную программу обучения художника. Новые медиа будут такими же обязательными инструментами, как карандаш и кисть. Но «как» (как сделано, с помощью каких технологий) всегда будет связано со своим «что»: что высказывает художник, что стоит за поиском новой визуальности. Многие участники выставочного проекта ищут себя не только в технологиях, но и в искусстве. Наблюдать этот поиск – увлекательное занятие» [6].

Основным фокусом исследования явилась попытка проследить эволюцию становления формы света и звука, движения, как центрального мотива современной аудиовизуальной культуры. Выставочный проект наглядно продемонстрировал, как современные художники, развивающие направление Art & Science, использовали совокупность различных приемов и способов репрезентации научных данных, которые были наиболее оптимальными для выставочного пространства Русского музея.

Например, с помощью интерактивной светозвуковой инсталляции «Touch» [4] (рис.1) художник Дмитрий Покровский исследовал один из способов невербальной коммуникации — язык прикосновений и возможности передачи информации, способные преодолеть ограничения визуального и вербального языков. Для взаимодействия с арт-объектом «Touch» зрителю необходимо было активизировать нижний ряд декоративных кованых железных модулей путем прикосновения, в результате прикосновения запускалась аудио-световая композиция, соответствующая тому или иному модулю. Инсталляция вызывала интерес и призывала зрителя к анализу действий и их последствий, многие пытались соотнести светозвуковую композицию со своим эмоциональным состоянием.



Рис. 1. Дмитрий Покровский. Touch (Прикосновение). 2024 г. Фото: Русский музей.

В большом проекте под названием «InsideOut.Imprint» («Отпечатки Внутреннего») [5] (рис.2), медиахудожники М.Купцова, Д.Смахтина, М. Музыка, Е. Звездин и М. Бор ставили своей задачей изучение эмоций музыканта в момент исполнения им музыкальной композиции. Проект представлял из себя серию абстрактных керамических скульптур. Одной из итераций проекта было

проведение перформанса с участием композитора, профессора Санкт-Петербургской консерватории им. Н. А. Римского-Корсакова Настасьи Алексеевны Хрущевой. Во время исполнения композитором музыкального произведения собственного сочинения «Русские тупики» при помощи нейройнтерфейса велась регистрации сигналов мозговой активности (электроэнцефалограмма) исполнителя (рис.3). Музыкальные произведения «Русские Тупики» и «Книга печали и радости» композитора Н. А. Хрущёвой были выбраны, как пример современной академической музыки, в котором представлена широкая эмоциональная амплитуда. Полученная информация визуализировалась в виде различных графиков в режиме реального времени. Затем графики при помощи керамической 3D-печати трансформировались в абстрактные скульптуры, своеобразные «эмоциональные слепки» и были установлены на постаментах в залах.



Рис. 2. Егор Звездин, Мария Купцова, Дарья Смахтина. Марина Музыка. InsideOut.Imprint. (Отпечатки Внутреннего). 2024 г. Фото: Русский музей.



Рис. 3. Перформанс в рамках проекта InsideOut.Imprint. (Отпечатки Внутреннего). 2024 г. Фото: Пейчева А.Ю.

Каждая скульптура соответствовала фрагменту музыкального произведения, во время исполнения которого она была создана. Музыка также предлагалось послушать, для этого рядом с постаментами были закреплены наушники. Таким образом, данные о биоэлектрической активности мозга были преобразованы художниками в визуальные паттерны и сформировали уникальные образы, исполненные в фарфоре. Основываясь на технологиях визуального программирования, проект предлагал метод визуальной и тактильной интерпретации музыкального произведения.

В совместном арт-проекте художника и океанолога Алины Федотовой и композитора Олега Гудачева под названием «OASIS 2.0» [7] (рис.4) в художественной форме были представлены результаты 45-дневного пребывания на станции «Прогресс», где художница проводила исследования пространства оазиса Холмы Ларсеманн. Проект представлял собой аудиовизуальное размышление и состоял как из звуковой дорожки (полевые записи исследуемого пространства), так и видео-документации, и материальных объектов в виде глиняных слепков, снятых с поверхности скал. Глиняные отпечатки, созданные во время художественного исследования пространства, зафиксировали рельеф горных пород Антарктики, атмосферная аудиодорожка, созданная на основе полевых записей композитором Олегом Гудачевым, словно создавала воображаемые маршруты внутри воссозданного «оазиса», на видео демонстрировались кадры природы Антарктиды, пространства, которое окружало исследователей, а также на видео был запечатлен процесс снятия художницей слепков с поверхности скал.



Рис. 4. Алина Федотова, Олег Гудачев. OASIS 2.0 (Оазис 2.0). Фото: Пейчева А.Ю.

Также в выставочных залах экспонировались объекты био-арта: в проекте «SOS. Sound of survivor» [8] (рис. 5) Александра Михайлова и Екатерина Кулакова обратились к поиску принципов устройства мироздания в чашке Петри и перенастройке фокуса восприятия зрителя из макро в микро мир. При помощи взаимодействия с интерактивной инсталляцией зритель мог войти в контакт с цианобактериями, для этого нужно было задействовать специальный датчик изменения звуковых частот. Перемещением руки над датчиком запускало аудиальный цикл, который приводил водоросли в движение, звук образовывал сонорные фигуры Хладни (узловые линии на поверхности упругой колеблющейся поверхности, названные в честь физика Эрнста Хладни, который их открыл). Красота живой природы отражена в художественном объекте. Зрители могли задуматься о существовании микромира, и месте человека в мире и поисков ответов на онтологические вопросы, вибрация воды также создавала среду для размножения бактерий.

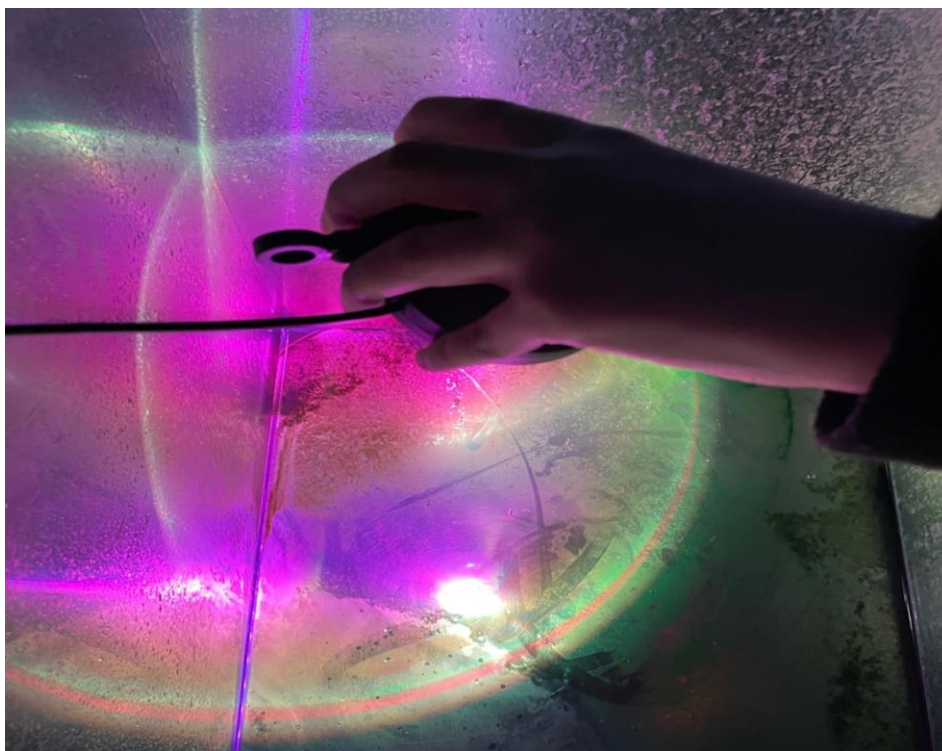


Рис. 5. Александра Михайлова, Екатерина Кулакова. «Проект SOS. Sound of survivor» (Голос выжившего). 2024 г. Фото: Пейчева А.Ю.

3. Проблемы экспонирования и восприятия научно-технологического искусства посетителями в традиционном музее

Выставка «Модуляции. Свет, звук, движение» привлекла в музейные залы молодежную аудиторию и студентов различных вузов, как гуманитарных, так и технических направлений, которые ранее не посещали художественный музей. Значительная часть посетителей (студенты Университета ИТМО) ранее не интересовалась искусством в традиционном его понимании, традиционным музеем, таким как Русский музей. Однако именно такая взаимосвязь искусства и науки наиболее ярко была продемонстрирована в музее. Важно отметить, что залы восточного павильона Михайловского замка не имеют постоянной музейной экспозиции, поэтому выставочный проект выглядел крайне экспериментально.

Объекты выставочного проекта «Модуляции. Свет, звук, движение» были отобраны кураторами для экспонирования с учетом особенностей музейной среды. Решающим фактором являлись не только научно-технологические особенности создания объектов и актуальность научных данных, но и визуальное исполнение, выразительность связи художественного образа и технологий, в расчет также принимались такие параметры как: масштаб объектов, громкость звучания, и наличие технических условий для воплощения замысла. При создании экспозиции кураторы продумали и учли возможности размещения звуковых объектов в непосредственной близости друг от друга таким образом, чтобы звуки одной композиции могли дополнять другую. Исходя из основной концепции идеи: модуляций как процесса изменения одного или нескольких параметров сигнала при помощи другого модулирующего сигнала, объекты взаимодействовали друг с другом, меняя звучание, освещение, ритмы и т.д. Особую сложность в экспонировании представлял био-арт объект, за которыми нужно было осуществлять постоянное наблюдение. В проекте «SOS» следовало следить за уровнем воды в контейнере, добавлять воду определенного качества и температуры, что противоречило традиционным представлениям о музейном климате, в котором, кроме четких параметров температуры и влажности, исключено наличие живых организмов в выставочном пространстве. Здесь же они являлись сутью и главными действующими лицами «произведения».

Таким образом, используя современные технологии и нестандартные решения художники предложили взглянуть на искусство как на исследование, каждый объект — это своеобразный

метод, расширяющий научную оптику. В таком подходе эмоциональное и рациональное не вступают в противоречие, а формируют целостный опыт. Объединяя физические, визуальные и звуковые, тактильные средства выразительности, художники слово проводят зрителя путем уникального эксперимента, предлагая новый опыт постижения художественного образа и анализа научных фактов. В ходе экспонирования выставки специалисты музея сталкивались как с лояльно настроенной аудиторией, которая составляла большинство посетителей, но также и со скептически настроенными представителями художественной среды, отрицающих современное искусство как явление. В рамках проекта специалистами музея проводились медиации по выставке, в формате диалога и обсуждения участники, совместно с ведущим, обсуждали концепцию и смыслы того или иного объекта (рис. 6). Несколько эпизодов медиаций были посвящены работе с «убежденными» посетителями, которые оспаривали существование научно-технологического искусства, его ценность и значение. Однако интерес к выставке был устойчивым на протяжении месяца экспонирования выставки. Для самостоятельного посещения выставки специалистами центра Art & Science был выпущен чат-бот в телеграмм (@modulations_bot), который знакомил с объектами выставки в аудио и видео форматах. в целом, можно говорить о том, что выставочный проект приблизил зрителя к процессу научного мышления и создал поле для активного осмысления технологий.



Рис. 6. Арт-медиация на выставке «Модуляции. Звук, свет, движение». 2024 г. Фото: Пейчева А.Ю.

Методы и подходы, которые используют художники, могут быть различными, однако чаще всего в объектах выставки «Модуляции» авторами был использован интердисциплинарный подход: художники и ученые работали совместно в группах, собирали и анализировали научные данные, в результате чего рождались образы и новые художественные высказывания. Не все объекты научно-технологического искусства, представленные на выставке, были строго «научны». Рамки строго научного подхода часто оказывались достаточно размыты и многое из того, что создавалось художниками на основе осмысления научных данных, было интерпретировано ими таким образом, чтобы вызвать «вау-эффект» у зрителя и обратить внимание на проблему исследования.

В 2025 году сотрудничество Русского музея с центром Art & Science Университета ИТМО было продолжено и в Западном павильоне Михайловского замка были представлены дипломные проекты магистров центра. Выставка под кураторством О. Вад называлась «Машины эмпатии» [9]. В своих объектах выпускники магистратуры исследовали, как в искусстве новых медиа эмоции человека пересекаются с технологиями, как цифровые системы влияют на способность человека к сопереживанию, могут ли машины не только имитировать, но и усиливать чувства человека. В основе концепции выставки лежал труд гонконгского философа Юку Хуэя, которые считает, что современные машины уже не похожи на простые механизмы прошлого и сегодня мы сталкиваемся с технологиями, которые становятся похожи на живые организмы. Выставка стабильно привлекала студенческую аудиторию, в том числе и на мероприятия образовательной программы,

организованные совместно с Университетом, а также на медиации, проводимые сотрудниками отдела по работе с молодежной аудиторией музея.

4. Заключение. Перспективы и возможности

Можно сказать, что появление art & science — следствие развития глобального мира: в искусстве находит отражение всеобщая цифровизация, развитие высоких технологий; мы все больше погружаемся во взаимодействие со всевозможными роботами, нейросетями и виртуальной реальностью. Технологии сегодня — один из инструментов в руках художника.

Так как art & science это постоянно меняющееся, живое направление, которое существует здесь и сейчас, на сегодняшний день нет строгой устойчивой классификации «жанров» научно-технологического искусства. Очень условно можно выделить несколько жанров в мире научно-технологического искусства, опирающихся на ту или иную научную дисциплину и используемые технологии.

Научные художники ищут себя:

- в алгоритмическом искусстве, суть которого заключается в работе с полученными данными, когда нейросеть анализирует природу творческой, интеллектуальной деятельности человека (и не только), пытаясь понять специфику и законы, по которым она протекает;
- в роботическом искусстве художник работает с различного рода роботами, роботическими конструкциями или роботизированной средой;
- в биоарте или биологическом искусстве материалом для создания произведений, которого является сама жизнь;
- в искусстве виртуальной или дополненной реальности.

А иногда в создании художественного проекта может быть использован ряд различных технологий и часто нам довольно сложно отнести произведение сайенс-арта к одному направлению.

Сегодня в Санкт-Петербурге существует несколько площадок, развивающих направление научно-технологического искусства. Безусловно, центр «Art & Science» Университета ИТМО это не только технический вуз, но и площадка для развития современных художников, центр имеет пространство галереи Air. Павловские Колтуши, научно-просветительский культурно-образовательный центр на базе научного городка Института физиологии имени И. П. Павлова РАН в посёлке Колтуши Ленинградской области. В 2018 году начала работу «Биостанция», «платформа для художников, кураторов, исследователей, работающих в области научного и технологического искусства и культуры». Кураторами платформы является арт-группа «Куда Бегут Собаки».

Русский музей, который в числе других площадок и институций, является мощным авторитетом, хранящим традиции, продемонстрировал гибкость и современный подход в создании образовательных проектов, выбрав тематику с уклоном в научно-технологическое искусство (в службе Российский центр музейной педагогики и творческих инициатив с 2016 года велась работа над созданием программ дополнительного образования для старших школьников из цикла «Путешествие в мир науки и искусства», программы цикла были утверждены в 2024 году).

Направление art & science — это молодое, живое, постоянно меняющееся искусство, соответствующее духу времени и идущее в ногу с развитием науки и технологий. Именно технологический аспект, так прочно вошедший в нашу жизнь, делает его актуальным здесь и сейчас.

Литература

- [1] Сноу Ч. Две культуры. М.: Прогресс, 1973.
- [2] Современное искусство и наука: границы синтеза. Цикл видео лекций. URL: https://vkvideo.ru/playlist/-405271_24/video-405271_456240970?linked=1&t=3m2s (дата обращения: 22.01.2026).
- [3] Модуляции. Свет, звук, движение. URL: <https://art.itmo.ru/ru/exhibitions/modulations> (дата обращения: 22.01.2026).
- [4] Touch. URL: <https://art.itmo.ru/ru/exhibitions/modulations/tproduct/938512671-653916075092-touch> (дата обращения: 22.01.2026).
- [5] InsideOut. Inprint. URL: <https://art.itmo.ru/ru/exhibitions/modulations/tproduct/938512671-687791969692-insideoutimprint> (дата обращения: 22.01.2026).

- [6] Из текстов экспликации выставки (не опубликовано).
- [7] Oasis 2.0. URL: <https://art.itmo.ru/ru/exhibitions/modulations/tproduct/938512671-410003600402-oasis-20> (дата обращения: 22.01.2026).
- [8] SOS: Sound Of Survivor. URL: <https://art.itmo.ru/blog/projects/tproduct/726017913-678297516911-sos-sound-of-survivor> (дата обращения: 22.01.2026).
- [9] Машины эмпатии. Дипломная выставка студентов магистратуры Art & Science Университета ИТМО. URL: https://art.itmo.ru/ru/exhibitions/empathy_machines (дата обращения: 22.01.2026).

Art & Science: Representing Scientific Data in a Contemporary Art Museum

A. Yu. Psycheva

State Russian Museum, Russia

Annotation: This article explores the development of museum and educational projects at the intersection of art, science, and technology, aimed at understanding scientific and technological art. The author explores the potential for representing scientific data through artistic and creative means using the educational project "Contemporary Art and Science: Limits of Synthesis" as an example, as well as the exhibition project "Modulations: Sound, Light, Movement," which explored the interaction of sound, light, and movement as a central motif of contemporary audiovisual culture. Art objects are presented as forms of scientific and technological experience, actualizing the blurring of the boundaries between the audio and visual environments by discovering their common ground in a scientific and technological context. The exhibition project "Modulations: Sound, Light, Movement" was presented by the Russian Museum jointly with the Art & Science Center at ITMO University. The article identifies the challenges of exhibiting scientific and technological art in museum halls and the museum's interaction with contemporary artists. Artists' understanding of the unity of art, science, and technology is viewed as a challenge to modernity and a search for answers to pressing societal questions. The article provides a classification of the "genres" of scientific and technological art, highlighting the problem of interdisciplinary and interdisciplinary approaches, the introduction of digital and multimedia technologies in various areas of museum activity.

Keywords: art, technology, museum, science art

References

- [1] Snow, C. (1973). Two Cultures. Moscow. Progress. [In Russian]
- [2] Sovremennoe iskusstvo i nauka: granicy sinteza. Cikl video lekcij [Modern art and science: the boundaries of synthesis. A series of video lectures]. Available at: https://vkvideo.ru/playlist/-405271_24/video-405271_456240970?linked=1&t=3m2s (accessed date: 22/1/2026). [In Russian]
- [3] Modulyacii. Svet, zvuk, dvizhenie [Modulations. Light, sound, movement]. Available at: <https://art.itmo.ru/ru/exhibitions/modulations> (accessed date: 22/1/2026). [In Russian]
- [4] Touch. Available at: <https://art.itmo.ru/ru/exhibitions/modulations/tproduct/938512671-653916075092-touch> (accessed date: 22/1/2026). [In Russian]
- [5] InsideOut. Inprint. Available at: <https://art.itmo.ru/ru/exhibitions/modulations/tproduct/938512671-687791969692-insideoutimprint> (accessed date: 22/1/2026). [In Russian]
- [6] Iz tekstov eksplicacii vystavki. Ne opublicovano. [In Russian]
- [7] Oasis 2.0. Available at: <https://art.itmo.ru/ru/exhibitions/modulations/tproduct/938512671-410003600402-oasis-20> (accessed date: 22/1/2026). [In Russian]
- [8] SOS: Sound Of Survivor. Available at: <https://art.itmo.ru/blog/projects/tproduct/726017913-678297516911-sos-sound-of-survivor> (accessed date: 22/1/2026). [In Russian]
- [9] Mashiny empatii. Diplomnaya vystavka studentov magistratury Art & Science Universiteta ITMO [Empathy machines. Diploma exhibition of Art & Science Master's Degree students at ITMO University]. Available at: https://art.itmo.ru/ru/exhibitions/empathy_machines (accessed date: 22/1/2026). [In Russian]