



XIII Медиа Форум
34-го Московского международного кинофестиваля
XIII Media Forum
of 34 Moscow International Film Festival



media
art
lab



**Расширенное
кино — 2**

**Expanded
Cinema — 2**

Каталог-исследование
Research Catalogue







Погружения: в сторону тактильного кинематографа

Imersions: Towards the Tactile Cinema

Куратор — Ольга Шишко
Curator — Olga Shishko

Каталог-исследование
Research Catalogue

Москва / Moscow
2012

РАСШИРЕННОЕ КИНО

Каталог-исследование

Издание Центра культуры и искусств «МедиаАртЛаб» подготовлено к выставке "Погружения: в сторону тактильного кинематографа", Фонд культуры «ЕКАТЕРИНА», г. Москва, 23 июня — 19 августа 2012

При поддержке: Британского Совета, Фонда Мондриана

Общая концепция: Ольга Шишко

Редактор: Алина Стрельцова

Автор-составитель: Ольга Шишко

Составители: Ася Силаева, Алина Стрельцова, Елена Румянцева

Дизайн макета: Армен Арутюнян

Верстка: Ольга Селиванова

Корректур русского текста: Виктория Иванова

Международный координатор проекта: Ася Силаева

Продюсер выставочного проекта: Елена Румянцева

Переводы: Александра Литвина, Дильшат Харман,

Ия Гиндия, Кирилл Меламуд

Под общей редакцией Александры Литвиной

«Медиа Форум» благодарит: Константина Аджера, Валерия Айзенберга, Марка Америку, Иосифа Бакштейна, Перри Бард, Петера Вайбеля, Вуди и Штейну Васюлок, галерею Charim, Елену Горбачеву, Наталью Громакову, Бориса Дебакера, Кена Джейкобса, Юрия Календарева, Дину Караман, Ольгу Киселеву, Ирину Копель, Максима Павлова, Наума Клеймана, Пола Клипсона, Тома Коухата, Александру Кузнецову, Кента Лонга, Ольгу Махров, Екатерину Павлову, Максима Павлова, Олега и Ольгу Пономаревых, Романа Путятину, Кирилла Разлогова, Збигнева Рыбчинского, Студию Нам Джун Пайка и лично Джона Хаффмана, Бланш Гринбаум Сальгас, Анну Семенову, Константина Семину, Пию Тикку, группу TOTART, Олесью Туркину, Герца Франка, Галину Фролову, Джона Ханхардта, Криса Хейлса, Влада Шешалевича, Ирину Шуманову, ВАЛИ ЭКСПОРТ

Издание серии «Медиаосознание, медиакультура, медиатехнология»

Главный редактор серии — Алексей Исаев, Ольга Шишко

© 2012 Центр культуры и искусства «МедиаАртЛаб»

EXPANDED CINEMA

Research Catalogue

Published by MediaArtLab Centre for Art and Culture for the exhibition "The Immersions. Towards the Tactile Cinema", Ekaterina Cultural Foundation, Moscow, June, 23 — August, 19, 2012

With the support of: British Council, Mondriaan Foundation

Idea: Olga Shishko

Editor: Alina Streltsova

Author and compiler: Olga Shishko

Compiled by Asya Silaeva, Alina Streltsova

Elena Rumyantseva

Design: Armen Arutyunian

Layout: Olga Selivanova

Russian proofreading: Victoria Ivanova

International coordinator: Asya Silaeva

Producer of the exhibition project:

Elena Rumyantseva

Translated by Alexandra Litvina, Dilshat Harman,

Ia Gindia, Kirill Melamud

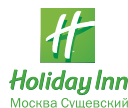
Under the general editorship of Alexandra Litvina

Media Forum would like to thank Konstantin Adzher, Mark Amerika, Valeriy Ayzenberg, Joseph Backstein, Perry Bard, Charim Gallery, Herz Frank, Blanche Grinbaum Salgas, Galina Frolova, Elena Gorbacheva, Natalia Gromakova, John Hanhardt, Boris Debackere, VALIE EXPORT, Chris Hales, Jury Kalendarev, Dina Karaman, Olga Kisseleva, Naum Kleiman, Tom Kohut, Irina Kopel, Alexandra Kuznetsova, Kent Long, Nam June Paik studios and personally Jon Huffman, Ekaterina Pavlova, Maxim Pavlov, Oleg and Olga Ponomarevy, Roman Putyatina, Kirill Razlogov, Zbigniew Rybczynski, Anna Semenova, Konstantin Semin, Vlad Sheshalevich, Irina Shumanova, Pia Tikka, TOTART group, Olessya Turkina, Woody and Steina Vasulka, Peter Weibel

"Media mentality, media culture, media technology" series edition

Chief editor of the series Алексей Исаев, Olga Shisko

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ



СПОНСОРЫ

ПАРТНЕРЫ



ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА



«Расширенное кино — это вовсе не кино: подобно жизни это процесс становления, непрекращающееся историческое влечение человека манифестировать свое сознание за его пределами, прямо перед глазами».

Джин Янгблад

"Expanded cinema isn't a movie at all: like life it's a process of becoming, man's ongoing historical drive to manifest his consciousness outside of his mind, in front of his eyes".

Gene Youngblood

Содержание

1. Теоретическая часть

- 10 **Ольга Шишко**. Погружения: в сторону тактильного кинематографа
- 24 **Крис Хейлс**. Пространственная и повествовательная конструкции для интерактивного кино
- 36 **Роман Путятин**. Анемик синема
- 38 **Пиа Тикка**. Снова Эйзенштейн?
- 46 **ВАЛИ ЭКСПОРТ**. Расширенное кино как расширенная реальность
- 56 **Кент Лонг**. Спектральный конгресс: Пол Клипсон и Барн Оул
- 60 **Петр Краевский**. Фиксируя видимый мир. Беседа со Збигом Рыбчинским
- 64 **Том Коухат**. Революционная перезагрузка: «Человек с киноаппаратом: ремейк глобального масштаба» Перри Бард

2. Проекты

- 68 Чистое кино
- 86 Монтаж аттракционов
- 98 Тактильный кинематограф
- 110 Машиновидение
- 122 Интерактивный кинематограф

3. Справочная информация

- 138 Биографии участников
- 144 Планы экспозиции

Contents

1. Theory

- 10.....**Olga Shishko**. Immersions: Towards the Tactile Cinema
- 24**Chris Hales**. Spatial and Narrative Constructions for Interactive Cinema
- 36**Roman Putyatin**. Anemic Cinema
- 38**Pia Tikka**. Eisenstein Again?
- 46**VALIE EXPORT**. Expanded Cinema as Expanded Reality
- 56**Kent Long**. Spectral Congress: Paul Clipson and Barn Owl
- 60**Piotr Krajewski**. Fixing the Visual World. Conversation with Zbig Rybczynski
- 64**Tom Kohut**. Revolutionary Reboot: Perry Bard's Man With A Movie Camera: The Global Remake

2. Projects

- 68Pure Cinema
- 86Montage of Attractions
- 98Tactile Cinema
- 110Machine Vision
- 122Interactive Cinema

3. Reference Information

- 138.....Catalogue Participants
- 144.....Exhibition Plans

Теоретическая часть

Theory



Ольга Шишко

Погружения: в сторону тактильного кинематографа

«Абстракционеры с новой плотью сознания»

«У режиссеров постановщиков оказалось в руках лишь новое оружие производства, которым можно во времени разворачивать картину. Заснять светом явление в кинокадре, как раньше можно было написать светом этюдик. Но не в этом цель кинематографа. Его цель в создании чистого искусства».

Казимир Малевич

Значительная часть теоретиков и практиков кинематографа рассматривают его не в качестве самостоятельного вида творчества, а как появившееся в конце XIX века новое выразительное средство в системе изобразительного искусства. Именно так его описывал Вальтер Беньямин: «Можно сравнить полотно экрана, на котором демонстрируется фильм, с полотном живописного произведения. Живописное полотно приглашает зрителя к созерцанию, перед ним зритель может предаться сменяющим друг друга ассоциациям. Перед кинокадром это невозможно — едва охватишь его взглядом, как тот уже изменился. Он не поддается фиксации». С одной стороны, философ говорит о коренных изменениях в системе восприятия мира и произведений искусства, спровоцированных кинематографом. С другой — настаивает, что только изобразительное искусство дает нам истинную возможность созерцания. Беньямин высказывает резкую критику кино, которое движется в сторону нарратива, то есть именно такого типа фильмов, к которым мы привыкли сегодня.

Итальянские футуристы в 1916 году в манифесте «Футуристское кино» определили, каким они видят настоящее киноискусство: оно «деформирующее, импрессионистическое, синтетическое, динамическое, свободомыслящее».

Казимир Малевич, в свою очередь, увидел в развивающемся кинематографе пространство, в котором по-настоящему может себя реализовать художественный авангард. В статье 1925 года «И ликуют лики на экране» он писал, что в кино должны прийти «абстракционеры с новой плотью сознания». Иначе кинематограф станет пристанищем «передвижников» — движения, против которого восставало модернистское искусство: «Киноглаз не видит в природе ничего нового, он рассматривает природу через художественный глаз живописца (красочного светописца), всюду видит природу либо по поленовскому глазу, либо по перовскому, по Моне, по Шишкину, Рубенсу и так далее. Кино видит пока только ту изобразительность явлений, которую видел художник-живописец — идут за правдой, в этом они сходятся».

Olga Shishko

Immersion: Towards the Tactile Cinema

“Abstractioners with a new flesh of conscience”

Production directors found themselves with a new production tool in their hands, a tool for expanding a picture in time. A tool for capturing a phenomenon in a film shot using light just as they used to paint little studies using light. But this is not the object of cinema. Its object is the creation of art for art's sake.

Kazimir Malevich

Many theorists, practitioners and critics view the emergence of cinema not as a birth of a new kind of art but as a creation of the camera as a new means of expression for the artist. Walter Benjamin analyzed the art of moving images from the viewpoint of the history of art as a whole. He wrote: “Let us compare the screen on which a film unfolds with the canvas of a painting. The painting invites its spectator to contemplation; before it the spectator can abandon himself to his associations. Before the movie frame he cannot do so. No sooner has his eye grasped a scene than it is already changed. It cannot be arrested”. On one hand Benjamin says that moving images change our worldview altogether and change our treatment of a work of art as such. The work of art starts moving. On the other hand he states that only art gives us an opportunity to meditate and contemplate. The philosopher is afraid of the cinema that moves toward narrativity and highly critical of it.

In 1916 in the Futurist Cinema manifesto Italian futurists called for the “deforming, impressionistic, synthetic, dynamic, free-wording” cinema.

In his 1925 article *And images triumph on the screen* Kazimir Malevich tells us that “abstractioners with a new flesh of conscience” should come to the cinema, or else he feared a development of an “Itinerant cinema”, a realist school against which the avant-garde has risen in the beginning of the XXth century. “The film eye does not see anything new in nature, it watches nature with an artistic eye of a painter (using light), sees nature through eyes of a Polenov, a Perov, a Monet, a Shishkin, a Rubens and so on. Cinema as yet sees only the pictorialism of phenomena that a painter used to see — they both strive towards the truth”.

For artists the search for a cinema language was first and foremost a search for new relations between



1. 3D visualisation of «Immersions. Towards the Tactile Cinema» exhibition space
© Dina Karaman

a human being and reality, a new world outlook, a new way of thinking and perceiving reality. They have discovered the camera in 1920's and they immediately started making a moving painting form on the screen canvas. These artists saw the camera as a tool that has replaced the brush and was given to them to continue the 8.5 millennial history of art.

During the whole XXth century major modern artists have transformed and invented cinema forms. In cinema they found a visual polyphony, an enchanting layering of spaces, a possibility for several simultaneous realities to exist and an abundance of pathways for imagination, which can be thought out by the viewer and not given in the work itself. Futurists, Dadists, Surrealists were the first to suggest their own versions of what to do with the camera and the film. The stronger cinema's position as a predominant kind of art, the more tempting was the idea to change not only its technology but the very notion of creativity. It affected even the most coherent adepts of contemporary art. Marcel Duchamp and Fernand Léger created abstract pictures on the canvas of the screen, Kazimir Malevich wrote drafts for film scripts, Salvador Dali invented a theoretic concept of new tactile cinema. It should be mentioned that the majority of masterpieces of this era have become part of the history of modern art rather than the cinematographic history. They are now kept in the collections of Centre Pompidou in Paris and MOMA in New York.

As though summing up these explorations, Kazimir Malevich pointed out in his article And images triumph on the screen that "an artist-painter has painstakingly tried to paint nature and image with brush and paint so that the image was seemingly alive, natural in all its movements, its expressivity being one of his major efforts. But as a result of these efforts an artist managed to arrest upon a static canvas just one impression of this movement in one frame. The artist has stayed in this hopeless and desperate position until on one hand the technology of cinema was invented

Для художников начала XX века кинематограф был полным возмозможностей способом исследования мира, отношений человека и действительности, поиском нового мировоззрения и нового осознания реальности. Они открыли для себя кинокамеру в 1920-х годах и сразу стали создавать «на экранном полотне» движущуюся форму живописи. Многие из них считали, что кинокамера как средство, сменившее кисть, дана для продолжения всей 8.5-тысячелетней истории изобразительного искусства.

Весь XX век крупнейшие художники изобретали новые киноформы и трансформировали существующие. В искусстве движущихся образов они находили визуальную полифонию, возможность показать несколько реальностей одновременно, наладить интерактивный контакт со зрителем или, наоборот, создать форму, для которой не нужны ни зритель, ни режиссер. Футуристы, дадаисты, сюрреалисты первыми предложили собственные версии того, что же именно нужно делать с кинокамерой и киноплёнкой. Чем сильнее кинематограф укреплялся в своей позиции главного из искусств, тем большим для них было искушением радикально изменить с его помощью не только технику, но сам взгляд на творчество. Марсель Дюшан, Фернан Леже создавали абстрактные кинокартины, Казимир Малевич писал сценарий супрематического анимационного фильма, Сальвадор Дали размышлял о возможности создания тактильного кинематографа. Большинство произведений той эпохи считаются скорее шедеврами современного искусства, нежели кинематографа (и сейчас они хранятся в коллекциях Центра Жоржа Помпиду и Нью-Йоркского MOMA).

Как будто предвидя эти поиски, Казимир Малевич писал, что «художник-живописец с величайшим трудом пытался щетиной и краской написать природу и лик так, чтобы они были как живые, естественные во всех своих движениях, достижение выразительности которых составляло одно из его наиглавнейших усилий. Но в результате этих усилий художнику в статическом холсте удавалось фиксировать лишь одно впечатление этого движения в одном кадре. В таком безвыходном обреченном положении художник был до тех пор, пока, с одной стороны, техника изобрела кино и достигла воспроизведения не впечатления, а действительного движения, а с другой — часть

живописцев уяснила себе вопрос: «Что есть живопись и что есть искусство». С этого момента искусство распалось на два основных разделения: одни стали предметниками (конкретиками), станковистами и бытоотражателями, не уяснившими сути искусства, другие — беспредметниками (абстракционерами), уяснившими суть искусства и отказавшимися от портрета и отражения быта».

Дзен-кино, тач-кино, паракино и гаптические медиа

«...художественное развитие того времени искало нового определения концепции искусства. Его эстетика была направлена на то, чтобы люди осознали детали и сдвиги чувствительности, структуры и условия визуальной и эмоциональной коммуникации, чтобы привести наше ампутированное чувство восприятия вновь в рабочее состояние. Это был вопрос упразднения старых, отживших эстетических ценностей».

ВАЛИ ЭКСПОРТ

В 1960-е годы, когда сама киноиндустрия уже не хотела изобретать новые формы и технологии, а только продавать коммерчески наиболее оправданный продукт, эту инициативу опять подхватили художники и киноавангардисты. В этот момент кино обратилось к саморефлексии: его форма и средства выражения стали предметом исследования, а в конечном итоге, и содержанием фильма. Все характеристики и особенности кинопроизводства — от поверхности пленки до перфорации — становились предметом интереса и анализа художников в бессюжетных антиперспективных фильмах Стэна Брэкиджа, в «коллажных» работах Кена Джекобса, Роберта Бриера и Брюса Коннера.

В 1960-х распространение получает новая и доступная технология видео. Если концептуально поиски киноавангардистов и художников находятся в одной системе координат, то технологические новшества, возможности полиэкранного монтажа, одновременное соединение видео и звука в процессе записи выводят художников на другие отношения с категориями пространства и времени. К возможностям видеокамеры обращаются Нам Джун Пайк, Петер Вайбель, ВАЛИ ЭКСПОРТ, Вуди и Штейна Васюлки. Художник теперь рассматривает зрителя как своего соавтора, а произведение искусства существует только в момент, когда зритель взаимодействует с ним и вовлечен в процесс его создания.

Именно тогда возникает понятие «расширенное кино», введенное художником и теоретиком Джином Янгбладом. Развитие телекоммуникационных технологий, появление видеокамеры, — считает он, — в любом случае приведет к другой экранной и визуальной культуре: «Сегодня, когда говоришь о кино, имеешь в виду метаморфозы человеческого восприятия. Точно так же, как понятие «человек» теперь меняет свое значение на «человек», «растение», «машина». Так и определение кинематографа должно быть расширено, чтобы включить в него видеотронику, информатику и освещение». В этих словах он предвосхищает современные художественные проекты, где движущееся живописное полотно отвергает монтаж. Монтаж теперь не внутри пленки, он переходит вовне, осуществляется на разных уровнях и плоскостях, в соединении разных медиа и создании разных форм расширенного кино.

Эти принципы по-разному реализуются в работах разных художников. «Индивидуальная кинопроекция — это и есть расширенное кино», — считает ВАЛИ ЭКСПОРТ. Работая в соавторстве с Петером Вайбелем, она делала зрителя соучастником своих киноперформансов. Нам Джун Пайк работал с кинообразом как с объектом медитации, Гари Хилл искал в новых медиа новые пространства, замещая текст образами и демонстрируя возможность «думать вслух и лепить

and achieved reproduction of real movement, and not an impression, and on the other hand until some of the painters have come to an understanding of the question “what is painting and what is art”. From that moment art is divided into two major parties: one are objectivists (specifists), easel painters and everyday life reflectors, that do not understand the essence of art, and the others — non-objectivists (abstractioners) that understand the essence of art and renounce the portrait and everyday life reflection”.

Zen cinema, Touch cinema, Paracinema and haptic media

“...the artistic developments of this period that sought a new definition of the concept of art. Its aesthetic was aimed at making people aware of refinements and shifts of sensibility, the structures and conditions of visual and emotional communication, so as to render our amputated sense of perception capable of perception again. It was a matter of abolishing old, outdated aesthetic values”.

VALIE EXPORT

In 1960's were the cinema industry itself was not willing to invent new forms and technologies, but just wanted to sell the most commercially successful product, this initiative was taken over again by artists and avant-garde film. At this moment cinema has turned towards self-reflection, its form and expressive means became its content. The artists' interest was omnivorous — from the surface of the film itself to perforation in non-narrative and anti-perspective films by Stan Brakhage, in collage films by Ken Jacobs, Robert Breer and Bruce Conner, USA.

In the 1960's the artists got a new technology for their experiments — the video. If the explorations of artists and avant-garde film are conceptually in the same frame of reference — a search for new forms and new audience — then the technological developments and the opportunities of multiscreen editing as well as simultaneous recording of video and sound leads the artists to new relations with the categorical concepts of space and time. Nam June Paik, Peter Weibel, VALIE EXPORT, Woody and Steina Vasulka all turn to this new media — the video camera. A work of art appears and exists only at the moment when a viewer interacts with it, is involved in its creation.

It was then that the concept of expanded cinema emerged, introduced by the artist and theorist Gene Youngblood. He said that development of telecommunication technology and invention of the video camera would in any case eventually lead to a different screen and visual culture: “Conventional cinema can be pushed no further. To explore new dimensions of awareness requires new technological extensions. Just as the term “man” is coming to mean man/plant/machine, so the definition of cinema must be expanded to include videotronics, computer science, atomic light”. Here he has actually anticipated contemporary artistic projects. The editing process was not within, but without the film, outside, at various levels and planes, in connection of various media and creation of various forms of expanded cinema.

These strategies are realized differently in the works of various artists. VALIE EXPORT thinks that individual film projection is expanded cinema. Work-

ing together with Peter Weibel, she made the viewer a participant of her cinema performances. Nam June Paik worked with cinema image as an object for meditation, Gary Hill searched for new spaces in new media, replacing text with imagery and exploring the opportunity to "think out loud and sculpt ideas". Mike Snow constructed a mechanical tool so that the camera could be self-programmed and self-managed. Woody and Steina Vasulka are still working on the idea of machine vision, uncontrollable by humans. Ken Jacobs transforms a film screening into a Paracinema performance.

Today we are moving towards tactile cinema. The cinematic art is tactile in its form, as moving images connected with sound reconnect us to our past remembrances, recreating sensual emotions we once experienced. Cinema is able to bring these memories back through haptic signals in image and sound, through creation of another reality. Today we can speak of artists' work with tactile (haptic) media which first communicate with the sense of touch, and only then with the intellect. This is a non-verbal communication during which human body reprocesses information as it moves through space. Some of this information is fixed in the form of the conscious memory, which can partly be constructed by means of language, and some is preserved in the sensual memory.

On double reality

"The way I see it, "media archeology" has two main goals: first, to the study of the cyclically recurring elements and motives underlying and guiding the development of media culture. Second, to the "excavation" of the ways in which these discursive traditions and formulations have been "imprinted" on specific media machines and systems in different historical contexts. The object of media archeology is not to deny "reality" of the process of technological development, but rather to equilibrate it by putting into a broader and more multi-faceted social and cultural context".

Erkki Huhtamo

Erkki Huhtamo in his *Archeology of Media Art* analyses the cyclical processes in human mind and culture using "dream machines" as an example. One of these is Plato's Cave, created by the great scholar and philosopher of antiquity, it is a forerunner for virtual reality. According to Plato people that live in a real material world are like prisoners kept chained in a cave where they can see only shadows on the wall while they are sure that they experience the real nature of the world. Nowadays when the reality around us becomes more and more virtual, Plato's teachings are turning into prophecies. These are as yet local caves, whether it is a room with a TV, a movie theatre or a virtual reality booth... But it seems that very soon the whole planet will be turned into such a virtual cave. ...

The "Phantasmagorias" of Etienne Gaspard Robert were another dream machine. He showed them in late 18th century Paris and so laid foundations for the dream of a future cinema. To project images he used the principle of a *laterna magica*, and if we compare drawings of the time showing the audience's panic reaction to the ghosts attacking it from the screen with the tales of the first film screenings when the viewers ran away after seeing an approaching train in the Lumière brothers *L'Arrivée d'un Train en Gare de la Ciotat*

идеи». Майкс Сноу сконструировал механическое устройство, с помощью которого камера могла бы программировать и управлять собой сама. Вуди и Штейна Васюлки до сих пор разрабатывают идею машин видения, неподвластного глазу человека. Кен Джейкобс трансформирует киносеанс в паракинематографический перформанс.

Согласно одной из теорий, сегодня мы движемся в сторону тактильного кинематографа. Кино — это возвращение к нам нашего жизненного опыта через чужую историю. И фильм может вернуть нас к воспоминаниям через тактильные сигналы в изображении и звуке, через создание другой реальности. Поэтому нынешние художники работают с осязательными (гаптическими) медиа, которые сначала коммуницируют с чувством осязания и только потом — с интеллектом. Это сложно выстроенные отношения между зрителем и произведением, когда тело человека перерабатывает информацию по мере того, как движется сквозь пространство. Часть этой информации закрепляется в форме сознательной памяти, часть может быть сконструирована средствами языка, а часть сохраняется только в чувственной памяти.

О двойственной реальности

«Археология новых медиа — это «раскопки» способов, при помощи которых дискурсивные традиции и формулы были «вписаны» в технологические системы в различных исторических контекстах... Цель археологии медиа состоит не в том, чтобы отрицать «реальность» процесса технологического развития, а скорее в том, чтобы сбалансировать его, поместив в более широкий и более многогранный социальный и культурный контекст».

Эрнни Хухтамо

Эрнни Хухтамо в работе «Археология медиа» анализирует циклические процессы в человеческом сознании и культуре на примерах «машин мечты». Одна из них — «Пещера» Платона, великого античного ученого и философа, — стала предвестником виртуальной реальности. Согласно Платону, люди, живущие в реальном чувственном мире, подобны узникам в пещере, прикованным, видящим тени на ее стене и полагающим, что познают истинную реальность. В наши дни, когда окружающая нас реальность становится поистине виртуальной, учение Платона оказывается пророческим. Пока это только локальные пещеры, будь то комната с телевизором, кинозал или кабина виртуальной реальности, но, похоже, совсем скоро такой виртуальной пещерой станет вся наша планета...

Другая «машина мечты» — «Фантазмагории» Этьена Гаспара Робертсона, которые он начал демонстрировать в Париже в самом конце XVIII века. Для проецирования изображений на экран им использовался принцип *laterna magica*. Иллюстрации того времени показывают паническую реакцию публики на видения, несущиеся на нее с экрана. Сравнивая их с рассказами о первых киносеансах, когда публика в ужасе убегала при виде поезда в фильме Люмьеров, мы едва ли сможем избежать ощущения *déjà vu*. Сегодня мы наблюдаем продолжение этой «агрессивной проекционности» в трехмерных стереофильмах.

Оба примера основаны на утопических идеях, которые давно присутствовали и развивались в культуре. Функционируя в качестве архетипов, они составляют «строительные блоки» нашей цивилизации. Исчезая на время и каждый раз вновь возрождаясь, они проецируют новую эстетику, новые способы мышления, новые формы культуры.

Мы попробовали визуализировать такие повторяющиеся циклические процессы, когда идеи возникают и растворяются, и вдруг



снова возникают в истории новых технологий, выходя за пределы отдельных исторических контекстов.

В некотором смысле цель нынешней выставки состоит в том, чтобы объяснить возникающее чувство *deja vu*, которое появляется, когда оглядываешься назад, во времена, когда привычные нам сегодня технологии только зарождались и требовали осмысления. Мы решили подробно рассмотреть и проанализировать, как идеи «расширенного смотрения» Михаила Матюшина, «чистого кино» Казимира Малевича и Ганса Рихтера, «внутреннего кино» Марселя Дюшана, тактильного кинематографа Сальвадора Дали, «монтажа аттракционов» Сергея Эйзенштейна переосмысливаются в экспериментах современных художников.

Именно поэтому главное отличие нынешней выставки от проектов предыдущих лет — это работа с историческим материалом, показ моделей, которые были придуманы в начале XX века и живут сегодня, это попытка ответить на вопрос — чем продиктована визуализация образов: нашим глазом или нашим сознанием?

На выставке исторический материал соседствует с новейшими экспериментами: видеоработы, мультимедийные инсталляции, архивные фотоматериалы, кино- и видеохроника, сценарии, теоретические разработки объединены общей идеей кинематографа как способа исследования реальности в архитектурном пространстве, где каждый зал представляет одну из футуристических идей прошлого и ее развитие до настоящего момента.

Концепция экспозиции «Погружения: в сторону тактильного кинематографа» в Фонде «Екатерина», продолжит исследования и разработки 2011 года (выставка «Расширенное кино», июнь-август, 2011, ММСИ, Ермолаевский переулок, и в Центре культуры «Гараж»).

1. Внутреннее кино, или В поисках расширенного смотрения

«...важно то, что... мы можем сместить границу между тем, кто автор, а кто зритель. Кто потребитель, если хотите. Кто несёт ответственность за то, что мы видим? Я думаю, что смещение этой границы происходит благодаря общению. Кто решает, что есть реальность?»

Олафур Элиассон

Первый раздел выставки «Чистое кино» — отклик на «чистое искусство» — предполагает работу с экраном как с холстом,



(1895), we can not avoid a feeling of *deja vu*. Today we see the continuation of this “aggressive projection” in 3D stereo films.

These examples are based on utopian ideas that appeared in earlier cultural processes. They can be viewed as formulas which are combined into building blocks of cultural traditions. They take turns to become activated and de-activated and in the process new utopias are created and old ones disappear. Sometimes they only seem to have disappeared...

We have tried to visualise such recurrent cyclical processes that emerge and disappear and emerge again and again in the history of new technologies, expanding across the frameworks of specific historical contexts.

In a sense the object of this exhibition is to explain this *deja vu* feeling by looking back from our contemporary position on how people used to feel about technology in earlier periods. We decided to analyse in details and demonstrate to our viewers how Matyushin's ideas of expanded vision, Kazimir Malevich's and Hans Richter's “pure cinema”, Marcel Duchamp's “inner cinema”, Salvador Dali's tactile cinema and Sergey Eisenstein's montage of attractions are reformatted in the experiments of contemporary artists.

The main difference of this project as compared to those of previous years is in the work with the historical material, in the presentation of Futurist models created by film and video artists, in an attempt to answer a question: what is visualisation of images ruled by — our eyes or our mind?

At the exhibition historical material is presented side by side with the newest experiments: video works, multimedia installations, archival footage, cinema and video documentaries, film scripts and theoretical research are united in a specially created architectural space where each hall presents one of the Futurist ideas of the past and its development in the XXth century up until today.

The concept of this year's exhibition *Immersion: towards the tactile cinema* in the Ekaterina Cultural Foundation will continue the research and explorations of last year's Expanded Cinema exhibition at the MMOMA (June—August 2011, Yermolajevsky lane).



1. 3D visualisation of «Immersion. Towards the Tactile Cinema» exhibition space © Dina Karaman
2. 3D visualisation of «Immersion. Towards the Tactile Cinema» exhibition space © Dina Karaman
3. 3D visualisation of «Immersion. Towards the Tactile Cinema» exhibition space © Dina Karaman
4. 3D visualisation of «Immersion. Towards the Tactile Cinema» exhibition space © Dina Karaman

1. The inner cinema or a search for expanded seeing

“...what is important is that...we could shift the border between author and viewer. Who is the consumer, if you wish. Who takes consequences for what we see? I think that a shift of this border happens through communication. Who decides what reality is?”

Olafur Eliasson

Pure Cinema, the first section of the exhibition, is a response to the “art for art’s sake” concept. Here screen is used as a canvas, actually presenting cinema as an apotheosis of painting. Works by Kazimir Malevich, Mikhail Matyushin, Nam June Paik, Ken Jacobs, Paul Clipson, Hans Richter, Konstantin Adzher, Oleg and Olga Ponomarev are presented.

The avant-garde artists of the early XXth century perceived the emerging cinema as just another technique for creating a work of visual art. Cinema also gave an opportunity to work with form, colour and light with one more characteristic added — that of movement — which the painters have long wanted to depict on canvas.

The study of colour perception in motion properties was at the beginning purely theoretical. Since the middle of 1910’s the artist Mikhail Matyushin was among those involved in this research. He wrote a book on properties of colour perception and expounded the idea of an “expanded seeing”. He came to this idea under the influence of the mathematician and theosophist Pyotr Ouspenskii. Matyushin made a range of colour charts to demonstrate how a human eye, including that of an artist, “does not use consciously every property of our visual apparatus, though doubtless this unconscious simultaneous usage of the two ways of seeing that we have (direct and indirect vision) is spreading wider and finds its reflection in artistic practice”. The difference between direct and indirect vision in discerning writing in colour while it is moving was a special object of interest and detailed exploration by the artist.

Other authors such as Marcel Duchamp turned directly to cinema technologies. Duchamp was very much excited by the dual nature of reality, optical illusions and tricks of light as well as means of rendering

фактически рассматривая кинематограф как апофеоз живописи. В нем представлены Казимир Малевич, Михаил Матюшин, Нам Джун Пайк, Кен Джейкобс, Пол Клипсон, Ханс Рихтер, Константин Аджер, Олег Пономарев.

Художники-авангардисты начала XX века восприняли развивающийся кинематограф как еще одну технику создания произведения изобразительного искусства. В кино можно также работать с формой, цветом, светом, только появляется еще один параметр — движение — то, что живописцам давно хотелось передать на холсте.

Изучение восприятия цвета в движении вначале было лишь теоретическим. С середины 1910-х годов им занимался, например, художник Михаил Матюшин. Он написал книгу об особенностях цветовосприятия и развивал в ней идею «расширенного смотрения», возникшую у него под влиянием математика и теософа П.Д. Успенского. Матюшин создал ряд цветковых таблиц, чтобы продемонстрировать, как глаз человека, в том числе художника, «не пользуется сознательно всеми особенностями нашего зрительного аппарата, хотя несомненно это бессознательное одновременное использование двух имеющихся в нас способов смотрения (прямое и косвенное зрение) все больше и больше проникает в жизнь и находит свое отражение в художественной практике». Различия прямого и косвенного зрения в восприятии движущегося цветового письма — отдельный предмет интереса и детальной разработки художника.

Другие авторы, такие как Марсель Дюшан, обратились уже напрямую к технологиям кинематографа. Двойственная природа действительности, оптические иллюзии и обманы зрения чрезвычайно волновали Дюшана так же, как и способ передать движение в живописи, а затем и вне живописных техник создания произведения. Познакомившись с возможностями кино, он заявил, что, будучи ровесником модернизма, оно должно быть превращено художниками в часть изобразительного искусства. Подтверждая свои слова, Дюшан снял в 1926 году бессюжетную работу «Анемичное кино», а в ней представил только лишь вращающийся объект, интересный зрителю не как часть некоего повествования, а показывая, что эта форма способна сама проецировать смыслы.

Казимир Малевич увидел в кино возможность темпорального расширения изобразительного искусства, а с ним и способ продолжить свои поиски в области цвета, формы, света в пространстве, которым владеет искусство, длящееся во времени. Малевич написал сценарий художественно-научного фильма «Живопись и проблемы

архитектурного приближения новой классической архитектурной системы» (1920-е годы), он представляет собой рукопись на трех листах со схематическими цветными рисунками. Художник искал, кто бы мог реализовать его задумку и надеялся на помощь немецкого режиссера-дадаиста Ганса Рихтера. Однако языковые барьеры и государственные границы не позволили реализоваться этому сотрудничеству, сценарий оказался утерян вплоть до 1950 года. До сих пор никто не брался за реализацию фильма по проекту Малевича, и вот для проекта «Расширенное кино—2» художник Олег Пономарев, скрупулезно следуя замыслу авангардиста, снял этот анимационный фильм.

Хотя Ганс Рихтер и не создал фильма по сценарию Малевича, художественные выразительные средства кинематографа также сильно волновали его, и, в первую очередь, идея создания визуального ритма произведения за счет движения, о чем свидетельствует работа «Ритм 21», представленная на выставке.

Следующий этап обращения к кинематографу как к средству выявить предельные основания изобразительного искусства наступил с развитием концептуализма. Американский режиссер Кен Джейкобс пришел в экспериментальный кинематограф как раз, когда активно развивающееся в Америке концептуальное искусство призывало отказаться от традиционных носителей в пользу всего нематериального и мимолетного, нестабильных и недолговечных форм художественной активности. Под влиянием этих идей появлялись «фильмы», сделанные без применения пленки и камеры, причисляемые, тем не менее, именно к кинематографу, точнее паракинематографу. Развивая эти идеи, Джейкобс работал над произведениями, больше похожими на живые театральные перформансы, чем на обычное кино, поскольку они создавались мерцанием света и тенями, скользящими по поверхности экрана.

Тень человека, который проходит между проектором и экраном, становится и главным действующим лицом киноработы Нам Джун Пайка. Его «Дзен для кино» 1964 года находится на пересечении практик медитации и перформанса. Зритель видит только белый экран и слышит, как жужжит проектор, пропуская через себя поцарапанную «пустую» пленку. Это и аллюзия на «молчание», возникшее в работах Джона Кейджа, и отголоски театра теней, и попытка противопоставить образ «внутренней тишины» непрерывному информационному потоку, захлестывающему современного человека.

Современные художники не оставили идеи «чистого кинематографа», так, например, видео «End Credits» Константина Аджера представляет собой следы траекторий финальных титров художественных фильмов, которые сливаются, накладываются друг на друга и образуют графические формы, отсылающие нас к эстетике авангардного кинематографа первых десятилетий XX века.

Пол Клипсон в работе «Свет с Месы» демонстрирует работу с формальными категориями света и пространства, создавая изображения-иллюзии, но вместо аналитического подхода художник демонстрирует музыкально-поэтическое произведение, гипнотизируя и завораживая зрителя.

2. Нет технологии без идеологии

«Аттракцион» — всякий агрессивный момент театра... подвергающий зрителя чувственному или психологическому воздействию, опытно выверенному и математически рассчитанному на определенное эмоциональное потрясение воспринимающего...»

Сергей Эйзенштейн

Второй раздел экспозиции — «Монтаж аттракционов» — отталкивается от идеи «аттрактивного кино», впервые предложенной еще

movement in painting and then in how to render movement outside of the painting techniques for creating a work of art. After he was introduced to cinema's potential he stated that being a contemporary of Modernism, cinema must be turned by artists into visual art. In 1926 to confirm his words Duchamp made a non-narrative work *Anémic Cinéma*. There he presented only a rotating object that would be interesting to the viewer not as part of a plot, but as a demonstration that form itself could project meanings.

Kazimir Malevich saw in cinema an opportunity for temporal expansion of visual art and also a means to continue his study of colour, form and light in the space belonging to art which unfolds in time. In the 1920's Malevich wrote a script of an "artistic-scientific" film *Painting and the Problem of the Architectural Approximation of a New Classical Architectural System*. It is a three-page long manuscript with coloured drawings of charts. The artist looked for somebody to realize his ideas and hoped to get assistance from Hans Richter, the German Dadaist filmmaker. But the language divide and state borders prevented this cooperation and the script was lost up until the 1950. No one had since attempted to make such a film based on Malevich's project but now the artist Oleg Ponomarev made this animation film especially for the *Expanded Cinema—2* exhibition painstakingly following the avant-garde artist's concept.

Although Hans Richter didn't make the film based on Malevich's script, he was also thrilled by the artistic expressive means of cinema and, first of all, the idea of creating a work's visual rhythm through movement — as witnessed by his work *Rhythmus 21* presented at the exhibition.

The next stage of turning to cinema as a means for laying bare the ultimate basis of visual art came with the development of conceptualism. The American filmmaker Ken Jacobs began his work in experimental cinema at the time when conceptual art then energetically developing in the USA, called to renounce traditional media in favour of everything immaterial and fleeting, the unstable and nondurable forms of artistic activity. Under the influence of these ideas "films" appeared that were made without film and camera, but considered nevertheless to be cinema, or more exactly, paracinema. Developing these ideas Jacobs created artworks which were more like live theatre performances than regular cinema, as they were made with flickerings of light and shadows on the screen surface.

Similarly, a shadow of a man passing between a projector and a screen becomes the main character of Nam June Paik's cinema work. His *Zen For Film* (1964) is at the borderline between meditation practices and performance. The viewer sees only the white screen and hears the projector's hum, while it processes scratched "empty" film. This is a reference to "silence" theme from John Cage's work, an echo of the shadow play and an attempt to counter the ceaseless information stream that overwhelms people today with an image of "inner silence"

Contemporary artists have not abandoned the ideas of "pure cinema" — thus, for example, the *End Credits* video by Konstantin Adzher is made with trajectories of the final credits from feature films which merge, overlay each other and create graphic forms reminiscent of the avant-garde cinema aesthetics of the first decades of the XXth century.

Paul Clipson in *Light from the Mesa* demonstrates his exploration of such formal categorical concepts as light and space, making illusion-images. Although instead of an analytical approach the artist presents a musical and poetic work that hypnotises and fascinates its viewer.

2. There's no technology without an ideology

"An Attraction" is any aggressive theatrical moment...that subjects the viewer to a sensual or psychological treatment, calibrated through experience and mathematically calculated to cause a certain emotional upheaval in the recipient.."

Sergey Eisenstein

Montage of Attractions, the second section, is based on the "attractive cinema" concept invented initially by Sergey Eisenstein and presents his followers: Pia Tikka, Herz Frank, Alexei Isaev and Elena Gorbacheva.

For several years in the late 1920's Sergey Eisenstein's imagination was troubled by an idea for a strange film. He saw it as a miracle play about a glass house where people could live happily together. But life in this house is a true hell. Sadists, nudists and informers rule there. Eventually the glass house has to be destroyed by an architect who created it in the first place. Eisenstein made a few script drafts and drawings in which his intention "to give slapstick and bouffe, grotesque and an awful tragedy" was reflected. This film was to become a kind of anti-utopia about a man's isolation in a super technified capitalist society. Not only the producers and Hollywood scriptwriters to whom Eisenstein offered his project, but also his own friends haven't understood this idea then, so he had to abandon it.

Today Eisenstein's ideas of spatial, sensual, tactile and even interactive cinema that would possess countless dimensions are a subject of both theoretical research and exploration in art forms.

Thus the artist Elena Gorbacheva invented a construction which metaphotically embodies Eisenstein's *Glass House*. Here two screens for back projection are placed and on them *The Blind*, her double-channel work, is transmitted. Using the "behind the looking glass" devices, the reflected screens hidden one inside the other the artist juxtaposes the illusory world (stills from famous films) and the real world (shots filmed by the author). "The more glass walls there are around us, the less we see. We become less sensitive towards others. The world around us is "out of focus".

The other follower of the great filmmaker — the artist Alexey Isaev — developed Eisenstein's idea of cinema as a "montage of attractions". "In my artistic practice, — he wrote, — I was playing out various moments of this attraction's interpretation: revolution as an attraction, politics as a correctly staged attraction. All these are different forms of art, different forms of technology, but nevertheless still attractions. The main definition of an attraction is a prerequisite that the viewer should through some technology become a participant". The artist saw the movie theatre of the future as a situation in which the viewer is rotated on a platform around the screen or

Сергеем Эйзенштейном, и следует за его продолжателями (Герц Франк, Пиа Тикка, Алексей Исаев и Елена Горбачева).

В конце 20-х годов в течение нескольких лет воображение Сергея Эйзенштейна тревожил замысел странного фильма: ему виделась мистерия о стеклянном доме, в котором люди могли бы жить счастливо и сообща. Однако жизнь в этом доме — настоящий ад. В нем господствуют садисты, нудисты, доносчики. В итоге стеклянный дом должен быть разрушен архитектором, который его и создал. Эйзенштейн сделал ряд сценарных набросков и рисунков, в которых отразилось его намерение «дать фарс и буфф, гротеск и кошмарную трагедию». Фильм должен был стать своеобразной «антиутопией» об одиночестве человека в сверхтехнизированном капиталистическом обществе. Однако не только продюсеры и голливудские сценаристы, которым Эйзенштейн предлагал проект, но даже друзья режиссера не поняли тогда этого замысла, и от него пришлось отказаться.

Сегодня идеи Эйзенштейна о пространственном, чувственном, тактильном и даже интерактивном кинематографе, который мог бы обладать неисчислимым количеством измерений, становятся предметом теоретических исследований и осмысления в художественных формах.

Так, художница Елена Горбачева придумала конструкцию, метафорически воплощающую «Стеклянный дом» Эйзенштейна. В ней располагаются два экрана обратной проекции, на которых транслируется ее двухканальная видеоработа «Слепые». Используя приемы «зазеркалья», отраженные, спрятанные один в другом экраны, художница сопоставляет иллюзорный мир (кадры из известных кинофильмов) и мир реальный (кадры, снятые автором): «Чем больше стеклянных стен вокруг, тем меньше мы видим. Мы становимся менее чувствительными по отношению к другим. Весь мир вокруг «не в фокусе».

Другой последователь великого режиссера — художник Алексей Исаев — разрабатывал эйзенштейновскую идею кинематографа как «монтажа аттракционов». «Я отыгрывал, — писал он, — в своей художественной практике различные моменты интерпретации этого аттракциона: революция — это аттракцион, политика — это правильно поставленный аттракцион, все это разные формы искусства, разные формы технологии, но все это аттракцион. Основное определение аттракциона — это предпосылка, что зритель должен за счет некой технологии стать участником». Художник видел кинотеатр будущего как ситуацию, в которой зритель вращается на некой площадке вокруг экрана, или зритель неподвижен, но экран перед ним предстает в виде круговой панорамы. Исаев воплотил эти мысли в работе «Монтаж аттракционов», представив идеальное экранное пространство в виде ленты Мёбиуса.

Герц Франк создал десятиминутный фильм, где зритель видит только детское лицо: ребенок реагирует на что-то происходящее вокруг него, смеется, расстраивается, и аудитории каждый раз приходится домысливать что-то, что служит источником этих эмоций. Франк продолжает тему «внутреннего кино» и обращает внимание зрителя на то, что кинематограф — это не только наблюдение за некими перипетиями сюжета, но, в первую очередь, способ пережить заново собственный опыт в событиях, которые происходят с другими.

В работе «Одержимость» Пии Тикки обретает второе рождение «Монтажный аппарат» Сергея Эйзенштейна: художница реализует возможность по мере развития сюжета соотносить происходящее на экране с психоэмоциональным состоянием зрителей. Переживания аудитории оказывают влияние на то, что происходит на экране, и таким образом создается обратная связь между наблюдателями и пространством повествования. На выставке представлена документация проекта.



1. 3D visualisation of «Immersion. Towards the Tactile Cinema» exhibition space
© Dina Karaman

3. Новые языки реального

«Я много думаю о тактильном кинематографе, это было бы несложно и просто фантастично, если бы нам удалось сделать что-либо подобное в нашем фильме в качестве простой иллюстрации. ...Персонаж дотрагивается до трупа, а на столе пальцы погружаются в какой-нибудь порошок!, если бы мы могли использовать шесть-семь хорошо отобранных синхронизаций... Нам следует подумать об этом, по крайней мере, на будущее, если мы не можем осуществить это сейчас. Публика будет трепетать.

Сальвадор Дали

Третья часть проекта «Тактильный кинематограф» рассказывает о существовании фильмов, которые «можно смотреть руками» — это идея Сальвадора Дали, воплощенная Константином Семиним, «хватательное смотрение» Петера Вайбеля и ВАЛИ ЭКСПОРТ, мистификации группы «ТОТАРТ», визуальные манипуляции Валерия Айзенберга, кинопогружения в различные социальные среды Кати Павловой.

Работая вместе с Луисом Бунюэлем над сценарием фильмов «Андалузский пес» и «Золотой век», Сальвадор Дали предложил множество новаторских приемов, один из них — кино, которое в процессе просмотра должно сопровождаться тактильными ощущениями, комментирующими экранное действие: «зрители кладут руки на стол, на котором появляются разнообразные предметы, следуя логике фильма. На экране герой гладит муфту, муфта появляется на столе, <...> на экране герой ласкает обнаженную грудь, а пальцы зрителей шупают искусственные груди на столе перед ними». Образ должен создаваться благодаря тактильным ощущениям и воображению, сознание же не должно участвовать в этой работе.

Художник забрасывал режиссера письмами, которые иллюстрировал набросками того, как все это могло бы быть реализовано. В одном из них — рисунок механизма, одна из стрелок указывает на горячую воду, брызги которой должны пролиться на аудиторию при звуках плеска воды в биде. «Вместе с Дали мы брали всё, что только приходило на ум, а затем безжалостно отбрасывали все то, что могло хоть что-нибудь значить», — вспоминал Бунюэль в одном из своих

the viewer doesn't move, but the screen before him is a cyclorama. Isaev has realised these ideas in his work *Montage of Attractions* where an ideal screen space — a Moebius strip — is presented.

Herz Frank made a ten-minute film where the viewer sees only a child's face. The child reacts to things happening around him, he laughs, cries, becomes upset and the audience has to imagine something which is the source of these emotions. Frank continues the subject of "inner cinema" and attracts the viewer's attention to cinema being not only a means for observing some twists and turns of a plot, but first and foremost a way to live through one's past experiences once again through events which happen to other people.

In Pia Tikka's *Obsession* the Montage Apparatus by Eisenstein is reborn. The artist realises the opportunity to relate what is happening on screen, as the plot unfolds, with the audience's psycho-emotional state. The audience feelings influence the events on screen and this way feedback is created between the observers and the space of the narrative. At the exhibition the project's documentation is presented.

3. New languages of the real

"I think a lot about tactile cinema it would be easy and just fantastic if we managed to do something like that in our film as a simple illustration... A character touches a corpse, while fingers are immersed in some powder spread on a table! If only we could use six or seven well-chosen synchronizations... We should think about it, at least, for future use, if we cannot realize it now. The audience will be thrilled".

Salvador Dali

The third part of the *Tactile Cinema* project is about films that can be "watched with the hands" — this is Salvador Dali's idea realised by Konstantin Semin, in Peter Weibel's and VALIE EXPORT's "gripping watching", in mystifications by the TOTART

Group, and in Valery Ayzenberg's visual manipulations and Katya Pavlova's cinema immersions into various social environs.

While working with Luis Bunuel on the scripts for *Un Chien Andalou* and *L'Âge d'or* Salvador Dali had suggested many innovations, among them a film with screening accompanied by tactile sensations, as a commentary for the narrative on screen: "the viewers place their hands upon a table where various objects appear following the film's logic. On the screen the protagonist strokes a muff — a muff appears on the table, <...> on the screen the protagonist fondles naked breasts — and the viewers' fingers feel an artificial breast placed on the table in front of them". The image should be created through tactile sensations and imagination, and the conscious mind must not take part in this work.

The artist bombarded the film director with letters and sketches illustrating all the ways in which this could be realised. One of them is a drawing of a machine with an arrow pointing out hot water spraying the audience when it hears water splashing in the bidet. "Together with Dali we took everything that came to mind and then discarded without pity everything that could have any meaning", — Bunuel reminisced in one of his interviews. But most of the artist's ideas remained unrealised and Luis Bunuel was actually trying to diminish Dali's role in the making of this film as far as he could.

To realise all Dali's ideas that appear so interesting and avant-garde even today, Konstantin Semin made a remake of the film *Un Chien Andalou* relying on the Surrealist's sketches, letters and notes.

Later the idea of "tactile watching" was not lost, but realised in a different form. The artists of 1960's and 1970's made provocative, political performances speaking all the while of "expanding cinema" and in fact of "expanding reality perception". Cinema here took an important role in the 1960's utopia of establishing free communication channels. The theorist of these processes, Gene Youngblood says in his book that "Expanded cinema isn't a movie at all: like life it's a process of becoming, man's ongoing historical drive to manifest his consciousness outside of his mind, in front of his eyes."

Two Austrian artists worked along the lines of this exploration — Peter Weibel and VALIE EXPORT. Weibel thought that if we shoot films with our hands, these hands can sometimes watch what is filmed. In her turn VALIE EXPORT put those thoughts into action realising the *Tap and Touch Cinema* (1968) project together with Weibel. The object of artistic exploration was an image of a female breast as a central image for the Hollywood cinema industry. VALIE EXPORT went into the street in Vienna covering her naked breasts with a box into which hands could be inserted. That was exactly what she invited everyone — men, women and children — to do, thus "watching" with their hands what they would watch with their eyes in an ordinary movie theatre. The box here was a metaphor of cinema, and the artists explored the idea that a viewer should not watch, but imagine a film. At the time this "tactile cinema" was really revolutionary.

The Moscow TOTART duet also builds from the cinema format using Soviet material to bring to light and treat ironically the reigning hypocritical morals of Soviet society. In the *Floor Polishers* performance Natalia Abalakova and Anatoly Zhigalov wax floors, coming closer and drifting apart, rocking in time with their

интервью. Однако большинство задумок художника осталось нереализованными, и на самом деле Луис Бунюэль, как мог, старался приуменьшить заслуги Дали в работе над фильмом.

Чтобы воплотить все идеи Дали, которые кажутся интересными и авангардными даже и нашему времени, Константин Семин сделал ремейк фильма «Андалузский пес», руководствуясь эскизами, письмами и записями сюрреалиста.

Позднее идея «тактильного смотрения» не была утрачена, но реализовывалась уже в другой форме. Художники 1960-1970-х осуществляли провокационные политические перформансы, но при этом говорили о «расширении кино», а фактически и о «расширении восприятия реальности». Кино здесь выступало в качестве важного компонента утопии 60-х годов об установлении свободных каналов коммуникации. Теоретик этих процессов Джин Янгблад в своей книге говорит, что «расширенное кино — это вовсе не кино, подобно жизни это процесс становления, непрекращающееся историческое влечение человеком манифестировать свое сознание за его пределами».

В русле этих поисков проходила работа австрийских художников Петера Вайбеля и ВАЛИ ЭКСПОРТ. Вайбель тогда размышлял, что раз мы снимаем руками, то эти руки иногда могут и смотреть то, что мы снимаем. ВАЛИ ЭКСПОРТ, в свою очередь, воплотила эти мысли на практике, осуществив в соавторстве с Вайбелем проект «Кино: постучи и прикоснись» (1968). Предметом художественного исследования здесь послужил образ женской груди как центральный для всей голливудской киноиндустрии. ВАЛИ ЭКСПОРТ вышла на улицу Вены, прикрыв свою обнаженную грудь ящичком, в который можно было просунуть руки. Это и было предложено сделать всем желающим, мужчинам, женщинам, детям, и таким образом «посмотреть» руками то, что в обычном кинотеатре смотрят глазами. Ящичек, конечно, выступал как метафора кинематографа, а художница разрабатывала идею того, что зритель должен не видеть, а воображать фильм, и для своего времени этот «тактильный кинематограф» был поистине революционным.

Московский дуэт «ТОТАРТ», также отталкиваясь от кинематографического формата, уже на советском материале выявлял и иронически демонстрировал царившую в обществе ханжескую мораль. В перформансе «Полотеры» Наталья Абалакова и Анатолий Жигалов натирают полы, сближаясь и расходясь, раскачиваясь в такт движениям и постепенно избавляясь от одежды. Зритель через щелочку подглядывает за их действиями с откровенным сексуальным подтекстом — ситуация киносмотра здесь сведена до уровня «глазка» или замочной скважины, а вуайеризм представляет образ деформированного человеческого сознания в обществе.

«Тактильный кинематограф», действительно, во многих работах предстает именно как средство выявить общественные процессы, болезненные для человека, находящегося в этой среде. Так Екатерина Павлова в работе 2012 года "i am a fish" путешествует по всему свету (Москва, Бали, Париж, Нью-Йорк), надев на себя бутфорскую рыбку голову. Метафора работает на нескольких уровнях: художница представляет себя как чужое во враждебной языковой и культурной среде, практически немое существо — и тем провоцирует прохожих на реакцию — смех, который быстро сменяется агрессией.

Прямой аллюзией на «Андалузский пес» выглядит еще одна работа — серия перформансов Валерия Айзенберга «Визуальные манипуляции» (1995—1998). Знаменитая сцена разрезания бритвой женского глаза в оригинальном фильме Бунюэля и Дали проинтерпретирована здесь через реальные впечатления художника: «Однажды в московском троллейбусе «Б» я увидел девушку. Кожа у неё на лбу была сильно натянута. До блеска. Я подумал: если притронуться

к нему бритвой, кожа с треском лопнет...». На основе этого сюрреалистического образа Айзенберг проводит ряд манипуляций с экраном, наглядно демонстрируя, как происходящее перестает быть иллюзией, и зритель из созерцателя шокирующей реальности превращается в ее создателя.

4. Киноглаз: многолинейные погружения в среду

Расширенное кино — это вовсе не кино: подобно жизни это процесс становления, непрекращающееся историческое влечение человека манифестировать свое сознание за его пределами, прямо перед глазами.

Джин Янгблад

В четвертом разделе выставки представлены работы художников, направленные на то, чтобы по мере расширения технологического арсенала киноискусство смогло захватывать все новые сферы человеческого бытия. Вуди и Штейна Васюлки исследуют в своих проектах идею «Машиновидения», Кен Джейкобс пытается обезоружить зрителя нематериальными ритмическими вторжениями, Дина Караман и Александра Кузнецова занимаются поиском внутреннего и внешнего в диалоге человека с природой.

В научной практике XX века был сформулирован вопрос о том, возможно ли объективное видение и исследование окружающего мира? Большинство ученых утверждали, что в научном исследовании никогда не удастся устранить до конца «человеческий фактор», предвзятость мнений, несовершенство глаза, давление жизненного опыта и среды. Не менее важным был этот вопрос и для художников, которые старались максимально точно передать образ реальности, а не поверхностное с ней сходство.

Субъективному авторскому взгляду видеохудожники 70-х противопоставили машинный способ видения. Устройство, свободное от индивидуальных особенностей и ограничений человеческого глаза, — полагали они, — способно увидеть другую, «расширенную» реальность. В это время и были сконструированы механические аппараты, способные к самопрограммированию и самоуправлению.

На создание как раз такого аппарата были направлены ранние эксперименты Вуди и Штейны Васюлок. Американских художников очень увлекала идея «машиновидения»: их не волновало, как видит мир человеческий глаз, зато они страстно хотели узнать, что видит сама кинокамера — устройство, которое способно заменить и автора, и зрителя.

Воплощая свои идеи, Васюлки снимали пейзажи из окна собственной машины камерой со сферической линзой. По мере продолжения их «поисков» для пейзажных съемок использовалась все более и более сложная техника. В конце концов, в своем путешествии сквозь электронные медиа художники прибывают в абстрактный электронный космос — пространство, которое полностью определено видео.

Параллельно с Васюлками киноэксперименты проводит Кен Джейкобс, он создает фильмы, используя «чужие» съемки, например, переносит на пленку изображения с бумажных принтов начала XX века из Вашингтонской Библиотеки Конгресса. Его кино воздействует на подсознание зрителя, обнаруживая особенности работы его нервной системы, и демонстрирует при помощи очевидных киноприемов неспособность человеческого глаза видеть вещи такими, какие они есть.

ВАЛИ ЭКСПОРТ не только занималась «тактильным кинематографом», но и снимала экспериментальные киноработы, так

movements and taking off clothes as the heat gets up. The viewer watches their covertly sexual actions through a peep hole — the situation of cinema watching is here reduced to the level of a peep hole or a key hole, and voyeurism represents an image of a deformed human mind inside a society.

Indeed, "Tactile cinema" is in many works presented exactly as a means to lay bare the social processes which are painful for people inside this environment. Thus, Ekaterina Pavlova in *i am a fish* (2012) travels around the world (visiting Moscow, Bali, Paris and New York) with a fake fish head on. This metaphor functions on several levels: the artist presents herself as an alien in a foreign language and culture environment, a virtually dumb being — and so provokes a reaction from passers-by, laughter at first which is soon followed by aggression.

Another work seems to be a direct reference to *Un Chien Andalou* — *Visual Manipulations* (1995-1998) series of performances by Valery Ayzenberg. The famous scene from the original film by Bunuel and Dali, where a woman's eye is cut with a razor is here interpreted through the artist's real experience: "Once I saw a girl in the Moscow "B" trolleybus. The skin on her forehead was so tightly drawn it almost cracked. I thought if it was touched with a razor, this skin would burst with a snap". Using this surrealist image Ayzenberg makes various manipulations with a screen showing graphically how what happens stops being an illusion and the viewer is transformed from an observer of shocking reality into its creator.

4. Cinema eye: multilinear immersions into an environment

"Expanded cinema isn't a movie at all: like life it's a process of becoming, man's ongoing historical drive to manifest his consciousness outside of his mind, in front of his eyes."

Gene Youngblood

The fourth section of the exhibition presents works by artists who strive to expand new spheres of human existence by an expansion of cinema's technological tool kit. Woody and Steina Vasulka explore the Machine vision idea in their projects. Ken Jacobs tries to disarm the viewer with immaterial rhythmic invasions. Dina Karaman and Alexandra Kuznetsova explore the inner and outer aspects in the human dialogue with nature.

The XXth century science has articulated the problem — is objective vision and exploration of the world possible at all. The majority of scientists stated that the "human factor" can never be entirely ruled out in research — meaning also biased opinions, imperfections of the human eye, previous life experiences and environment pressure. This question was also crucial for artists who struggled to render the image of reality with maximum precision, and not only to create a shallow likeness.

Video artists of the 1970's countered the subjective author's view with a machine vision. They thought that a device which is free from individual characteristics and limitations of a human eye would be able to see another, expanded reality. It was at that time that various mechanical devices with an ability to self-programme and self-manage were constructed.

Early experiments by Woody and Steina Vasulka were directed towards creating such a device. These American artists were infatuated with the idea of machine vision: they didn't care how the human eye saw the world, but they were very eager to know what the camera itself was seeing — being a device which could replace both author and viewer.

Realising these ideas the Vasulkas filmed landscapes from their car window with a spherical lens camera. While they continued their "research", more and more complex technology was used for filming landscapes. At last in their journey through digital media the artists have arrived to abstract digital cosmic space totally defined by video.

Ken Jacobs conducted his experiments along with the Vasulkas — he created films using found footage. For example, he transferred to film paper prints images of the early XXth century from the Library of Congress. His films affected viewer's subconscious mind, discovering how their nervous system functioned and demonstrating with overt cinema tricks the inability of human eye to see things as they really are.

VALIE EXPORT did not only work with tactile cinema, but also made experimental films, the so called "video poems" and "structural movies". In the late 1970's she even received the Austrian State Award for Cinematics although her avant-garde works were not accepted by the establishment — the Austrian minister of culture at the time refused to present the artist with the award. At the exhibition this side of her oeuvre is represented by *METANOIA* (1968 — 2010) selection of video works which forms a marked contrast to the mainstream concept of cinema.

Landscape as cosmic space and our reflection in it is the central subject of Alexandra Kuznetsova's multipart work. In her video performance the artist transforms urban and natural space while intruding into it. Using a system of mirror reflections she created multilinear immersions in which landscape becomes a media through which the artist, the viewer and the environment is reflected.

The artist Dina Karaman lays open the dark mystic landscape of the human inner nature. She transmits the sensual sensations through visual and sound references, returns to ethnographic roots and mystic sacramental rites. The viewer plays a role of an observer: will the human be purified by this connection, immersion into a natural and often very hostile context.

5. Interactivity as freedom of thinking (without montage)

Cinema is a combination of literature, theatre and painting, and I think it's time to dispose of the narrative cinema which is based on text and not on images. Our life today is just as it was 8000 years ago — it is governed by those who control the text. Unfortunately most of us are ignorant as far as image perception goes. That's why we should use new possibilities given by multimedia so we can see real cinema at last".

Peter Greenaway

The Interactive Cinema that unfolds with viewers' participation is the fifth section comprised of works by Zbigniew Rybczyński, Chris Hales, Boris Debackere, Perry Bard, Mark Amerika and Olga Kisseleva.

называемые «видеопэзмы» и «структурные фильмы». В конце семидесятых годов ей даже была присуждена Австрийская государственная премия в области кинематографии, хотя официальная власть и не принимала ее авангардное творчество. Так министр культуры того времени с возмущением отказался вручать ЭКСПОРТ выигранную ею премию. На выставке эта часть ее творчества представлена подборкой видеоработ *МЕТАНОЙА* (1968—2010), которая выглядит очень контрастно по отношению к тому, что называется «кино» в обычном понимании этого слова.

Пейзаж как космос и наше отражение в нем — центральный сюжет многочастной работы Александры Кузнецовой. В своем видеоперформансе художница преобразует городское и природное пространство, вторгаясь в него. Используя систему зеркального отражения, она создает многолинейные погружения, в которых пейзаж становится материалом, сквозь который отражается художник, зритель, среда.

Художница Дина Караман обнажает темный мистический ландшафт внутренней природы человека. Она транслирует чувственные ощущения через визуально-звуковые аллюзии, возвращение к этнографическим корням, мистическим обрядовым ритуалам. Зритель находится в роли наблюдателя: произойдет ли очищение человека через соединение, погружение в природный и, зачастую, очень враждебный контекст.

5. Интерактив как свобода мышления (вне монтажа)

«Кино — это комбинация театра, литературы и живописи, и я думаю, уже пора покончить с нарративным кино, которое основано на тексте, а не на образах. Сегодня, как и 8000 лет назад, нашей жизнью, управляют те, кто управляет текстом. И печально, что в плане восприятия образов большинство из нас неграмотны. Потому и следует использовать новые возможности мультимедиа, чтобы увидеть наконец настоящее кино».

Питер Гринуэй

«Интерактивный кинематограф», который разворачивается при участии зрителя, — это пятый раздел выставки, составленный из работ Збигнева Рыбчинского, Криса Хейлса, Бориса Дебакера, Перри Бард, Марка Америки и Ольги Киселевой.

Идея активного посетителя художественной выставки часто противопоставляется пассивному зрителю классического кино. На уровне заявки эта риторическая фигура впервые появляется в теории кинематографа еще в конце Второй мировой войны, когда французский кинокритик Андре Базен порицал «кинематограф монтажа» за то, что он управляет зрителем вместо того, чтобы дать аудитории свободу открытого и многозначного образа.

Десятилетием позже одной из важнейших интеллектуальных задач стала проблема «открытого произведения» — текста или изображения, принципиально открытого различным интерпретациям. Умберто Эко, Ролан Барт, Мишель Фуко теоретически обосновали необходимость произведения, которое будет развиваться вне линейной сюжетной схемы и, в конечном итоге, зависеть не от личностного авторского взгляда, а управляться читателем или зрителем. В тот момент, когда в постструктуралистской философии и литературе появилась идея разрушения единой повествовательной структуры произведения, родилось и нелинейное по своей структуре кино, и различные формы интерактивной работы со зрителем.

Первый опыт успешного создания и демонстрации интерактивного кино принадлежит чешскому режиссёру Радушу Чинчере и относится к 1967 году. Фильм под названием “Kinoautomat” (в английской версии “One Man and his House”) демонстрировался в специально построенном для него павильоне на Expo’67. Каждое место в зрительном зале на 127 персон было снабжено двумя кнопками: красной и зелёной. Пять раз за сеанс показ прерывался, и на сцену выходил конференсье, предлагая аудитории сделать выбор дальнейшего развития сюжета при помощи кнопок голосования. Итог голосования влиял на то, что происходило на экране дальше.

«Киноавтомат» воспитывал активного зрителя, чье участие в общественной жизни страны было крайне невыгодно коммунистической партии Чехословакии, и вскоре работа была запрещена и забыта на довольно долгий срок.

Первое серьезное научное исследование идей Радуша Чинчеры провел Крис Хейлс, художник, профессор, исследователь интерактивного кинематографа. На основе своих исторических и теоретических изысканий в 1990-е годы он создает персональный кинотеатр с сенсорным экраном, показывающий подборку экспериментальных интерактивных фильмов, в которых визуальные метафоры интерактивности являются неотъемлемой частью самого киноматериала. Зритель может выбрать фильм на сенсорном экране при помощи меню, которое делит возможные варианты на пять категорий в соответствии с основной темой: пейзаж, навигация в пространстве, документальный фильм, мультиэкранный фильм, комедия-фарс.

Немногом позже Чинчеры за гипертекстовое повествование взялся польский кинематографист Збигнев Рыбчинский. В его фильме «Новая книга» 1968 года экран разделен на 9 частей, в каждой из которых происходит свое действие. Все повествовательные линии объединены общей темой и по ходу развития действия пересекаются и образуют различные связи и формы нарратива.

Совсем другой вариант множественного повествования создает Перри Бард. Ее проект основан на шедевре документалистики советского киноавангарда — фильме Дзиги Вертова. Художница приглашает к соавторству людей со всего мира, и из снятого ими видеоматериала формируется фильм «Человек с киноаппаратом: ремейк глобального масштаба». Видео с мобильных телефонов и камер систем безопасности, любительские съемки, автоматически сгенерированные изображения — все это можно загрузить на сайт и включить в поток транслируемых образов. Бард разбила фильм Вертова на фрагменты, и каждый из загруженных пользователем кусочков замещает соответствующий ему по структуре и содержанию фрагмент оригинальной работы 1920-х годов. Художница сама разрабатывает программное обеспечение для своего проекта, сводит видео в последовательность, и разнородные видео превращаются в части законченного целого, а вклад каждого отдельного человека становится частью всемирного монтажа.

Работу Перри Бард корпорация Google признала одним из лучших примеров творческого использования интернет-технологий, и, действительно, с появлением возможности создать интерактивную работу на базе интернет-коммуникаций или за счет современного программного обеспечения кинематограф начал существование в сетевых формах.

Так «ФИЛЬМТЕКСТ» Марка Америки представляет собой виртуальное путешествие зрителя-пользователя по Токио и Гонконгу, островам в Тихом океане и австралийской саванне, которое в своей интерактивности напоминало бы компьютерную игру, если бы не было кинофильмом, основанным на документальных съемках самых далеких мест планеты, нагруженным фундаментальным философским подтекстом.

The idea of an active “visitor” of an art exhibition is often set against the passive viewer of the classical cinema. As a declaration this rhetorical figure first appeared in cinematic theory at the end of World War II when the French critic André Bazin denounced the “montage cinema” for its manipulation of the viewer instead of which cinema should give its audience the freedom of an open and polysemous image.

A decade later the problem of an “open work” became one of the major intellectual challenges — an open work meaning a text or an image which is fundamentally open to different interpretations. Umberto Eco, Roland Barthes and Michel Foucault have laid the groundwork theory for the necessity of a work that will develop without a linear plot structure. It would not depend ultimately upon an author’s personal vision but would be directed by reader or viewer. When the idea to destroy a unified narrative structure emerged in Post-Structuralist philosophy and literature — at that moment a non-linear structured cinema was born along with various forms of interactive work with the viewer.

The first successful attempt at creating and screening interactive cinema was realised by the Czech film director Radúz Činčera in 1967. The film titled *Kinoautomat* (*One Man and his House* in the English version) was shown in a specially built pavilion at Expo’67. At each place in the hall holding 127 people there were two buttons — red and green. There were five intermissions during the screening when an announcer came on stage suggesting that the audience make a choice for the plot’s further development using these buttons. Their votes influenced directly what happened next on screen.

The Kinoautomat formed an active viewer whose participation in the country’s public life was very undesirable for the Communist party of Czechoslovakia, and so this work was banned and forgotten for a long time.

The first serious scientific research of Radúz Činčera’s ideas was conducted by Chris Hales — an artist, professor and researcher of the interactive cinema. In 1990’s using his historical and theoretical research he created a personal movie theatre with a touch screen showing a selection of experimental interactive films where visual metaphors of interactivity are an integral part of cinema material itself. A viewer can choose a film using the touch screen menu, which divides the possible choices into five categories by the main subject: landscape, space navigation, documentary, multiscreen film, slapstick comedy.

A little later than Radúz Činčera, the Polish cinematographer Zbigniew Rybczyński turned to hypertext narrative. In his 1968 film *Nowa książka* (*New Book*) the screen was divided into 9 sections with separate action going on in each of them. All narrative lines were united by a common theme and as the plot unfolded they would cross and form various connections and narrative forms.

Quite another version of a diversified narration is created by Perry Bard. Her project is based on the masterpiece of Soviet avant-garde documentary, a film by Dziga Vertov. The artist invited people from all over the world to co-author this work. From their video submissions the film *Man With a Movie Camera: The Global Remake* was made. Video from mobile phones and CCTV cameras, amateur footage and automatically generated images — all these can be uploaded to her website and enter the stream of transmitted images. Bard has separated Vertov’s film into fragments

and each uploaded piece replaces a fragment of the original 1920's work with a consistent structure and content. The artist herself creates various software for her project, edits video into sequences and turns the heterogeneous video fragments into a part of a finished whole. Each person's contribution becomes a part of this worldwide montage.

Google has acknowledged Perry Bard's work as one of the best examples of creative use of web technologies. Indeed, with the opportunity to create an interactive work based on Internet communications or by using contemporary software, cinema in its online forms has come to exist.

Thus *FILMTEXT* by Mark Amerika is a virtual journey of the user/viewer to Tokio, Hong Kong and Pacific islands. It reminds us of a video game but in fact it's a film based on documentary footage of the planet's most distant nooks loaded with a fundamental philosophical subtext.

Another example is Olga Kisseleva *CrossWorlds* project based on a deep inner similarity of Soviet and American propaganda of the Cold War era. Her interactive installation was created for the House of World Cultures. It was built in Berlin by Americans in 1950's and decorated with slogans showing the total superiority of the USA. Nevertheless, this house is both in its structure and decoration a twin of the Soviet buildings of the period. That's how an idea of a site specific project appeared to Kiseleva. The software she created codes political slogans in accordance to the current rate of Dow-Jones index and if its figures rise, images based on American political propaganda appear on screen. If they fall, Soviet slogans are used.

Boris Debackere, an artist and researcher, employs the idea of cinema machine that transforms reality. In his lectures he says that the screen disappears as soon as the film starts and creates an augmented reality himself, superimposing "real" images with computer generated content. This way he enables the viewer to manipulate the augmented images — Boris Debackere is busy designing the cinema of the future.

An analysis of works from the first examples of cinema avant-garde of the XX century to contemporary software enabling viewer interaction with a work gives us a range of strategies which during this time were used and developed further by artists in order to expand the concept of cinema. But comparing historical and recent works we can notice that only the technological part of the project changes with time, not the concepts or strategies of work. The main thing remains fundamental — cinema is perceived as a tool of exploring the world, with which we can "probe" reality around us, see things inaccessible to our eyes and transform the reality according to our own tastes.

Еще один пример — проект Ольги Киселевой «CrossWorlds: от теории корректирующих кодов до политической манипуляции» — основан на глубинном сходстве советской и американской пропаганды времен холодной войны. Интерактивная инсталляция создавалась для берлинского Дома мировых культур, построенного американцами в 50-х годах и декорированного лозунгами, демонстрирующими тотальное превосходство США. Тем не менее, это здание и конструктивно, и в плане оформления один к одному напоминает советские постройки того времени. Так у Киселевой родилась идея site specific проекта. Созданная ею программа кодирует политические лозунги в зависимости от текущего курса индекса Dow Jones, и если показатели поднимаются, то на экране возникают изображения, основанные на американской политической пропаганде, если опускаются, то источником служат советские лозунги.

Борис Дебакер — художник и исследователь — отталкивается от идеи «киномашины, трансформирующей реальность», в своих лекциях он говорит о том, что экран исчезает, как только начинается фильм, и сам создает «дополненную реальность» для зрителя, накладывая на «подлинные» изображения сгенерированный на компьютере контент. Таким образом, давая зрителю возможность управлять этими дополнительными образами, художник занят проектированием кинематографа будущего.

Анализ работ — от первых примеров киноавангарда XX века и до современного программного обеспечения с возможностью интерактивного взаимодействия зрителя и работы — дает нам ряд стратегий, которые на протяжении всего этого времени использовали и развивали художники, чтобы расширить понятие «кинематографа». Однако сопоставляя исторические и самые новые работы, мы можем заметить, что со временем меняется лишь технологическое обеспечение проектов, а не концепции или стратегии работы. Фундаментальным остается главное — восприятие кинематографа как средства познания мира, при помощи которого можно «прошупывать» окружающую нас действительность, видеть то, что недоступно нашим глазам, и трансформировать реальность по своему вкусу.

Роман Путятин

Анемик синема

Влияние творческого эксперимента Марселя Дюшана на само понятие искусства в XX веке столь велико, что в современном искусствоведении его творческая личность нередко рассматривается как одно из ярчайших воплощений модернистского духа, определившее во многом не только (анти)эстетику своей эпохи, но и продолжающее играть заметную роль в постмодернистском видении мира. Как ни странно, его, изобретателя жанра ready-made, перевернувшего взгляд на способ восприятия произведения искусства, нельзя отнести к какой-либо конкретной школе авангарда. Работая в разной технике в определённые периоды своего творчества, он, тем ни менее, не принадлежал ни к одной из них. Во всём, что он «производил», ярко считывалось его неприятие ограничения в игровом отношении к миру. Именно это его утверждение и было подхвачено постмодерном как манифест о конечной непознаваемости мира.

Несовершенство аппарата чувственного познания по отношению к беспредельности внешнего мира было интерпретировано Дюшаном как представление реальных процессов через набор определённых статических состояний. Именно исследование этой внутренней механики восприятия, которые многие путают с приверженностью художника идеям течений кубизма и футуризма и подтолкнули его к экспериментам в области оптических эффектов и природы кинетизма. Достигнув в картинах фиксации статического образа движения, он заставлял движение привноситься в картину за счет самого процесса смотрения её со стороны зрителя.

Следующим экспериментом стала работа «Вращающиеся стеклянные диски» в соавторстве с Ман Реем. Человеческий глаз без знания о предмете может распознать последний за счет отношений между объектом и фоном. Когда объект расположен статично, глаз видит изображение как фон, но когда объект начинает двигаться, в восприятие, он начинает отделяться от фона и глаз начинает определять его края. Такие тактильные взаимодействия диска с глазом дополнялись двумерными надписями, которые при вращении создавали иллюзию трехмерности. Здесь опять же можно увидеть новаторские философские идеи художника, который по сути использовал художественно-философский метод, позже обозначенный Жаком Деррида как деконструкция. Использование изначально нейтральных по эстетическому воздействию объектов (как и все предметы ready-made) в своих экспериментах позволило учёному соблюсти чистоту эксперимента, исключая управление вниманием за счет обратной положительной эмоциональной связи.

Дюшан не мог обойти зарождающийся кинематограф в качестве инструмента своего дальнейшего глобального эксперимента по взлому человеческого восприятия. В этом отношении кинематографический проект Дюшана Anemic Cinema, состоящий из рельефных записей,

Roman Putyatin

Anemic Cinema

The impact of the creative experiment of Marcel Duchamp on the very notion of art in the 20th century is so huge that contemporary historians of art consider his creative personality as one of the brightest impersonations of the spirit of modernism, who not only dictated the aesthetics of his own time but has continued to play an important role in the postmodernist worldview. Although he is an inventor of the genre of ready-made which overturned the view of the perception of a work of art, he cannot be classified as a participant of one particular avant-garde art school. He used many of their techniques in different periods of his creative life, but did not belong to any of them. Duchamp wanted to show humanity the final limitedness of its perception. His rejection of all limitation of the playful attitude towards the world is evident in all his "production". It is exactly this affirmation, which was picked up by postmodernism as a manifesto of the final unknowability of the world.

The imperfection of the apparatus of the sensual perception in respect to the limitlessness of the external world was interpreted by Duchamp as a representation of real processes through a set of certain static states. Investigation of these inner mechanics of perception, which for many has to do with the artist's devotion to the ideas of cubism and futurism, pushed him towards experiments in the field of optical effects and the nature of cinetism. Having reached the fixation of a static image of movement in his paintings, he brought movement to them by the very process of onlooking by a viewer.

The next experiment was the work "Rotating Glass Disks" coauthored with Man Ray. A human eye can recognize an object without any knowledge about it observing the relations between the object and the background. If the object is situated statically, an eye sees the image as a background, but when the object starts to move, in the perception it starts to separate itself from the background and the eye starts to define its borders. Such tactile interactions of the disc with the eye were supplemented by 2-dimensional inscriptions, which created an illusion of 3 dimensions while rotating. Here we can see innovative ideas of the artist, actually using the method later described by Jacques Derrida as deconstruction. The use of initially neutral in aesthetic function ready-made objects in his experiments allowed Duchamp to provide for the purity of the experiment, excluding the possibility that the attention is governed by the positive emotional feedback.

Duchamp could not avoid using the emerging cinema as an instrument of continuing global experiment

of breaking the human perception. In this respect his project *Anemic Cinema*, consisting of relief inscriptions in turn with the images on rotating discs, is a multi-levelled play with space and awareness.

The title of the movie itself implies the possibility of polisemantic reading. The word combination *Anemic Cinema* may be read as a semantic tautology. At the same time *anemic* describes lack of reaction on the part of the viewer. On the one hand it is a description of a hypnotic state, of the mind's dissociation while contemplating this piece. On the other hand this is lack of conscious when different semantic layers are perceived in this film, a kind of automatism, emerging unwillingly the viewer because of his life in the alphabet society.

The first and most evident layer of the play is the acquisition by the spiral of the features of the three-dimensional space while rotating. The middle of the spiral while moving creates an illusion of the linear perspective, touching upon the perception of the viewer and pulling it inside, thereby creating virtuality around the observer.

The second layer is the linguistic plays with the written words on the basis of alliteration. The spiral movement of almost homonymic words create an illusion of overflowing of one word into another. Simultaneously the morphing of the meaning of the words takes place. And the perception of the viewer when seeing the picture starts to translate the meaning of the written, building a certain reality inside the head, a reality different from the shown object. The change of the meaning at every moment puts the reality into a new context, thus creating the effect of dissociation, already illustrating Duchamp's wish to show the limitedness of human consciousness. The usage of mirroring combinations, the direction of reading of which is defined by the direction of the movement of the rotating surface, also shows that perception may be guided when different possibilities of reading are possible. The viewer becomes aware of being ruled by the circumstances, thus putting the modernist statements of the omnipotence of human mind.

And finally, on a deeper level, the collation of the two assembled sections with words and the spiral introduces the play based on the difference of the human perception of an object and a linguistic sign, although similar to it in its form. Visual similarity between the drawing of the spiral and the spiral writing of the words as images leads a person to use different means for decoding information: she alternates reading and contemplating while the perceived image remains relatively monotonous. Also if we take into account the specificity of the silent movie of that period, the viewer perceived the subtitles as the commentaries to the previous episode, therefore the successive show of such sections leads to the cinematographic Kuleshov's effect and the birth of the third meaning from the two shown images.

The plays with the viewer's perception in Duchamp's work pioneers in many ideas in cinema. We cannot go into the details of the cinema in the 20-th century, but will just mention the contemporary tendency for 3-dimensional movies, which was definitely anticipated by Duchamp. Now within the postmodernist tendency to erase the borderlines between the high and the low art, the 3D technology embodies that of which most viewers were unaware. Fortunately, or unfortunately, such contemporary "art criticism for the ignorant" is only an emotional stimulator for a bigger commercial success of the film. It neither shows us any new meanings nor even helps in unfolding the plot.

чередующихся с изображениями на вращающихся дисках, представляет собой многоуровневую игру с пространством и осознанием.

Название картины само по себе подразумевает возможность полисемантического прочтения. Словосочетание «анемик синема» может считываться как смысловая тавтология. В то же время омонимичное ему слово «анемик» говорит об анемичности, заниженности реакции со стороны зрителя. С одной стороны, это описание гипнотического состояния, диссоциации разума при созерцании этого произведения. С другой стороны, это отсутствие сознательного при переключении восприятия разных смысловых слоёв в этом фильме, некий автоматизм, возникающий помимо воли зрителя из-за его жизни в алфавитном обществе.

Первым и самым явным слоем игры является приобретение спиралью черт трёхмерного пространства при вращении. Середина спирали в движении создаёт иллюзию линейной перспективы, касаясь восприятия зрителя и затягивая её внутрь, тем самым создавая вокруг наблюдающего виртуальность.

Вторым слоем являются лингвистические игры с написанными словами на основе аллитерации. Движение близких к омонимичности слов по спирали при воспроизведении в движение создают иллюзию перетекания одного слова в другое. При этом одновременно происходит морфирование смысла слов. Восприятие зрителя же при видеении картины начинает переводить значение написанного, выстраивая в голове некую реальность, причем реальность, отличную от показываемого объекта. Изменение смысла в каждый момент помещает реальность в новый контекст и таким образом создаёт полный эффект диссоциации, иллюстрируя уже на этом этапе желание Дюшана показать ограниченность человеческого сознания. Введение в оборот зеркальных словосочетаний, направление чтения которых задается направлением движения вращающейся поверхности, также показывает управляемость восприятием при прочих равных возможностях прочтения и даёт зрителю осознание своей управляемости внешними обстоятельствами, тем самым уже тогда ставя под вопрос модернистские утверждения о всемогуществе человеческого разума.

И, наконец, на более глубоком уровне сопоставление двух монтируемых отрезков со словами и спиралью привносит игру из-за различия в восприятии человеком самого объекта и лингвистического знака, пусть и имеющего сходную форму. При визуальном подобии между рисунком спирали и спиральным написанием слов как картинок, человек использует разные способы декодирования изображения, чередует чтение и созерцание при относительном однообразии воспринимаемого изображения. Кроме того, если принимать во внимание специфику немого кино того времени, то зритель воспринимал субтитры как комментарии к показанному до этого эпизоду, поэтому последовательный показ таких отрывков невольно приводит к возникновению кинематографического эффекта Кулешова и рождение третьего смысла из двух показанных изображений.

Игры с восприятием зрителя в произведении Дюшана предвосхищают многие наработки кинематографа. *Anemic Cinema*, произведение, выстраиваемое на границе разных медиа и смысловых слоёв, несмотря на почти вековой промежуток с момента создания, не потерял художественной актуальности и до сих пор является символом постмодернистской эстетической революции, так же как и в своё время он был символом современных Дюшану движений.

Пиа Тикка

Снова Эйзенштейн?

Из книги «Воплощаемое кино»

Какая связь между Эйзенштейном и последними открытиями в области нейробиологии и неврологии, теорией воплощённых метафор или интерактивными медиа на основе компьютера? Не лучше ли оставить Эйзенштейна в историческом архиве и направить внимание в киноисследованиях XXI века на более современные открытия в области кинематографа?

Например, можно привести в пример Жан-Люка Годара, который обогатил французскую «Новую волну» качественно новым уровнем киновыразительности — вернувшись к старому, то есть эйзенштейновскому монтажу. Почему бы не сосредоточиться на эклектичной, архитектурной оркестровке вселенной Питера Гринуэя, которую мы видим в его мультимедийном проекте XXI века «Чемоданы Тульсы Люпера»?¹ В своём путешествии за пределы классического кинематографа Гринуэй без обиняков отдаёт дань уважения Эйзенштейну как одному из революционеров-первопроходцев особой выразительности киноязыка², взбунтовавшемуся в «Октябре» (1928) против театрально-натуралистичной манеры актёров и непрерывности, последовательности в фильмах. Кроме того, Гринуэй обращает наше внимание на тот факт, что именно Эйзенштейн в своей статье «Динамический квадрат» (1930) боролся против стандартных пропорций экрана для показа широкого фильма. С тем же пафосом Гринуэй в своей лекции «Кинематограф умер, да здравствует кинематограф» (для «Cinema Militans») доказывает, что кино необходимо узаконить эстетические возможности новых видов искусства и пойти против 4 тиранов: сценария, актёров, камеры и кадра, для того чтобы обрести более интимные отношения с «человеческим опытом в его отношениях с реальностью, памятью и воображением» (Гринуэй, 2003).

Будучи за или против киноидей Эйзенштейна, вы не можете игнорировать его огромное влияние на теорию кино. Ноэль Бёрч строит свою «Теорию практики фильма» (1969) на эйзенштейновской органико-параметрической динамике монтажа, отвергая наиболее влиятельную до того момента точку зрения Андре Bazin (Что такое Кино?, 1967). Жак Омон указывает в своей книге «Монтаж Эйзенштейна», что не только Базен и его последователи («базенианцы»), но и многие другие критики, как Жан Митри («С.М. Эйзенштейн», 1955) и Бела Балаш («О будущем кино», 1926), придерживались мнения, что именно с эйзенштейновским монтажом кино

Pia Tikka

Eisenstein Again?

From the book “Enactive cinema”

What has Eisenstein to do with recent findings of neurosciences, the theory of embodied metaphors, or interactive computer-driven media? Would it not be better to file Eisenstein in historical archives and direct the attention of 21st century cinema research to the more recent pathfinders in the domain of cinema?

One could put forward Jean-Luc Godard, for example, who empowered the French New Wave with a completely new qualitative level of cinematic expressiveness, by returning to the old — to Eisensteinian montage. Or, why not the eclectic, architectonic orchestration of Peter Greenaway's universe conducted in the 21st century cinematic multimedia production *Tulse Luper Suitcases*?¹ On his journey beyond classical cinema, Greenaway also explicitly pays homage to Eisenstein as one of the rebellious pathfinders of cinematic expressiveness², who in his *October* (1928) reacted against the theatrical naturalism of actors and continuity cinema. Furthermore, Greenaway draws attention to the fact that it was Eisenstein who, in his speech of “Dynamical Frame” (1930), fought against the standardization of the wide screen cinema frame. With similar pathos, Greenaway in his *Cinema Militans* Lecture “Cinema Is Dead, Long Live Cinema?” argues that cinema needs to legitimize the aesthetic possibilities of new media and go beyond the four tyrannies of cinema: the script, the actors, the camera, and the frame, for more intimate relations “with human experience in its interactions between reality, memory and imagination” (Greenaway 2003).

Whether for or against Eisenstein's cinematic ideas, one cannot ignore Eisenstein's major impact on cinema theories. Noël Burch constitutes his *Theory of Film Practice* (1969) on Eisenstein's organic-parametric montage dynamics, which contradicted the prevailing film criticism of André Bazin (*What is Cinema?* 1967). As indicated in Jacques Aumont's *Montage Eisenstein*, not only Bazin and his associates (“Bazinians”), but also many other theoreticians such as Jean Mitry (*S.M. Eisenstein* 1955) and Béla Balázs (“On the Future of Film” 1926) were of the

1 Peter Greenaway's keynote Lecture held in 2006 in the University of Art and Design Helsinki. The *Tulse Luper Suitcases* project includes three feature films, a TV series, 92 DVDs, CD-ROMs, and books. See URL (4/2008): <http://www.tulseupernetwork.com/basis.html>

2 In ‘Tyrannies of technology and tradition’, an interview by Hugh Aldersey-williams (2000)

1 Программная лекция Питер Гринуэя была прочитана в 2006 г., в Университете искусства и дизайна в Хельсинки. Проект «Чемоданы Тульсы Люпера» включает в себя три фильма, телесериал, 92 DVD, CD и книг. См. <http://www.tulseupernetwork.com/basis.html>

2 Интервью в Хью Олдерси-Уильямсом в «Тираниях технологии и традиции» (2000)



1. Pia Tikka. Enactive Cinema Installation Obsession, ISEA&ZeroOne, San Jose, CA, 2006; Photo © Mike Kuniavsky

opinion that it was particularly the Eisensteinian kind of montage that first took distance from the realistic nature of cinema as imitation of life (Aumont 1987, 90, 145–150). Due to the vibrant, continuously changing aspects of Eisenstein's theoretical development, the idea that there exists many Eisensteins rather than one has also gained popularity (Aumont 1987, 146). However, this is more a matter of selected perspective of scrutiny than fact. This study agrees with Aumont, who argues that behind the obvious superficial differences at the conceptual level, Eisenstein's life-long theoretical system shows consistency and unity, this beyond the mere adaptation to the changes in the scenery of Marxist-Leninist ideology (Aumont 1987, 67, 146, 199). This study will outline in the following pages some ideas of what might form the system underpinning Eisenstein's theoretical coherence.

When regarding posthumous interpretations on Eisenstein, one cannot avoid the impression that his early eccentric montage theory of attractions, highlighted particularly in the early films *Strike* (1925), *The Battleship Potemkin* (1925), and *October* (1928), has attracted more attention than the mature holism of his later thinking. Eisenstein has often been described to "maximize the dramatic, expressive collision" (Le Grice 2001, 59), and he has been accused of and criticized for pioneering commercial mass manipulation à la Hollywood (Le Grice 2001, 49). It seems that these prevailing canonical images of Eisenstein have prevented a full recognition of Eisenstein's posthumous contribution to the modern evolution of cinema montage.

In addition, Eisenstein has often been contrasted in a superficial manner with his contemporary filmmaker Dziga Vertov. For example, Malcolm Le Grice in *Experimental Cinema in the Digital Age* credits Vertov as a filmmaker for whom filmmaking was not mere manipulation of facts but rather a process of thinking-through-editing (Le Grice 2001, 49). When Lev Manovich celebrates Vertov as the pioneer of

начало терять свои реалистические свойства, стало отходить от простого подражания жизни (Омон 1987, 90, 145-50). Благодаря тому, что кинотеория Эйзенштейна постоянно развивалась и трансформировалась, стала популярной теория, что Эйзенштейн существует, скорее, в нескольких ипостасях, чем в одной (Омон 1987, 146). Как бы то ни было, это не абсолютная истина, а вопрос выбранной перспективы изучения. Авторы данной работы согласны с Омоном, утверждающим, что за очевидными поверхностными различиями на концептуальном уровне, теоретическая система Эйзенштейна, которую он разрабатывал всю жизнь, демонстрирует последовательность и единство, если мы не говорим, конечно, о том, что ему пришлось адаптировать её к марксистско-ленинской идеологии (Омон 1987, 67, 146, 199). В этом эссе мы наметим несколько идей, которые могут послужить теоретическому обоснованию идей Эйзенштейна.

Изучая посмертные интерпретации Эйзенштейна, не избежать впечатления, что его ранняя эксцентричная теория «монтажа аттракционов», особенно ярко проявившаяся в фильмах «Стакка» (1925), «Броненосец Потёмкин» (1925) и «Октябрь» (1928), привлекла больше внимания, чем зрелая целостность его поздних размышлений. Эйзенштейна часто описывали как склонного «максимализировать драматические выразительные коллизии» (Ле Грис 2001, 59), обвиняли и критиковали за то, что он одним из первых стал манипулировать массами в коммерческих целях а ля Голливуд (Ле Грис 2001, 49). Нам кажется, что подобные преувеличивающие представления об Эйзенштейне мешают в полной мере оценить его вклад в современное развитие киномонтажа.

В дополнение ко всему прочему, Эйзенштейна часто довольно поверхностно сравнивали с его современником Дзигой Вертовым. Например, Малькольм Ле Грис в своей книге «Экспериментальное кино в цифровую эпоху» называет Вертова режиссёром, для которого создание фильма было не просто манипуляцией фактами, но скорее процессом мышления-посредством-монтажа (Ле Грис 2001, 49). Лев Манович считает Вертова пионером нарратива баз данных («Язык новых медиа», 2001), а в сборнике «Soft Cinema» (Манович и Краткий, 2002, 2005) в статье Сета Фельдмана «Вертов после



1. Pia Tikka. Enactive Cinema
Installation Obsession
© Pia Tikka

Мановича», последнему отводится роль «второй версии Вертова XXI века» (Фельдман 2007, 10).

Эйзенштейн вдохновил на создание рекомбинантной поэтики Билла Симена (2002, 1999), вернувшегося к эйзенштейновской идее монтажа как конфликта при изучении цифрового видео в виртуальном пространстве («Мировой генератор/Машина желаний», 1996—99). Шон Кьюбитт высказывает идею тотального кино, впервые «выпущенного из бутылки» Эйзенштейном: «Через 60 лет монтаж эффектов превратился в монтаж аффектов, и тотальное кино служит уже не нуждам борьбы с нацизмом³, но извращенному желанию симулякра, которое пронизывает современный блокбастер» (Кьюбитт 2004, 129).

Более того, когда Жиль Делёз в «Кино I/II» (1986) анализирует бергсонианскую концепцию кино посредством довоенной пары «движение-образ» по контрасту с послевоенной парой «время-образ», тут тоже находится место Эйзенштейну. Концептуальная перестановка Делёза противопоставляет размышления Эйзенштейна о монтаже как одном из главных отражений времени, зависящем от движения, движению, зависящему от времени, которое представляют современные режиссеры (Делёз C2 1989, 41). В этом очерке, по сравнению с лингвистической игровой площадкой Делёза или «бесформенным миром бергсонианского потока» (Кьюбитт 2004, 128), эйзенштейновская артиллерия фигуративной образности рассматривается как возможность выйти за пределы чисто философских концептуализаций. Она направлена на обоснование кинематографа как метода натурализации феноменологической области воплощенного опыта. По словам самого Эйзенштейна: «вне конкретной связи с определенной системой образов этому «особому» чувству никак реально не «материализоваться», не воплотиться» (Неравнодушная природа, 182). Таким образом, Эйзенштейн всё ещё определяет важные философские, технологические и социополитические аспекты сегодняшних авангардных кино-приложений и остаётся важным источником вдохновения для многих современных художников.

Если мы присмотримся к эпохе, в которой жил Эйзенштейн, то увидим, что его идея кинематографа как психологической лаборатории по изучению человеческого сознания ценилась не только в

database narration in *The Language of New Media* (2001) and in *Soft Cinema* (Manovich & Kratky 2002, 2005), Seth Feldman's article «Vertov after Manovich» assigns Manovich the role of «the second version of a twenty-first century Vertov» (Feldman 2007, 10).

Eisenstein inspires the recombant poetics of Bill Seaman (2002, 1999), who returns to Eisenstein's montage of conflicts when exploring digital video in the virtual space of *The World Generator/The Engine of Desire* (1996–1999). Sean Cubitt sketches the idea of total cinema first let 'out of the bottle' by Eisenstein's cinema thus: «Sixty years later, the montage of effects has become montage of affects, and total cinema serves no longer the needs of the anti-Nazi struggle³, but the perverse desire for the simulacrum that permeates the contemporary blockbuster» (Cubitt 2004, 129).

Moreover, when Gilles Deleuze in *Cinema I/II* (1986) discusses Bergsonian cinema conceptualizations of the pre-war movement-image in contrast to the post-war time-image, Eisenstein is involved. Deleuze's conceptual reversal equips Eisenstein's montage considerations as being one of the main reflectors of movement-dependent time against that of the time-dependent movement represented by modern filmmakers (Deleuze C2 1989, 41). In this study, in comparison with the Deleuzian linguistic playground or «the formless world of Bergsonian flux» (Cubitt 2004, 128), the Eisensteinian artillery of figurative imagery is seen to reach beyond mere philosophical conceptualizations, towards establishing cinema as a method for naturalizing the phenomenal domain of embodied experience. In Eisenstein's words, «outside of a concrete connection with a definite system of images, this 'special' feeling cannot really be 'materialized,' cannot be embodied in any way» (NIN, 182). Eisenstein thus still appears to determine important philosophical, technological, or socio-political dimensions of today's forward-leaning cinema applications,

3 Cubitt discusses in his book chapter 'Eisenstein: The Dictatorship of the Effect' (2004) Eisenstein's film *Alexander Nevsky* (1939), which was closely supervised by the General Secretary of the Communist Party of the Soviet Union's Central Committee (1922–1953) Joseph Stalin himself.

3 Кьюбитт пишет в главе «Эйзенштейн: диктатура эффекта» (2004) о фильме «Александр Невский» (1939), который создавался под личным наблюдением Иосифа Сталина.



1. Pia Tikka. Enactive Cinema
Installation Obsession
© Pia Tikka

and he remains an important source of inspiration for many contemporary artists.

Looking back on Eisenstein's own time, his idea of cinema as a psychological laboratory for studying the human mind was appreciated beyond mere cinema practice. The Gestalt psychologist Kurt Lewin claimed Eisenstein's ideas on expressive movement had more value than those of his contemporary scientists (Bulgakowa 1998a, 92). The neuroscientist Alexander Luria planned research projects with Eisenstein, and invited him to lecture on the psychology of art (ECOL, 226n2). Eisenstein's figurative thinking may also be regarded as a philosophy in its own right (Nesbet 2003, 214; Lambert 2000, 259; Aumont 1987, viii).

Eisenstein insisted that studying the emotional dynamics of the authoring practice might provide a psychophysiological laboratory for the more general study of the emotional dimensions of the human mind. This research aspect of Eisenstein's work has generally been underestimated. The exhaustive body of cultural cinema studies (e.g. psycho-analytical, semiotic, structuralist, and neoformalist studies) seems to continue to recycle the canonical images of Eisenstein, such as Eisenstein equaling a 'montage of attractions,' or Eisenstein as the godfather of pervasive Hollywood cinema. The cultural environment of today does tolerate a greater diversity of research topics; for example, Eisenstein's homosexuality has become a hot potato of socio-psychological debate. This study however deviates from these prevailing lines of cultural constructivist Eisenstein interpretations by drawing its framing from the natural sciences instead. This means scrutinizing the theoretical structures of Eisenstein's cinema montage as a complex systemic model of the psychophysiology of human experience.

Due to the chosen framing, Eisenstein's private self-image, personality, sexuality, social life, or everyday routines fall out of the focus here. However, contemporary understanding of the holism of memory as situated and socially conditioned (e.g. Sutton 2006; Nelson & Fivush 2004; Damasio 2000; Thelen & Smith 1994; Vygotsky 1978) suggests generally that thinking embodies previous autobiographic

области кино. Курт Левин, гештальт-психолог, провозгласил, что идеи Эйзенштейна о выразительном движении имеют больше ценности, чем воззрения современных ученых (Булгакова 1998а, 92). Нейропсихолог Александр Лурия планировал исследовательские проекты с участием Эйзенштейна и пригласил его на лекцию по психологии искусства (ECOL, 226n2). Образное мышление Эйзенштейна может также рассматриваться как своего рода философия (Несбет 2003, 214; Ламберт 2000, 259; Омон 1987, viii).

Эйзенштейн настаивал на том, что эмоциональная динамика авторской работы может служить заменой психофизиологической лаборатории для более общего изучения эмоциональных аспектов человеческого сознания. Эта исследовательская сторона деятельности Эйзенштейна обычно недооценивается. Исчерпывающее количество трудов по истории кино (имеются в виду психоаналитические, семиотические, структуралистские и неоформалистические труды) по всей видимости продолжают перерабатывать канонические образы Эйзенштейна — «говорим Эйзенштейн, подразумеваем монтаж аттракционов», «Эйзенштейн — крестный отец всепроникающего голливудского кинематографа». Нынешняя культурная среда позволяет большее разнообразие исследовательских тем; например, гомосексуализм Эйзенштейна стал жгучей темой в социо-психологических дебатах. Как бы то ни было, в этом очерке мы отойдём от привычных культурно-конструктивистских интерпретаций жизни и творчества Эйзенштейна и вместо этого поместим их в контекст естественных наук. В частности, это означает, что теоретические структуры киномонтажа Эйзенштейна будут рассматриваться как комплексная системная модель психофизиологии человеческого опыта.

В выбранной теме нам совершенно не важны частная жизнь Эйзенштейна, его личность, сексуальная ориентация, общественная деятельность и быт. Однако современное понимание целостности памяти как помещённой в определённые условия и социально обусловленной (например, Саттон 2006; Нельсон и Файвуш 2004; Дамасио 2000; Телен и Смит 1994; Выготский 1978) предполагает, что в мышлении воплощается предыдущий автобиографический опыт. Это должно было происходить и со зрелым Эйзенштейном, и как с частным лицом, и как с общественным деятелем. Поздние взгляды Эйзенштейна на человеческое тело, сознание и эмоциональный опыт тоже находятся в долгу у

органико-динамических условий его исторически обусловленной юности. Это отражено в его идее, что в обобщенной, а здесь также и в ретроспективной манере, «целое» запечатлено в «частностях», или наоборот. Эти частности и детали только приобретают большее значение в эмпирическом единстве.

Эйзенштейн оставил исследователям своего творчества огромный архив опубликованных и незаконченных очерков, сценариев, фильмов, книжных проектов, рисунков, комиксов, записок и вырезок из газет и журналов, приправленных эксцентричными шутками или парадоксами — проще говоря, всего, что он считал полезным для понимания своего образа мысли. Тексты Эйзенштейна постоянно отсылают к другим произведениям искусства, книгам или научным статьям, свободно противопоставляя и экстраполируя очень различные — исторически или тематически — источники. Мастерство Эйзенштейна в адаптации любых существующих культурных объектов, вербальных или визуальных, к своим конструктивным целям узнается и в том, как он цитирует философские взгляды Ленина (Бон 2003, 248n4). Кроме того, многие данные Эйзенштейн приводит по памяти. Из этого следует, что они не всегда верны, а иногда ссылки на источники вдохновения или некую информацию отсутствуют вовсе.

На самом деле было бы трудно сориентироваться в источниках вдохновения Эйзенштейна без бесценных экскурсов в историю, совершенных для нас исследователями Анной Бон (*Film und Macht: Zur Kunsttheorie Sergej M. Eisensteins 1930–1948*, 2003), Дэвидом Бордуэллом (*The Cinema of Eisenstein* 1993) и Оксаной Булгаковой (*Сергей Эйзенштейн: Биография*, 1998; *Sergej Eisenstein — drei Utopien: Architekturentwürfe zur Filmtheorie* 1996). Другие учёные тоже внесли важный вклад в изучение формирования теории Эйзенштейна, но работы трёх вышеупомянутых киноведов стали определяющими.

В этом очерке мы утверждаем, что идеи Эйзенштейна о выразительности и воплощении эмоциональной темы (то есть телесного понимания, опосредованного эмоциональными аспектами опыта) могут означать современное научное понимание эмоций и познавательную функцию кинематографа. Согласно Эйзенштейну, экспрессия кинорежиссёра реализуется в авторской версии монтажа. Киномонтаж не только придает конкретную форму авторскому воплощению эмоциональной темы, он также переносит её дальше, в эмоциональное переживание зрителя. Какие биологические и концептуальные процессы могут быть здесь включены, и как эти процессы формируют человеческую эмоциональность особенно в киноструктурах?

Авторский взгляд на кинематограф

Понятие «автор фильма», или просто «автор», или «режиссёр» относится здесь к гипотетическому агенту, чьё собственное сознание в процессе создания фильма одновременно вооружено всей свободой кинематографического воображения, но фундаментально и неотделимо сдерживается социокультурным окружением. Это соответствует идее Дэвида Бордуэлла или Каспера Тибьерга о режиссёре, как рациональном агенте, обсуждаемой в эссе Тибьерга «Создатели фильмов: авторы, сюжеты, личности, агенты?» (2005, 60, 62). Тибьерг сосредотачивается на конкретном создании фильма во время съёмок и, кажется, защищает умеренную версию своего рода интенционального авторства: «режиссёр стоит у истоков работы» (Тибьерг, 2005, 39). Итак, кинематограф здесь воспринимается как авторский вид искусства. Кроме того, Тибьерг отрицает популярное понимание авторства, так как оно предполагает, что отдельные

опыты. So must it be with the mature Eisenstein, too, both as a private person and a public figure. Eisenstein's later views on the human body, mind and emotional experience are also in debt to the organic-dynamical setting of his historically situated youth. This is reflected in his idea that in a reciprocal, and here also retrospective, manner, the whole is embedded in particularities, or vice versa: the particulars and details only gain significance in experiential unity.

Eisenstein has provided his researchers with an exhaustive archive of published and unfinished essays, scripts, films, book projects, drawings, cartoons, notes, and newspaper and magazine clips spiced with eccentric humor or paradoxes: in short, anything that he found intellectually challenging to his figurative thinking. Eisenstein's texts continuously refer to others' works of art, books, or scientific papers, freely juxtaposing and extrapolating very different historically or disciplinarily distant sources. Eisenstein's mastery of adapting any existing cultural objects, verbal or visual, into his constructive purposes is also recognized with respect to quoting Lenin's philosophical ideas (Bohn 2003, 248n4). In addition, Eisenstein's background sources are often retrieved from memory. It follows that they are not always guaranteed to be correct, and sometimes the references to the original sources of inspiration or information may be lacking completely.

Indeed, it would have been difficult to orient oneself to Eisenstein's original sources of inspiration without the invaluable historical windows provided in the research of Anna Bohn (*Film und Macht: Zur Kunsttheorie Sergej M. Eisensteins 1930–1948* 2003), David Bordwell (*The Cinema of Eisenstein* 1993), and Oksana Bulgakowa (*Sergei Eisenstein: A Biography* 1998; *Sergej Eisenstein — drei Utopien: Architekturentwürfe zur Filmtheorie* 1996). While other researchers have also provided valuable insights to this study on Eisenstein's theory formation, the contribution of the above-mentioned three scholars has become the most important.

This study has set out to explore what Eisenstein's ideas of expressiveness and the embodiment of an emotional theme, i.e., a bodily understanding mediated by the emotional dimensions of experience, might mean in terms of a contemporary scientific understanding of emotion and cognition in cinema. According to Eisenstein, the cinema author's expressiveness comes into being in authored montage composition. Not only does it externalize the author's embodiment of an emotional theme cinema montage also transposes it further into the spectator's emotional viewing experience. What kinds of biological and conceptual processes may be involved, and how do these processes shape human expressiveness, particularly in cinematic structures?

Author's point of view on cinema

The notion of cinema author, or author, or filmmaker refers here to a hypothetical agent whose proper mind in the process of authoring cinema is simultaneously equipped with all the freedom of cinematic imagination and fundamentally and inseparably constrained within the surrounding socio-cultural environment. This accords with David Bordwell's or Casper Tybjerg's idea of a filmmaker as a rational agent as discussed in Tybjerg's essay "The Makers of

Movies: Authors, Subjects, Personalities, Agents?" (2005, 60, 62). In focusing on the concrete filmmaking during production, Tybjerg seems to defend a moderate version of a kind of intentionalistic auteurism: "the filmmaker is the origin of the work" (Tybjerg 2005, 39). Accordingly, cinema is here conceived as an authored medium. In addition, Tybjerg rejects the popular notion of authorship, because it suggests that concrete films somehow pop out "from the foreheads of imposing but imaginary creator-figures" (Tybjerg 2005, 62).

Within the scope of this research, defining a preferred agency from the options of an individual author, (co-) authorship, or multiple authors, is not relevant. Because this study will explicitly focus on the hypothetical imagery aspects of the author's mental working process, it deviates from any discussion on the filmmaker, author, or authorship in the midst of production-based decision-making and problem solving. This set-up implicitly excludes the other potential agencies of authorship, and the collaborative teamwork of cinematographers, sound designers, scriptwriters, set designers, actors, and other film professionals is understood to converge into a single holistic embodiment of expertise, as exemplified by Sergei Eisenstein's own use of the word "author" or "creator".

In another perspective on authorship, in his essay "The Audience as Creator" (1947) Eisenstein credits the audience as the authoring agency of a new social consciousness. However, while the filmmaker's celluloid strip plays only a minor role when it documents the struggle of the Soviet people, only in the professional hands of the filmmaker does the product of the creative social process reach its final crystallization: *"the screen work itself is one of the finest embodiments of the creative inspiration of our great people"* (ESW3, 339–340).

As Eisenstein's interest in the biological and psychophysiological dynamics of the authoring process frames the starting point for the present study, it will also explicitly guide the review of the contemporary cinema research discussed here. This means that an exhaustive body of recent psychoanalytical, phenomenological, and cultural cinema discourse, which interprets the spectator experience from the embodied mind point of view, has been excluded. Yet, such studies as *Carnal Thoughts* (2004) by Vivian Sobchack, *The Skin of the Film* (1999) and *Touch; Sensuous Theory and Multisensory Media* (2002) by Laura U. Marks, *The Cinematic Body* (1993) by Steven Shaviro, and *The Tactile Eye* (2004) by Jennifer Barker amongst many others, are acknowledged as contributing to the understanding of the carnal sensuality of the spectator's meaning construction (Sobchack 2004, 56).

While the present discussion on the author's creative mind puts aside the spectator-related issues of film-viewing experience, however, it also excludes the discussion of the spectator as co-author. Consequently, instances of media art with augmented spectator participation or story-world navigation as in Janet H. Murray's *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (2001, 129–130) are interpreted as *authored*. This means that in such art, it is the authoring team that creates and produces the virtual space or the navigation environment, and

фильмы каким-то образом выскакивают «из голов импозантных, но воображаемых творцов» (Тибьерг, 2005, 62).

В пределах этого исследования неважно, идет ли речь об индивидуальном авторе, (со)авторстве или многочисленных авторах. Ведь наш очерк эксплицитно фокусируется на различных аспектах авторского мыслительного процесса, связанного с воображением, и поэтому отстраняется от всяких дискуссий о режиссёре, авторе или авторстве в процессе принятия решений о съемках и способах решения проблем. Такая постановка вопроса исключает другие возможные трактовки авторства, а также сотрудничество с другими работниками кино, звукорежиссёрами, сценаристами, костюмерами, актёрами и остальными профессионалами. Это делается, чтобы свести в одну точку целостное воплощение умения, и примером тому может служить употребление самим Эйзенштейном слов «автор» или «творец».

По-иному рассматривая проблему «авторства» в своём очерке «Зритель-творец» (1947), Эйзенштейн придаёт большое значение публике как агенту нового социального сознания. Однако пока целлулоидная пленка играет только второстепенную роль в документировании борьбы советского народа, только в профессиональных руках режиссёра продукт творческого социального процесса достигает своей окончательной кристаллизации: *«само экранное творчество является одним из наиболее прекрасных воплощений творческой вдохновенности нашего великого народа»* (ESW3, 339–340).

Так как интерес Эйзенштейна к биологической и психофизиологической динамике авторского процесса является отправной точкой нашего очерка, он также будет направлять и обзор современного киноведения, обсуждаемого здесь. Это означает, что весь массив психоаналитического, феноменологического и культурологического кинодискурса, интерпретирующий переживания зрителя с точки зрения их воплощения, исключён. Тем не менее, мы признаем значение таких работ (среди прочих), как «Плотские мысли» (2004) Вивиан Собчак, «Кожа фильма» (1999) и «Прикосновение: чувственная теория и мультисенсорные медиа» (2002) Лоры Ю. Маркс, «Кинематографическое тело» (1993) Стивена Шавиро и «Осязательный глаз» (2004) Дженнифер Баркер, для понимания плотской чувственности конструирования значения у зрителя (Собчак 2004, 56).

В то время как наша дискуссия о авторском творческом сознании оставляет в стороне проблемы опыта кинопросмотров, связанные со зрителем, она также исключает и обсуждение роли зрителя как соавтора. Следовательно, медиаработы с расширенным включением зрителя или навигация по вымышленному миру, как у Дженет Мюррей в «Гамлете на голографической приставке: будущее нарратива в киберпространстве» (2001, 129–130), интерпретируются как «авторские». Это означает, что в таком искусстве авторская команда создает и продуцирует виртуальное пространство или навигационную среду, тем самым ожидая определенного потенциала переживания его границ от зрителей. Мартин Ризер так описывает эту ситуацию в своём эссе «Интерактивные нарративы: форма или вымысел?» (1997): «Для художников, старающихся достичь переноса контроля нарративного потока к читателю, задача часто видится сродни поискам квадратуры круга. Без прямого авторского контроля нарратив рискует стать фрагментарным, превратиться в матрицу из маленьких, кажущихся произвольными частей истории или вовсе рассеяться в водовороте хаотических событий» (Ризер 1997, 2). Сходным образом очерк Торбена Гродаль «Посредничество в кино, режиссуре и восприятии» указывает на то, что дизайнеры интерактивных игр, ответственные за создание правил, отвечают и за опыт взаимодействия игроков (Гродаль 2005, 24).

Большинство когнитивных теорий кино (если не все) разделяют интерес в психологии зрителя. Кроме того, некоторые когнитивные исследователи очень хотят открыть, как недавнее научное понимание динамики сознания отразилось на дихотомии автора (или авторства) и зрителя (или зрительства) — см. «Визуальное авторство: креативность и намеренность в медиа» (Гродаль и др., 2004). Среди авторов сборника Патрик Колм Хоган, Эспен Аарсет, Берис Гот, и все они проговаривают вслух необходимость определить, кто или что является автором фильма. Их цель — предоставить критикам и тем, кто занимается теорией кино и режиссуры, необходимый инструмент. Наша работа, напротив, сосредотачивается на понимании биологической базы творческой психической образности «с точки зрения настоящего режиссёра». На этом пути мы обращаем особое внимание на следующие моменты.

Стремясь найти ответы и сделать новые догадки относительно авторского процесса, такой подход полагается на недавние научные открытия в области эмоций и человеческого сознания. Можно утверждать, что кино начало свое существование *только* как продукт эмоционально пережитых автором процессов, когда речь идёт о межсубъектном мире, который он описывает, и об эмоциональных переживаниях, которые он вызывает у зрителей. Здесь предполагается, что когнитивные процессы конструкции у зрителей соответствуют авторским когнитивным процессам, благодаря биологически присущему сходству между различными индивидуумами-людьми. У этого предполагаемого соотношения длинная традиция в психологии, от Зигмунда Фрейда и Уильяма Джемса до недавних когнитивных исследований. Подразумевается, что сходство между различными индивидуумами естественно (но не значительно) больше, если они находятся в относительно одинаковых культурных и эпистемологических ситуациях (западные общества, представления о гендере, религия и т.д.). Применим сюда замечание Торбена Гродаль о том, что «когнитивная нейropsychология предоставляет теоретическую базу для понимания того, что [и авторы] являются биологически и культурно индивидуумами, обладающими и универсальными, и индивидуальными чертами, отражающими [их] личные истории» (Гродаль 2005, 16).

Ролан Барт, сегодня автор мёртв не больше, чем во времена Эйзенштейна! Более того, Ризер тоже подчеркнул ответственность автора, которому приходится быть особенно живым: «Возможно, в конце концов, что свобода публики в конечном итоге измеряется не активностью или взаимной активностью, но способностью работать, чтобы передать сложность значения, которое можно найти во всех успешных художественных формах» (Ризер 1997, 11). Новые задачи в создании кино как динамической комплексности нуждаются в авторе больше, чем когда-либо, хотя сам процесс авторства сосредоточен на других аспектах процесса авторства, чем раньше. Вместо того, чтобы принять на себя роль всезнающего и всемогущего контролёра, автору приходится брать на вооружение более скромный подход к контролю. Чтобы достойно ответить на этот вызов, автору приходится присвоить себе более «постановляющую» роль, опирающуюся на целостную и биологическую систему, где она и её динамическое воплощаемое киноискусство вместе формируют кинематографическую систему как целое.

Люди обычно соотносят события и судьбы персонажей на киноэкране с тем, что они испытывали сами. Но они также готовы принять и очень странные миры при условии, что населяющие их существности взаимодействуют друг с другом в эмоциональной, человеческой манере, как в мультфильмах Уолта Диснея, которые так завораживали Эйзенштейна. Многочисленные миры кинематографа могут варьироваться от документирования повседневной жизни (синема

thereby also designs the experiential potentialities and constraints of the spectators. Martin Rieser depicts in his essay “Interactive Narratives: A Form of Fiction?” (1997) the situation thus: “For artists struggling to achieve this transfer of control of narrative flow to the reader, the task often seems akin to squaring the circle. Without direct authorial control the narrative risks fragmentation into a matrix of small, seemingly arbitrary story pieces or disappears altogether in a maelstrom of chaotic events” (Rieser 1997, 2). In a similar manner Torben Grodal’s essay “Agency in Film, Filmmaking, and Reception” points out that the interactive game designers, who are responsible for the authoring of the rules, are the ones responsible for the player’s interaction experience (Grodal 2005, 24).

Most, if not all, cognitive cinema theories share an interest in spectator psychology. In addition, some cognitive researchers are keen to discover how recent scientific understanding of the dynamics of the mind has been reflected in the dichotomy of the author or authorship versus the spectator or spectatorship in *Visual Authorship: Creativity and Intentionality in Media* (Grodal et al. 2004). The contributors to the book, amongst them Patrick Colm Hogan, Espen Aarseth, and Berys Gaut, spell out the need to define who or what is an author in cinema; that is, their purpose is to provide tools for critics and those who theorize about films and filmmaking. On the contrary, this work focuses on understanding the biological basis of creative mental imagery *from the point of view of a proper filmmaker*. On this path, the following aspects are emphasized.

Aiming at finding answers and new insights into the authoring process, this treatment relies on recent scientific findings on emotions and the human mind. Cinema may be argued to come into being *only* as a product of the author’s emotionally experienced processes, as far as the intersubjective world it depicts and the emotional experiences it elicits in the spectators are concerned. Here, it is assumed that the spectator’s cognitive construction processes correlate to those of an author’s cognitive processes, due to biologically inherent similarities between different individuals as humans. This assumed correlation has a long tradition in psychology, from Sigmund Freud and William James to recent cognitive studies. The similarity between different individuals is understood to be naturally but not significantly more so within relatively similar cultural and epistemological situatedness (Western societies, gender views, religion, etc.). Adapting Torben Grodal’s remark accordingly, “cognitive neurosciences provide the theoretical basis for understanding that [also the authors] are biological and cultural individuals, who possess universal as well as individual features reflecting [their] individual life stories” (Grodal 2005, 16).

The author is no more a dead agency today than in Eisenstein’s times, Roland Barthes! Indeed, Rieser has also emphasized the responsibility of the author, who has to be very much alive: “Perhaps after all, the ‘audience’s freedom is ultimately measured not in terms of activity or interactivity, but in the ability of the work to convey the complexity of meaning found in all successful artforms” (Rieser 1997, 11). The new challenges in authoring cinema as a dynamical complexity need an author more than ever, though the authoring process is focused on different aspects of the author-

ing process than previously. Instead of assuming the role of an omniscient and omnipotent controller, the author has to accept a more modest approach to control. To meet this challenge, the author has to assume a more enactive role backed by a holistic and biological system, where she and her dynamical enactive cinema artwork together form a cinematic system as a whole.

People generally associate the events and fates of the characters on the cinema screen in terms of their own experiential reality. However, they are also ready to accept very strange worlds, as long as the entities inhabiting those worlds interact with each other in some emotionally meaningful, human-like manner, as in the Walt Disney animations that so fascinated Eisenstein. The many worlds of cinema may range from documenting the most 'normal' everyday life (*cinéma vérité* or reality television) to authoring visions of a future *Armageddon* or *Utopia*. However, it is acknowledged that even in its most incredible creative visions, cinema generally represents a kind of *intersubjectively shared prototype of life*. Such intersubjectivity could also provide the playground and the rules for an Aristotelian art of persuasion.

верите или реалити-шоу) до авторских видений будущего, как в «Армагеддоне» или «Утопии». Как бы то ни было, считается, что даже в самых своих невероятных творческих видениях кино в целом является *общепризнанным прототипом жизни*. Такая междисциплинарность может также стать игровой площадкой и войти в правила аристотелевского искусства убеждения.

ВАЛИ ЭКСПОРТ

Расширенное кино как расширенная реальность¹

«Расширенное кино», то есть расширение обычной, общепринятой формы фильма на открытую сцену, или же в пространство, в котором нарушается общепринятая коммерческая последовательность его создания — съёмка, монтаж и проецирование на экран, было художественной формой, которую я выбрала в середине 1960-х, когда осознала, что моя жизнь теперь связана с историей искусства. В то время я уже прошла курс обучения живописи, и мне было ясно, что надо работать с изображением, но это изображение будет живым, расширенным. В студенческие годы на меня особенное впечатление произвели кубизм, конструктивизм и футуризм, а с ними форма и расширение художественного выражения в пространство(е) и связанный с пространством элемент, время. Удивительными были также взаимосвязь между светом и движением (процессами, раздражавшими мой просвещённый взгляд), и, прежде всего, изображение и «акционистский» метод работы с изображением. Позже я создавала художественные фильмы, пока ситуация — я имею в виду финансовую ситуацию — позволяла это, но в них во всех встречаются элементы кино как медиа. К этому меня привел собственный опыт и размышления о расширенном кино. Кино мне всегда представляется подобием скульптуры, в которой, на мой взгляд, есть различные уровни смотрения.

Я нашла способ продолжить практику расширенного кино и в своих перформативных работах. В них я сама являюсь художественным центром и рассматриваю человеческое тело как знак, как код социальной и художественной выразительности.

Сегодня расширенное кино — цифровое, это симуляция времени и пространства, симуляция реальности. Расширенное кино 60-х было частью движения альтернативного или независимого кино, анализом, призванным открыть и реализовать новые формы коммуникации, деконструировать доминирующую реальность. Расширенное кино этого времени следует также рассматривать в контексте развития политической ситуации в 50—60-е годы. Тогда, с одной стороны, действовало революционное студенческое движение, боровшееся против довлеющей государственной власти. С другой — художественное развитие того времени искало нового определения концепции искусства. Его эстетика была направлена на то, чтобы люди осознали детали и сдвиги чувствительности, структуры и условия визуальной и эмоциональной коммуникации,

VALIE EXPORT

Expanded Cinema as Expanded Reality¹

“Expanded cinema”, i.e. the expansion of the commonplace form of film on the open stage or within a space, through which the commercial-conventional sequence of filmmaking — shooting, editing (montage), and projection — is broken up, was the art-form that I chose in the mid-1960s when I realised that the course of my life would lead me through the history of art. During this period I had already completed a course of study in painting, and it was clear to me that I would turn towards the image, but this lineage would be the living, expanded one. I had been particularly impressed during my student years by cubism, constructivism, and futurism, and thus with the form and extension of artistic expression in(to) space, and the related element, time; the interconnection between light and movement, processes that irritated my educated way of seeing; and above all the image, and an “actionist” method for dealing with the image. Later I made feature films, to the extent that the situation — and by this I mean the financial situation — allowed it, but in all of my films there occur elements of the film medium that I have won through my own experiences with, and deliberations on, expanded cinema. I always see film as a sculpture that, for me, has varying levels of ways of observing it.

I have found a way to continue expanded cinema in my physical performances in which I, as the centrepiece for the performance, position the human body as a sign, as a code for social and artistic expression.

Today, expanded cinema is the electronic, digital cinema, the simulation of space and time, the simulation of reality. The expanded cinema of the 1960s, as part of the alternative or independent cinema, was an analysis carried out in order to discover and realise new forms of communication, the deconstruction of a dominant reality. Expanded Cinema must also be seen within the context of the development of the political situation in the '50s and '60s — on the one hand, in the revolts of the student movement that waged an attack against dominant

1 Перед вами отредактированный вариант лекции, прочитанной ВАЛИ ЭКСПОРТ на двухдневной программе «Главный кадр — Австрийское независимое кино 1955—2003». Программа состояла из кинопоказов и бесед о независимых австрийских режиссёрах (куратор Марк Уэббер) и проходила в Лондоне с 31 мая по 1 июня 2003 г.

1 This is an edited version of a lecture delivered by Valie Export at “The Essential Frame — Austrian Independent Film 1955–2003”, a two-day program of screenings and talks on Austrian independent filmmaking curated by Mark Webber and held in London, May 31–June 1 2003.



oppressive state power, and, on the other, in the artistic developments of this period that sought a new definition of the concept of art. Its aesthetic was aimed at making people aware of refinements and shifts of sensibility, the structures and conditions of visual and emotional communication, so as to render our amputated sense of perception capable of perception again. It was a matter of abolishing old, outdated aesthetic values.

The bankruptcy of European culture in 1945, the attempt to jump over the graves of 25 years of political darkness and to find a connection with the avant-garde movements of the 1920s and the avant-garde that had been exiled left their imprint on the efforts of the artistic groups of the postwar period. While the majority of the European population turned blithely toward a purely economic project of restoration, groups of artists and intellectuals attempted to uncover the foundations of European crisis and culture, and to find new constellations by connecting with oppressed and forgotten movements in art and thought, from Dada to Surrealism, from linguistic philosophy to constructivism. This mood also redefined concepts of cinema and film.

In 1916, Marinetti, Analdo Ginna, Giacomo Balla, Bruno Corra, Emilio Settimelli, and Remo Chiti wrote, in the manifesto "Futurist Cinema", that

cinema is an autonomous art, one must face the cinema as an expressive medium in order to make it the ideal instrument of a new art, immensely vaster and lighter than all existing arts. It must become deforming, impressionistic, synthetic, dynamic, free-thinking. We are convinced that only in this way can one reach the poly-expressiveness toward which all the most modern artistic research is moving.

The rediscovery and incorporation of modern linguistic philosophy, psychoanalysis, modern music,

чтобы привести наше притупившееся чувство восприятия вновь в рабочее состояние. Это было вопросом упразднения старых, отживших эстетических ценностей.

Падение европейской культуры в 1945 году, попытка через 25 лет могильной политической тьмы обратиться к авангардным течениям 1920-х и изгнанному авангарду наложили свой отпечаток на послевоенные художественные группы. В то время, как большинство европейцев жизнерадостно повернулись к целиком экономическому проекту восстановления, группы художников и интеллектуалов пытались раскрыть фундаментальные причины европейского кризиса и культуры и найти новые констелляции, объединяясь с забытыми движениями в искусстве и философии, от Дада до сюрреализма, от лингвистической философии до конструктивизма. Это настроение заставило их переосмыслить концепцию кинематографа.

В 1916 году в манифесте «Футуристское кино» Маринетти, Аналидо Джинна, Джакомо Балла, Бруно Корра, Эмилио Сеттимелли и Ремо Кити написали:

«Кинематограф — это автономное искусство, и мы должны относиться к нему как к экспрессивному средству, чтобы сделать из него идеальный инструмент нового искусства, бесконечно более обширного и светлого, чем все существующие искусства. Оно должно стать деформирующим, импрессионистическим, синтетическим, динамическим, свободомыслящим. Мы убеждены, что только таким способом можно достичь поливыразительности, по направлению к которой движется почти вся современная художественная работа».

Заново открытая и обретенная лингвистическая философия, психоанализ, современная музыка и т.д. служили питательной средой для построения (реконструкции) уничтоженной культуры. Период 1950—1960-х был временем, отмеченным художественными инновациями и политическими провокациями. Молодые художники переворачивали вверх дном антикварные магазины и архивы,

чтобы найти духовную пищу — ведь основа была обнажена и оказалась бесплодной. Целью этих инноваций и провокаций было вырваться из традиционных форм показа художественных произведений. Нужно было сделать саму реальность средством выражения и преступить границы индивидуальных художественных категорий по отношению друг ко другу, таких как язык, живопись, кино и театр. Искусство подвергалось радикальному переосмыслению, чтобы привести художественную мысль и намерения к новым формам коммуникации. В 1966 году Стэн Вандербеек написал в издании «Культура кино» «Расширенные искусства»: *«Всё расширяется, во всех направлениях, существует взаимосвязь между всеми видами искусств, буквально между всеми — и в этом-то всё и дело. Понимаете, давайте скажем, что искусство и жизнь на самом деле должны стать одним целым и посмотрим, что случится, если мы и впрямь сделаем их одним целым».*

Расширенное кино, как пишет Биргит Хайн, *«не является стилистической концепцией, но скорее общим индикатором для всех работ, которые выходят за пределы обычной кинопроекции».* Оно включает множественные проекции, смешанные материалы, кинопроекты, фильмы-акции, включая утопию фильмов-«таблеток» и фильмов-облаков. Термин «расширенное кино» также относится к любым попыткам, активирующим, в дополнение к слуху и зрению, чувства обоняния, вкуса и осязания. Николя Боден говорил в 1921 году о многоуровневой поэзии, переносящей поэтический синхронизм мыслей и ощущений *подобий* фильма с образами, запахами и звуками. В середине 1920-х Моголи-Надь предложил ввести волнистые экраны, в форме холмов и долин, движущиеся проекторы, аппараты, позволяющие *«проектировать освещенные видения в воздухе, одновременно создавать свето-скульптуры на тумане или облаках газа или на гигантских экранах».*

Концепция «расширенного кино» возникла в Европе в середине 1960-х в контексте повсеместно распространившегося движения «Расширенных искусств» и как часть структуралистского исследования кино, которое прежде всего искало понимания его основ.

В «расширенном кино» феномен фильма изначально расщеплен на формальные компоненты, а затем сложен по-новому. Процессы коллективного единства, которым является фильм (например, экран кинотеатра, проектор, освещение, киноплёнка) частично заменены реальностью, чтобы установить новые знаки реального. Кинематографический образ освобождён от своего традиционного образного характера путем заменяемости и симуляции его символов. Фильм как художественное произведение уже не воспринимается только в своей символической выразительности, но заменяется знаками реального; медиатехническое разделение изображения и звука преобразовано в реальность. Звук — это уже не только запись, синхронизированная с изобразительным рядом, он рождается непосредственно из шумного дыхания перед микрофоном. Картинка видна не на плёнке, но через дыры в плёнке, грудь больше не знак на экране, она сама становится экраном. Миссия футуристов была выполнена в мультимедиа, в интермедиа «расширенного кино», под девизом расширенной концепции искусства. Индивидуальное участие в создании каждого элемента коллективного кинопродукта наконец стало возможным и нужным, чтобы реформировать и интерпретировать контекст заново таким образом, чтобы не только аппаратное искусство освобождалось от связывающего его механизма. Теперь, скорее, мысль, связанная с изображением, освобождается от своих ограничений. «Расширенное кино», которое можно также назвать освобождённым, является частью традиции освобождённого звука (этот проект был инициирован на рубеже веков). «Расширенное

etc, served as nourishment for (re)building a culture that had been destroyed. The period of the 1950s and 1960s was a segment of history marked by artistic innovation and political provocation. Young artists ransacked antique shops and archives to find spiritual nourishment beyond the groundwork that had been laid waste. The purpose of these innovations and provocations was to break out of traditional artistic representations, the inclusion of reality as a means of expression and to overstep the limits of individual artistic categories vis-à-vis one another such as language, painting, film, and theatre. Art is brought radically into question so as to bring artistic thought and intention to new forms for communication. In 1966, Stan Vanderbeek wrote in *Film Culture's* "Expanded Arts" edition: *"Everything expands, in all directions, there is a interconnection between all of the arts, literally between them all, and this is what it is about. I mean, let's say that art and life really should be one, and let's see what happens if we really make them one."*

Expanded cinema is, as Birgit Hein writes, *"not a stylistic concept, but rather a general indicator for all works that go beyond the individual film projection."* It means multiple projections, mixed media, film projects, and action films, including the utopia of "pill" films and cloud films. "Expanded cinema" also refers to any attempts that activate, in addition to sight and hearing, the senses of smell, taste, and touch. Nicolaus Beaudin spoke in 1921 of a poly-level poetry which transmits the poetic synchronism of thoughts and sensations as a *kind* of film with images, smells, and sounds. In the mid-1920s, Moholy-Nagy had suggested rippling screens in the form of landscapes of hills and valleys, movable projectors, apparatuses that made it possible *"to project illuminated visions into the air, to simultaneously create light sculptures on fog or clouds of gas or on giant screens."*

The concept of "expanded cinema" was established in Europe in the mid-1960s within the context of the far-reaching movement of Expanded Arts and is a part of the structural film inquiry which grappled above all with the foundations of the medium.

In Expanded Cinema, the film phenomenon is initially split up into its formal components, and then put back together again in a new way. The operations of the collective union which is film, such as the screen, the cinema theatre, the projector, light and celluloid, are partially replaced by reality in order to install new signs of the real. The cinematic image is freed from its traditional image character through the exchangeability and simulation of its signifiers. The filmic artwork was no longer understood only in its symbolic expression, but replaced by signs of the real; the media-technical separation of image and sound was transformed into reality. Sound was no longer a trace applied to the image material, but originated in the gasps in front of the microphone. The figures were not created on celluloid, but through holes in the celluloid; the breasts were no longer a sign on the screen, but were themselves the screen. The mission of the Futurists was fulfilled in the multimedia, intermedia activities of Expanded Cinema under the motto of the expanded concept of art. It made it possible to engage individually in every

element of the collective form "cinema" to re-form and re-interpret context in such a way that not only the apparatus art is liberated from the confining mechanism; rather, it also frees image-connected thought from its constraints. The Expanded Cinema, which can also be referred to as the liberated cinema, is part of the tradition of liberated sound whose project was initiated at the turn of the century. Expanded cinema is a collage expanded around time and several spatial and medial layers, which, as a formation in time and space, breaks free from the two-dimensionality of the surface.

The intermedia techniques, the destruction and abstraction of the material, as well as the film projection and participation of the audience, were among the prerequisites of the expanded cinema.

In 1967, Peter Weibel and I developed our "Expanded Cinema" in Vienna. We examined the relationship between reality and the apparatus that registered it. The media of expression and representation were themselves brought into this discourse. The expansion of our film work proceeded initially from the material concept; thus the "illusion" film was transformed into the *material* film, and in this way the foundations of the film medium were reflected. Film was brought back once again to its value as a medium, liberated from any linguistic character which it had taken on in the course of its development. The formal arrangement of the elements of film, whereby elements are exchanged or replaced by others — for example, electric light by fire, celluloid by reality, a beam of light by rockets — had an effect which was artistically liberating and yielded a wealth of new possibilities, such as film installations and the film-environment. In the production of the film medium, celluloid is only one aspect that could (also) be deleted. Instead of the projected image, the film strip itself can become a site for expanding the medium and, consequently, if the celluloid becomes a filmic image as material rather than through projection, a transparent PVC-foil, held before one's eyes, can supply the desired image, since if the user projects his own image of the world onto the foil, he sees the world in accordance with his-own image. This was the "Instant Film" that I invented together with Peter Weibel. We wrote the following about it in 1968:

"Instant Film" is a meta-film that reflects the system of film and reality. After the development of instant coffee and instant milk, we have finally succeeded in inventing the "instant film", which is screen, projector, and camera in one. Assembling them is a matter for the viewer. He can hang the foil at home on his own four walls, on four screens, or on different coloured backgrounds, he can place the foil in front of an object and in such a way design his own collage. A foil which has been prepared with scissors, cigarettes, etc., supplies at any given moment "vistas" or "insights", "views" directed inwards or outwards.

In any case, the axiom that "film requires celluloid" was destroyed, just as the axiom, "film is dependent on the screen" was repudiated, since the represented object — such as furniture, a field, an animal or man — can itself become a projection surface, which is perceived by the subject, and the

кино» — это коллаж, распространившийся во времени и в нескольких медиа и пространственных слоях, которые, как образование во времени и пространстве, вырываются из двухмерной поверхности.

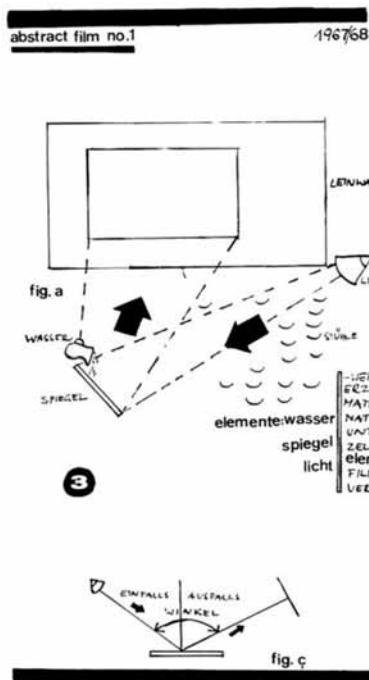
Техники интермедиа, разрушение материала и абстрагирование от него, так же как проецирование фильма и участие публики, были предпосылками развития расширенного кино.

В 1967 г. Петер Вайбель и я создали собственное «расширенное кино» в Вене. Мы изучали отношения между реальностью и системой её запечатления. Средства выражения и показа сами становились предметом анализа. Наша киноработа изначально выросла из исследования материалов, из которых создается фильм, поэтому фильм-иллюзия трансформировался в материальный фильм, и таким образом были переосмыслены свойства самой пленки. Кино вернулось к своей *материальной* природе и освободилось от каких бы то ни было лингвистических свойств, которые приобрело за время своего существования. Формальная расстановка киноэлементов, где одни части заменены или обменены на другие — например, электрический свет на огонь, пленка на реальность, луч света на ракетный заряд — имела эффект одновременно художественно высвобождающий и предоставляющий богатство новых возможностей, таких как киноинсталляции и киносреды. В производстве фильма пленка — это элемент, который (также) может быть упразднен. Вместо проецируемого изображения кинолента сама может стать местом расширения и, соответственно, если плёнка становится скорее кино-изображением как материалом, а не через проекцию, прозрачная ПВХ-фольга, помещённая перед глазами зрителя, может восполнить желаемое изображение. И если пользователь проецирует свой собственный образ мира на фольгу, он видит мир в соответствии с собственным образом. Это и был «Фильм быстрого приготовления», который мы придумали вместе с Петером Вайбелем. Вот что мы написали об этом проекте в 1968 г.:

«Фильм быстрого приготовления» — это метафильм, передающий систему взаимоотношений кино и реальности. После появления растворимого кофе и растворимого молока нам наконец-то удалось получить «растворимый фильм», в котором уже есть экран, проектор и камера. Соединить их — задача зрителя. Он может развесить фольгу дома на 4-х стенах, на 4-х экранах или на разноцветных фонах; может поместить фольгу перед каким-нибудь предметом и таким образом создать собственный коллаж. Фольга была изготовлена с применением ножниц, сигарет и т.д.. В любой момент она даст вам возможность пережить красивые виды, просветления и откровения, направленные как наружу, так и вовнутрь.

В любом случае аксиома «для кино требуется плёнка» была опровергнута, так же как и другая — «кино зависит от экрана». Ведь любой предмет — мебель, поле, животное, человек — сам может стать поверхностью для проецирования, а сам фильм может быть доведен до завершения живой акцией автора.

В моём фильме 1968 г. «Auf+Ab+An+Zu» была раскрашена не только пленка, но и сам экран. Для этого были использованы бумажный экран, рисовальные принадлежности и пленка-трафарет. Вместо технического воспроизведения фильма в бесконечности и через пленку тут была задача ввести новое чувство времени. Проецируемое изображение было видно на экране лишь частями; остальное на пленке было закрашено чёрным, а на экране дополнено рисунками. Затухающая часть пленки круговыми движениями перемещается по экрану, то, что таким образом освобождается, снова дополняется актёром. В конце фильма темный участок снова достигает отправной точки — и завершённый рисунок может теперь



1. Abstract film №1, 1967
© VALIE EXPORT
2. Abstract film №1, 1967
© VALIE EXPORT

рассматриваться как изображение. Это обучающий фильм, экскурсия в живопись, в отказ от живописи; это эхо кубистского оставления живописи. Пространство концептуализируется, в точности как время. В нём кинокамера кружит вокруг отражённого изображения и приговждает все части тела к экрану. В результате статические образы накладываются друг на друга. Подготовленный зритель, который должен принять участие в производстве фильма, чтобы этот фильм вообще был реализован, карандашом дополняет то, что нарисовано на плёнке. Одновременное проецирование и монтаж (который происходит скорее на экране, чем на плёнке) показывает, что рисование здесь и есть монтаж. Обычно монтаж происходит после того, как снят фильм; и уже после него готовый продукт демонстрируют на экране. Любое нарушение этого правила лишает кинокомпания их претензий на успех. В моем же случае монтаж и демонстрация происходят одновременно. Фильм раскрашен, а не склеен; когда он завершается, нарисованные черты и линии остаются внутри проецируемого прямоугольника. Монтаж в фильме выступает как эквивалент живописи; монтаж на плёнке с результатами измерения, когда пытаются ухватить время, как музыку, — это эхо живописи.

Территория кино — это не слой эмульсии на плёнке, не экран, не зрительный зал. Это система знаков.

Петер Вайбель подчеркнул эту точку зрения в своей декларации: «Онтологическое различие между показом и предметом становится отправной точкой, и в то же самое время происходит идентификационное перемещение: отражение и предмет накладываются друг на друга в заново расставленном процессе — ориентированном показе кино». Он продемонстрировал идентичность показа и предмета через идентичность места в ходе своего перформанса в Вене в 1967 г., когда проецировал фильм на собственное тело. Он утверждал:

«Как только экран перестает быть формой демонстрации фильма, дома снова могут проецироваться на дома, тела на тела, показ и

environment centered by the camera is projected onto the subject itself. The film itself can be completed by the life action of the filmmaker.

In my 1968 film, *Auf+Ab+An+Zu*, not only was the celluloid painted on, but so was the screen. The materials used were a paper screen, drawing utensils, and the pattern film. Instead of technical reproduction into infinity and through celluloid, there was a shift in production to a new sense of time. Only portions of the projected image were visible on the screen; the remainder was painted over in black on the celluloid and was supplemented with drawings on the screen. In a circular movement, the inked-over part of the celluloid wanders over the screen; the portion which is thereby freed is again supplemented by the actor. The initial starting point is finally reached again, where the completed drawing could now be seen as image. This film is a learning film, an excursion into painting, a rejection of painting; it is an echo of the cubist desertion of painting. Space is conceptualised as a moment of time. In that the camera circles around the reflected image and transfixes all sides of a body into one and the same place — namely, the screen — an overlapping of static images results. The emancipated viewer, who must take part in the production of the film in order for the film to be realised at all, uses the drawing pencil to supplement what has been painted over on the celluloid. The simultaneity of the projection and the montage which takes place on the screen rather than on the celluloid shows that montage is drawing. After the film is shot, montage; after the montage, the projection: so goes the rule. Any attack on this rule, on the continuity of the phases of production, robs the production companies of their conventional success. Here montage and projection take place simultaneously. The film is painted over, not glued together; in the end the strokes and lines of the



1. Aus der Mappe der Hundigkeit, 1968 © VALIE EXPORT

reproduced reproduction remain within the projected square. Editing in film is the equivalent of painting; metric film editing that tries to capture time as music is an echo of painting.

The site of film is not the layer of emulsion on the celluloid, the screen, or the cinema screening room, but the system of signs.

Peter Weibel reinforced this point through his theoretical statement: *"The ontological difference between the representation and the object becomes the point of departure and at the same time the identificatory transfer occurs again: the reflection and the object overlap one another in a newly arranged process — oriented presentation of the filmic media."* He demonstrated the identity of the representation and the object as the identity of the site in a performance in Vienna in 1967 in which he projected a film onto his own body. He said:

Whenever the site of the film is not the screen, houses can be projected again onto houses or bodies onto bodies, the representation and the object overlap one another, the representation and the celluloid become superfluous. Technical reproducibility is replaced by immediacy, and with this the objective character of the film is transcended; state-reality is not reproduced, but rather the subject and its experience predominate. The "world" is no longer simulated; rather, the possibility of producing "world" is demonstrated.

My/our works were/are always intended to be seen within the context of a social struggle, as an attack on state reality so as to destroy the limits of state reality and the traditional concept of art, for expanded cinema also means expanded reality. Transformed media produce a transformed world, and a world pressing toward transformation presses toward transformed media. Expanded cinema was not only an expansion of the scale of the optic

предмет будут накладываться друг на друга, а показ и киноплёнка станут излишними. Технические возможности воспроизводства будут заменены спонтанностью, а с ней объективный характер фильма выйдет за свои пределы. Реальность не воспроизводится, напротив, главенствуют субъект и его опыт. «Мир» более не копируется, но демонстрируется возможность создания «мира».

Мои/наши работы (были) всегда рассчитаны на восприятие в контексте социальной борьбы, в качестве атаки на нынешнее состояние мира, на то, чтобы упразднить границы реальности и традиционную концепцию искусства, так как расширенное кино означает и расширенную реальность. Трансформированные медиа производят трансформированный мир, а мир, вынуждаемый двигаться в сторону трансформации, оказывает давление на трансформированные медиа. Расширенное кино было не просто оптическим феноменом, но также должно было покончить с той реальностью и с языком, ее конструирующим.

В моём фильме «Пинг-понг» (1968), полнометражном «шпильфильме» (то есть фильме, в который играют), на экране в меняющемся ритме появляются точки. Актёр, который стоит перед экраном, должен попасть в эти точки с помощью ракетки для пинг-понга и мячика. Вот что я написала об этом в 1968 г.:

«Независимо от семантики, отношения между зрителем и экраном очевидны: это стимул и реакция. Эстетика обычного фильма заключается в физиологии поведения и её способности передать феномен восприятия. «Пинг-Понг» чётко передает отношения между продюсером/режиссёром/экраном и потребителем/зрителем. В этом случае то, что глаз рассказывает мозгу, — сообщение моторных рефлексов и реакций. «Пинг-Понг» выявляет идеологические отношения власти и подчинения. Зритель и экран — партнеры в игре, чьи правила диктуются режиссёром. А его потребность состоит в том, чтобы сделать экран и зрителя единой коммерческой единицей. До этого



1. Aus der Mappe der Hundigkeit, 1968 © VALIE EXPORT
2. Aus der Mappe der Hundigkeit, 1968 © VALIE EXPORT

времени потребитель реагирует активно. Ничто так явно не представляет экран как средства режиссерской манипуляции зрителем. Экран оказывается равноценным партнером; но реагирует не он, а лишь зритель. Раскрепощение экрана, освобождающее в свою очередь и зрителя, превращает последнего в производителя. Это ещё не произошло. Зритель имеет дело с экраном, но всё же пока не реагирует. Здесь проекция фильма взяла на себя функцию экрана; аппарат двигается между изображением реальности и переживанием реальности. Без участия зрителя фильм остаётся неполным. Главная идея не в том, чтобы достичь некоего физического состояния, но скорее в прямом переживании кодификации».

Если материал сам по себе является переживанием, то мы приходим к тому, что «кино без плёнки» также берёт начало в изучении киноматериала, его законов и условий. Отталкиваясь от этого тезиса, венский режиссёр Ханс Шойгль создал в 1968 г. фильм «Специальный Гамбургский». Этот «фильм» состоит из нитки, пропущенной сквозь проектор вместо плёнки. Её тень блуждает по экрану, принимая форму тёмных полос на светящемся белом экране. Шойгль написал: «таким образом зритель вынужден размышлять о том, снята ли нить на плёнку или она действительно проходит через проектор. Важнейшее требование интермедиа — творческий вклад киномеханика — таким образом выполнено».

Годом раньше, в 1967 г., в моей работе «Абстрактный фильм №1» изображение на экране возникало от неких действий, которые производились в реальности. Материалами для этого расширенного кинофильма послужили зеркало, вода, жидкости разной степени вязкости, фонарики и экран. В 1968 г. я написала об этом так:

«Здесь абстрактные узоры создаются при помощи конкретных материалов; природа и знак не различаются. Технологические эффекты достигнуты простыми средствами. Фонарик светит в зеркало, на котором разлито несколько разных жидкостей. Получившийся рисунок проецируется на экран; и так создаются абстрактные движущиеся узоры. Изображение на экране — результат движения света, поскольку мы видим только то, что переносит свет. Конечно, это

phenomenon, but also was intended, in this phase, to do away with reality and with the language that construes it.

In my film *Ping Pong* (1968), a feature-length "Spielfilm" or film to be played, points appear on the screen in an alternating rhythm; the actor who stands before the screen must hit these points with a ping-pong paddle and ball. I wrote the following about it in 1968:

Independently of semantics, the relationship between the viewer and the screen is clear: stimulus and response. The aesthetic of the conventional film is a physiology of behavior, its means of communicating a phenomenon of perception. *Ping Pong* makes explicit the dominant relationships between the producer/director/screen and the consumer/viewer. What the eye tells the brain in this case is a release of motor reflexes and reactions. *Ping Pong* renders visible ideological relationships of domination. The viewer and the screen are partners in a game whose rules are dictated by the director, whose demand is that of making screen and viewer into a single unit of trade. To this extent, the consumer reacts actively. Nothing illustrates the dominant character of the screen more clearly as a medium to be manipulated by the director than this; no matter how much the viewer also enters into the game and plays with the screen, his status as a consumer is altered very little. The screen only appears to be a partner of equal value; the one who reacts is only the viewer, not the screen. The emancipation of the screen, which emancipates the viewer to become a producer, has not yet occurred; the viewer deals with the screen, and yet it does not react.

Here a film projection developed out of the function of the screen; the apparatus shifts between the image of reality and the experience of reality. Without the action of the viewer, the film remains incomplete. The intention is not that of achieving a psychic condition, but rather a direct experience of codification.

If the material itself is the experience, one also arrives at the thesis that "film without film", i.e., without celluloid," also originates an image in the examination of the film medium, its laws, its prerequisites. In accepting this thesis, the Viennese filmmaker Hans Scheugl made his film, *ZZZ Hamburg Special*, in 1968. The "film" consists of a strand of thread, which is run through the projector instead of celluloid, the shadow of which wanders back and forth on the screen in the form of dark stripes on the white-beamed screen by the projectionist. Scheugl wrote: "In this way the viewer is forced to think about whether the thread is really on film or whether it is really running through the projector. Thus an important requirement of intermedia is fulfilled: the creative input of the projectionist."

A year earlier, in 1967, I created the image on the screen through simultaneous real procedures in *Abstract Film №1*. The materials for this expanded movie were a mirror, water, thick and thin liquids, flashlights, and the screen. I wrote this about it in 1968:

Here abstract patterns are created by concrete materials; there is no differentiation between nature and sign. Technological effects are achieved using simple means. A flashlight shines on a mirror, over which the various liquids are poured. This phenomenon is projected onto the screen through the reflection of the projector light; abstract moving patterns are created. The image on the screen is the result of the traveling of the light, for we only see what the light transports. This is of course true of every film. The recourse to natural means such as water, light, and mirroring, the reduction to elements, and the departure from technology creates above all unexpected and yet fundamentally illuminating connections with minimal art, land art, art povera. The same phenomenon can also take place in nature; the projection surfaces here are nature's screens.

After this came *The Magic Eye*, also made in 1969 together with Peter Weibel. The Magic Eye is an auto-generative screen that, through selenium cells, converts light and non-light into sound. The sound usually originates in the projector. In the light/sound process invented by Vogt and Engel between 1920 and 1930 — their optical sound film process, photographed sound — the sound frequency is transformed into corresponding light frequencies, which on their part influence the light — sensitive layer of a film strip that is run at a constant speed. When it is replayed, a beam of light is modulated by the frequencies of brightness indicated on the edge of the filmstrip. A photographic cell accepts the light frequencies, which, after having been appropriately amplified, control the loudspeakers. In *The Magic Eye*, the sound develops on the screen, since it is prepared with photo cells, relays, etc, so that the light creates the sound. As film, a film with abstract patterns is used; if it is dark, the sound is deep, if it is bright, the sound is high-pitched. Since, however, the gauging of the light value is not the composite of the entire surface, but rather an individual impulse of the diverse cells modified depending on the light that falls upon them, an intense sound collage develops. It is not the sound trace which supplies the fluctuations of brightness; rather, the projected film

верно для всякого фильма. То, что мы прибегаем к простым вещам, таким как вода, свет и зеркальные отражения, сводим всё к первоосновам и отказываемся от высоких технологий, позволяет нам создать совершенно неожиданные и в то же время очевидные связи с минимализмом, арте повера и лэнд-артом. То же самое может происходить в природе: поверхности, на которые проецируется изображение, это просто природные экраны».

Затем, тоже в 1969 г., в соавторстве с Петером Вайбелем мной был снят «Волшебный глаз». Это экран, который сам создает изображение, преобразуя при помощи селеновых элементов свет в звук. Звук обычно исходит от проектора. В процессе, изобретенном Фогтом и Энгелем в 1920-е гг. — оптический звуковой кинопроцесс представлял собой сфотографированный звук. Частота звука преобразовывалась в соответствующие частоты света, которые, в свою очередь, воздействовали на светочувствительный слой киноплёнки, проматываемой с постоянной скоростью. При воспроизведении луч света модулировался по частоте или яркости, которая указана на перфорации пленки. Фотоэлемент регистрирует свет, и сигнал после усиления подается на громкоговорители. В «Волшебном глазе» звук возникает на экране с помощью фотоэлементов, реле и т.д., то есть свет создает звук. Использовалась плёнка с абстрактным изображением; если оно было тёмным, то звук получался глубоким, если ярким, то пронзительно-высоким. Однако, так как «измеренное значение» света не являлась интегральной характеристикой по всей поверхности, а индивидуальный сигнал от различных фотоэлементов был модифицирован в зависимости от света, который падал на них, получался яркий звуковой коллаж. Изменения яркости происходят не благодаря звуку, они созданы проецируемым фильмом, зрителями, освещением в комнате и т.д. Каждый кинофильм в каждый отдельный момент обладает своим собственным звуком.

Освобождение от индустрии возможно также через субъективизацию кино, через уход от индустриального стандарта кинопоказа. Человеческая кожа становится экраном. Попытка изменить поверхность проецирования нацелена на то, чтобы как можно тщательнее затереть различия между предметом и знаком и подчеркнуть реальность медийного характера фильма по отношению к реальности за пределами кинотеатра. Она показывает, как можно вводить контекстуальные изменения посредством самого художника и, следовательно, также через концепцию знака.

В «Постучи и прикоснись (Кино прикосновения)» которое я сняла в 1968 г., предметом рассмотрения стала грудь — предмет особого внимания киноиндустрии. Перформанс «Постучи и прикоснись» — уличное, передвижное кино и первый по-настоящему женский фильм. Фильм, как обычно, демонстрируется в темноте. Только кинотеатр стал каким-то маленьким, там есть место только для двух ладоней. Чтобы «увидеть» фильм, что в данном случае означает ощутить его, «зритель» должен просунуть обе руки через вход в кинозал. Тогда занавес, который раньше поднимался только для глаз, наконец поднимается и для рук.

Тактильное восприятие противостоит обману вуайеризма. В санкционированном государством кино посетители сидят в темноте и смотрят, как двое людей занимаются этим друг с другом, но сами зрители не видны. В «Постучи и прикоснись» социальные установления больше не действуют. Интимная сфера, дозволенная государством, вынесена в открытое публичное пространство.

Потребителем может быть кто угодно — ребенок, мужчина, женщина — и это неприкрытое вторжение в табуированную зону гомосексуальности. Мораль государственных предписаний, государство, семья и собственность взорваны. До тех пор, пока граждане удовлетворены репродуцированной копией сексуальной свободы, государство может не опасаться сексуальной революции.

Как пишет Мец, в классической теории кинематографа «фильм является продуктом фотографии и фонографа, то есть обеих современных технологий механического удваивания». В общественных дебатах о кино схожесть и аналогия определяются не столько через чувственное переживание (то есть индивидуальную категорию), сколько (и гораздо чаще) через абстрактную идентификацию, через узнавание заново как необходимое условие коммуникации (то есть социальную категорию). Если одно сознание хочет коммуницировать с другим, это сознание кинематографически закодировано; если ссылка сделана на процесс аналогии, требуется такая аналогия, которая не производит субъективного переживания, то есть в ней отсутствует опыт свободы и фантазии, но занимается процессом, устанавливающим социальную коммуникацию: идентификацию. А идентификация означает, что через конструкцию концептуальной системы, к которой каждый одинаково может иметь отношение, реакции пользователей этой системы предсказуемы и контролируемы.

Идентификация — это процесс адаптации сознания к общепринятым представлениям. Модели, предложенные социологией, укрепляются при помощи кино. И всё же кино, фотография и фонограф не являются механическим воспроизведением, но расширением и распространением наших временных и пространственных структур, структур, зафиксированных в нашем опыте, а нашей межперсональной коммуникации — они расширяют нашу реальность и наше независимое сознание. Голоса обращаются к разным местам в разное время, прошлое снова можно увидеть, пространство и время могут переноситься, пространства и эпохи, ценности и иерархии исчезают. В тотальном искусстве границы между искусственной и естественной реальностью между актуальной и возможной реальностью, изделиями и производителями, человеком и предметом преодолены. Джин Янгблад пишет в своей книге о «Расширенном кино»: *«Когда сегодня говорят о кинематографе, то имеют в виду метаморфозы в человеческом восприятии. Так же как понятие «человек» теперь означает «человек/растение/машина», так же и определение кино должно быть расширено и включать в себя видеотронику, компьютерные науки и атомный свет».* Это было написано в 1970 г.

Самые важные в международном искусстве стратегии 60-х и 70-х развивались и в 1980-е гг. в формах мультимедиа-перформанса, расширяясь и взяв на вооружение электронные медиа. Цифровое кино прощается с коммерческой сказкой о фильме как мимесисе, так как в таком фильме нет места изображению: он занимает пространство.

or the public itself or the lighting in the room, etc., create it themselves. To each film at each moment its own sound.

Emancipation from the industry is also possible through the subjectification of film, through the abandonment of the industrial standard of presentation. The human body becomes a skin screen. The modification of the projection surface tends to eradicate as much as possible the difference between the object and the sign, and to emphasise the reality of the medial character of the film vis-à-vis the reality outside the movie theatre. It shows us a way of undertaking contextual changes and expansions through the subject of the artist himself and thus also of the concept of the sign.

In *Tapp und Tast Kino (Touch Cinema)*, which I made in 1968, I examined the breasts as a central theme within the film industry. The Tapp und Tast film is a street film, a mobile film and the first real women's film. The performance takes place as usual, in the dark. Only the movie theatre has become somewhat smaller, there is room in it only for two hands. In order, to see the film, which means in this case to sense and feel it, the "viewer" must put both hands through the entranceway to the theatre. Thus the curtains which previously had been drawn up only for the eyes is also finally raised for the hands.

Tactile reception counteracts the fraud of voyeurism. In state-sanctioned cinema, they sit in the dark and see how two people make it with each other, and they themselves are not seen. In Tapp und Tast Kino, social prescriptions are no longer obeyed; the intimate sphere of what the state permits is forced open into public space. Since the consumer can be anyone — child, man, woman — it is an unveiled intrusion into the taboo of homosexuality; the morality of state prescriptions, the state, family, property, is exploded. For as long as the citizen remains satisfied with a reproduced copy of sexual freedom, the state will be spared a sexual revolution.

As Metz writes, for classical film theory, "film is the product of photography and the phonograph, i.e., of both of the modern technologies of mechanical doubling." In the conventional debates on film, the concept of similarity, of analogy, is defined not so much through sensuous experience, i.e., through an individual category, but much more through abstract identification, through re-recognition as a necessary condition of communication — i.e., through a social category. If one consciousness wants to communicate with another, and this communication is filically coded; if reference is made to a process of analogy, an analogy is required that does not produce the subjective experience that would be one of freedom and fantasy, but rather through a process that constitutes social communication: identification. Identification means that, through the construction of a conceptual system that everyone can relate to equally, the reactions of the users of this system are predictable and controllable.

Identification is a process of the adaptation of consciousness to a concept that can be a concept for everyone. Sociological models are reinforced in

the cinema. Yet film, photography and the phonograph are not mechanical replications, but extensions and expansions of our structures of time and space, of our experiential structures, of our interpersonal communication — they are expansions of our reality and our independent consciousness. Voices address different places at different times, the past is made visible, space and time can be transported, spaces and times, hierarchies and values disappear. In a total art, the boundaries between artificial and natural reality, between actual and possible reality, between the products and the producers, between man and object are transcended. Gene Youngblood writes in his book on Expanded Cinema: *"Today when one speaks of cinema, one implies a metamorphosis in human perception. Just as the term 'man' is coming to mean man/plant/machine, so the definition of cinema must be expanded to include videotonics, computer science, and atomic light."* This was written in 1970.

The forms of strategy in the '60s and '70s that were internationally and nationally dominant continued into the 1980s in multi-media performances, by expanding and adapting the electronic media. The electronic cinema bids farewell to the commercial fairy tale of film as mimesis, for in the electronic film, the image has no place: it occupies space.

Кент Лонг

Спектральный конгресс: Пол Клипсон и Барн Оул

Здесь, в священном пространстве кинотеатра, меня приглашают войти в состояние покоя, заменить мои глаза камерой другого человека. Мои чувства одно за другим сходят на нет, сияющий объектив экрана должен перенести меня из моего тела в свой мир, созданный из света и тени. Экран этот — одновременно и ложь чудовищных масштабов, и фундаментальная правда, правда, которую можно испытать только ассимиляцией в ложь.

Итак, моё тело остаётся позади, и я становлюсь спектральным существом, чьё сознание отделено от телесности. Это чисто когнитивное бытие — теперь моё тело, как дверь ловушки, в которую информация входит, но выйти уже не может. Меня не просят вести диалог, только обрабатывать, соединять и преобразовывать информацию. Я подчиняюсь Королю Экрану, банальности капитала, так тесно сплочённого с мизантропией и ненависти к собственным подданным, что это кажется слишком очевидным для того, чтобы быть настоящим. Борьба против экранной угрозы помещает тебя в некое чистилище; признай экран, и ты станешь его подданным. Отвергни экран, и ты окажешься вне его, будешь потерян.

Но нет... это неправда. Я сохраняю свою силу. Я тело, я признаю информацию, соединяю глаз с мыслью, нерв с корой головного мозга, я вношу свой вклад в цепь обратной связи. В этом вся суть.

Пол Клипсон работает главным образом в «Super-8 film» и создает фильмы в сотрудничестве с музыкантами или звукорежиссерами. Очень редко он оставляет проектор в будке киномеханика — он является такой же частью перформанса, как музыканты и автор фильма. Его работы обладают богатой текстурой и формальной насыщенностью, причём все наложения и редакция происходят еще в момент съёмки. Этот рабочий метод проявляется как высокоритмичное и субъективно наблюдательное создание фильма. Часто Пол не знает, что будут играть музыканты, а музыканты точно так же едва ли в курсе, что он будет показывать. Частью этой практики можно назвать то состояние, когда слепой симбиоз звука и образа образует единство с собравшейся публикой, которая рассматривается в качестве свидетеля.

Мне трудно представить себе работы Пола выставленными в галерее, ведь я впервые познакомился с ними и всегда видел их в кинотеатрах. После входа в пространство перформанса — обычно это театр или зал, отведенный медиа и звуковой выставке,

Kent Long

Spectral Congress: Paul Clipson and Barn Owl

Here, in the sacred space of the cinema venue, I am asked to impose a certain stasis upon myself, to replace my eyes with another's camera. My senses are whittled down one by one; the glowing screen's objective is to transport me from my body and into its constructed world of light and shadow. The screen is at once a lie of monstrous proportions, and a fundamental truth; a truth experienced only through assimilation into the lie.

And so I leave my body behind and transition to spectral being, consciousness divorced from physicality. Pure cognitive being; my body is now a trap door through which information enters but cannot escape. I am not asked to reciprocate— only process, connect, and reform this information. I am subject to King Screen, to a banality of capital so teeming with misanthropy and hatred for its own subjects that it almost seems too obvious to be real. The struggle against the menace of the screen places one in a limbo of sorts; accept the screen, and I am subject. Deny the screen, and I am outside of, lost.

But then... I am not. I retain my agency. I am a body, I admit information, I connect eye to thought, nerve to cortex. I contribute back into the feedback loop. This is essence.

Paul Clipson works primarily in Super-8 film, and generally exhibits his films as a live collaboration with musicians or sound artists. The projector is rarely, if ever, isolated in a projection booth; it is as much of the performance as the musicians and the filmmaker. Richly textured and formally dense, all of the super-impositions and editing takes place within the camera while he is shooting. This working method manifests as highly rhythmic and subjective observational filmmaking. Oftentimes he does not know the piece the musicians will be performing, as the musicians also rarely know what piece he will be showing. Part of his practice is then the blind symbiosis of sound and image, a union performed with the congregation of the audience as witness.

It is no minor curiosity for me to imagine Paul's work exhibited in a gallery context, for I came to know and continue to experience the work primarily in a live cinema context. Upon entering the performance venue— most often a theater or hall dedicated to media and sound exhibition— I am struck by the odd structure protruding from the seating area. Tall, spindly legs, 2 meters high, supporting a Super 8 projector, poised to

1. Paul Clipson. Light from the Mesa, 2010. Courtesy of the artist
2. Paul Clipson. Light from the Mesa, 2010. Courtesy of the artist



release its potential of light and shadow, movement and illusion. At the front of the venue, below the screen, are scattered various instruments and electronic devices, blinking lights denoting the engagement of guitar distortion or the tempo of a delay pedal.

The audience rumbles a dim chatter in anticipation of the experience awaiting them. There's Paul over there, talking to a friend old or new, ever the gracious host. Someone walks over to the projection stand and inspects the machine thereupon; a memory is triggered and an intimate moment from life is replayed- the Super 8 projector is a time machine. The curious onlooker is momentarily transported to a room in a family home long lost, back to the childlike excitement of viewing oneself from without, an illuminated Narcissus.

And so it is felt that this is to be a communal experience, an intimate gathering of entities seeking a collective individuality. Filmmaker, musician, spectator, and machine all inhabit the same space, colluding to activate the volumic dimensionality of pure energy. I sit and wait.

Leaf: Stasis

Darkness envelops. A click, followed by the steady rhythm of the projector performing its incessant task of advance-pause-advance. Text: Light from the Mesa- the only linguistic sign we will be given. Then, the screen explodes green, and the air becomes instantly pressurized with the force of the musicians' opening sonic swell. In an instant we have moved from darkness and silence into a swirling mass of spectral luminance and moving air. I am hyper-aware of my body, my senses, my surroundings. Yet I am slowly drawn into the experience, towards the light and into the sound. It is the assimilation period; the time in which I must learn to exist in a new reality. Gently, I succumb to the clarity of this confusion.

The first confusion is a question of the z-axis, our 3rd dimension. I am aware that at this moment I am, for the most part, static. Yet these verdant forms billow out at me, layer upon layer materializing and vanishing in eternal succession. It becomes unclear whether I am in transit towards the screen, or the screen is moving through me. It seems that perhaps we will meet in

— я обескуражен странной структурой, выступающей из рядов зрительного зала. Высокая (2 метра), на тоненьких ножках, она поддерживает проектор «Super 8», готовая к высвобождению потенциала света и тени, движения и иллюзии. В самом начале выставки, позади экрана, разбросаны разнообразные инструменты и электронные приборы; мигающий свет обозначает, используется ли искажитель гитары или педаль задержки.

Слышна неразборчивая болтовня публики, предвещающей необычный опыт. Вот Пол, разговаривает со старыми или новыми друзьями — он всегда радушный хозяин. Кто-то подошёл к подставке для проектора и рассматривает машину на нем; программа запущена, и проигрывается момент из личной жизни — прожектор «Super 8» — это, в сущности, машина времени. Любопытствующий мгновенно оказывается перенесен в комнату дома, принадлежащего давно распавшейся семье, он возвращается к детскому восторгу наблюдения за собой со стороны, как просвещённый Нарцисс.

Чувствуется, что это будет общее переживание, интимное собрание сущностей, ищущих коллективной индивидуальности. Автор фильма, музыкант, наблюдатель и машина — все находятся в одном и том же пространстве, сговариваясь, чтобы активировать объемную размерность чистой энергии. Я сижу и жду.

Листок: состояние покоя

Темнота обволакивает. Щелчок, а за ним размеренный ритм проектора, проходящего непрерывную последовательность — вперёд-пауза-вперёд. Текст «Свет с Месы» — это единственный лингвистический знак, который будет нам дан. Затем экран взрывается зелёным цветом, и воздух мгновенно сдавливается силой начальных аккордов музыки. Сразу же мы перешли от темноты и молчания к вихрящейся массе спектрального свечения и движения воздуха. Я до невозможности осознаю своё тело, чувства, окружение. И в то же время я медленно втягиваюсь в переживание, двигаюсь по направлению к свету и звуку. Это период ассимиляции, время, за которое я должен научиться жить в новой реальности. Неспешно я поддаюсь ясности этого смятения.

Первое смятение состоит в проблеме оси «зет», нашего 3-го измерения. Я осознаю, что в данный момент являюсь, в большей степени, статичным. Но эти зеленоватые формы накатываются на меня, материализуясь и исчезая в вечной последовательности, слой за слоем. Становится непонятным, перехожу ли я к экрану, или же экран

движется сквозь меня. Начинает казаться, что мы, возможно, встретимся в нейтральном пространстве, где-то посреди. Вся эта листва, буйная, пышная, разорванная во времени и пространстве — как будто я переживаю и вспоминаю один и тот же момент одновременно. Что, конечно, невозможно, потому что «сейчас» — это всегда «тогда». Как бы то ни было, кинокамера может примирить эту невозможность, раскрыть одновременность благодаря своей способности замораживать «сейчас» и нести его в будущее к новому и настоящему «тогда». В таком виде прошлое, настоящее и будущее сосуществуют как очевидная иллюзия, но это то, что даёт нам кино — желание поверить иллюзии.

Кинокамера Пола конструирует миллион квантовых скачков в каждом кадре. Кинематографическое время не согласуется ни с какими законами, подобно кинематографическому пространству. Слои листьев и травы перепутаны внутри этого пространственно-временного воображаемого, и поэтому в относительном времени кадра фильма предмет может занимать 2 позиции в пространстве одновременно. Пол создает четырехмерную амбивалентность. «Люди пытаются в каждый момент рационализировать свои переживания», — говорит он. И всё же мы сталкиваемся с невозможностью рационализировать его опыт, когда подходим к задаче через окошко экрана. Мы должны двигаться через мириады слоёв времени и пространства с нашей позиции зрителя к экрану, обратно к проектору, через ацетатную оболочку и в свет, а затем и в камеру. Отдаленная память, которая не является нашей. А затем обратно: плыть в серебряной эмульсии, поглощающей свет, через линзу, на поле, где с кинокамерой стоит Пол. Даже сейчас мы не знаем, как долго он стоит на этом поле, сколько раз он запускал фильм, затем перематывал и запускал снова, чтобы построить эту плотность формы, времени и пространства, которые мы видим перед собой на экране.

И вновь я должен подчиниться. Мир, изображенный на экране, дан не для того, чтобы его рационально осмыслили; его следует переживать в отрыве от естественной логики. Когда мы просыпаемся рядом со своим любовником и поражаемся самой природе его бытия, хотим узнать его, прочувствовать изнутри, заселить его мир. Но мы всегда сбивы с толку тем, что никогда не сможем полностью соединиться и никогда не сможем объяснить свой чувственный опыт. Мы изолированы уникальностью своего собственного опыта и опыта других.

Это один из подарков фильмов Пола — свобода от постоянной борьбы за примирение чужого опыта с нашим собственным. Продолжается ассимиляция с миром звука и зрения, и с ней продолжается освобождение от тирании языка, символа и пространственно-темпоральной логики. Я погружаюсь в себя и создаю собственный мир, используя материалы, предложенные миром на экране.

Ветвь: паралич

Свет Пола — это память, транспортное средство и мантра. Музыка же Барна Оула — вибрационное выравнивание. Резкая, плотная и безжалостная — частота моего тела во время начальных аккордов то попадает в её ритм, то нет. И снова я замедляю дыхание, расслабляю мускулы, растворяюсь на своём сиденье. Звук равным образом является и функцией пространства, в котором он содержится, и функцией предмета его генезиса. Воздушные волны отражаются, поглощаются, искажаются, соединяются и уничтожаются, а затем снова возникают. Музыканты издают жужжание, воздух становится всё плотнее и плотнее, он возвращается через микрофон или гитарный адаптер, или даже через кабель, передающий электрические сигналы от устройства к физическому объекту.

a neutral space, somewhere between our respective positions. All of this foliage, lush, massive, fractured in space and time- as if I am experiencing and remembering the same moment simultaneously. An impossibility, of course, for “now” is always “then”. However, the camera can reconcile this impossibility, expose simultaneity through its ability to freeze this “now” and carry it into the future to a new and present “now”. As such, past, present, and future coexist, an obvious illusion, but this is what cinema gives us- the desire to believe illusion.

Paul's camera constructs a million quantum leaps in each frame. Cinematic time conforms to no set of laws, much like cinematic space. The layers of leaves and grass are confused within this space-time reimagining, so that in the relative time of the film frame, an object can occupy two positions in space simultaneously. Paul creates four-dimensional ambivalence. “People are attempting at any moment to rationalize their experience”, says Paul. Yet we are faced with the impossibility of rationalizing his experience when we approach the task through the window of the screen. We must move through myriad layers of time and space: from our position as spectator, to the screen, back to the projector, through the acetate frame and into the light, then into the camera. A distant memory that is not our own. And then the reversal: swimming in silver emulsion that absorbs the light, through the lens, out into the field where Paul stands with his camera. Even now we cannot know how long he has been standing in this field, how many times he has advanced the film, then rewound, and advanced again to build this density of form, time, and space seen on the screen before us.

So again, I must succumb. The world portrayed on the screen is not to be rationalized; it is to be experienced divorced from natural logic. When we wake up next to our lover, and marvel at the very nature of their discrete being-ness, we want to know them, to crawl inside them, to inhabit their world. But we are always confounded by the ultimate fact that we can never meet in a complete union, and we can never do justice to our experience by way of explanation. We are isolated by the uniqueness of our own and others' experience.

But this is the gift Paul's films give to us- freedom from the constant struggle to reconcile others' experience with our own. As the assimilation into the world of sight and sound continues, so does the release from the tyranny of language, signifier, and spatial-temporal logic. I fall into myself and create my own world, using the materials offered by the world on the screen.

Branch: Paralysis

As Paul's light is memory, transport vehicle, and mantra, Barn Owl's sonics are vibrational re-alignment. Sharp, dense, and relentless, my body's frequency moves in and out of phase with the opening drone. Again I am faced with an assimilation period, wherein I slow my breathing, relax my muscles, melt into my seat. Sound is as much a function of the space in which it is contained as it is a function of the object of its genesis. Waves of air are reflected, absorbed, distorted, compounded, and canceled, then renewed again. As the musicians build their drone, the air becomes thicker and thicker, feeds back through microphone or guitar

pickup, or even through the cables that transfer the electrical signals from device to physical manifestation.

The entirety of the space- and all objects and humans within- begin to vibrate as one, a single membrane activated by this manifestation of electro-magnetism as disturbed atmosphere. Slowly the density of the sound colludes with the density of the imagery, and the transformation is complete. Spectator, musician, filmmaker, and machine have become a single organism, and the experience is consummated.

From the density of the green foliage, the imagery slowly fades into a darker place, a complex web of silhouetted tree branches. They still exist within the same illogical time/space framework, but motion has changed- my motion, the camera's motion. We now move solely on the horizontal axis, peeking around tree trunks to find yet another impossibly entangled mess of branches. I cannot move forward; I am trapped. At the same time, the rich textures and densities of the sonic landscape reduce to a low hum, almost silent relative to what came before. Abruptly, a guitar rings out an arpeggiated chord, slowly traveling from one note to the next. The individual notes are the individual branches- they spread out like thin cracks in the atmosphere, then overlap to mimic the latticework that prevents my visual progression through screen space. The arpeggio repeats itself ad infinitum, with percussion now reinforcing the chord's root and resolution. It is a slow march that taunts my paralysis, my inability to enter the 3rd dimension. The image is flattened; the sound remains free to express its dimensionality.

Sun: Release

The captor reveals the truth beyond the cage: a luminescent ball of fire, burning through the network of branches. The sound explodes into a cyclical chord progression, and human voices call out in unison. The lens darts forward through the trees, stabbing frantically and ecstatically at the red orb. I have been granted a reprieve and can now access the 3rd dimension. We are launched into an unknown space beyond our field of vision. It is an emotional ascension, but a physical descent, for while I have been released through my sense of sight, my body is still static, the camera is static; a zoom lens only affects the shape of light, not the location of its origin. From green to red, by way of darkness, I am still only a static spectral being, albeit transformed by this experience, my energies re-aligned, my awareness corroborated by the other entities and machines in the space. The screen goes dark, reveals itself as benign, impotent, in need of activation.

Цельность пространства — и всех предметов, и людей в нем — начинает вибрировать как одно целое, как одна-единственная мембрана, разбуженная этим проявлением электромагнетизма, как потревоженная атмосфера. Потихоньку плотность звуков совпадает с плотностью образного ряда, и преобразование завершено. Зритель, музыкант, автор фильма и машина стали единым организмом, и опыт завершен.

Пышная зеленая листва на картинке медленно увядает, темнеет и превращается в сложную сеть силуэтов ветвей деревьев. Они существуют в тех же самых временных/пространственных рамках, но движение изменилось — моё движение, движение камеры. Теперь мы движемся только по горизонтальной оси, рассматривая стволы деревьев, и видим ещё более запутанные ветви. Я не могу двигаться вперёд; я в ловушке. В то же самое время богатая ткань и плотность музыкального ландшафта приходят к тихому шуму, почти тишине по сравнению с тем, что только что звучало. Резко звучит гитара, издавая арпеджиированные аккорды, медленно продвигаясь от одной ноты к другой. Отдельные ноты и есть отдельные ветви — они протянуты, как тонкие трещины в атмосфере, а затем накладываются, чтобы повторить сеть, из-за которой нарушено моё визуальное передвижение по экранному пространству. Арпеджио повторяется до бесконечности, теперь звучание аккорда усилено ударными. Этот медленный марш дразнит меня, мою неспособность войти в 3-е измерение. Картинка становится плоской, звук свободно выражает свою размерность.

Солнце: освобождение

Правда раскрывается за пределами древесной клетки: сквозь решетку ветвей видно, как пылает светящийся огненный шар. Звук взрывается в цикле аккордов, человеческие голоса поют в унисон. Взгляд устремляется вперед сквозь деревья, безумно и восторженно вглядываясь в красный шар. Мне дана передышка, и я также устремляюсь в третье измерение. Мы высадились в неизвестном пространстве вне нашего поля зрения. Эмоционально — это восхождение, но физически — спуск, так как хотя мое зрение свободно, но тело все еще неподвижно, и камера неподвижна. Приближение объекта определяет только форму света, но не его местонахождение. Переходя от зеленого к красному, через темноту, я все ещё остаюсь статическим спектральным существом, хоть и преобразенным этим опытом. Мои энергии заново выровнены, мое самосознание подкреплено другими существами и машинами в пространстве. Экран гаснет, раскрывая себя — он доброжелателен, бессилен, нуждается во включении.

Фиксируя видимый мир. Збиг Рыбчинский в беседе с Петром Краевским¹

Я ценю искусство прошлого — назовем его изобразительным — но именно в контексте того времени. В контексте мира, в котором жили те люди, в контексте того образа мира, который окружал их, когда оно создавалось.

Где-то на рубеже XIV и XV веков началось бурное научное и художественное развитие, включавшее в себя и визуальность. Интересно, что большинство созданных тогда людьми образов я могу назвать продуктами размышлений. Люди изображали не то, что видели — тогда это было редкостью. Они изображали плоды своего воображения.

Важный аспект искусства старых мастеров становится очевиден, если мы вспомним о контексте — то есть о реальности, в которой были созданы эти произведения, об уровне, на котором тогда находилась наука. Например, в эпоху Ренессанса наука практически не существовала, и художники — итальянцы, немцы — сами были учёными. И моё мнение таково, что европейская наука началась с визуальности, с изобразительного искусства. Эти художники много знали. Сегодня мы называем подобные знания физикой, математикой и геометрией, а в те времена подобное знание за пределами искусства — архитектуры и живописи — не использовалось. И мне кажется, что именно отсюда в целом началось развитие европейской науки.

Мне представляется, что это огромное достижение — назвать его научным — создавать образы, в которых представлены идеалы, символы и идеи. Это мы видим в искусстве XV—XVI вв. Как ещё можно назвать ксилографии карт — например, ксилографии с видами целых городов с высоты птичьего полета? Тогда не было воздушных шаров и не существует настолько высоких холмов, чтобы с них разглядеть целый город. А между тем уже в начале XV века было множество подобных, весьма точных ксилографий — посмотрите, например, так называемую «Нюрнбергскую хронику» Хартманна Шеделя, изданную в 1493 году. Эти работы великолепны, и, можно сказать, они передают наши впечатления о городе точнее, чем на любой современной фотографии. Трудно увидеть соответствие реального города, в котором жили люди — грязного, воняющего, местами уродливого, — и того, который создали художники. Это несравнимо с

Fixing the Visual World. Zbig Rybczynski in conversation with Piotr Krajewski¹

I appreciate art from the past — let's call it representational art, but in the context of the times. In the context of the world those people lived in, and the image of the world that surrounded them — that was being generated at the time.

Somewhere around the turn of the 14th and 15th centuries that scientific and artistic explosion started, and it involved the visual image as well. It's very interesting that the main type of image people were creating then was the type I call mental images: They weren't images of what those people saw — that kind of image was very rare. They were images of what those people imagined.

One remarkable aspect of the art of the so-called Old Masters is apparent if we bear in mind the context, the reality of the times in which they were created, and the level science was at. In the Renaissance, for example, science was practically non-existent; the artists who created those images — the Italian artists, Germans too — were scientists. And in my opinion European science began with the visual image, the visual arts. Those artists knew a lot. These days we'd call it knowledge of physics, mathematics, geometry, but in those days that knowledge wasn't used at all outside of art — architecture and painting. And it seems to me that that's what European science in general developed from.

I see it as a very great achievement — I'd call it a scientific achievement — to create images presenting the symbols, apotheoses and ideas that we see in 15th- and 16th-century art. What else can you call the woodcuts, the maps — for example woodcuts in which we see a bird's-eye view of an entire city? There were no balloons then, and there are no hills high enough to see a whole city. There are lots of woodcuts as early as the 15th-century that are amazingly accurate — for example in Hartmann Schedel's so-called *Nurem-*

.....
¹ Conversation between Zbig Rybczyński and Piotr Krajewski accompanying the exhibition *Der Stand der Bilder. Die Medienpioniere Zbigniew Rybczyński und Gábor Bódy / The State of the Image. The Media Pioneers Zbigniew Rybczyński and Gábor Bódy*, presented at the Akademie der Künste, Berlin and ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe. The recording took place in Wrocław in September 2011.

.....
¹ Беседа Збига Рыбчинского и Петра Краевского, сопровождавшая выставку *Der Stand der Bilder. Die Medienpioniere Zbigniew Rybczyński und Gábor Bódy / Состояние изображения. Медиа-пионеры Збигнев Рыбчинский и Габор Боди* (Академия искусств, Берлин; Центр искусства и медийных технологий, Карлсруэ). Запись была сделана во Вроцлаве, в сентябре 2011.

berg Chronicle, printed in 1493. Those woodcuts are wonderful, and in a way they convey how we imagine the city more accurately than any modern photograph. So comparing the world those people lived in — full of dirt, stink, mud, ugliness — and what they created, it's hard to find any contemporary equivalent of that, and I can't reconcile that with our contemporary achievements. Nowadays we're more impressed with scientific achievements in the strict sense than with artistic achievements.

If we pay close attention to what we call realism these days, there's very little of our internal reality in it — we're unable to convey much of our internal world using the technology we currently have. The tools and methods — the language, as it were, that we use to present that reality is very simplistic. And it's important to be an attentive observer, right?

It seems to me that the simplest definition of art that would be adequate for our times is something that comes close to our internal realism. And there's a lot involved in that. First of all we need to restore our contact with the world, and with the informational image. Nowadays that image, generated using all the available technology, is an external image. Some kind of screen on the wall — whether it's big or small, we're physically separated from the image.

There's no connection — we're at a safe distance.

There's a barrier there — we aren't physically part of the image. We see it through some kind of glasses, from a distance. There's a flat image on a screen, but what's in that image is three-dimensional.

Whatever we look at, we see our own noses and bodies and hands. So that has to be part of the virtual world — we have to be in it, our physical image. That's technically more or less possible even now, but it would have to be accepted by people who deal with constructing images. I'm sure that's going to happen — that that's how the image of the future will look.

In the real world we can't suddenly see a new image, or suddenly find ourselves in a different place — that would be too much of a shock to our brains. But maybe we can learn to deal with that. Maybe we can learn, and that will lead to a new language and new esthetics, the way the development of various technologies have led us to learn to look at the world at different tempos — in slow motion, or speeded up — and we completely accept that now.

The question of how to convey our mental reality is an open subject, and I think it's a fascinating area to work in, and for scientific progress. And not only for scientific progress — for everything! A new language — it all has to happen.

You know, I believe a lot of the so-called innovative stuff I've done has been based on one thing: that I'm very well acquainted with the history of art.

It just seemed to me that there were things that plainly wanted doing.

In the course of my work I noticed more and more often that I couldn't carry out most of my ideas. That's how I got interested in the technology itself. Why can't I do X, Y and Z? Theoretically I'm supposed to be able to do X, but it wasn't working — it didn't work with the geometry of the lens, or with the devices, or I couldn't move the camera, and so on. That's why I decided to work on developing the tools.

нашими современными достижениями. Сегодня, строго говоря, научные достижения производят на нас гораздо более сильное впечатление, чем художественные.

Если мы внимательно присмотримся к тому, что сегодня называется реализмом, то обнаружим, что там очень мало нашей внутренней реальности. Дело в том, что, используя нынешние технологии, мы неспособны передать всё богатство нашего внутреннего мира. Инструменты и методы — своего рода язык — которые мы используем для изображения этой реальности, крайне упрощены. А быть внимательным наблюдателем очень важно, не так ли?

Мне кажется, что самым простым и адекватным нашему времени определением искусства было бы «нечто близкое к нашему внутреннему реализму». И с этим многое связано. Прежде всего, нам нужно восстановить свою связь с миром и с образом, который нам дает знание о нем. Сейчас этот образ порождается с помощью технологий и является внешним. Как экран на стене — маленький он или большой, неважно. Мы всё равно физически отделены от образа.

Связи нет — мы на безопасном расстоянии.

Между нами преграда — физически мы не являемся частью образа. Мы видим его как бы через очки, смотрим на него издаля. На экране плоское изображение, но то, что оно в себе содержит — объёмно.

На что бы ни смотрели, мы видим собственный нос, тело, руки. Поэтому они, наш физический образ, должны стать частью виртуального мира, мы должны быть внутри него. Технически это более-менее возможно даже сейчас, но нужно, чтобы такую стратегию восприняли люди, занимающиеся созданием изображений. Я уверен, что это произойдёт — именно так изображения будут выглядеть в будущем.

В реальном мире мы не можем внезапно увидеть новый образ происходящего или вдруг оказаться в ином месте. Это было бы чересчур для нашего мозга. Но возможно мы научимся справляться с этим. Может быть, мы научимся, и это приведёт нас к новому языку и к новой эстетике, так же как развитие различных технологий уже привело к тому, что мы можем смотреть на мир в разных темпах — замедленно или ускоренно — и теперь мы к этому привыкли.

Вопрос, как нам передать ментальную реальность, открыт, и я думаю, что это любопытная область для работы и для научного прогресса. Да и не только для научного прогресса — для всего! Впереди нас ждёт появление нового языка.

Знаете, я думаю, что многие из так называемых инноваций, которыми я занимался, основывались на том, что я очень хорошо знаю историю искусства.

И мне просто казалось, что некоторые вещи необходимо сделать.

В процессе работы я всё чаще и чаще замечал, что не могу довести до конца большинство своих идей. Вот так я заинтересовался собственно технологией. Почему я не могу сделать X, Y, Z? Теоретически всё было возможно, но на практике не работало — что-то было не так с геометрией объектива, с другими приборами, или я не мог передвинуть камеру и т.д. Тогда я решил заняться развитием инструментария.

Я делаю свои фильмы, свои изображения, но так как у меня нет таких готовых инструментов, которые, как я чувствую, мне необходимы для того, чтобы сделать всё именно так, как я себе представляю и как мне интересно, то это означает, что мне нужно потратить время на создание самих инструментов.

Это необъятный простор для творческой работы. В цифровых кинокамерах есть компьютерные процессоры, и во всяком ином записывающем устройстве тоже. Они обрабатывают изображение во

время съёмок и монтажа, и для этих устройств можно писать программы, что открывает чрезвычайно богатые возможности. Мы сможем генерировать изображения так, как даже представить себе не можем. Я уверен, что можно будет создать кинокамеру, снимающую в стиле Брейгеля или Дали. У вас будет такая камера — всё возможно. В настоящее время фотоаппараты и кинокамеры фиксируют только то, что находится перед объективом. Но появилась новая технология: компьютерная графика, которую я называю удивительной новой кинокамерой — интеллектуальной кинокамерой, которая не просто записывает то, что перед ней. Она генерирует изображение с черновика, основываясь на математических данных.

Очевидно, что традиционный метод съёмок окружающего мира скоро уступит место интеллектуальному. Что означает, что изображения будут создаваться на базе значительного массива физических данных не только из видимого спектра, но из всей сферы наших знаний. Материал, запечатленный в прошлом, заключающий в себе определенные психологические типы — всё из мира душевных, психических, интеллектуальных образов. Так, как люди действительно видят. Я полагаю, что эти темы прямо ждут, когда ими займутся, ведь это естественное продолжение многих областей науки и человеческой деятельности.

Так что я завидую тем людям, которые могут участвовать в процессе создания виртуальной реальности. Как я не устаю повторять, мы даже начать представлять себе не можем, что будет происходить в следующие несколько десятилетий.

Я участвую в происходящем по-своему. Делаю, что могу.

То, что случилось за последние десятилетия — примерно с того времени, как начали активно развиваться компьютеры, — полностью изменило нашу цивилизацию. О многих областях очень сложно судить, так как многие наши идеи, оценки и междисциплинарные границы появились ещё до компьютерной революции. Кто такие сегодняшние художники? Могу ли я вообразить, кого будущие поколения назовут важным художником, кто повлияет на мир, на цивилизацию? Это сложно сказать, но мы можем взглянуть на недавние примеры. Кого из наших предшественников мы действительно ценим сегодня? В основном тех, кто был способен к новому. И для меня они всегда были вовлечены в технологический прогресс — технологию я здесь понимаю в очень широком смысле. Она включает в себя музыку и слово, и конечно, визуальное изображение, всё это тоже технология.

Творчество в искусстве — что это может быть? Ну, участие в процессе улучшения мира. Я бы сказал, что лучшее определение искусства, его значения — это создание видения улучшенного мира в будущем, выражение ментального образа будущего.

Сейчас люди не осознают, что компьютерный язык по сути очень близок традиционному письменному языку — как мы пишем предложения, поэзию и так далее. По сути, все эти вещи могут быть написаны с использованием языка программирования, появившегося из письменного языка, только компьютерные языки могут делать больше и больше. Компьютерная программа способна делать поразительные вещи — она может управлять машинами, может переносить нас во времени, создавать изображения, звуки и музыку. Язык программирования можно использовать для того, чтобы писать всё то, что может быть написано на листе бумаги или другом материале — музыку, изображения, поэзию, всё, что угодно.

Мне кажется, что участие в создании этой формы искусства — этой технологии — это будущее. Всё, что мы не можем передать сейчас, мы сможем выразить гораздо лучше с помощью новых устройств. Сила новых инструментов просто феноменальна по сравнению с тем, что мы имеем сейчас.

I make my films, my images, but since I don't have readymade tools that I feel I need to do it the way I imagine things, the way I'm interested in doing it, that means I have to spend time making those tools.

It's a vast area for creative work. There are computer processors in digital film cameras and in every other recording device too. They process the image during shooting and editing, and you can write programs for all these devices, and that opens up extraordinary new possibilities. We'll be able to generate images that we can't even imagine now. I'm sure it's possible to make a Bruegel-style camera, for example, or a Dali-style camera. You could have cameras like that — it's all possible. At the moment photographic cameras and film cameras just registers what's in front of the lens. But a new technology has come along: computer graphics, which I'd call an amazing new camera — an intellectual camera that doesn't register what's in front of the lens; it generates images from scratch, based on mathematics.

It's pretty obvious that registering the world the familiar way is going to change into this intellectual way. Which means images will be created on the basis of a great many physical data, not just from the visible spectrum, but from the whole range of our knowledge, material registered in the past, material that comprises particular psychological types — images from the huge realm of mental images. The way people really see. I consider these straightforward topics waiting to be undertaken, as natural developments of many fields of science and human activity.

So I envy the people who can participate in the process of creating virtual reality. As I keep saying, we can't even begin to imagine what's going to happen in the next few decades.

I'm participating in the process in my own way. Doing what I can.

What's happened in the last several decades — since around the time when computers were developed — has completely changed our civilization. A lot of areas are very hard to talk about, since a lot of our beliefs and value judgments and the boundaries we see between disciplines come from before the computer revolution. Who are today's artists? Can I imagine who future generations are going to consider an important artist, who had an impact on the world, on civilization? It's very hard to say, but we can look at examples from the last few decades. Who were the people that we really appreciate today? Mainly the ones who were very innovative in their times. And in my view they were always involved in technological progress — technology in a very broad sense. It includes music and the written word as well, and the visual image of course — that's technology too.

Creativity in art — what can that be? Well ... participation in the process of improving the world. I'd say that the best definition of art, or the meaning of art, is creating a vision of an improved future world — an expression of a mental image of the future.

At the moment people don't realize that computer language is in fact very close to traditional written language — the way we write sentences, poetry and so on. In fact all those things can be written using a programming language, which developed out of written language, except that computer languages can do more and more. A computer program can do amazing

things — it can operate machines, it can transport us to different times, it can create images and sounds and music. A programming language can be used to write anything that can be written on a piece of paper or other medium — music, images, poetry, anything.

It seems to me that participating in creating that form of art — that technology — that's where the future lies. Everything we're unable to convey now, we'll be able to express much better with those devices. The power of the new tools is simply phenomenal, compared with the tools we've got now.

Creativity and progress consist of carrying out our mental realism, which is also known as our dreams. At the moment in the field of art we're not too good at visualizations of our dreams, but we'll get there. It's a long journey — an endless one, since people's dreams will always be new.

In the past — 2000 years ago, 10 or 15 thousand years ago, people had the same dreams as we have now, but we have different technology. We keep developing our technology, but in the end we want to express the same things. And it fascinates me that I find a lot more attempts to convey mental realism in art from the past than in current art, which isn't very inspirational for me. Older art is very inspiring, because it deals with internal realism. The kind of realism that has to be expressed, and the studio I'm building will help us express it. We're getting there — slowly, if you look at the development of our media, all these effects, everything we see in images today — it's slow going, but we're headed in the right direction.

Speculation about the future is just an expression of various categories of our dreams. It's very hard to predict what will really happen, how humankind will construct new values in the future, and a code of ethics and esthetics, what will be a plus and what will be a minus. It seems to me that at least for now, artists have very little impact on creating the world.

We have to do what we believe passionately in — and that's that. But I've got to add one message: What we do entails responsibility. The world will be the way we try to make it. And that's all I have to say about that.

Творчество и прогресс состоят в том, чтобы воплотить наш душевный, психический реализм, известный также, как наши мечты. В данный момент в искусстве мы не очень хорошо умеем визуализировать наши мечты, но это умение придёт. Перед нами длинное путешествие, даже бесконечное, ведь мечты людей всегда будут направлены в будущее.

В прошлом — 2000 лет назад, 10 или 15 тысяч лет назад, у людей были те же мечты, что и сейчас, но у нас разные технологии. Мы продолжаем развивать нашу технологию, но в итоге хотим выразить одни и те же вещи. И меня зачаровывает, что я нахожу гораздо больше попыток передать ментальный реализм в искусстве прошлого, чем в искусстве современном, которое меня не очень вдохновляет. Старинное искусство служит огромным источником вдохновения, так как оно имеет дело с внутренним реализмом. Подобный реализм должен найти своё выражение, и мастерская, которую я строю, поможет нам в этом. Мы движемся в этом направлении — медленно, если вы взглянете на наши медиа, на все эти эффекты, всё, что мы наблюдаем в изображениях сегодня. Медленно, но в правильном направлении.

Размышления о будущем — всего лишь выражение различных категорий наших снов и мечтаний. Трудно предсказать, что произойдёт на самом деле, как человечество сконструирует новые ценности в будущем, каков будет этический и эстетический код, что станет плюсом, а что минусом. Мне представляется, что, по крайней мере сейчас, художники оказывают очень малое воздействие на создание мира.

Мы должны делать то, во что страстно верим — вот и всё. Но я хочу кое-что ещё добавить: то, что мы делаем, влечёт за собой ответственность. Мир будет таким, каким мы его пытаемся сделать. И это всё, что я могу сказать.

Том Коухат

Революционная перезагрузка: «Человек с киноаппаратом: ремейк глобального масштаба» Перри Бард

Было бы некоторым преувеличением утверждать, что «Человек с киноаппаратом» (1929) Дзиги Вертова является самым значительным произведением искусства двадцатого века, но это преувеличение, тем не менее, приносит свои плоды. Согласно определению Оуэна Хэзерли, вертовское восхваление машинной трансформации социального восприятия продолжает оставаться отправной точкой для воинствующего модернизма, будь то американский андеграундный кинематограф, годаровская группа Дзиги Вертова или анализ Льва Мановича языка современного медиаискусства¹. Однако вертовская интервенция сильно зависит от контекста. Она непонятна, если не рассматривать ее в рамках конструктивистского утверждения, что революционное общество может быть правильно представлено только благодаря наиболее революционным формам искусства. Как отмечает Джонатан Беллер в своей работе «Кинематографический метод производства», вертовианский проект, которым должен заниматься Кинокс, должен отражать «новые формы советского самосознания. Правильно используемый кинематограф был для Вертова аппаратом восприятия, который расширял спектр чувств в пространстве и времени»². Киноглаз обещал поставить коллективное «расширенное» восприятие на службу революции. То есть расширенные при помощи техники возможности восприятия привели бы к всеобщей эмансипации, что является аксиомой всякого революционного движения.

Понятно, что мы не живем на заре советского времени, и некоторые, например, философ Ален Бадью, позднее напишут, что современная Вертову эпоха была сродни Термидору, реакционной точке во Французской революции³. Но означает ли это, что разновидность политического исследования, к которой принадлежат фильмы Вертова, должна быть отнесена к разряду исторических диковин?

1 Оуэн Хэзерли «Воинствующий модернизм» (Лондон, Zero Books, 2008); Ричард Броуди «Всё есть кино: биография Жана-Люка Годара» (Нью-Йорк, Метрополитан Букс 2008); Лев Манович «Язык новых медиа форм» (Кембридж, MIT Press, 2001)

2 Джонатан Беллер «Кинематографический метод производства: экономика и общество спектакля» (Ганновер и Лондон: Дартмут Колледж Пресс, 2006)

3 «Согласно наиболее распространенной идее, «парламентский» заговор 9 термидора, а затем — Термидорианский Конвент положили конец террору. Во времена, когда на всякий проект освободительной политики неприкрыто обрушиваются как на «преступления коммунизма», любая идея такого рода равнозначна оправданию термидорианцев и даже одобрению их действий». (перев. Джеймс Бейкер, Лондон, Версо, 2005, стр. 124)

Tom Kohut

Revolutionary Reboot: Perry Bard's *Man With A Movie Camera*: The Global Remake

It is a slight exaggeration to say that Dziga Vertov's 1929 *The Man With a Movie Camera* is the most significant work of art in the twentieth century, but it's an exaggeration that bears fruit. Vertov's praise of the machine-assisted transformation of the social sensoria continues to be a point of reference for: to use Owen Hatherley's vital formulation, militant modernisms, whether it be American Underground cinema, Godard's Dziga Vertov group or Lev Manovich's analysis of the language of contemporary media art.¹ However, Vertov's intervention is highly context-specific, incomprehensible if not understood in the frame of the Constructivist dictum that a revolutionary society can only be correctly represented in the most revolutionary art forms; as Jonathan Beller notes in *The Cinematic Mode of production*, the Vertovian project, to be taken up by his assistant Kinoks, would reflect "the emerging Soviet's form of self-consciousness. properly utilized, cinema was, for Vertov, the perceptual apparatus that extended the range of the senses through space and time"². The promise of the kino-eye was the collective enhancement of the senses au service de la revolution, that is, the technological extension of the collective sensoria which would lead to the universal emancipation that is the axiom of every revolutionary movement.

That we do not live at the dawn of the new Soviet is clear and some, like the philosopher Alain Badiou, would further describe the current epoch as being akin to the Thermidor, the point of reaction in the French revolutionary sequence.³

1 c.f. Owen Hatherley's *Militant Modernism* (London: Zero Books, 2008); Richard Brody's *Everything Is Cinema: The working Life of Jean-Luc Godard* (New York: Metropolitan Books, 2008); Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge, MIT Press, 2001)

2 Jonathan Beller, *The Cinematic Mode of Production: Attention Economy and the society of the spec-tacle* (Hanover and London: Dartmouth College Press, 2006)

3 It is widely held that the Terror was brought to an end by the 'parliamentary' plot of the 9 Thermidor, which was followed by the Thermodean Convention. Nowadays, at a time when any emancipatory political project is tainted by the 'crimes of communism', such a view



Does this mean that the sort of political phenomenology as exemplified by Vertov's film should be relegated to the status of historical curiosity?

Perry Bard's *The Man With the Movie Camera: The Global Remake* indicates that the answer is an emphatic "No!" Emerging from her 1999 collaboration with Bulgarian artist Boyan Dobrev VideoArcheology, in which they recreated six minutes of *Man with a Movie Camera* to create a Vertovian portrait of Sofia, Bulgaria, and a commission from the Bigger Screen initiative (via Cornerhouse Manchester in collaboration with the Arts Council of England and the BBC), The Global Remake project manifests itself in two distinct but interrelated ways; as a web-based project (<http://dziga.perrybard.net>) and as a publicly installed screening.⁴ For both, Bard divided Vertov's film into one minute segments and, in collaboration with software designer John Wier, broadcast that interested filmmakers could upload their "versions" of the segments in question. (Bard exercised minimal control over the selection of segments, the only rule being that they had to be related to the original source.) To date, filmmakers from Beirut, Mexico City, Rio De Janeiro, Tokyo, Tel Aviv, Ekaterinburg and Belgrade have all uploaded their reimagined *Man With a Movie Camera* segments, thereby expanding by means of contemporary communication systems the range of Kinoks undreamt of by Vertov.

The new segments and the Vertov original are seen simultaneously, with the 1929 film on the left-hand side of the screen and the uploaded clips collated on the right. These new "crowdsourced"

absolves and even endorses the Thermidorean intervention." Alain Badiou, *Metapolitics* (trans. James Baker, London: Verso, 2005, p. 124)

4 All of this and the following information emerges from the Evelyn stermitz interview with Bard from November 2008 at <http://rhizome.org/discuss/view/41080/>

«Человек с киноаппаратом: ремейк глобального масштаба»

Перри Бард отвечает решительным «Нет!» На «ВидеоАрхеологии» в 1999 в сотрудничестве с болгарским режиссером Бояном Добревым она представила шесть минут фильма «Человек с киноаппаратом», воссоздав вертовскими методами портрет Софии — столицы Болгарии, по заказу Bigger Screen Initiative (Cornerhouse Манчестер при сотрудничестве с Советом искусств Великобритании и BBC). «Ремейк глобального масштаба» существует в двух различных, но взаимосвязанных формах: веб-проект (<http://dziga.perrybard.net>) и в виде обычной публичной демонстрации⁴. И в том, и в другом случае Бард разделила фильм Вертова на минутные фрагменты и, совместно с разработчиком программного обеспечения Джоном Виером, создала систему трансляции, благодаря которой кто угодно может загрузить в проект свои «версии» каждого фрагмента. (Бард осуществляет минимальный контроль над отбором видео, единственное ее правило заключается в том, что они должны соответствовать оригиналу). На сегодняшний день кинематографисты из Бейрута, Мехико, Рио-де-Жанейро, Токио, Тель-Авива, Екатеринбурга и Белграда могут загрузить переснятые ими сегменты «Человека с киноаппаратом», тем самым расширяя при помощи современных технологий диапазон Кинокса, который Вертов не мог и представить.

Современный материал и вертовский оригинал показываются одновременно, на левой проекции — фильм 1929 г., а загруженные клипы — справа. Это новое «скопление» клипов взаимодействует с исходным материалом несколькими способами: в некоторых случаях они или просто копируют фильм, или воспроизводят оригинальные действия в современных условиях, например, фрагменты, запечатлевшие монтажера «Человека с киноаппаратом» Елизавету Свилову за работой, обновляются, чтобы показать человека, который использует для монтажа программное обеспечение FinalCut Pro. Другие клипы более формалистичны, они либо воспроизводят динамические действия вертовской работы,

4 Эта и другая информация взята из интервью Эвелин Штермитс с Перри Бард, ноябрь 2008 <http://rhizome.org/discuss/view/41030/>



1. Perry Bard. Man With A Movie Camera: The Global Remake, 2012. Courtesy of the artist
2. Perry Bard. Man With A Movie Camera: The Global Remake, 2012. Courtesy of the artist
3. Perry Bard. Man With A Movie Camera: The Global Remake, 2012. Courtesy of the artist

либо перестраивают на абстрактном уровне очертания и формы оригинального фильма, в то время как другие представляют авторскую критику исходного материала. Есть, однако, и существенное упущение. На протяжении всего фильма «Человек с киноаппаратом» 1929 г. его герой ведет съемку различных видов промышленной деятельности и демонстрирует городские сцены, выявляющие соответствующий гигантский прорыв, который Россия совершила в двадцатом веке.

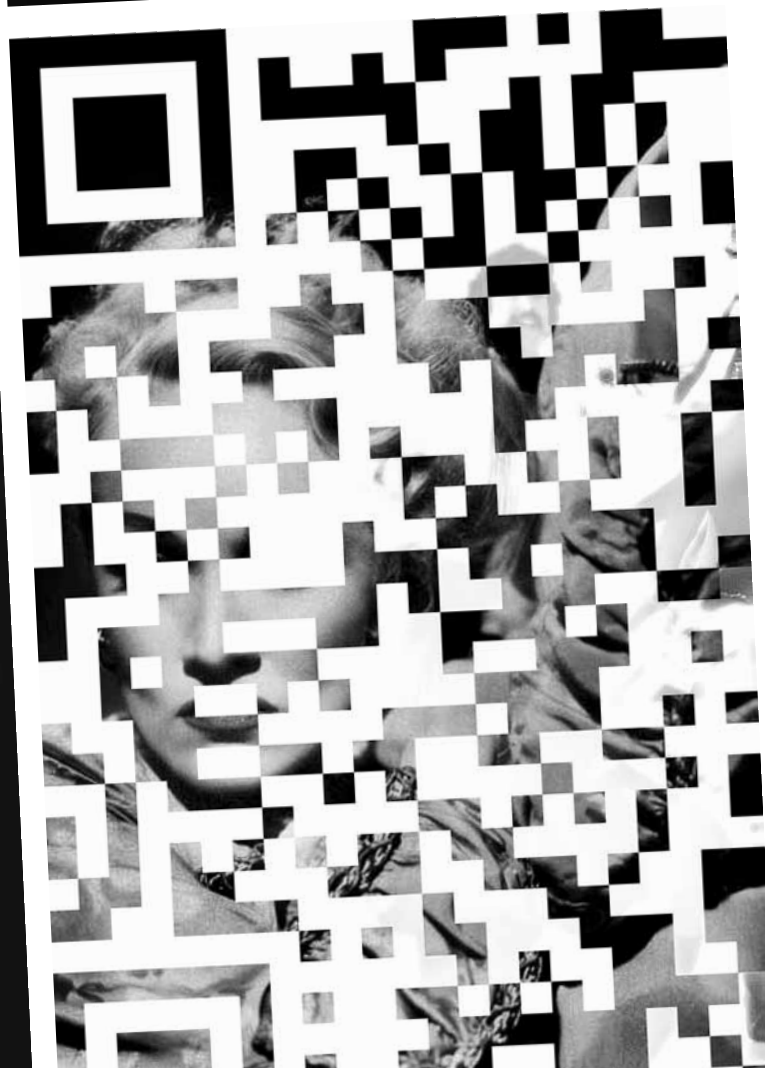
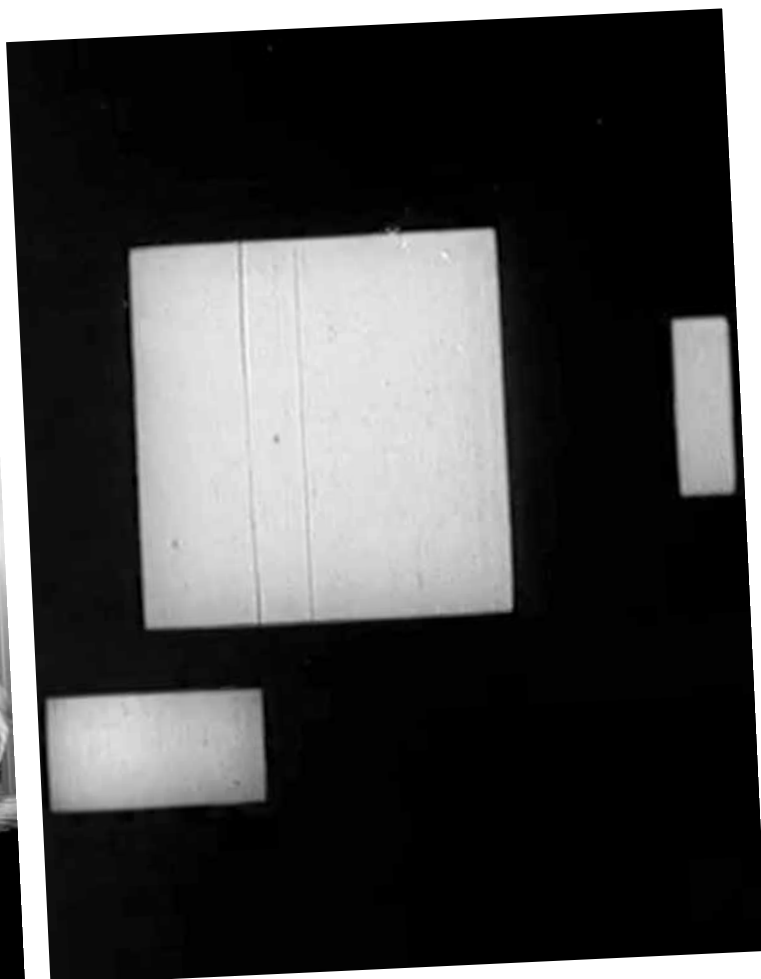
Этот образ художника-рабочего-героя почти полностью отсутствует в «Ремейке глобального масштаба». Отсутствие вертовянского художника значимо, оно артикулирует стратегию оригинального фильма. Единственная фигура художника-героя, метафора, которая отрицает необходимость коллаборативной природы кинопроизводства, показана, чтобы создать идеологический хаос, который подрывает расширение коллективного восприятия, обещанного в фильме 1929 г. «Ремейк глобального масштаба» Бард активизирует это коллективное чувство как на уровне производства, так и на уровне потребления. На уровне потребления это выражено в общественной природе сети и общественном характере демонстрации работы — на станциях метро, деревенских площадях и т.д.

На уровне производства Бард распределяет функции режиссера между людьми во всем мире, создавая условия для возникновения многообразных фрагментов, которые связаны оригинальным фильмом. Это имеет двойной эффект: формирует коллективный субъект (режиссер совместно со зрителями) и связывает наше термидорианское время с революционным моментом советского эксперимента. Таким образом, «Человек с киноаппаратом: ремейк глобального масштаба» Бард — в большей степени перезагрузка, чем ремейк, заставляющая революционную последовательность начаться заново.

clips interact with the source material in a number of ways: in some cases, they simply replicate the film or translate the depicted actions into contemporary terms, e.g. the scenes showing Man with a Movie Camera editor Elizaveta Svilova at work at her editing desk are updated to show someone working using FinalCut Pro editing software. Other uploaded clips are more formalist, either replicating the kinetic actions of the Vertov work or reconfiguring at an abstract level the shapes and forms captured by the original film, while others offer critical commentary of their source material. There is, however, a significant omission. Throughout the 1929 *Man with a Movie Camera*, an eponymous man-with-a-movie-camera is depicted filming various industrial activities and urban scenes, evoking the modernity appropriate Russia's giant leap into the twentieth century.

This artist-worker-hero is almost entirely absent from *The Global Remake*. The absence of the Vertovian filmmaker is significant in other ways that amplify the strategy of the original film. The single figure of the artist-hero, a trope that belies the necessarily collaborative nature of filmmaking, is shown to be an ideological obfuscation which undermines the sensory extension of the collective promised by the 1929 film. Bard's *Global Remake* reactivates this collective both at the level of production and Consumption. At the level of consumption, the immaterial collective of the 'net and the communal nature of screenings in subway stations, village squares, etc.

At the level of production: Bard disperses the filmmaker-function across the globe by generating a work from manifold segments which are anchored by the original film. This has a two-fold effect: it enunciates a collective subject (the filmmakers as well as the viewers) and links our Thermidorean time to the revolutionary moment of the Soviet experiment. Thus, Bard's *The Man with a Movie Camera: The Global Remake* is more of a re-boot than a remake, forcing the revolutionary sequence to begin anew.



Проекты Projects

Чистое кино
Pure Cinema



Михаил Матюшин

Цветовые таблицы

Россия/СССР, 1914—1929

Цветная печать, 10 отпечатков, 600х600 мм каждый



© Государственный музей истории Санкт-Петербурга, Санкт-Петербург, 2012 г.

«Определяющим лозунгом художественной и научной работы Матюшина (1914—29) был «пространственный реализм», то есть понимание изобразительного искусства как пространственной культуры. <...> Если «кубисты» и «супрематисты» строили свои беспредметные композиции по законам, установленным на основании формального анализа новейшей французской живописи, то Матюшин со своей рабочей группой продолжал скорее традиции французского кубизма и импрессионизма (преувеличение роли глаза — «расширенное смотрение», непосредственное ощущение, интуиция и т.д.). <...> Матюшин поставил работу по изучению цвета в различных условиях пространственной среды на моделях различных форм и цветов. Так ставились вопросы о деформации цвета и формы в зависимости от положения модели в пространстве и физиологических условий смотрения, вопрос о роли движения при восприятии цвета, о взаимоотношении цвета и формы и т.д.»

М. Эндер. Цит. По изд. М.В. Матюшин. Закономерности изменяемости цветовых отношений. // Справочник по цвету. Москва—Ленинград, 1932. С. 7.

«Еще несколько слов по изучению цвета в движении. Оказалось, что яркое движущееся пятно, включаемое в широкое наблюдение, становится ярче само и поднимает в цветности окружающую среду. И наоборот, если в тех же условиях движения изменить способ наблюдения, то есть смотреть узко желтым пятном, сводя все внимание в центральную точку движущегося пятна, не обращая внимания на среду, то и само пятно, и среда, в которой оно движется, так же интенсивно начинают угасать.

Выводы из этого опыта, дают следующие положения:

- 1) При наблюдении цвета в движении способом расширенного смотрения, общая цветность становится ярче.
- 2) При наблюдении цвета в движении способом центрального зрения, изолировано от окружающей цветовой среды, цветность становится более тусклой.

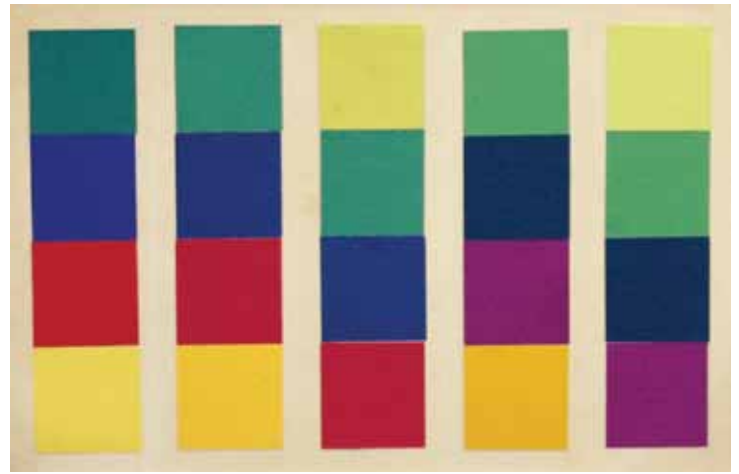
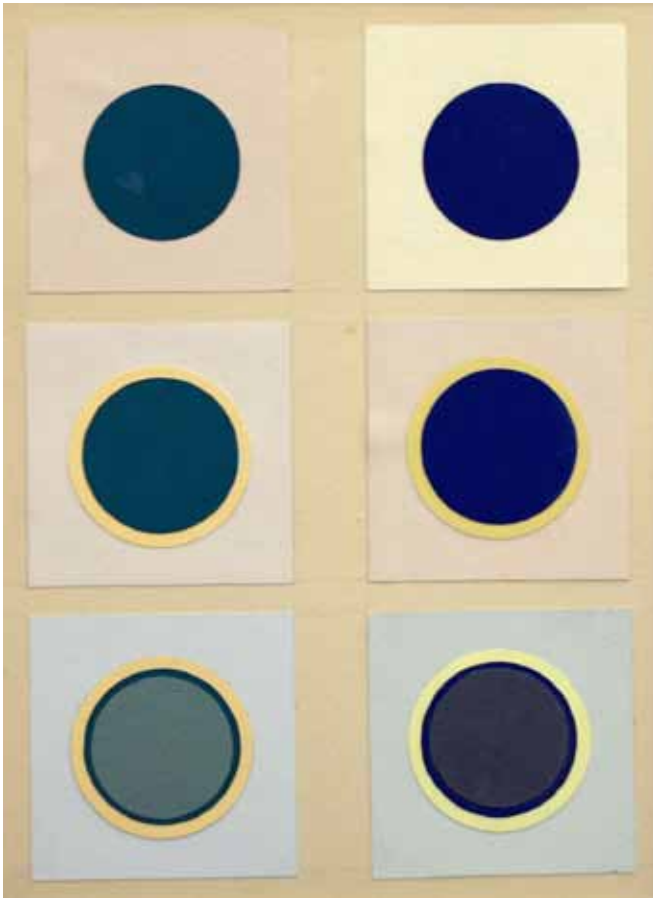
М.В. Матюшин. Закономерности изменяемости цветовых отношений. // Справочник по цвету. Москва—Ленинград, 1932. С. 23.

Mikhail Matyushin

Colour tables

Russia/USSR, 1914—1929
Color print, 10 prints, 600x600 mm each

© Государственный музей истории Санкт-Петербурга, Санкт-Петербург, 2012 г.



"The defining formula for artistic and scientific work of Matyushin (1914—29) was "spatial realism", i.e. understanding of the visual art as a spatial culture. <...> When cubists and suprematists made their non-figurative compositions according to the laws established on the ground of the modern french painting's formal analysis, Matyushin with his working group rather continued the traditions of french cubism and impressionism (exaggeration of the eye role — "expanded looking", immediate sensation, intuition etc.). <...> Matyushin began the research of colour in different conditions of spatial environment on the models of different forms and colours. Thus the following questions were raised: colour and form deformations depending on the model's situation in the space and physiological conditions of looking, the role of movement in colour perception, the interaction between colour and form etc."

M.Ender. "M.V.Matyushin. The regularity of colour relations' alterability. // Colour reference book. Moscow-Leningrad, 1932, p.7

"A few more words on the study of the colour in motion. It happened that the bright moving spot, being included in general examination, becomes brighter itself and raises the chromacity of the environment. And vice versa, if we change the way of examination in the same conditions of the movement, i.e. will watch narrowly with the yellow spot, throwing together all the attention into the central point of the moving spot; if we wouldn't pay any attention to the environment, when the spot itself and the medium in which it moves, begin to die out in the same intensive way.

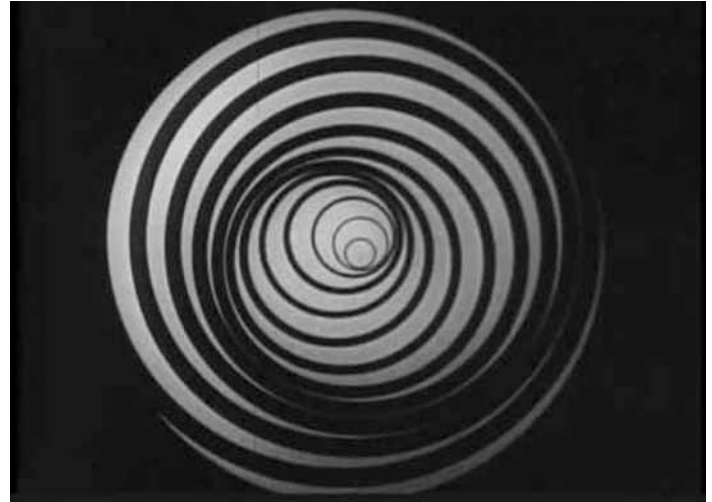
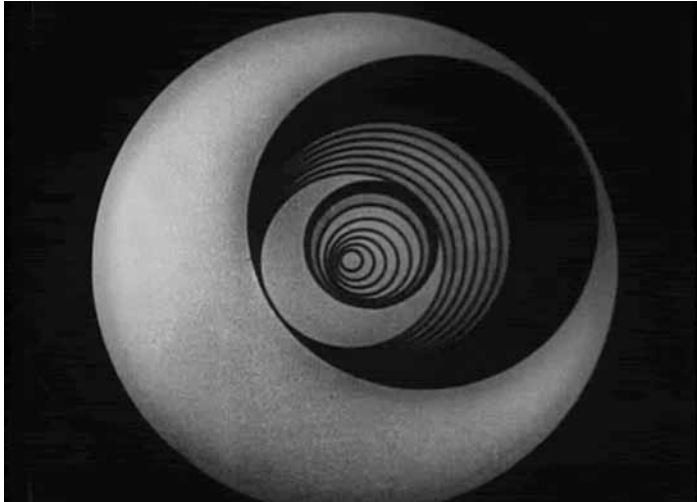
The conclusions made out of this experience give us the following statements:

- 1) While watching the colour in motion by the method of expanded looking, the general chromacity becomes brighter.
- 2) While watching the colour in motion by the method of central sight, isolated from the colour medium, chromacity becomes more dull.

M.V. Matyushin. The regularity of colour relations' alterability. // Colour reference book. Moscow-Leningrad, 1932, p.23

Марсель Дюшан Анемик синема

Франция, 1926
7', фильм, ч/б, без звука



© succession Marcel Duchamp / ADAGP, Paris 2012

«Дюшан не мог обойти зарождающийся кинематограф в качестве инструмента своего дальнейшего глобального эксперимента по взлому человеческого восприятия. В этом отношении кинематографический проект Дюшана «Анемик Синема», состоящий из рельефных записей, чередующихся с изображениями на вращающихся дисках, представляет собой многоуровневую игру с пространством и осознанием.

Название картины само по себе подразумевает возможность полисемантического прочтения. Словосочетание «анемик синема» может считываться как смысловая тавтология. В то же время омонимичное ему слово «анемик» говорит об анемичности, заниженности реакции со стороны зрителя. С одной стороны, это описание гипнотического состояния, диссоциации разума при созерцании этого произведения. С другой стороны, это отсутствие сознательного при переключении восприятия разных смысловых слоёв в этом фильме, некий автоматизм, возникающий помимо воли зрителя из-за его жизни в алфавитном обществе.

Первым и самым явным слоем игры является приобретение спиралью черт трёхмерного пространства при вращении. Середина спирали в движении создаёт иллюзию линейной перспективы, касаясь восприятия зрителя и затягивая её внутрь, тем самым создавая вокруг наблюдающего виртуальность.

Вторым слоем являются лингвистические игры с написанными словами на основе аллитерации. Движение близких к омонимичности слов по спирали при воспроизведении в движении создают иллюзию перетекания одного слова в другое. При этом одновременно происходит морфирования смысла слов. Восприятие зрителя же при видении картины начинает переводить значение

написанного, выстраивая в голове некую реальность, причем реальность, отличную от показываемого объекта. Изменение смысла в каждый момент помещает реальность в новый контекст и таким образом создаёт полный эффект диссоциации, иллюстрируя уже на этом этапе желание Дюшана показать ограниченность человеческого сознания. Введение в оборот зеркальных словосочетаний, направление чтения которых задается направлением движения вращающейся поверхности, также показывает управляемость восприятием при прочих равных возможностях прочтения и даёт зрителю осознание своей управляемости внешними обстоятельствами, тем самым уже тогда ставя под вопрос модернистские утверждения о всемогуществе человеческого разума.

И, наконец, на более глубоком уровне сопоставление двух монтируемых отрезков со словами и спиралью привносит игру из-за различия в восприятии человеком самого объекта и лингвистического знака, пусть и имеющего сходную форму. При визуальном подобии между рисунком спирали и спиральным написанием слов как картинок человек использует разные способы декодирования изображения, чередует чтение и созерцание при относительном однообразии воспринимаемого изображения. Кроме того, если принимать во внимание специфику немого кино того времени, то зритель воспринимал субтитры как комментарии к показанному до этого эпизоду, поэтому последовательный показ таких отрывков невольно приводит к возникновению кинематографического эффекта Кулешова и рождению третьего смысла из двух показанных изображений».

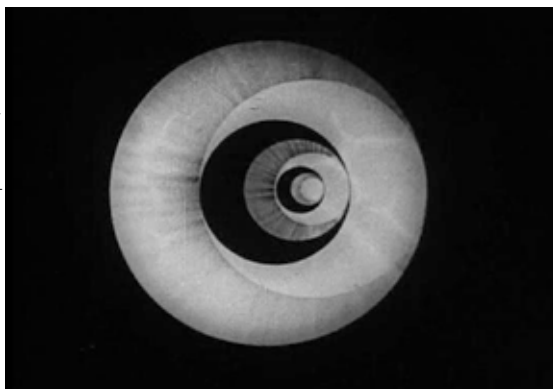
Роман Путятин

Marcel Duchamp Anemic Cinema

France, 2012

7', movie, b/w, silent

© succession Marcel Duchamp / ADAGP, Paris 2012



"Duchamp could not avoid using the incipient art of cinema as an instrument for continuation of his global experiment of breaking the human perception. In this respect Duchamp's cinematographic project, which consists of relief notes alternating with images on rotating disks, is a multi-level play with space and awareness.

The title of the movie itself implies the possibility of the polisemantic reading. The word combination "anemic cinema" may be read as a tautology. At the same time the word "anemic" may denote a quality of the viewer's reaction. On the one hand it describes a hypnotic state, a dissotiation of mind induced by the contemplation of this piece. On the other hand it is about lack of the conscious, when the mind switches from one layer of meaning to another, some kind of automatism caused by the viewer's life in the alphabet society.

The first and the most evident layer of the play is when a spiral acquires the features of the three-dimensional space while rotating. The middle of the spiral in the movement creates an illusion of the linear perspective, touching the perception of the viewer and pulling it inside, thus creating virtuality around the observer.

The second layer embraces linguistic games with written words based on alliteration. The spiral movement of close to omonimity words creates an illusion of overflowing of one word into another. At the same time morpheming of the meaning of the words takes place. The viewer's perception starts to translate the meaning of the written words, building a certain reality in the mind, different from the shown object. The changing of the meaning at every moment places reality into a new

context thus creating the effect of dissotiation, illustrating Duchamp's wish to show the limitedness of human consciousness. He also uses mirroring word combinations, the direction of reading of which is defined by the direction of the movement of the rotating surface, which also shows that perception may be governed. The viewer becomes able to become aware of being governed by outer events, thus putting into question the modernist assertion of the omnipotence of the human mind.

And finally, on a deeper level, the collation of the two assembled sections with words and the spiral introduces the play based on the difference of the human perception of an object and a linguistic sign, although similar to it in its form. Visual similarity between the drawing of the spiral and the spiral writing of the words as images leads a person to use different means for decoding information: she alternates reading and contemplating while the perceived image remains relatively monotonous. Also if we take into account the specificity of the silent movie of that period, the viewer perceived the subtitles as the commentaries to the previous episode, therefore the successive show of such sections leads to the cinematographic Kuleshov's effect and the birth of the third meaning from the two shown images."

Roman Putyatin

Олег Пономарев (по сценарию Казимира Малевича) Живопись и проблемы архитектурного приближения новой классической архитектурной системы

Россия, 2012

4'18", видеоинсталляция



Courtesy of the artist

Сценарий фильма был написан Казимиром Малевичем предположительно в СССР для научно-популярного мультипликационного фильма и стал квинтэссенцией понимания Малевичем сущности кино, изложенном также в статьях «И ликуют лики на экранах», «Художник и кино», опубликованных в «Киножурнале АРК», выходившем в 1925—1926 годах. В 1927 году, вместе со всем своим архивом, Малевич вывез проект в Европу. Встреча в Берлине с одним из родоначальников «беспредметного кинематографа», Гансом Рихтером (1888—1976), и просмотр его лент утвердили художника в мысли, что немецкий кинорежиссер смог бы реализовать этот сценарий. Однако никаких переговоров с Рихтером Малевич не сумел провести из-за языкового барьера и в силу краткости пребывания в Берлине. Получив приказ срочно вернуться в СССР, Малевич приложил к готовому сценарию записку: «Для Ганса Рихтера» (пометка эта была сделана на отдельном листке). Сценарий был обнаружен в конце 1950-х годов Вернером Хафманном при разборе архива Малевича, оставленного в Берлине в 1927 году на попечение семейства фон Ризен. Ганс Рихтер, поставленный в известность об обнаружении данного сценария, не смог припомнить эпизода сотрудничества с Малевичем, о чем откровенно написал в своих

мемуарах. В конце жизни, в 1970 году, Рихтер приступил к созданию анимационного фильма по сценарию Малевича, однако тогда этот проект осуществлен не был.

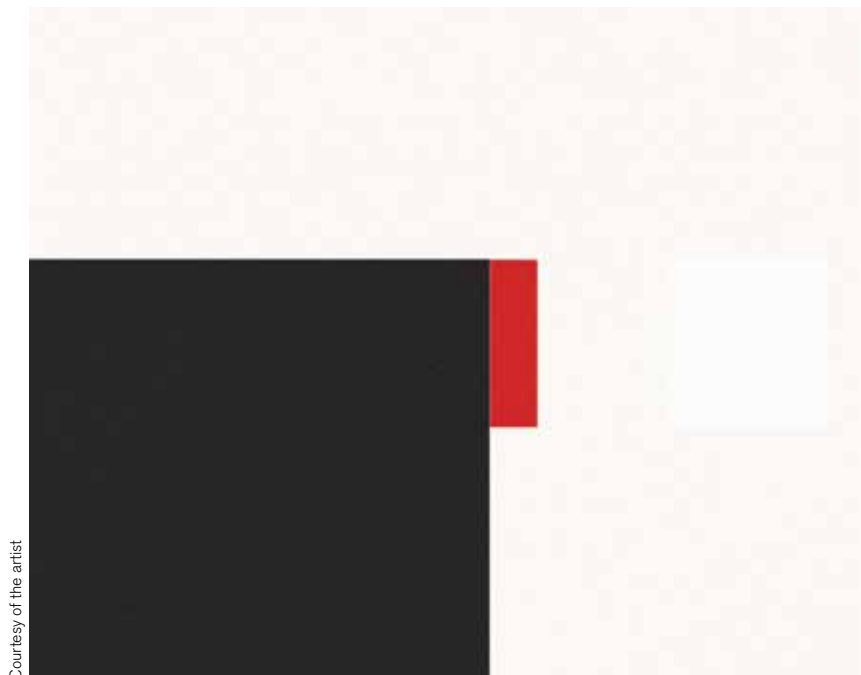
Сценарий, представляющий собой рукопись на трех листах со схематическими цветными рисунками, хранится в собрании Чвиклицер, Баден-Баден, Германия.

Впервые текст сценария в факсимильном варианте и в переводе на французский язык был опубликован в изд.: Czwiklitzer C. Lettres autographes des peintures et sculptures. Basle, 1976. P 487-488. На русском языке в типографском варианте сценарий был впервые опубликован в изд.: Малевич К. Художественно-научный фильм «Живопись и проблемы архитектурного приближения новой классической архитектурной системы» / Публ., подгот. текста и коммент. А.С. Шатских // Малевич. Классический авангард 3. Витебск: Сб. / Сост. Т.В. Котович. Витебск: Областной краеведческий музей, 1999. С. 33-40.

Oleg Ponomarev (upon the script by Kazimir Malevich) Painting and the Problem of the Architectural Approximation of a New Classical Architectural System

Russia, 2012

4'18", video installation



Courtesy of the artist

The script was presumably written by Kazimir Malevich in the USSR for a popular-science film. It embodies Malevich's understanding of the essence of cinema, also formulated in his articles "Faces rejoice on the screen", "Artist and Cinema", published in the Cinema Magazine ARK which was printed in 1925—26. In 1927 Malevich brought the project together with his archive in 1927. After meeting one of the founders of the "abstract cinema" Hans Richter (1888—1976) in Berlin and seeing his films Malevich became more confident in his ability to realize his script. However Malevich did not manage to discuss it with Richter because he did not know German and stayed in Berlin only for a short time. He received an order to return to the USSR and added a note to the script saying "For Hans Richter" (on a separate sheet). The script was discovered in the late 50-ies by Werner Haftmann who was sorting Malevich's archive, which was left in Berlin in 1927 with von Risens. Hans Richter was informed of the discovery of this script but could not remember the episode of cooperation with Malevich which he admitted in his memoirs. In the end of his life, in 1970, Richter

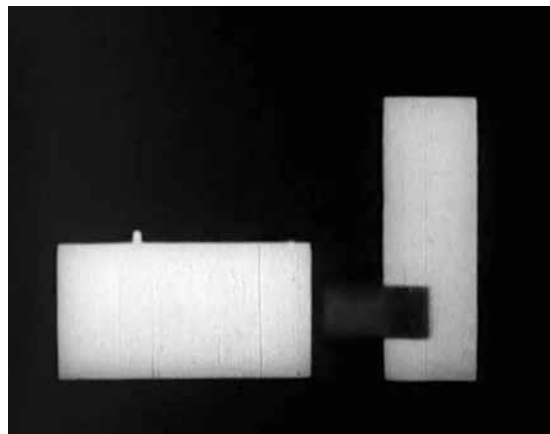
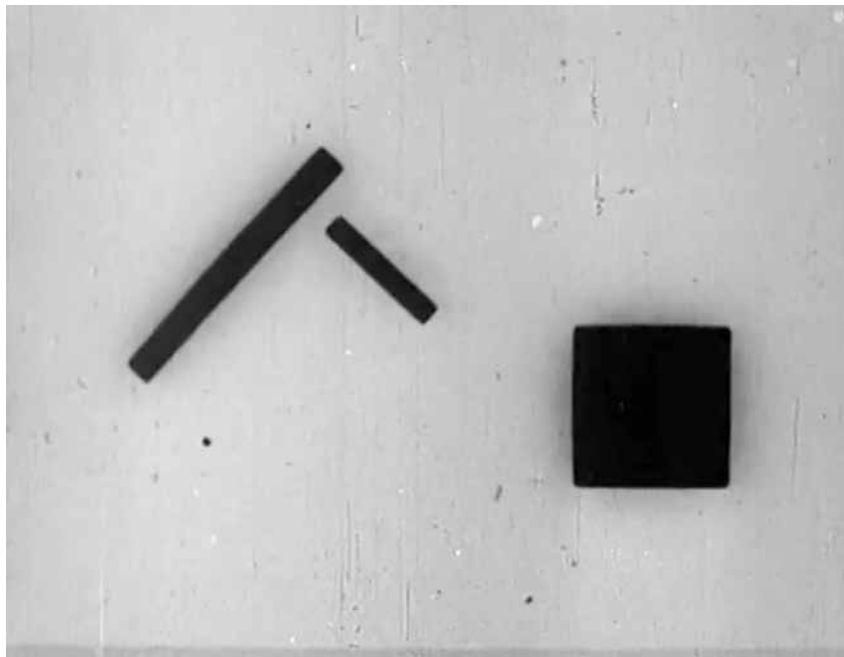
began to make an animation film based on Malevich's script, but the project was not finished.

The script on three sheets with schematical coloured drawings, is preserved in the collection of Chvilkitsker, Baden-Baden, Germany.

The text of the script was first published as a facsimile with a French translation in the edition: Czwiklitzer C. Lettres autographes des peintures et sculptures. Basle, 1976. P 487-488. Russian text is printed in Малевич К. Художественно-научный фильм "Живопись и проблемы архитектурного приближения новой классической архитектурной системы" / Публ., подгот. текста и коммент. А.С.Шатских // Малевич. Классический авангард 3. Витебск: Сб. / Сост. Т.В.Котович. Витебск: Областной краеведческий музей, 1999. С. 33-40.

Ганс Рихтер Ритм 21

Германия, 1921
3', фильм, ч/б, без звука



Film in the permanent collection of The Museum of Modern Art, New York. © 2012 Hans Richter

Рихтер и Эггелинг были пионерами беспредметного кинематографа. Хотя сами фильмы снимались в Берлине, корни этого направления восходят к экспериментам цюрихских дадаистов с абстрактными изображениями. Первоначально художники работали с живописью на свитках, а затем обратились к анимационному кино. Эггелинг непосредственно переносил свои рисунки со свитков на пленку, чтобы создать «кинорисунки»; Рихтер глубже освоил новое медиа, отказавшись от рисунков и стал снимать бумажные прямоугольники, квадраты и линии различного размера и затененности, что создавало ощущение их движения и глубины.

«Ритм 21» — первый фильм Ганса Рихтера. После этого он снял «Ритм 23» (1923) и «Ритм 25» (1925). В этом фильме, вначале называвшимся «Фильм — это ритм», он экспериментировал с квадратными формами. Эти формы складываются в простые и сложные композиции — от первых кадров, где квадраты занимают весь экран, до композиций с квадратами в рамках. В резуль-

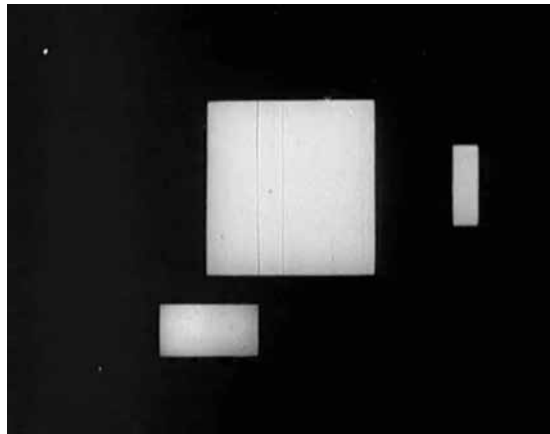
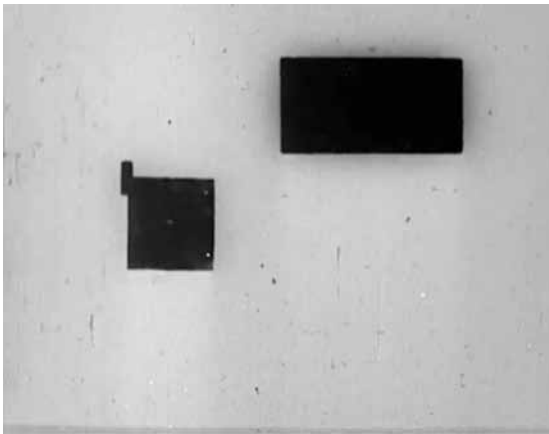
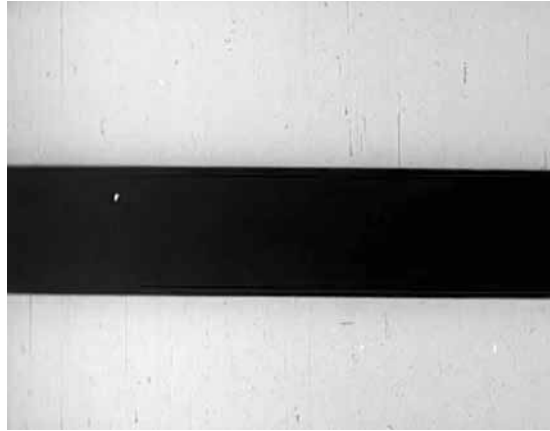
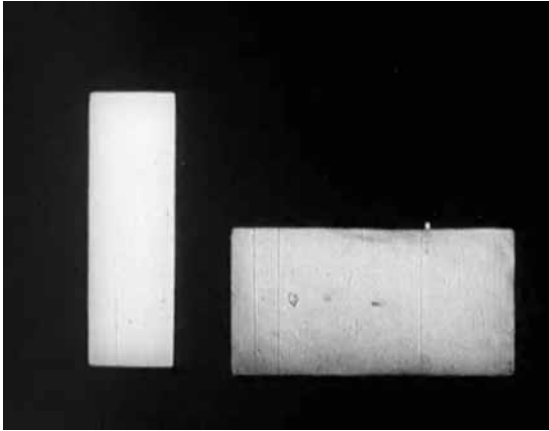
тате создается кинематографическая иллюзия глубины. Движение этих форм сопровождается точным ритмом. «Простой квадрат на киноэкране легко мог быть разделен и "аранжирован", — писал Рихтер в 1952 году. — Эти фрагменты или части затем могут быть распределены во времени, причем за основной формальный элемент принимается прямоугольник "кинохолста". Другими словами, я вновь сделал с экраном то, что за много лет до этого проделал с холстом. При этом я обнаружил новую сенсацию, а именно — ритм, который, как я по-прежнему считаю, является основным ощущением при любом выражении движения».

Circulating Film Library Catalog, New York: The Museum of Modern Art, 1984, p. 166

Hans Richter Rhythmus 21

Germany, 1921
3', film, b/w, silent

Film in the permanent collection of The Museum of Modern Art, New York. © 2012 Hans Richter



Richter and Eggeling were among the first creators of abstract film. Although the films themselves were produced in Berlin, the works were grounded in Zurich Dada's experiments with abstraction. The artists originally experimented with painting on scrolls before turning to animated film. Eggeling directly transposed his scroll drawings to film to create "cinematic drawings"; Richter more fully exploited the new medium, abandoning his drawings altogether and filming paper rectangles, squares, and lines of various sizes and shades suggestive of movement and depth.

"*Rhythmus 21* is Hans Richter's first film...

Richter went on to make *Rhythmus 23* (1923)... and *Rhythmus 25* (1925). In this first of the series, originally known as *Film ist Rhythmus*, he experiments with square forms. These forms appear in very simple to very complex compositions — from the beginning shots where the squares occupy the entire screen, to compositions with squares with the frame. The effect

is a subversion of the cinematic illusion of depth. Richter creates a precise rhythm with the movement of these shapes. "The simple square of the movie screen could easily be divided and 'orchestrated,'" wrote Richter in 1952. "These divisions or parts could then be orchestrated in time by accepting the rectangle of the 'movie canvas' as the form element. In other words, I did again with the screen what I had done years before with the canvas. In doing so I found a new sensation: rhythm — which is, I still think, the chief sensation of any expression of movement."

Circulating Film Library Catalog, New York: The Museum of Modern Art, 1984, p. 166

Нам Джун Пайк Дзен для фильма (Флюксус-фильм №1)

США, 1964

Видео, закольцованная проекция



Nam June Paik, Zen for Film (Fluxfilm n°1), 1964, Film, Collection Centre Pompidou, Dist. RMN / Image Centre Pompidou, Photo by Peter Moore © Estate of Peter Moore/VAGA, NYC and Nam June Paik Estate

«Проектор бесконечно проматывает неэкспонированную пленку. В результате на экране возникает поверхность, освещённая ярким светом, меняющаяся только с появлением царапин и пылинок на поверхности поврежденной плёнки. Пайк показывает пустоту изображения, так же как Джон Кейдж включает молчание как элемент не-звука в своей музыке. Это кино, которое анализирует только себя и свои материальные качества. В качестве «антифильма» «Дзен» предназначен для того, чтобы поощрять зрителей противостоять информационному потоку извне своими собственными внутренними образами».

Хайке Хельферт

Nam June Paik Zen for Film (Fluxfilm n°1)

USA, 1964
Video, loop

Nam June Paik, Zen for Film (Fluxfilm n°1), 1964, Film, Collection Centre Pompidou, Dist. RMN /
Image Centre Pompidou, Photo by Peter Moore © Estate of Peter Moore/VAGA, NYC and Nam June Paik Estate



"In an endless loop, unexposed film runs through the projector. The resulting projected image shows a surface illuminated by a bright light, occasionally altered by the appearance of scratches and dust particles in the surface of the damaged film material. As an analogy to John Cage, who included silence as a non-sound in his music, Paik uses the emptiness of the image for his art. This a film which depicts only itself and its own material qualities, and which, as an «anti-film,» is meant to encourage viewers to oppose the flood of images from outside with one's own interior images."

Heike Helfert

Кен Джейкобс

Дезориентированный экспресс

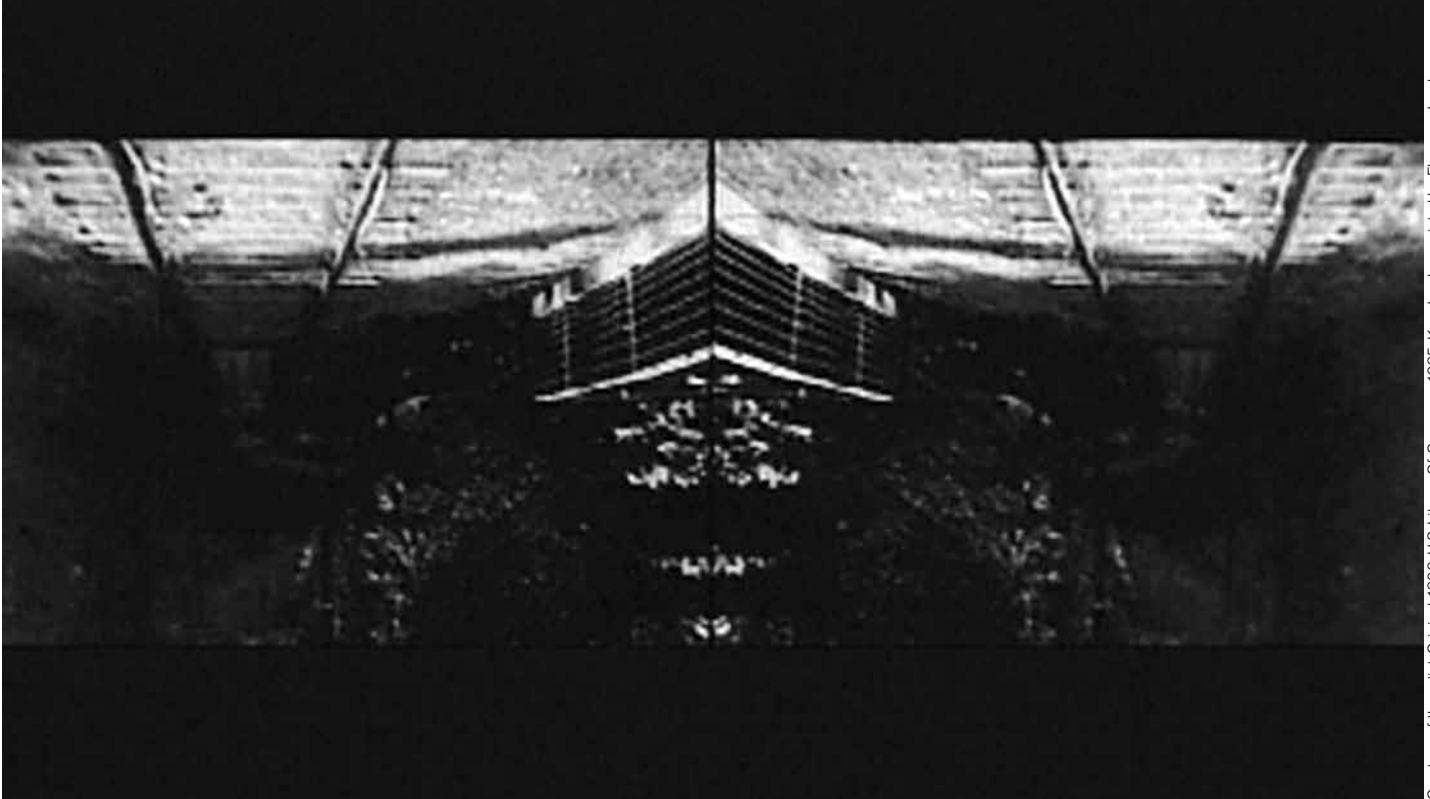
США, 1995

30', ч/б, без звука

Оригинал 1906, Библиотека Конгресса США; 1995,

Кен Джейкобс, при участии Флоренс Джейкобс.

(35мм оптическая рефотография Сэма Буша, Вестерн Сайн, Денвер)



Courtesy of the artist. Original 1906, U.S. Library Of Congress; 1995, Ken Jacobs, assisted by Florence Jacobs.
(35mm. optical-rephotography by Sam Bush, Western Cine, Denver).

«Я начал изучать коллекцию бумажных принтов Библиотеки Конгресса в Вашингтоне с конца 60-х годов, с начала работы над фильмом «Том, сын волынщика». Это хранилище старинных фильмов. До 1912 года для того, чтобы получить авторские права на фильм, было необходимо передать в Библиотеку на хранение позитив киноленты, напечатанный на бумаге. Его нельзя проецировать, но он не так сильно страдает от времени, как нитратные принты. И вот в этом архиве хранились сотни и сотни безмолвных рулонов, большинство менее 30 метров длиной, многие фильмы производства компаний Edison, American Mutoscope, Biograph, Gaumont, Lubin, Vitagraph...; документальные киносъемки, водевили, протодрамы, слишком много государственных парадов. Все это ждало своего часа, пока не наступило время открытия этого пласта заново, его переоценки и перефотографирования образов обратно на пленку.

Калейдоскопическая симметрия не является в «Дезориентированном экспрессе» самоцелью. Сияющие паттерны, утверждающие плоскость экрана, служат также для того, чтобы представить визуальные события совсем другой величины. Плоскость периодически трансмутирует в массивную иллюзию глубины; однако то, что кажется мощным, убедительным, в глубине своей представляет собой заведомо нереальное иррациональное пространство. Очевидные кинематографические приемы (а прием всегда очевиден) сценического путешествия бросают вызов нашему пониманию реальности, и мы часто неспособны видеть вещи такими, какие они, как мы знаем, есть».

Кен Джейкобс

Ken Jacobs Disorient Express

USA, 1995

30', b/w, silent

Original 1906, U.S. Library Of Congress; 1995,

Ken Jacobs, assisted by Florence Jacobs.

(35mm. optical-rephotography by Sam Bush, Western Cine, Denver).

Courtesy of the artist. Original 1906, U.S. Library Of Congress; 1995, Ken Jacobs, assisted by Florence Jacobs. (35mm. optical-rephotography by Sam Bush, Western Cine, Denver).



"I've been raiding the Paper Print Collection of The Library Of Congress in Washington, D.C., since the late '60's with TOM, THE PIPER'S SON. It's a preserve of early cinema. Until 1912, in order to copyright a film, one deposited with the Library a positive from the negative printed on paper, un-projectable, but -unlike nitrate prints- capable of weathering the years without crumbling into chemical volatility. And there the stacks rested, safely out of mind, hundreds and hundreds of silent rolls most less than 30 meters, many Edisons, American Mutoscope and Biograph, Gaumont, Lubin, Vitagraph...; cine-snatches of life as it was lived, vaudevillians, proto-dramas, and too many state parades. Until they were ripe for rediscovery and reevaluation, and rephotography back onto film.

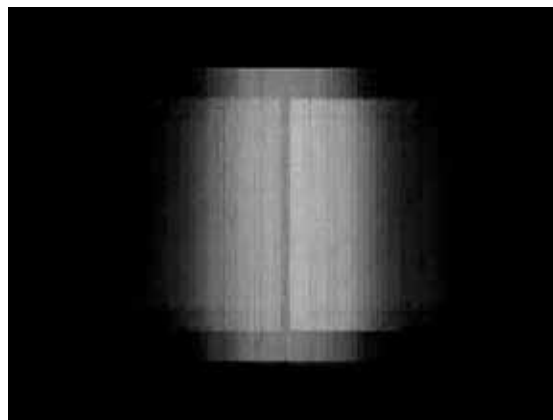
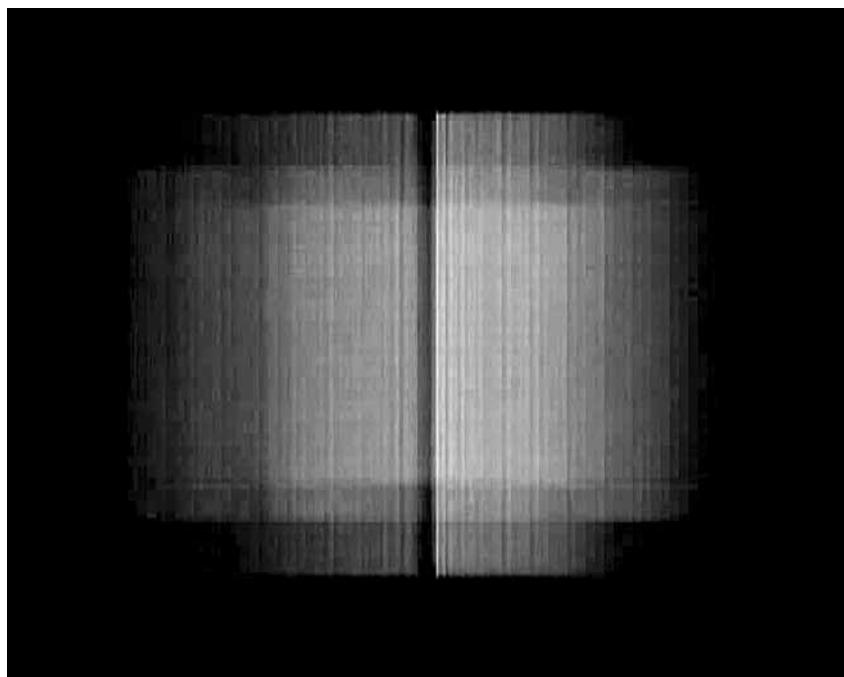
Kaleidoscopic symmetry in DISORIENT EXPRESS is not an end in itself. The radiant patterning that affirms the screen-plane serves also to provide visual events of an entirely other magnitude. Flat transmutes repeatedly to massive depth illusion; yet that which appears so forcefully, convincingly in depth is patently unreal -an irrational space. The obvious filmic flips and turns (method is always evident) of the scenic trip provide perceptual challenges to our understanding of reality, and we are often unable to see things as we know they are."

Ken Jacobs

Константин Аджер

End Credits

Россия, 2012
2'45", видео, звук



Courtesy of the artist

«Финальные титры (End credits) — текст в конце кинофильма, телевизионной программы или видеоигры, включающий список всех, кто работал над их созданием».

Wikipedia

«На первый взгляд, финальные титры художественных фильмов являются формальным техническим дополнением, идут как бы в нагрузку. В кинотеатрах на них включают свет, а в нелегальных копиях фильмов финальные титры часто и вовсе отсутствуют. Большой объем мелкого текста проходит на экране с достаточно высокой скоростью. Это естественным образом затрудняет прочтение и демонстрирует утилитарность финальных титров. Они приобретают анонимность, сливаясь в абстрактные графические структуры.

Но у финальных титров есть и другая функция. Они являются переходом, границей между фильмом и реальностью. У зрителя появляется возможность ощутить

послевкусие фильма, просмотреть, прочувствовать его еще раз на высокой скорости внутри своей памяти.

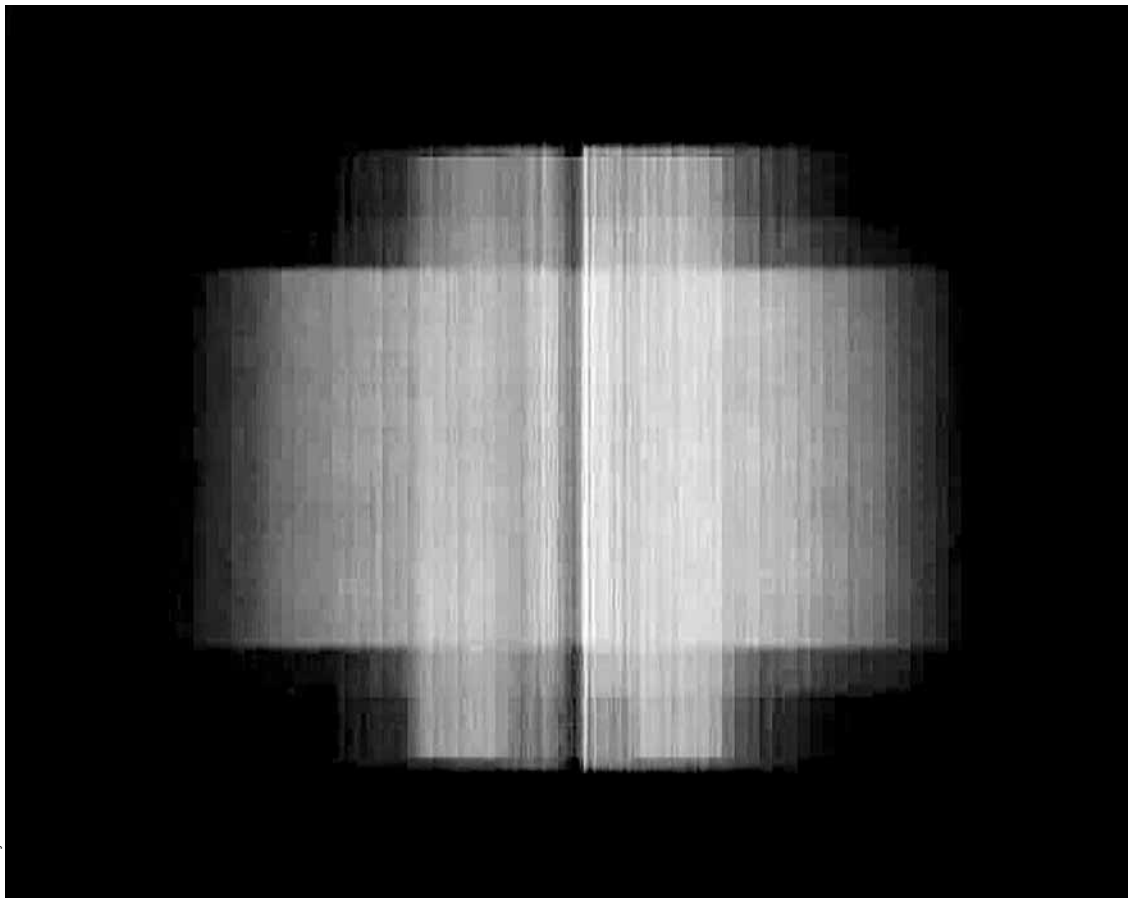
Видео “End Credits” — следы траекторий финальных титров художественных фильмов. Они сливаются, наслаиваются друг на друга, образуя новые самостоятельные формы концентрированного кино».

Константин Аджер

Konstantin Adzher

End Credits

Russia, 2012
2'45", video, sound



Courtesy of the artist

End credits are added at the end of a motion picture, television program, or video game to list the cast and crew involved in the production.

Wikipedia

"At the first sight end credits of motion pictures are somehow imposed on a viewer as a formal technical addition to the movie. While they are being screened, the light in the cinema is switched on, and in illegal copies they are often omitted. The substantial amount of text is screened at a high speed, which naturally makes reading difficult and demonstrates the purely formal character of the end credits. They acquire autonomy, merging into abstract graphical structures.

But the end credits also have another function. They serve as a passage, an edge between the movie and the reality. The viewer can experience the after-taste of the film, see it and feel again at the high speed inside her own memory.

Video work "End Credits" is such traces of the trajectories of the end credits of motion pictures. They merge and mingle with each other, creating new independent forms of concentrated cinema".

Konstantin Adzher

Пол Клипсон Свет с Месы

США, 2010

6", видеоинсталляция, супер 8 мм, цвет/ ч/б, стереозвук
Музыка Барна Оула



Courtesy of the artist

«Темнота обволакивает. Щелчок, а за ним размеренный ритм прожектора, проходящего непрерывную последовательность — вперед-пауза-вперед. Текст: «Свет с Месы» — это единственный лингвистический знак, который будет нам дан. Затем экран взрывается зелёным цветом и воздух мгновенно сдавливается силой начальных аккордов музыки. Сразу же мы перешли от темноты и молчания к вихрящейся массе спектрального свечения и движения воздуха. Я до невозможности осознаю своё тело, чувства, окружение. И в то же время я медленно втягиваюсь в переживание, двигаюсь по направлению к свету и звуку. <...>

Пол Клипсон работает главным образом в "Super-8 film" и создает фильмы в сотрудничестве с музыкантами

или звукорежиссерами. Очень редко он оставляет проектор в будке киномеханика — он является такой же частью перформанса, как музыканты и автор фильма. Его работы обладают богатой текстурой и формальной насыщенностью, причём все наложения и редакция происходят еще в момент съёмки. Часто Пол не знает, что будут играть музыканты, а музыканты точно так же едва ли в курсе, что он будет показывать. Частью этой практики можно назвать то состояние, когда слепой симбиоз звука и образа образует единство с собравшейся публикой, которая рассматривается в качестве свидетеля».

Кент Лонг

Paul Clipson

Light from the Mesa

USA, 2010

6', super 8mm film (screened on DVD), color/b/w, with stereo sound

Music by Barn Owl



Courtesy of the artist

"Darkness envelops. A click, followed by the steady rhythm of the projector performing its incessant task of advance-pause-advance. Text: Light from the Mesa- the only linguistic sign we will be given. Then, the screen explodes green, and the air becomes instantly pressurized with the force of the musicians' opening sonic swell. In an instant we have moved from darkness and silence into a swirling mass of spectral luminance and moving air. I am hyper-aware of my body, my senses, my surroundings. Yet I am slowly drawn into the experience, towards the light and into the sound. <...>

Paul Clipson works primarily in Super-8 film, and generally exhibits his films as a live collaboration with

musicians or sound artists. The projector is rarely, if ever, isolated in a projection booth; it is as much of the performance as the musicians and the filmmaker. Richly textured and formally dense, all of the super-impositions and editing takes place within the camera while he is shooting. Oftentimes he does not know the piece the musicians will be performing, as the musicians also rarely know what piece he will be showing. Part of his practice is then the blind symbiosis of sound and image, a union performed with the congregation of the audience as witness."

Kent Long

Проекты

Projects

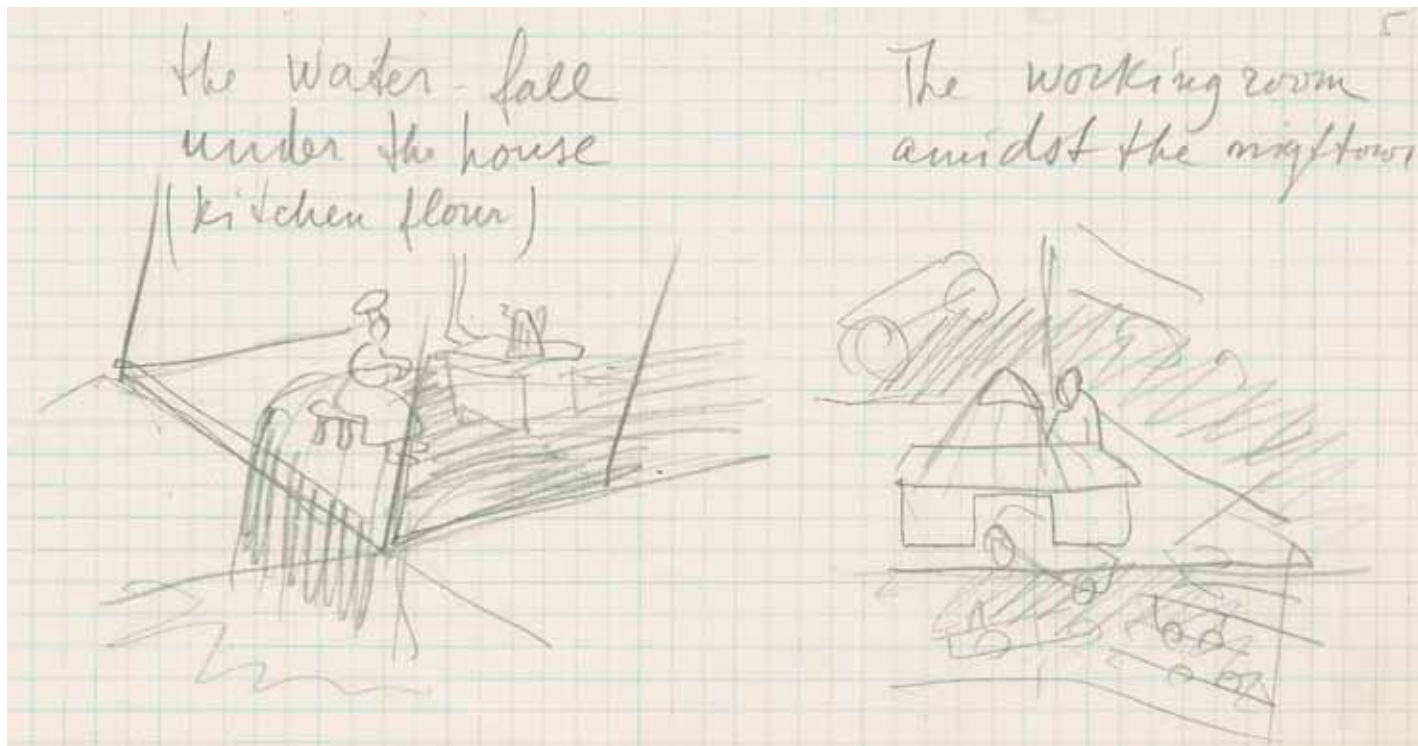
Монтаж аттракционов
Montage of Attractions

Сергей Эйзенштейн

Стеклянный дом

1927—1930

Авторская документация к неосуществленному проекту



© Государственный центральный музей кино и Центральный государственный архив литературы и искусства Санкт-Петербурга

«По свидетельству самого режиссера, идея фильма, действие которого происходит в стеклянном небоскребе, пришла к нему в середине апреля 1926 года в Берлине, в отеле «Хесслер», где он жил в номере 73. Несколько месяцев спустя, в дневниковой записи от 13 января 1927 года, Эйзенштейн отметил: «Сегодня придумано — «американскую» фильму надо делать с Синклером. «Стеклянный дом»... Взгляд на Америку сквозь стекла. Иронически, как Франс» (3). В течение января–февраля 1927 года Эйзенштейн сделал ряд сценарных набросков и рисунков, в которых отразилось его намерение «дать фарс и буфф, гротеск и кошмарную трагедию». Фильм должен был стать своеобразной «антиутопией» об одиночестве человека в свертехнизированном капиталистическом обществе. (Упоминания в некоторых книгах о том, что Эйзенштейн намеревался экранизировать роман Евгения

Замятина «Мы» под названием «Стеклянный дом», ошибочны.) Летом 1930 года, заключив контракт с «Парамаунтом», Эйзенштейн настойчиво предлагал именно эту тему для съемок в Голливуде и даже начал переговоры с Питтсбургскими стекольными заводами о возможности изготовить стеклянные декорации. Однако не только продюсеры и голливудские сценаристы, но даже друзья режиссера (см. книгу; Montagu Ivor. With Eisenstein in Hollywood. Berlin, 1968, p. 103—104) не поняли этого замысла, и от него пришлось отказаться».

Наум Клейман

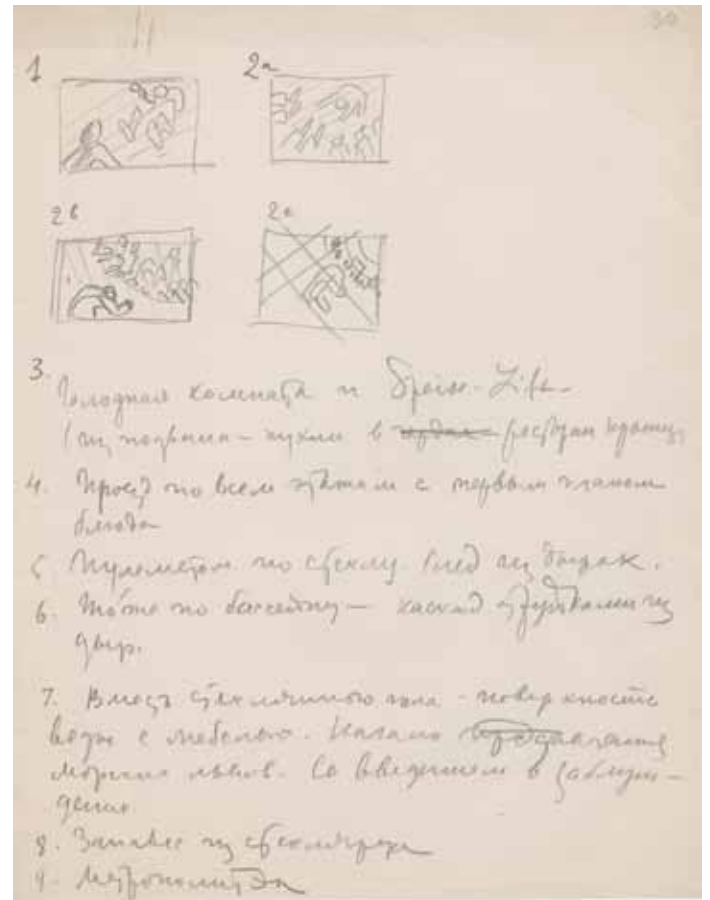
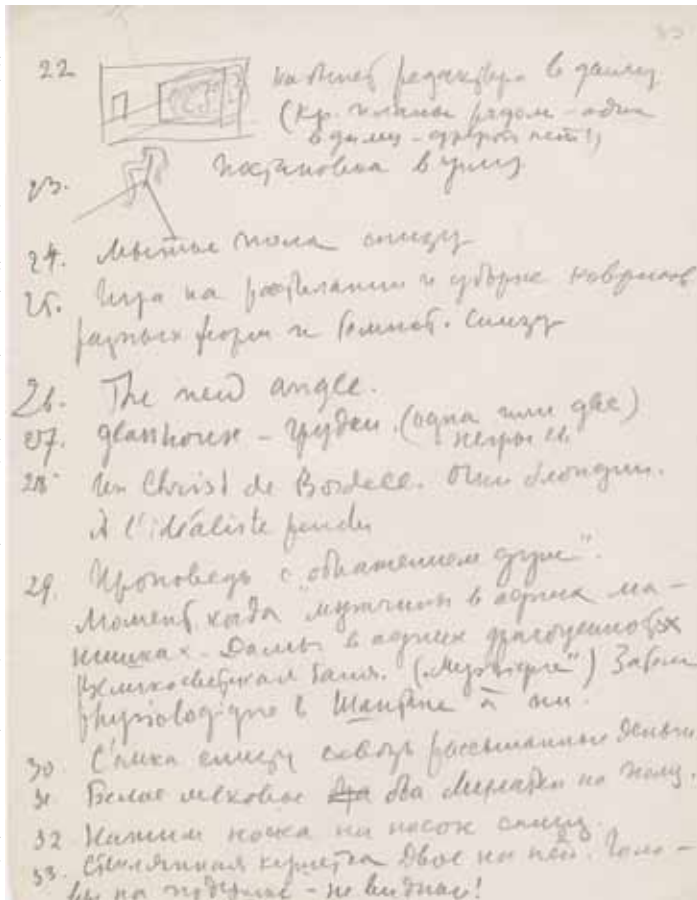
Sergei Eisenstein

Glass House

1927—1930

Author's documentation for an unrealized project

© Государственный центральный музей кино и Центральный государственный архив литературы и искусства Санкт-Петербурга



According to the testimony of the director himself, the idea of the film, which takes place in a glass sky-scraper, came to him in the middle of April of 1926 in Berlin, in the Hessler hotel, where he lived in room 73. A few months later in a diary note from January 13, 1927, Eisenstein wrote: "Today it is invented — make an "American" film together with Sinclair. "Glass house"... Look into America through the glass. Ironically, as France". (3) In January-February, 1927, Eisenstein made a series of the sketches and drawings for the script. In them his intention "to give farce and buff, grotesque and a horrible tragedy" was reflected. The movie had to become a certain "antiutopia" about the loneliness of a human being in the overtechnicised capitalist society. (Some books mention that Einstein in-

tended to film Evgeny Zamyatin's novel "We" under the title "Glass House", but this is a mistake.) In the summer of 1930, having signed the contract with Paramount, Eisenstein insisted this subject to shoot in Hollywood and even started the talks with the Pittsburgh glass plants about the possibility to make the glass scenery. However not only the producers and Hollywood script writers, but even the director's friends did not understand his idea, and it had to be renounced (see: Montagu Jvor. With Eisenstein in HoJliwood. Berlin, 1968, p. 103—104).

Naum Kleiman

Алексей Исаев

Монтаж аттракционов

Россия, 1994—1996
Занольцованная видеопроекция



Courtesy of MediaArtLab Centre for Art and Culture

«Именно движение становится главной визуальной и образной темой фильма Алексея Исаева «Монтаж аттракционов» (второе название «Революция по кругу», 1994–1996). Внимание Исаева уже не в первый раз привлекает мотив вращения, например, лента Мёбиуса — воплощение идеи бесконечной круговерти — постоянный элемент образной системы художника (вокруг нее разворачивается сюжет перформанса «Топологический инвариант книги» (1993), присутствует лента Мёбиуса и в «Монтаже аттракционов»). Но на сей раз, по словам художника, тема кругового движения родилась у него из наблюдения, сделанного при просмотре фильма «Броненосец «Потемкин» (1925). По утверждению Алексея Исаева, все мизансцены, траектории движения камеры и персонажей в фильме Сергея Эйзенштейна разворачиваются вокруг невидимой оси, кружа, словно карусель — ярмарочный аттракцион.

Для Сергея Эйзенштейна «Монтаж аттракционов» (название фильма Алексея Исаева повторяет заголовок одной из важнейших теоретических статей режиссера) — это шоковое воздействие на психику зрителя, вынуждающее его более обостренно воспринимать идеи, проповедуемые художником со сцены или киноэкрана. Вытекающий после удара нагайкой глаз старухи, черви, копошащиеся в мясе из матросского борща, разверстый от ужаса рот женщины, оплакивающей сына, — эти

«аттракционы» Эйзенштейна Алексей Исаев монтирует в своем фильме с эпизодами современного аттракциона, компьютерной игры «Дюк», с кадрами, схематически изображающими работу еще одного аттракциона, — человеческого организма, с его каруселью кровеносной системы и лабиринтом мозга. Крестовина, «смонтированная» из двух экранных плоскостей, на которых художник демонстрирует зрителям избранные им «аттракционы», безостановочно движется вокруг своей оси, подобно карусели.

Карусель, «выстроенная» Исаевым в «Монтаже аттракционов», — это объект созерцания. Перекрестье экранов кружится в пространстве его фильма, ограничиваясь в воздействии на чувственность зрителя безобидным введением в транс, но не подавляя его волю. С точки зрения Эйзенштейна, стремившегося загипнотизировать зрителя и повести его за собой, это удивительное легкомыслие. Зритель исаевского видео никуда не идет, он остается медитировать. Зачем куда-то идти, если, двигаясь по кругу, всегда возвращаешься в исходную точку?»

Милена Мусина. Из статьи «На стыке кино и видеоарта. Утопия медленного видео» (2002)

Alexey Isaev

Montage of Attractions

Russia, 1994—1996
Video, loop



Courtesy of MediaArtLab Centre for Art and Culture

The movement becomes the main visual and image-bearing subject of Alexey Isaev's movie "Montage of Attractions" (the second title "Revolution go round", 1994-96). Isaev's attention is again drawn to the motive of rotating. For instance, Mobius which embodies the idea of eternal rotating is a constant element of the image system of the artist (it is in the centre of the plot of the performance "The topological invariant of the book" and is also present in "Montage of Attractions"). But this time, as the artist says, the theme of the circle movement was born out of an observation, made while watching the "Battleship Potyomkin" movie (1925). Alexey Isaev states that all mise-en-scenes, trajectories of the movement of the camera and characters in Sergey Eisenstein's film are unfolded around an invisible axis, rotating as a merry-go-round, a market attraction.

For Sergey Eisenstein "Montage [or Cut, Editing] of Attractions" (this is the title of one of his most important theoretical articles of the director) is the shocking impact on the viewer's psyche compelling her to perceive the ideas, preached by the artist from the stage or from the screen more sharply. Alexey Isaev assembles Eisenstein's "attractions", such as an old woman's eye flowing out after a whip's strike,

worms, crawling in the meat from the sailors' borsch, and a wide open mouth of a mother, mourning over her son, together with episodes from a contemporary amusement, computer game "Duke", and one more amusement — human organism, with its merry-go-round of the blood system and the labyrinth of the brain. The crosspiece, assembled from the two screen planes, on which the artist demonstrates to the viewers the amusements of his choice, unceasingly moves around its axis, as a merry-go-round.

The merry-go-round, built by Isaev in "Montage of Attractions" is an object of contemplation. The cross-section of the screens rotates in the space of his film, limiting its impact on the sensuality of the viewer to harmless trance induction, not suppressing her will. From the point of view of Eisenstein, who aimed at hypnotising the viewer and make her follow the artist, this is amazingly light-minded. The viewer of Isaev's video does not go anywhere, he stays to meditate. Why go anywhere, if, moving in circle, you always get back to the starting point?

Milena Musina. From the article "At the turn of Cinema and Videoart: Utopia of Slow Video" (2002)

Герц Франк Старше на 10 минут (Сказка о Добре и Зле)

СССР, 1978

10', 35 мм, фильм, ч/б

Камера — Юрис Подниенс

Звук — Алфредс Вишневскис

Музыка — Людгардас Гедравичюс



Courtesy of the artist

Абсолют визуальности и легенда документально-го кино. Первый и единственный в мировой практике неигрового экрана снятый одним непрерывным кадром, за один дубль, фильм-наблюдение; с завязкой, кульминацией и финалом, но без единого лингвознака. В реальном времени и, как следствие — без единой монтажной склейки.

В 2002 году эта короткометражка, с подачи начинающего британского продюсера Николаса МакКлинтона, подвигнула 15 элитарных режиссеров мира — Бернардо Бертолуччи, Жана-Люка Годара, Вима Вендерса, Джима Джармуша, Вернера Херцога, Чена Кайге и др. — на участие в одноименном альманахе из двух игровых фильмов: «Старше на 10 минут: труба» и «Старше на 10 минут:

виолончель». Подразумевалось, что взрослый зритель испытает тот самый, от ужаса до просветленной улыбки, катарсис, который авторы фильма-оригинала увековечили у своего юного героя. В титрах так и написано: «Посвящается Герцу Франку и Юрису Подниенксу»

Галина Фролова

Herz Frank

Ten Minutes Older (Tale About Good and Evil)

USSR, 1978

10', 35 mm, b/w

Camera — Juris Podnieks

Sound — Alfreds Vishnevskis

Music — Ludgardas Gedravichyus



Courtesy of the artist

The absolute of visuality and the legend of documentary. It is first and only one example in all the world's practice of the non-fiction film made in one uninterrupted shot. This is the film-examination; it has an introduction, a climax and an ending, but there are no linguosigns. It is real time and — as a consequence — has no cutting and glueing.

In 2002 this short film, thanks to the beginning producer Nicolas McClintock prompted fifteen celebrated film-makers (Bernardo Bertolucci, Jean-Luc Godard, Wim Wenders, Jim Jarmusch, Werner Herzog, Chen Kaige and others) to participate in the almanac of the same name. The new project consisted of two compilation feature films titled *The Trumpet* and *The Cello*. It was supposed to make the grown-

up spectator experience the same catharsis (from the dread to the brightened smile) which authors of the original film immortalized by.

Galina Frolova

Пиа Тикка Одержимость

Финляндия, 2003—2006
30', интерактивная инсталляция



Courtesy of the artist

«Проект воплощаемого кино впервые представляет новый вид жанра интерактивного кинематографа, описываемый как воплощаемое кино. Как разворачивается повествование, как рождается ритм и звуковой ландшафт — все это зависит от того, как зритель ощущает эмоциональную динамику между персонажами. Воплощаемое кино придает особое значение бессознательному взаимодействию между кинозрителем и кинематографом. Повествование не управляется напрямую зрителем, вместо этого развертывание нарратива зависит от эмоционального вовлечения зрителя. Проект предполагает, что бессознательный и сознательный опыт находятся друг с другом в нерасчетлимом сложном взаимодействии. Кинематографическое переживание подразумевает большее, чем просто видеть и слышать. Это также означает чувствовать и заново переживать свой собственный опыт в том, что происходит с «другими», это и есть воплощаемое кино.

Наша команда разработала новые инструменты для управления кинематографическим материалом и его

монтажа для того, чтобы подчеркнуть многомерность эмоционального содержания в повествовательных кадрах. Сущность проекта воплощаемого кино «Одержимость» (2003, 2005, 2006) составляет работа своего рода эйзенштейнового «Монтажного аппарата». Этот монтажный аппарат основан на нарративной логике, которая соотносит синематографический контент с психофизиологическим состоянием зрителей. Таким образом, переживания зрителя оказывают воздействие на повествование, составляя атмосферный круговорот постоянного взаимодействия со зрителем и пространством повествования».

Пиа Тикка

Pia Tikka

Obsession

Finland, 2003—2006
30', interactive installation



Courtesy of the artist

"The Enactive Cinema project introduces a novel kind of interactive cinema genre, which is described as enactive cinema: How the narrative unfolds, and how rhythm and soundscape emerge, depend on how the spectator experiences the emotional dynamics between the characters. Enactive cinema emphasizes unconscious interaction between the cinema spectator and the cinema. Instead of the spectator directly manipulating the narrative, its unfolding is affected by the spectator's emotional participation. The project suggests that unconscious and conscious experience interact in an inseparable and complex manner. The cinema experience is more than seeing and hearing. It is about sensing and re-living of one's own experience in what happens to the "others" — This is ENACTIVE CINEMA.

The team has developed new tools for managing and editing cinematic material, this, in order to emphasize the multidimensionality of the emotional con-

tent in the narrative imagery. In the core of enactive cinema project Obsession (2003, 2005, 2006) a kind of Eisensteinian 'montage-machine' is in work. The "montage-machine" is based on a narrative logic that matches cinematic content with spectators' psycho-physiological states. Thus the spectator's emotional experiences have effects on the narrative, constituting an ecological circuit of continuous interaction with the spectator and the narrative space."

Pia Tikka

Елена Горбачева Слепые

Посвящение проекту Сергея Эйзенштейна «Стеклянный дом»

Россия, 2012

3', видео, закольцованная проекция



Courtesy of the artist

«Нас окружают сотни людей, тысячи ситуаций. Мы, живущие в мегаполисе, перенасыщены информацией, в том числе и визуальной. Люди везде, люди вокруг нас... Все движется и грохочет... От этого взгляд человека притупляется или деформируется — мозг блокирует и «затирает» подробности, касающиеся окружающих нас людей. Чем больше стеклянных стен вокруг, тем меньше мы видим. Мы становимся менее чувствительными по отношению к другим. Весь мир вокруг «не в фокусе». А то, что нам кажется истинно важным, порой лишь обманчивая иллюзия.

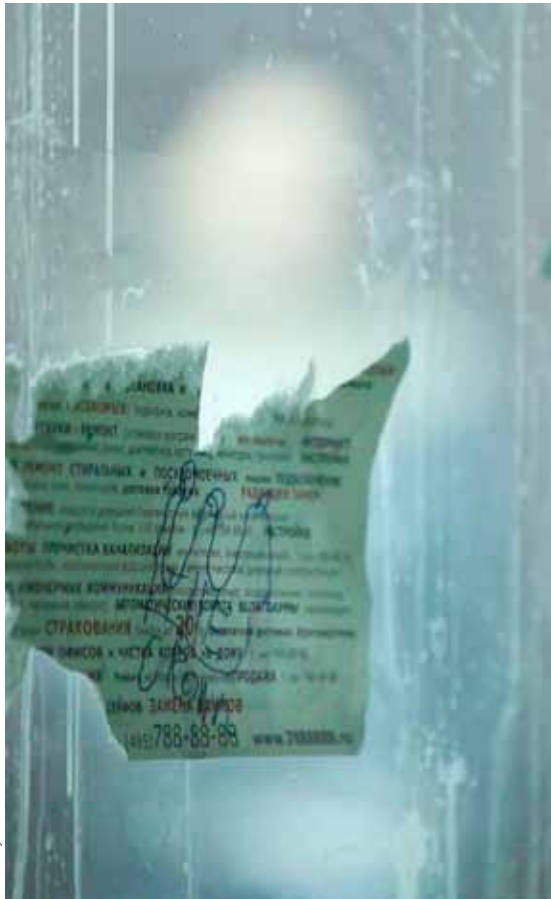
Работа состоит из двух частей, показывающихся параллельно. На одном экране — закольцованное повествование из фрагментов художественных фильмов. На другом — видеоряд, снятый автором в Москве. Включать с любого места. Не синхронизировать. Звуковой фон — ссоры людей, скрежет тормозов машин, крики...»

Елена Горбачева

Elena Gorbacheva The Blind

Tribute to Sergey Eisenstein's project "Glass House"

Russia, 2012
3', video, loop



Courtesy of the artist



"We are surrounded by hundreds of people, thousands of situations. Living in a megapolis we are overloaded by information, including the visual one. There are people everywhere, people around us... Everything is moving and rumbling... Therefore one's sight gets dull and deformed — the brain blocks and "erases" the details about the surrounding people. The more glass walls we have around us, the less we see. We become less sentient in our relation to others. The whole world around is not "in focus". And that which seems really important, is sometimes only a deceiving illusion.

The work consists of 2 parts, showed at the same time. On one screen there is a loop of the fragments of motion pictures. On the other — video, filmed by the author in Moscow. It can be watched from any place and should not be synchronised. The sound background consists of people's quarrels, screeching of brakes, cries..."

Elena Gorbacheva

Проекты

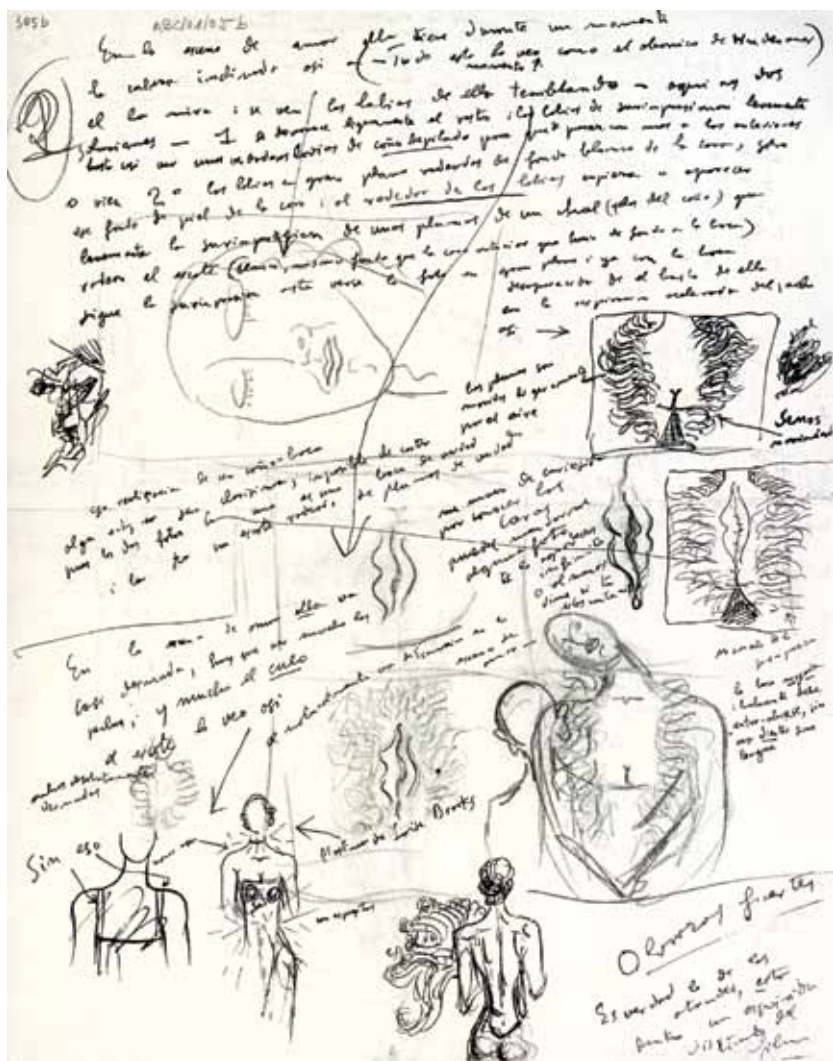
Projects

Тактильный кинематограф
Tactile Cinema

Константин Сёмин (по рисункам Сальвадора Дали) «Андалузский пес» Сальвадора Дали

Россия, 2012

7'20", закольцованная видеопроекция, ч/б, звук



© Сальвадор Дали, VEGAP, PAO, 2012.

Несмотря на то, что во время съемок «Андалузского пса» Дали буквально забрасывал Бунюэля письмами с предложениями новаторских приемов его создания и показа, лишь немногие из них нашли отражение в получившемся фильме. Кроме того, Бунюэль старался как мог приуменьшить вклад своего соавтора в процесс работы над картиной. В надежде восполнить пробелы и реализовать принадлежащую Дали идею «тактильного кинематографа» Константин Сёмин создал авторский ремейк произведения.

«Я много думаю о тактильном кинематографе, это было бы несложно и просто фантастично, если бы нам удалось сделать что-либо подобное в нашем фильме в качестве простой иллюстрации. Зрители кладут руки на стол, на котором появляются разнообразные предметы,

следуя логике фильма. На экране герой гладит муфту, муфта появляется на столе и т.д., это будут эффекты абсолютно сюрреалистичные и душещипательные. Персонаж дотрагивается до трупа, а на столе пальцы погружаются в какой-нибудь порошок, если бы мы могли использовать шесть-семь хорошо отобранных синхронизаций...

Нам следует подумать об этом, по крайней мере на будущее, если мы не можем осуществить это сейчас. Публика будет трепетать».

Из письма Сальвадора Дали Луису Бунюэлю.

Цит. по: Гибсон Я. Безумная жизнь Сальвадора Дали / Я. Гибсон; Пер. с англ. Н. Рыбальченко, Т. Михайлова. — М.: Арт-Родник, 1998.

Konstantin Semin (upon the sketches by Salvador Dali) “Un chien andalou” by Salvador Dali

Russia, 2012

7'20", video, loop, b/w, sound

Courtesy of the artist



Courtesy of the artist



© Сальвадор Дали, VEGAP, PAO, 2012.

Although Dali literally bombarded Bunuel with his letters containing innovative methods concerning the creation and presentation of their film “Un chien andalou”, only few of his suggestions found their way into the movie. In addition, Bunuel did his best to lessen the contribution of his co-author into the process of creating the film. Hoping to fill the vacuum and accomplish Dali’s idea of “tactile cinema”, Konstantin Semin made an author’s remake of this work.

“I think a lot about the tactile cinema. It would be simple and really fantastic if we could do something like that in our film as a plain illustration. The spectators put their hands on the table, where different objects appear, following the logic of the film. The hero

caresses a muff on a screen and the muff appears on the table etc., these ones would be absolutely surrealistic and heart-piercing effects. The character touches the corpse and the hands on the table are immersing in some sort of the powder; and if we could use 6 or 7 well selected synchronizations...

We should think about it, at least for the future, if we can’t put it into practice right now. The audience will tremble”

From the letter of Salvador Dali to Luis Bunuel.
Cit. Ian Gibson. The Shameful life of Salvador Dali.
W.W. Norton, 1987.

ВАЛИ ЭКСПОРТ

Кино: постучи и прикоснись (Кино прикосновения)

Австрия, 1968

1'11", видеодокументация перформанса



VALIE EXPORT: Tapp und Tastkino, München, Karlsplatz (Stachus), 14. November 1968

«В работе «Кино: постучи и прикоснись», которую я сняла в 1968 году, я исследовала женскую грудь как центральную тему киноиндустрии. Это фильм, снятый на улице, живой и подвижный, первый по-настоящему женский фильм. Показ, как обычно, происходит в темноте. Только кинотеатр стал меньше, он вмещает лишь две руки. Чтобы увидеть фильм, а в данном случае — ощутить и потрогать его, «зрителю» приходится засунуть обе руки во входное отверстие кинотеатра. Таким образом, занавес, который первоначально был поднят только для глаз, поднимается окончательно».

ВАЛИ ЭКСПОРТ

VALIE EXPORT

Tapp und Tast Kino (Touch Cinema)

Austria, 1968

1'11", performance videodocumentation



VALIE EXPORT: Tapp und Tastkino, München, Karlsplatz (Stachus), 14. November 1968

"In Tapp und Tast Kino (Touch Cinema), which I made in 1968, I examined the breasts as a central theme within the film industry. The Tapp und Tast film is a street film, a mobile film and the first real women's film. The performance takes place as usual, in the dark. Only the movie theatre has become somewhat smaller, there is room in it only for two hands. In order, to see the film, which means in this case to sense and feel it, the "viewer" must put both hands through the entranceway to the theatre. Thus the curtains which previously had been drawn up only for the eyes is also finally raised for the hands".

VALIE EXPORT

ТОТАРТ

Наталья Абалакова и Анатолий Жигалов

Полотеры

СССР, 1984

1'34", видеодokumentация перформанса, фильм 16 мм

Комната в квартире художников. Мужское и женское тело, дверной глазок, щетки для натирки пола.

Камера: Игорь Алейников



Courtesy of the artists. Photo: Igor Aleynikov

Художники натирают пол в комнате, постепенно раздеваясь, как сбрасывают рубашки разгоряченные работой полотеры. Раскачивающиеся движения то сближающихся, то расходящихся мужчины и женщины ассоциируются с половым актом, тем более что зрители «подглядывают» за происходящим через дверной глазок. Ритуализация обыденного действия с одной стороны и отсылка (через намек на «порнографию») на асексуализацию тоталитарного общества, где все под запретом.

TOTART

Natalia Abalakova and Anatoly Zhigalov

Floor Polishers

USSR, 1984

1'34", performance, documentation, film 16 mm

Artists' flat. Human bodies, 2 floor-polishing brushes, a peephole for viewers

Camera — Igor Aleynikov



Courtesy of the artists. Photo: Igor Aleynikov

Artists polish the floor undressing in the process viewers looking through the peephole which makes banality of movements a peep-show (combination of “Duchamp effect”— peeping — and “estrangement effect” of peephole) and a primordial rite.

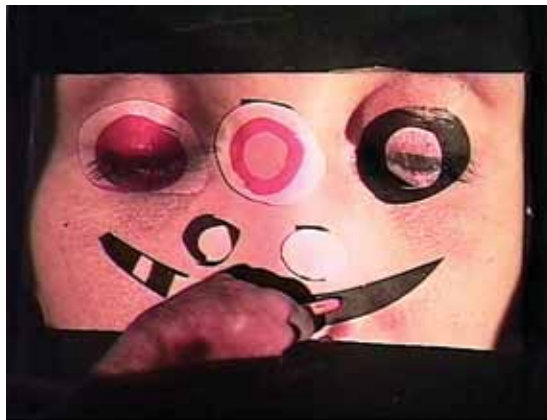
Валерий Айзенберг

Визуальные манипуляции (18, 16, 19, 13)

Россия, 2012

№18 — 15'30", №16 — 16'48", №19 — 40'26", №13 — 24'55", видеоинсталляция

На основе авторских перформансов 1995—1998 г.г.



Валерий Айзенберг. Видеоперформанс «Визуальные манипуляции18», Courtesy of the artist

«Однажды в московском троллейбусе «Б» я увидел девушку. Кожа у неё на лбу была сильно натянута. До блеска. Я подумал: если притронуться к нему бритвой, кожа с треском лопнет. Возможно, именно это наблюдение и моя реакция на него вызвали впоследствии серию перформансов под названием «Визуальные манипуляции».

Я взял подрамник и натянул на него несколько листов бумаги разного цвета. Спроектировал на полученный экран слайд и стал резать бумагу.

Экран с проекцией можно воспринимать как некое активированное «пустое место». Но в отличие от классического искусства, где чистое место (холст) надо чем-то занять, заполнить объектом, здесь задача — сохранить «пустоту». Создать только место для бесконечного количества композиционных форм.

Ничто, кроме места, не будет иметь места.

Стефан Малларме

Сколько бы я не резал бумагу, сколько бы не появлялось новых форм и, соответственно, ассоциаций, действие не достигает цели, оно лишь действие. Есть лишь попытка пересоздания. Говоря словами С. Жижека, «нарциссическое удовлетворение совершенно очевидно».

В некотором смысле «Визуальные манипуляции» — это бессознательное действие, потому что основано на воспоминании, а по З. Фрейду память и сознание — взаимоисключающие.

В проекте изучается творческий процесс, в смысле его спонтанной и рутинной составляющих. В отличие от кинематографа, где экран — место иллюзии, тут экран — это объект, на котором происходят реальные события».

Валерий Айзенберг

Valeriy Ayzenberg

Visual manipulations (18, 16, 19, 13)

Russia, 2012

№18 — 15'30", №16 — 16'48", №19 — 40'26", №13 — 24'55", video installation

Source: artist's performances of 1995—1998

Valeriy Ayzenberg, Video performance Visual Manipulations 18. Courtesy of the artist



"Once I saw a girl in the Moscow "B" trolleybus. The skin on her forehead was so tightly drawn it almost crackled. I thought if it was touched with a razor, this skin would burst with a snap. It was probably this observation and my own reaction to it that later caused a series of performances named the Visual Manipulations.

I took a canvas stretcher and fixed a few sheets of paper in various colours over it. I projected a slide on this improvised screen and began cutting the paper.

The projecting screen can be perceived as a kind of activated "empty space". But unlike classical art, where you have to fill the blank space (the canvas) with something, the object here is to preserve this emptiness. To only create a place for a limitless supply of composition forms.

No matter how much paper I cut, how many new forms and accordingly, new associations appear, the action doesn't reach its objective, it is just action. This is only an attempt to re-create. To quote Žižek, "the narcissistic satisfaction is quite evident".

In a sense the Visual Manipulations is an unconscious action, because it is based on a memory, and according to Freud memory and the conscious self are mutually exclusive.

This project explores the creative process — meaning its spontaneous and routine components. Unlike cinema where the screen is a place of illusion, here the screen is an object where real events happen".

Valeriy Ayzenberg

Nothing will take place, but place.

Stephane Mallarme

Екатерина Павлова i am a fish

Россия, 2011—2012

6'9", двухканальное цифровое видео, цвет, без звука



Courtesy of the artist

Работа представляет собой видеодокументацию перформанса, проведенного художником в Москве и в Бангкоке, где Екатерина Павлова путешествовала, надев на себя голову «рыбы», метафорически воплощая переживание себя как безгласного существа в чуждой для себя среде.

«Важной частью моего перформанса является физическое расширение моего тела («рыбья голова») как опыт осмысления «себя» как «другого». Бангкок или Москва, меняя свое территориальное положение, я расширяла границы поиска среды, коммуникаций, изменения

чувствительности людей, их реакций. Своим образом я пыталась изменить обыденную визуальную реальность зрителя, который и сам был включен в эту расширенную реальность, ибо он видел меня».

Екатерина Павлова

Ekaterina Pavlova

i am a fish

Russia, 2011—2012

6'9", two-channel digital video, colour, silent



Courtesy of the artist

This work is a videodocumentation of a performance, realized by the artist in Moscow and Bangkok, where Ekaterina Pavlova travelled, having put the head of the fish on. It is a metaphorical embodiment of her own experience as a voiceless being in the strange environ.

"The physical expansion of my body (fish's head) is an important part of my performance. It's an experience of understanding "yourself" like an "other". Bangkok or Moscow, when I change my horizontal position, I extend bounda-

ries in search of environment, communications, changing people's sensibilities, their reactions. With my image I was trying to change the spectator's visual reality — he was included in this expanded reality, because he saw me".

Ekaterina Pavlova

Проекты

Projects

Машиновидение
Machine vision



Вуди и Штейна Васюлки

Подборка видео из проекта «Машиновидение»

США, 1975—1980

Видео



Проект «Видение машины» (1975—) появился на свет из исследований Штейны в области восприятия, начатых в 1975 году и продолжающихся до сих пор. В видеокассетах и инсталляциях, входящих в корпус проекта, Штейна разделяет точку зрения с органической перспективы и с человеческой интенциональности. Чтобы достичь этого, она конструирует механические устройства, дополненные оптическими инструментами, контролирующими камеру. С помощью замкнутых систем видеообслуживания эти элементы усложняют нормальный процесс понимания видимого мира.

Центральным произведением в проекте «Видение машины» является «Всевидение». Две видеокамеры установлены на поперечных перекладинах, в свою очередь, находящихся на моторизованном поворотном столе. Во «Всевидение I» входят два полушария, на которые указывают камеры. Во второй версии («Всевидение II», 1978) камеры сканируют поверхность зеркальной сферы на центральной оси перекладины. Видеосигнал направлен на 2 или больше мониторов, стоящих далеко от вертушки. Так как камеры двигаются по периметру в 360 градусов, на мониторах постоянно появляются зрители с периферии. Одна из камер снимает их, неважно, где именно в комнате они находятся.

Во «Всевидении II» четыре монитора помещены под вертушкой. В результате зрителям даётся общее представление о всех компонентах работы. Хотя «Всевидение» выставлялось в нескольких галереях, Штейна старается разнообразить опции показа. Иногда «Всевидение» де-

монстрируется в визуально сложном окружении — например, в обставленной комнате, городском пейзаже или в мастерской Васюлок. Когда инсталляция представлена в галереях или музеях, Штейна добавляет специально созданные для этой цели мозаики Вуди.

Хотя инсталляции составляют большую часть корпуса проекта, на многих кассетах, записанных с 1975 по 1977 г. (собранных вместе в «Орбитальной одержимости», 1977), Штейна использует камеры, контролируемые моторизованными приборами. Таким образом она формирует настоящий лексикон формального словаря замкнутых систем видеообслуживания.

В «Городских происшествиях» (1980) представлены маленькие приборы, оборудованные моторизованными элементами, зеркалами и объективами. В «Летней соли» (1982) Штейна физически манипулировала своего рода оптическим протезом, присоединенным к объективу камеры. На других видеокассетах и инсталляциях, завершённых с 1980-х гг. («Запад» (1983), «Птолемей» (1990) и "Borealis" (1993) Васюлки тоже использовали моторизованные и оптические приспособления, но эти работы не принадлежат строго к проекту «Видение машины».

Венсан Бонен © 2001 FDL

Woody and Steina Vasulka Works from the Machine Vision project

USA, 1975—1980
Video



Steina Vasulka, *Machine Vision*, 1975, Courtesy of The Vasulkas archive

The Machine Vision (1975—) corpus was born out of research into perception begun by Steina in 1975 and pursued ever since. In the videotapes and installations of this corpus, Steina dissociates point of view from an organic perspective and from human intentionality. To do so, she allows a series of kinetic devices supported by optical tools to control the camera. With help from closed-circuit video, these elements render the normal process of understanding the visible world more complex.

Allvision is the pivotal piece in the *Machine Vision* corpus. Two video cameras are placed at the ends of a crossbar set on a motorized turntable. *Allvision I* includes two hemispheres that the cameras point toward. In the second version (*Allvision II*, 1978), the cameras sweep over the surface of a mirror sphere in the bar's central axis. The video signal is diverted toward two or more monitors far from the turntable. Because the cameras move around a 360-degree perimeter, spectators on the periphery appear constantly on the monitors. One of the cameras captures their image no matter where they are in the room.

In one version of *Allvision II*, four monitors are placed under the turntable. As a result, spectators have an overall view of every component in the work. Though *Allvision* has

been featured in several gallery exhibitions, Steina tries to vary the settings showcasing the work. At times, *Allvision* is set up in visually complex environments, such as a decorated room, an urban landscape or the Vasulkas' workshop. When the installation is presented in galleries or museums, Steina adds mosaics created by Woody especially for this purpose.

Although installations made up a large part of this corpus, in many tapes made between 1975 and 1977 (compiled in *Orbital Obsessions*, 1977), Steina used cameras controlled by motorized devices, and she built up a veritable lexicon of the formal vocabulary of closed-circuit video.

Urban Episodes (1980) featured small devices equipped with motorized elements, mirrors and lenses. In *Summer Salt* (1982), Steina physically manipulated a sort of optical prosthesis attached to the camera's lens. In other videotapes and installations completed since the 1980s, *The West* (1983), *Ptolemy* (1990) and *Borealis* (1993), the Vasulkas used motorized and optical devices, but these works do not strictly belong to the *Machine Vision* corpus.

Vincent Bonin © 2001 FDL

Кен Джейкобс День жжёт

США, 2009

8', цвет, без звука

Компьютерная техническая помощь — Эрик Нельсон



Courtesy of the artist

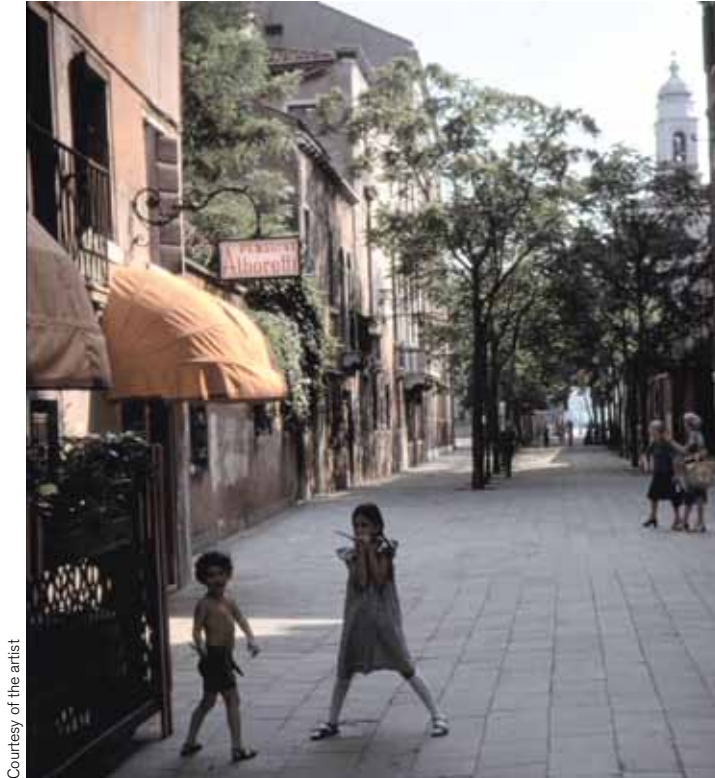
Кинозвезда Фло, задумчивая молодая девушка Ниси и Аза, достаточно взрослая, чтобы идти вместе со всеми, но все еще ожидающая, что ее будут возить в коляске. Если в Риме ясный день, то шутки с солнцем плохи. Но, говорят, самый прекрасный день — это когда ничего не произошло.

Ken Jacobs The Day Was a Scorcher

USA, 2009

8', color; silent

Computer technical assistance — Erik Nelson



Courtesy of the artist



Movie-star Flo, Nisi the thoughtful young girl, and Aza old enough to trudge with the rest of us but still expecting to be pushed around on wheels. The sun doesn't kid around when it's a sunny day in Rome. But it's a perfect day, when — as said — nothing happens.

ВАЛИ ЭКСПОРТ МЕТАНОЙЯ

Австрия, 2011

Видео, закольцованная проекция



VALIE EXPORT: Aus der Mappe der Hundigkeit, 1968 © VALIE EXPORT

ВАЛИ ЭКСПОРТ составила эту подборку из обширного собрания собственных работ, включающего экспериментальные киноработы, структурные фильмы, видеодокументацию перформансов и боди-перформансов, видеопэмы с 1968 по 2010 год.

Коллекция видео задумана как самостоятельное произведение искусства и содержит наиболее важные видео- и киноработы художницы.

VALIE EXPORT METANOIA

Austria, 2011
Video, loop

VALIE EXPORT: Body Tape, 1970 © VALIE EXPORT



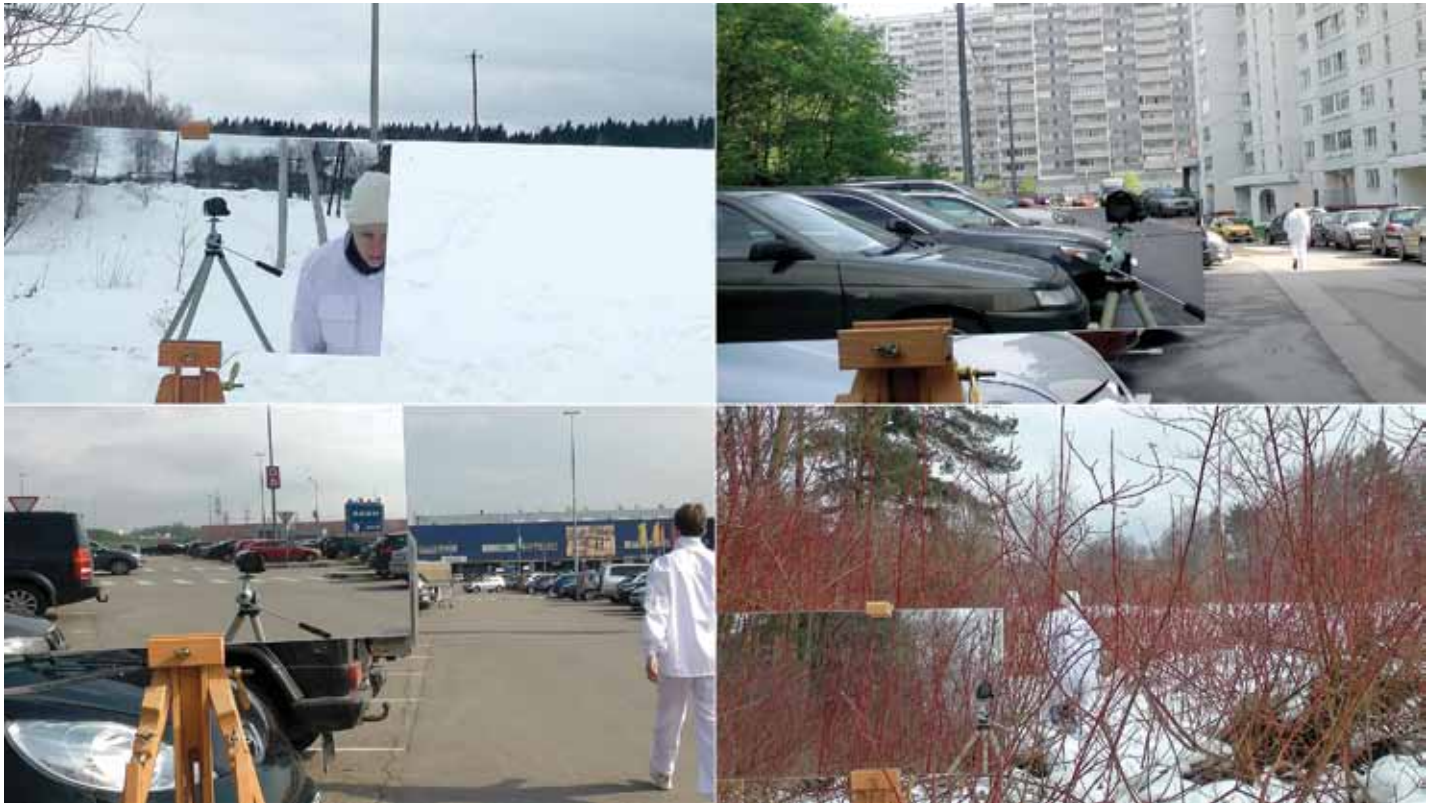
VALIE EXPORT composed this collection from her comprehensive body of work herself, including avantgarde films, structural movies, performance videos, video poems as well as video body actions and experimental films from 1968—2010.

This collection represents an independent piece of art of the most important work in video and film of media artist VALIE EXPORT.

Александра Кузнецова Три цвета. Белый? Три цвета. Серый? Три цвета. Красный?

Россия, 2012

5', перформанс. Видеодокументация, объекты



Courtesy of the artist

«Человек всегда имеет возможность выбирать способ взаимодействия с внешним миром и как стратегию всей жизни, и как поведение в повседневных жизненных обстоятельствах. Ломиться или идти проторенной дорогой, продирается через препятствия или обходить их... Так или иначе, «проходя» по жизни, человек обречен на изменения. Эта работа о разных способах взаимодействия человека с миром. Формальная сторона работы повторяет работу немецкого художника Эдмунда Куппе-

ла (Edmund Kuppel) «Вокруг света за 4 минуты» (1975). Однако в данном случае этот прием помогает рассказать историю не столько об условности времени и пространства, сколько о вечном возвращении».

Александра Кузнецова

Alexandra Kuznetsova Three colours. White? Three colours. Grey? Three colours. Red?

Russia, 2012

5', performance. Video documentation, objects



Courtesy of the artist

"The man always has an opportunity to choose his way of interaction with the world outside: both as a general life strategy and as a behaviour in everyday circumstances. He can choose what to do: to break strait through or follow the trodden path; to scramble through the obstacles or pass over them... One way or another, the man is weirded to the changes. This is the work about different modalities of interaction between the

man and the world. The formal side of the project repeats the work "Around the world in 4 minutes" (1975) by Edmund Kuppe".

Alexandra Kuznetsova

Дина Караман Бремя

Россия, 2012

13', двухканальная видеозвуковая инсталляция



Courtesy of the artist

Тёмный плотный ландшафт внутренней природы человека невозможно полностью высветить или обозначить. В поиске средств транслировать чувственное, бесконечно подвергаемое сомнениям и рефлексии, совершается попытка перевода одной из ситуаций интуитивного процесса самопознания на язык ритуальных действий — в форму обряда очищения, надламывающего хрупкую границу между внутренним и внешним.

Dina Karaman Burden

Russia, 2012

13', two-channel video, sound installation



Courtesy of the artist

The dark dense landscape of human's internal nature is impossible to fully illuminate or define. In search of means to convey the ever-doubted and ever-questioned sensual, an attempt is being made to translate one of the situations of intuitive process of self-discovery into the language of ritual actions — into the form of a purification ritual, which cracks the fragile boundary between the internal and the external.

Проекты

Projects

Интерактивный кинематограф
Interactive Cinema



Збигнев Рыбчинский

Новая книга

Польша, 1975

10'26", 35 мм, короткий фильм, SMFF Se-Ma-For, Лодзь



Courtesy of the artist

Экран разделен на девять частей. Каждая из них показывает свое пространство и свое повествование. Объединяет их образ книги, которую передают из рук в руки во всех частях и эпизодах. Все истории в этой работе рассказываются параллельно, как будто в реальном времени, однако по ходу повествования между ними возникает множество связей и пересечений.

Zbigniew Rybczynski

Nowa Książka (New Book)

Poland, 1975

10'26", 35mm short film, SMFF Se-Ma-For Lodz



Courtesy of the artist

The screen is divided into nine different squares. Each representing one place. The uniting element of all the actions is a book passed from one hand to the other. All stories run parallel, as if in realtime, yet linked in a linear way at the same time through the narrative of the action.

Крис Хейлс

Персональный кинотеатр с сенсорным экраном, показывающий 9 интерактивных фильмов

Великобритания, 1995—2001

Инсталляция на сенсорном экране



Courtesy of the artist

Эта подборка экспериментальных интерактивных фильмов создавалась автором в течение нескольких лет и представляет собой работы с «живым» действием, в которых визуальные метафоры интерактивности являются неотъемлемой частью самого киноматериала. Поскольку фильмы задумывались с точки зрения визуального подхода, сценарий в традиционном его понимании не используется. Фильмы можно выбрать на сенсорном экране с помощью меню, в котором они делятся на пять различных

категорий соответственно основным темам, рассматриваемым в каждом из них: пейзаж, навигация в пространстве, документальный фильм, мультиэкранный фильм, комедия-вымысел.

Chris Hales
One-Person Touchscreen Cinema
Showing 9 Interactive Movies

UK, 1995—2001
Touchscreen installation

Courtesy of the artist



The installation contains a collection of experimental interactive movies made by the artist during several years, they are characterized by being live-action works in which the visual metaphors for interaction are inherent in the filmic material, rather than being added on as graphic icons or complicated interface systems. The means that the movies do not stray too far from recognizable modes of filmmaking, nor do they deconstruct or reinvent definitions of the

word "film": the innovation is in the interaction and the type and structure of the story. The films can be selected on the touch screen from a menu which divides the works into different categories — seven of the films were specifically created for the tactility of the touchscreen, the remainder investigate multiscreen representation.

Перри Бард

Человек с киноаппаратом: глобальный ремейк

С 1999 года

Документация проекта, закольцованная видеопроекция



Courtesy of the artist

«Человек с киноаппаратом: глобальный ремейк» — совместный проект, снимаемый по всему миру людьми, которым предложили записывать ролики-сюжеты, интерпретирующие оригинальный сценарий вертовской картины «Человек с киноаппаратом», и загружать их на <http://dziga.perrybard.net>, где программное обеспечение, разработанное специально для этого проекта, архивирует, перераспределяет и проигрывает в непрерывном режиме («стримлайн») полученные эпизоды в качестве фильма. Поскольку люди могут загрузить тот же кадр несколько раз, возможны бесконечные версии фильма. Эти кадры становятся частью общемирового монтажа, новые вариации фильма ежедневно передаются на сайт.

Данная работа пытается выявить возможности Интернета для глобального сотрудничества, поощряя соучастие представителей разных культур, а также разрабатывая программное обеспечение, которое могло бы принимать информацию из многочисленных источников, начиная от мобильных телефонов и заканчивая скрин-

шотами. Для того чтобы гарантировать, что загруженные кадры/киновариации не придут из обычных мест, 12 корреспондентов из незападных стран были привлечены для организации проекта в тех частях мира, где они находятся.

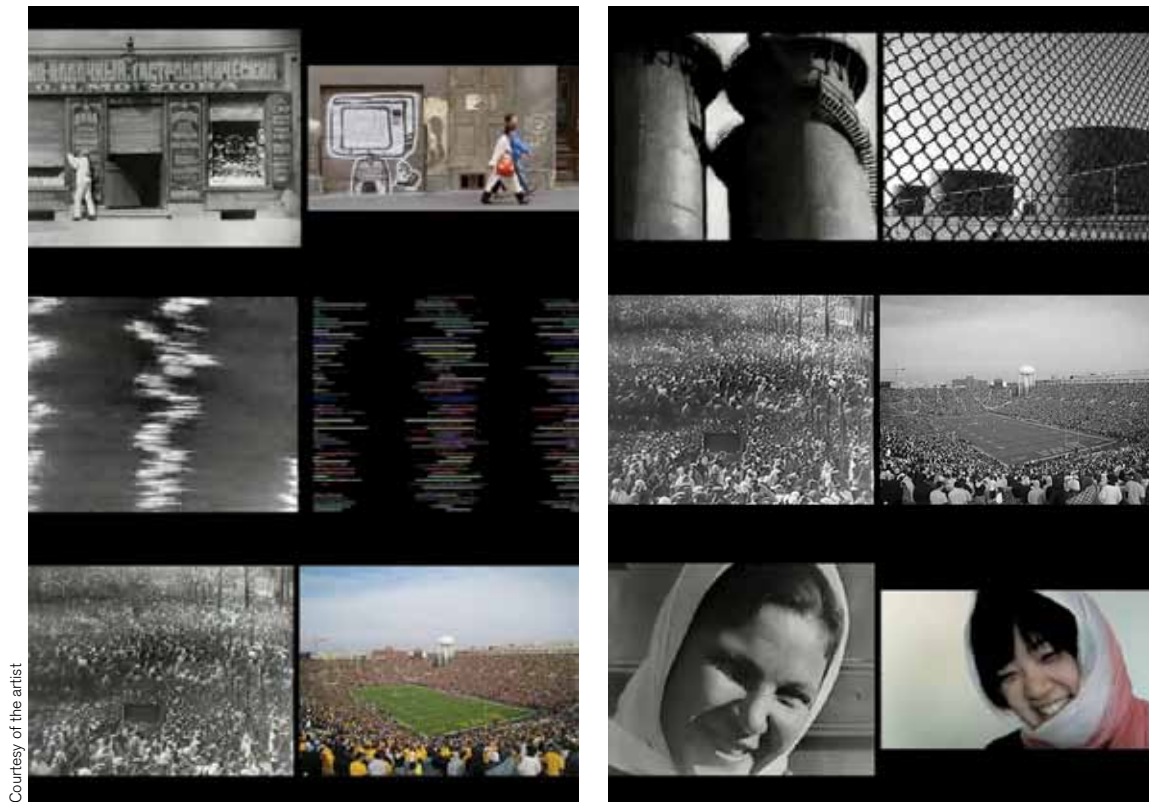
«Человек с киноаппаратом» был выбран потому, что основной целью Вертова было запечатление повседневности. Сам фильм представляет собой базу данных, состоящую из кадров, снятых в течение дня, от восхода до заката. Каждый такой день синтезируется из кадров, полученных из трёх разных городов, и чередуется с фрагментами второй истории, которая представляет собой дневник жизни кинооператора. Редактура осуществляется исключительно нелинейным образом, с использованием самых современных и изощрённых методов видеомонтажа. Таким образом, на основе новой версии с созданием базы данных, эксперимент Вертова шагает прямо в 21-ый век, поднимая при этом важные вопросы о медиа-производстве в эпоху youtube.

Perry Bard

Man With a Movie Camera: The Global Remake

From 1999

Project documentation, video, loop



Man With a Movie Camera: The Global Remake is a participatory video shot by people around the world who are invited to record images interpreting the original script of Vertov's *Man With A Movie Camera*, upload them to <http://dziga.perrybard.net> where software developed specifically for this project archives, sequences and streams the submissions as a film. As people can upload the same shot more than once infinite versions of the film are possible. Uploads become part of a world- wide montage, a new film streams daily on the website.

The work explores the capabilities of the internet to achieve global collaboration by encouraging culturally diverse participation and by developing software which accepts input from many sources from mobile phone to screen-grab. To ensure that uploads would not be from the usual places twelve non-western foreign correspondents were com-

missioned whose role is to organize the upload of shots in their parts of the world.

Man With A Movie Camera was selected because of Vertov's intentions to document daily activities. The film itself is a database of shots structured around a day from sunrise to sunset. That day is synthesized using footage from three different cities and interrupted by a second narrative which is the diary in the life of a camera- man (a worker). It is edited in anything but a linear fashion using techniques as sophisticated as today's video editing softwares. In creating the database version Vertov's experiment marches into the 21st century raising issues about media production in the age of youtube.

Марк Америка ФИЛЬМТЕКСТ

США, 2002
Инсталляция



Courtesy of the artist

«Созданный в традиции таких кинорежиссеров, как Дзига Вертов, Жан-Люк Годар, Майя Дерен и Крис Маркер, «ФИЛЬМТЕКСТ» — онлайн-версия — пытается перевести кинематографический язык в более многолинейные навигационные формы, ассоциирующиеся с появлением новых медиа жанров, таких как нет-арт, гипертекст и анимационный дизайн. Работа создана в сотрудничестве с Чедом Моссхолдером, Джоном Вегой и Джеффом Уильямсом.

Кадры, использованные в этой работе в рамках дигитально расширенного кино, были сняты в Кратере Национального парка Халеакала, в пустыне, с вершины спящего вулкана, который поднимается высоко над южной частью Тихого океана на острове Мауи (Гавайи). Съемки также проходили в австралийском буше и в динамичной урбанистической среде Токио и Гонконга. Съемка каждого видеофрагмента требовала большой исследовательской работы, далеких путешествий, технической подготовки и координации небольшой команды помощников.

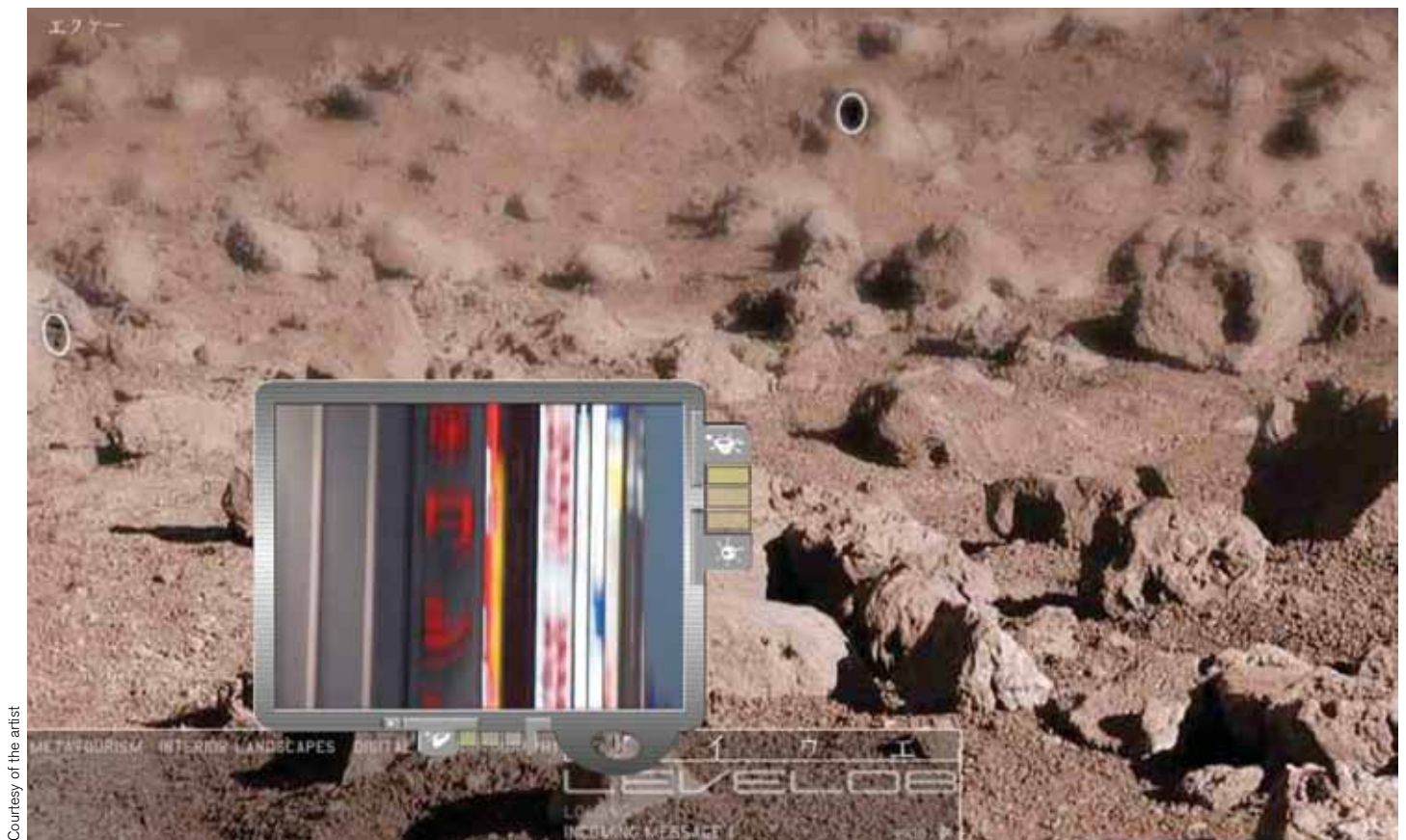
Помимо того, что в работе «ФИЛЬМТЕКСТ» использованы эксперименты с новым оборудованием для создания цифрового видео и новыми программами, более важно исследование того, что значит быть человеком в постапока-

липтической медиасреде. Заимствуя у поп-культуры такие жанры, как научная фантастика, киберпанк и интерактивные игровые среды, работа строится на идее «язык — это вирус» (Уильям Берроуз) и исследует природу компьютера, биологического и медиавирусом с помощью соединения абстрактных экспрессионистических семантических образов с «закольцованным» аудио и различными зашифрованными текстами, внедренными в дизайн интерфейса. Работа приглашает интерактивного участника проложить свой путь сквозь обтекающее его игровое пространство, где «переход на следующий уровень» никогда не гарантирует ничего, кроме возможности произвести новые версии той самой работы, сквозь которую вы пробираетесь. В этом отношении «ФИЛЬМТЕКСТ» — философское исследование, играющее с анимированной интернет-средой и ее предполагаемым освободительным потенциалом, чтобы помочь нам освободиться от неких пут материальной реальности».

Марк Америка

Mark Amerika FILMTEXT

USA, 2002
Installation



Courtesy of the artist

"Created in the tradition of filmmakers such as Dziga Vertov, Jean-Luc Godard, Maya Deren, and Chris Marker, the online version of FILMTEXT attempts to translate cinematic language into more multi-linear navigational forms associated with emergent new media genres such as net art, hypertext, and motion graphic pictures. The work was created in collaboration with Chad Mossholder, John Vega, and Jeff Williams.

The manipulated images used in this work of digitally expanded cinema were shot on location at the Haleakala Crater, a vast desert landscape atop a dormant volcano that reigns high above the South Pacific on the island of Maui. Other significant video location shoots took place in the Australian Outback as well as in the dynamic urban zones of Tokyo, Japan, and Hong Kong, PRC. Each of the video shoots required extensive research, travel, technical training, and coordinating a small crew of assistants.

Besides experimenting with recently released digital video hardware and software technology, FILMTEXT is more importantly a fictional investigation of what it means to be human in a post-apocalyptic

media environment. Borrowing from pop culture genres such as science fiction, cyberpunk, and interactive game environments, the work concerns itself with the idea that "language is a virus" (William Burroughs) and investigates the nature of computer, biological, and media viruses via an abstract expressionistic interplay between the semantic imagery, the audio loops, and the various cryptic texts embedded in the design interface. The work invites the interactive-participant to navigate their way through an ambient game space where "going to the next level" never guarantees anything except the opportunity to produce new versions of the work you are navigating your way through. In this regard, FILMTEXT is a philosophical investigation that plays with the animated Internet environment and its supposedly liberating potential to help free us from some of the encumbrances of material reality".

Mark Amerika

Ольга Киселева CrossWorlds: от теории корректирующих кодов до политической манипуляции

Россия, 2008

В сотрудничестве с Сильвеном Рейналем

Интерактивная инсталляция, семаноды, двумерные электронные тэги.

Документация проекта: 3 цветных отпечатка, 120x120 мм



Courtesy of the artist

«CrossWorlds» представляет собой набор интерактивных и самогенерируемых электронных тэгов. Компьютерная программа с равными промежутками времени соединяется с Интернет-сервером Wall Street, находит там информацию о курсе индекса Dow Jones и генерирует электронные тэги, которые кодируют выборку политических сообщений (лозунгов) в зависимости от курса этого биржевого показателя. Эти лозунги почерпнуты из советской и американской пропаганды времен холодной войны. Если показатель Dow Jones поднимается, алгоритм генерирует американские лозунги; если же биржевой показатель опускается, на экране генерируются сообщения, основанные на советских лозунгах.

Эта инсталляция создавалась в рамках фестиваля "Transmediale", который в 2008 году проходил под девизом "Conspire": скрытые намерения, скрытые сообщения, скрытые вещи и др. Инсталляция была установлена в НКВ в Берлине (Das Haus der Kulturen der Welt — Дом мировых культур).

Попав сюда впервые, четко ощущаешь атмосферу советских дворцов культуры 70-х годов (в те годы школьница и комсомолка Ольга Киселёва посещала подобный дом культуры и брала там уроки игры на фортепьяно и классической хореографии). Несмотря на это, НКВ не является восточно-германским продуктом. Это знаменитое здание подарили Берлину американцы в 50-х годах в знак дружбы, «пометив» тем самым свою территорию. Так, в стенах здания были выгравированы — в переносном смысле — лозунги американской пропаганды, свидетельствующие об абсолютном превосходстве Соединённых Штатов во всех областях. Что самое интересное, это здание один в один напоминает постройки, которые в то же самое время создавались Советским Союзом с другой стороны Берлинской стены. Этот факт показался нам удивительным. Он подвёл нас к сравнительному изучению «сходства» культур обоих блоков той эпохи.

Olga Kisseleva

CrossWorlds: From a Theory of Corrective Codes to Political Manipulation

Russia, 2008

Together with Sylvain Raynal

Interactive installation, semacodes, 2D e-tags

Project documentation, 3 color prints, 120x120 mm



Courtesy of the artist

CrossWorlds is a set of interactive and self-generating electronic tags. A computer program connects, with equal periodic intervals, to the Internet server Wall Street, finds there information about the Dow Jones indices and generates e-tags that encode a choice of political messages (slogans) depending on the Dow Jones index values. The slogans are taken from Soviet and American propaganda of the Cold War era. When the indices rise, the algorithm generates American slogans, when they drop the screen shows messages based on Soviet slogans.

This installation was created for the "Transmediale" festival that in 2008 ran under the motto "Conspire": Hidden Intentions, Hidden Messages, Hidden Objects, etc. It was set at The House of World Cultures (Das Haus der Kulturen der Welt, HKW) in Berlin.

Having found yourself at HKW for the first time, you get a clear feeling of an atmosphere that was prevalent in Soviet "Palaces of Culture" in the 1970s

(Olga Kiseleva, a school student and a member of Komsomol (The Communist Union of Youth) at the time, attended piano and classical choreography lessons at just such a place). Yet, HKW is not a product of Eastern Germany. This famous building had been donated — as a token of friendship — to Berlin by Americans in the 1950s, who in this way "marked" the city territory as their own. Thus, the building walls themselves were, so to speak, embedded with slogans of American propaganda and gave evidence to the absolute superiority of USA in all fields. What is interesting, though, is that HKW building is very much alike the buildings that were being constructed by the Soviet Union at the same time on the other side of Berlin wall. We found this fact very intriguing and it led us to an idea of comparative analysis of the cultural similarity of the two political blocks in that epoch.

Борис Дебакер

Зонд

Бельгия, 2008

Интерактивная инсталляция, генеративное ПО, цвет, без слов

Звук и изображение: Борис Дебакер

Программное обеспечение: WWW, Себастьян Грегор

Применение сенсора: V2_Lab

Проект создан Auguste Orts Production при поддержке Flanders Audiovisual Fund



© Boris Debacker/ Auguste Orts Production and is produced with the support of the Flanders Audiovisual Fund

«Зонд (автоматическая научно-исследовательская станция) — научно-исследовательский космический корабль без персонала, созданный для передачи информации об окружающей его среде.

Кинематограф — это виртуальная капсула с проекцией на экран, который служит окном, дающим доступ к аудиовизуальному путешествию сквозь время и пространство. Как только фильм начинается, поверхность, на которую он проецируется, становится невидимой. Она превращается в волшебное окно кинокапсулы, которая вовлекает во взаимодействие все наше тело — через глаза и уши — и уносит в другое время и пространство. Киномашина трансформирует реальность, генерируя умственную активность зрителя: кинематограф — это маши-

на снов, сгущения опыта и эмоций. «Зонд» — интерактивная инсталляция, в которой центральное место занимают отношения между зрителем и экраном. Позиция зрителя в пространстве определяет создание генерируемого звука и образов, которые физически переносят зрителя в аудиовизуальное путешествие».

Борис Дебакер

Boris Debackere

Probe

Belgium, 2008

Interactive installation, generative audiovisual software, color; no language

Sound & image design: Boris Debackere

Software design: VVV, Sebastian Gregor

Sensor application: V2_Lab

Probe is an Auguste Orts Production and is produced with the support of the Flanders Audiovisual Fund



© Boris Debackere/ Auguste Orts Production and is produced with the support of the Flanders Audiovisual Fund

"Probe — noun, an unmanned exploratory spacecraft designed to transmit information about its environment.

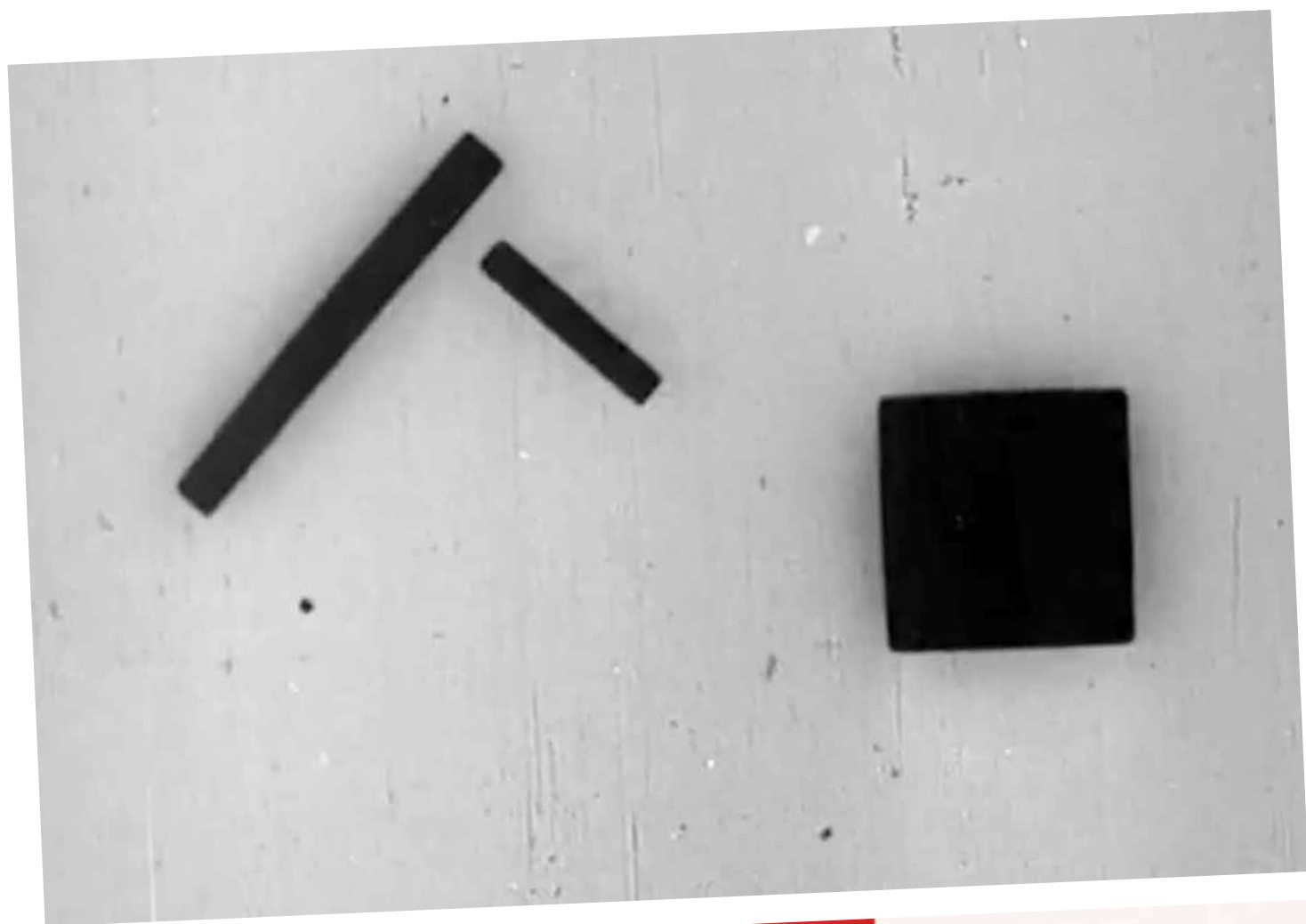
Cinema is a virtual capsule with a projection screen as a window, which gives access to an audiovisual trip through time and space. As soon as the film starts the projection surface becomes invisible. It becomes the magic window of the cinema capsule that engages the whole body through the eyes and ears, and abducts you to another time and space. The film machine transforms reality by generating mental activity in the viewer: cinema as a dream machine for condensed experiences and emotions.

Probe is an interactive installation in which the relationship between the viewer and the screen is central. The position of the viewer determines the creation of generative sound and image that physically take the viewer on an audiovisual trip".

Boris Debackere

Справочная информация

Information



Биографии участников

Константин Аджер

Константин Аджер — российский художник и музыкант, начал заниматься актуальным искусством в группе «Запасный выход», инициированной художником и педагогом Юрием Нолевым-Соболевым. Участвует в различных музыкальных и арт проектах, занимается дизайном. Сотрудничал с галереей "Escape" и позднее выступил в одноименную группу.

Марк Америка

Работы Марка Америки выставлялись в разных странах, в Денверском художественном музее, Институте современного искусства в Лондоне, Художественном центре Уолкера, на Биеннале Уитни. В 2009—2010 гг. в Центре современного искусства в Афинах (Греция) можно было увидеть полномасштабную ретроспективную выставку Америки «Нереальное время». Он является автором многочисленных книг, включая "remixthebook (Издательство университета Миннесоты, 2011 — remixthebook.com) и собрание произведений художника под названием «Мета/Дата: Цифровая поэтика» (Издательство MIT, 2007. Его последняя работа «Музей дефектной эстетики» была создана по заказу фестиваля "Abandon Normal Devices", в сотрудничестве с Лондонскими Олимпийскими играми 2012 года (glitchmuseum.com). Америка — профессор искусства и истории искусства в Университете Колорадо в Боулдере, а также старший научный сотрудник на факультете гуманитарных и общественных наук в Университете Ла Тробе.

Валерий Айзенберг

Художник, живёт в Москве, Нью-Йорке и Тель-Авиве. С 1982 года осуществил около 40 персональных выставок и участвовал в около 200 групповых. Круг его творческих интересов включает — живопись, инсталляцию, фотографию, перформанс, видео, аудио, тексты. В последнее время занимается видео, аудио и литературным творчеством. В августе 1999 г. основал Программу ESCAPE и галерею "Escape". В составе Программы выполнил 50 проектов, участвовал в спецпроектах Московских биеннале и Пражской биеннале, представлял Россию на 51-й Венецианской биеннале. В 2003 году Программа ESCAPE получила первую в России премию («Чёрный квадрат») за достижения в области современного актуального искусства. Также номинировался на премию «Соратник» (трижды), премию «Чёрный квадрат» (трижды), премию Кандинского и премию Курёхина.

Перри Бард

Художница, выросла в Квебеке и живет в Нью-Йорке. Работает индивидуально и в соавторстве над междисциплинарными проектами в публичной сфере. Ее интервенции в общественное пространство были посвящены

Participants

Konstantin Adzher

Konstantin Adzher is a Russian artist and musician, who started making contemporary art as a part of the "Emergency Exit" art group, which was initiated by artist and teacher Yuri Nolev-Sobolev. He has taken part in different musical and art projects and also creates design objects. He cooperated with the "Escape" gallery and lately became a part of the art group with the same name.

Mark Amerika

Mark Amerika's work has been exhibited internationally at venues such as the Whitney Biennial of American Art, the Denver Art Museum, the Institute of Contemporary Arts in London, and the Walker Art Center. In 2009-2010, The National Museum of Contemporary Art in Athens, Greece, hosted Amerika's comprehensive retrospective exhibition entitled UNREALTIME. He is the author of many books including remixthebook (University of Minnesota Press, 2011 — remixthebook.com) and his collection of artist writings entitled META/DATE: A Digital Poetics (The MIT Press, 2007). His latest art work, The Museum of Glitch Aesthetics, was commissioned by the Abandon Normal Devices Festival in conjunction with the London 2012 Olympics (glitchmuseum.com). Amerika is a Professor of Art and Art History at the University of Colorado at Boulder and Principal Research Fellow in the Faculty of Humanities and Social Science at La Trobe University.

Valeriy Ayzenberg

Artist, currently lives in Moscow, New York and Tel-Aviv. The range of his creative interests includes painting, installation, photography, performance, video, audio and text. Currently active as video and audio artist and writer. Since 1982 Valeriy Ayzenberg had about 40 solo and more than 200 group exhibitions. As part of the ESCAPE Programme he realized 50 projects, participated in special projects of the Moscow Biennale and Prague Biennale, represented Russia at the 51st Venice Biennale. In 2003 the ESCAPE Programme was the first in Russia to be awarded with the Black Square award for achievements in contemporary actual art. Also nominated to the Soratnik award (three times), the Black Square award (three times), the Kandinsky and Kuryokhin awards.

Perry Bard

Artist grew up in Quebec City and lives in New York. She works individually and collaboratively on interdisciplinary

projects for public space. Public interventions about the war in Iraq include a mobile truckside billboard traveling the streets of New York, magazine ads and coffee cup sleeves featuring artifacts missing from the Baghdad Museum. Her web and public space project *Man With A Movie Camera: The Global Remake* dziga.perrybard.net invites participation in a mashup of a 1929 film belonging to world cultural history. The award winning work has been named by Google one of the 106 most creative uses of the internet, is on Guggenheim Museum's Youtube Play Biennials' Top 25, won Honorary Mentions at Ars Electronica'08.

Paul Clipson

Paul Clipson is a filmmaker and experimental film artist whose work usually involves projected installation, as well as live collaborative performances utilizing sound. His works have been exhibited and performed both nationally as well as internationally. Clipson's largely improvised, in-camera-edited super-8mm films often employ multiple exposures, dissolves and macro imagery. These projections are intended to bring to light subconscious preoccupations and unexpected visual forms.

Boris Debackere

As a media artist his main interest is the possible integration of different expression forms, with an emphasis on electronic sound and image. Most recent work and research is concentrated on translating and transforming the cinema concept into other forms like Live Cinema performances and audiovisual installations. The research project 'The Cinematic Experience' (2007), lectures and publication edited with Arie Altena. Sound design for Marnix de Nijs' installations 'Run Motherfucker Run' (2004), 'Beijing Accelerator' (2006) and 'Exploded Views' (2008). Sound design for Herman Asselberghs' films 'a.m./p.m.' (2004), 'Proof of Life' (2005), 'Capsular' (2006), 'Futur Antérieur' (2007) and 'Altogether' (2008).

Salvador Dali

Spanish Catalan painter, draughtsman, illustrator, sculptor, writer and film maker. One of the most prolific artists of the 20th century, his fantastic imagery and flamboyant personality also made him one of the best known. His most significant artistic contribution, however, was through his association with Surrealism.

Marcel Duchamp

French painter, sculptor and writer. The art and ideas of Duchamp, perhaps more than those of any other 20th-century artist, have served to exemplify the range of possibilities inherent in a more conceptual approach to the art-making process. Not only is his work of historical importance—from his early experiments with Cubism to his association with Dada and Surrealism—but his conception of the ready-made decisively altered our understanding of what constitutes an object of art. Duchamp refused to accept the standards and practices of an established art system, conventions that were considered essential to attain fame and financial success: he refused to repeat himself, to develop a recognizable style or to show his work regularly. It is the more theoretical aspects implicit to both his art and life that have had the most profound impact on artists later in the century, allowing us to identify Duchamp as one of the most influential artists of the modern era.

Sergey Eisenstein

Soviet film-maker, art theorist and pedagogue. Honoured master of arts of RSFSR (1935). PhD in art criticism (1939), professor. Although he only shot 7 feature films, Eisenstein left his mark in cinema history as one of its most influential theorists and practitioners. His films "Battleship Potemkin" (1925), "Alexander Nevsky" (1938), "Ivan the Terrible" (1945-1958) are the masterpieces of the world cinema.

войне в Ираке и включали рекламу на грузовиках, перемещавшуюся по Нью-Йоркским улицам, журнальную рекламу и изображения на кофейных чашках расхищенных экспонатов Багдадского музея. Ее проект «Человек с кинокамерой: ремейк глобального масштаба», существующий одновременно в сети и в общественных пространствах dziga.perrybard.net, приглашает зрителя принять участие в коллажированном воспроизведении фильма, принадлежащего мировому культурному наследию. Эта работа была названа Гуглом одним из 106 лучших примеров творческого использования интернета, вошла в топ-25 работ Youtube Play Biennials', учрежденного музеем Гуггенхайм, и получила Почетное упоминание на фестивале Ars Electronica 2008 года.

Петер Вайбель

Председатель и директор Центра искусства и медиатехнологий (ZKM) в Карлсруэ, Германия, с 1999 года. В 1998–1999 — менеджер Новой галереи в Музее Штирии Иоаннеум в Граце, Австрия. Также был арт-директором фестиваля Ars Electronica (Линц, Австрия) с 1986 по 1996. Директор Института новых медиа, Франкфурт с 1989 по 1994. Комиссар Австрии на Венецианском биеннале с 1993 по 1999. С 1984 по 1989 — доцент видео и цифрового искусства в Центре изучения медиа при Университете штата Нью-Йорк, Буффало, США.

Штейна и Вуди Васюлка

Штейна и Вуди Васюлка были пионерами видео арта с самого зарождения этого направления в конце 1960-х. Васюлки создают работы, глубоко проникнутые звуком, в особенности уделяя внимание его взаимоотношениям с движущимися изображениями. С помощью сложных электронных инструментов изображения Васюлки смогли исследовать отношения звука и изображения под разными углами. У них есть произведения, где звуки контролируются визуальным рядом, где визуальный ряд контролируется звуками, и, наконец, такие, где всё контролируется внешним источником. В 1965 году пара переехала в США, а в 1971 была основана «Кухня», основной центр альтернативного медиа арта в Нью-Йорке. Совместные работы Васюлок выставлялись по всему свету и получили множество наград. Их можно было увидеть, среди прочего, в Центре Жоржа Помпиду в Париже, в нью-йоркской «Кухне», Художественном музее Института Карнеги в Питтсбурге, Массачусеттском Музее Актуального искусства в Норт Адамсе, на биеннале Уитни.

Елена Горбачева

Елена Горбачева — искусствовед по первому образованию. В настоящий момент — студентка Академии коммуникаций Wordshop, факультет Медиа Арт, куратор Ольга Шишко.

Сальвадор Дали

Испанский художник каталонского происхождения, иллюстратор, скульптор, писатель и режиссёр. Один из самых плодовитых художников 20 века; фантастическая образность и колоритная индивидуальность его работ сделали его и одним из самых известных мастеров XX века. Его творчество обычно связывают с сюрреализмом.

Борис Дебакер

Медиахудожник, чей главный предмет интереса — возможная интеграция различных художественных форм, электронного звука и образов. Последние его работы были посвящены исследованию трансформации кинематографа в другие формы, такие как живые кинематографические перформансы и аудиовизуальные инсталляции. Исследовательский проект «Кинематографический опыт» (2007), лекции и публикации, звуковой ряд для инсталляций Матрикса де Ниса "Run Motherfucker Run" (2004), «Пекинский ускоритель» (2006). Звук в фильмах Германа Ассельберга «До полудня/после полудня» (2004), «Доказательство жизни» (2005), «Капсульный» (2006), «Будущее предшествующее время» (2007), «Всецело» (2008).

Кен Дженкобс

Американский кинохудожник-экспериментатор, приверженец паракинематографа, отвергающего стандартные технологии мейнстрима, Кен

Джейкобс входит в список ста величайших художников двадцатого столетия, составленный Whitney Museum. Кино Кена Джейкобса раскрывается как коллаж репортажных съемок, мультфильмов и видеоарта, мюзиклов и элементов театрального представления, оно воздействует на подсознание зрителя, раскрывая особенности работы его нервной системы.

Марсель Дюшан

Французский художник, скульптор и писатель. Искусство и идеи Дюшана возможно, больше, чем какого-либо другого художника 20-го века, послужили источником всего разнообразия возможностей, заложенного в концептуальном подходе к процессу создания произведений искусства. Его произведения обладают не только исторической важностью (начиная с его ранних экспериментов с кубизмом до связи с дадаизмом и сюрреализмом). Мы можем сказать, что концепция «реди-мейд», предложенная Дюшаном, решительно изменила наше понимание того, что составляет предмет искусства. Дюшан отказывался принимать установившиеся в художественной системе стандарты и практики; он отрицал условности, которые считалось необходимым соблюдать, если художник хотел достичь славы и материального благосостояния. Наконец, он не хотел повторяться и развивать свой узнаваемый стиль или регулярно выставлять свои работы. Более теоретические аспекты, присущие его искусству и жизни, оказали наиболее глубокое влияние на художников второй половины 20 века. Это позволяет нам называть Дюшана одним из самых влиятельных художников новейшего времени.

Алексей Исеев

Основатель информационно-исследовательского центра «МедиаАртЛаб». Медиа-художник, теоретик, куратор, главный редактор серии «Взгляд с Востока. Медиа сознание/Медиакультура/Медиа технология» и «Медиа искусство в России». Автор проекта международного сетевого фестиваля "Trash-art", 1999, куратор и член жюри фестиваля арт-ресурсов в Рунете «Да-Да-Net», организатор и куратор первого в России Международного фестиваля экспериментального видео, компьютерной анимации и проективного синтеза, 1994. Москва, Петровский бульвар. Автор ряда публикаций на тему: «Медиа и видео искусство в России и на Западе», участник ряда конференций, событий и фестивалей в области видео и медиа культуры.

Дина Караман

Художник, архитектор, специалист по световому и ландшафтному дизайну, студентка Академии Коммуникаций WORDSHOP (факультет Медиа Арт). С 2009 занимается медиаискусством, ленд-артом, перформансом.

Ольга Киселева

Художник, доктор искусствоведения (Санкт-Петербургский университет, 1996), доктор нанотехнологий (Уральский государственный университет, 2006). С 2000 года Ольга Киселева преподает актуальное искусство в Сорбонне (Париж) и выпускает журнал «Plastik Art&Science Magazine» в издательстве Сорбонны. С 2007 года возглавляет отделение Искусства и Науки в Сорбонне и является членом Высшего научного комитета Сорбонны. Выставки художницы проходили, среди прочего, в Музее Современного искусства в Париже, Музее современного искусства в Хельсинки (KIASMA), Национальном центре искусства королевы Софии в Мадриде, Фонде современного искусства Картье в Париже, Центре Жоржа Помпиду в Париже, Музее Гуггенхайма в Бильбао, Художественном институте в Чикаго, Государственном центре современного искусства в Москве. Работы автора были представлены на биеннале в Дакаре (2002) и Стамбуле (2009).

Пол Клипсон

Режиссёр и художник экспериментального кино. Его работы обычно включают в себя проецируемую инсталляцию, а также совместные перформансы с использованием звука. Они выставлялись по всему миру. Фильмы Клипсона, снятые на пленку формата Super 8, состоят в значительной своей части из импровизации. Он не использует традиционный монтаж, но сразу снимает в том порядке, в котором затем фильм демонстрируется. Художник часто использует многократную экспозицию, наплывы и макросъемку. Всё

VALIE EXPORT

Prof. Dr. h.c. media and performance artist, filmmaker born in Linz, lives and works in Vienna. VALIE EXPORT is one of the most important pioneers on conceptual media art, performance and film. VALIE EXPORT takes part at the documenta 12 2007, and documenta 6, 1977, in Kassel. Her works are in international collections like Centro Pompidou, Paris, Tate Modern, London, Reine Sophia, Madrid, MOMA, New York, MOCA, Los Angeles ect.

Elena Gorbacheva

Elena Gorbacheva's first education is art critic. At the present moment she studies in the Academy of Communications Wordshop, faculty of MediaArt. The curator is Olga Shishko.

Herz Frank

Director, author or co-author of more than 60 films, and prize winner of the numerous festivals. Chairman or member of about 30 film juries Author of two books: Ptolemy's Map. A Documentary Film Maker's Sketches, Moscow, Art, 1975; republished — Art Lebedev Studio, 2009 (In German: 2006); At the Threshold, Look Back. Publications of different years, Moscow, Eisenstein Center, 2009 (In Latvian: 2011). Since 1993, lived in two cities at once, in Riga and Jerusalem, shooting creative documentary worldwide and giving master classes in various film schools. Formed his own production company Studio EFEF in Riga in 2002. Now he is doing a feature film "Without Fear".

Chris Hales

Internationally renowned specialist in exploring the 'interactive moving image', as practitioner, educator and researcher. 30 interactive films that he creates are influenced by experimental film and by video art, rather than by traditional dramatic narrative forms. His PhD "Rethinking the Interactive Movie", which developed the concept of 'movie as interface', was successfully completed in October 2006. In summer 2008 he exhibited a retrospective of most of his films in a 9-room exhibition as part of the Prague Triennale of Contemporary Art. He writes frequently about 'interactive moving image', has taught almost 100 short workshop courses on this subject in numerous institutions in Europe, and is a regular speaker at international events. Recent projects include an AHRB-funded research project in Prague to rediscover the "Kinoautomat" from 1967 — the world's first interactive movie.

Ken Jacobs

The American film artist and experimentalist, a partisan of para-cinematography, who rejects standard mainstream technology, Ken Jacobs is included by Whitney Museum in the list of 100 greatest artists of the XXth century. Ken Jacobs' films open like a collage of reportage documentary, animation and video art, musicals and elements of theatre performance. It plays on the viewer's subconscious revealing the specifics of his nervous system.

Alexey Isaev

Founder of the information and research center "MediaArtLab." Media artist, theorist, curator, editor-in-chief of the collection of articles "The View from the East. Media Consciousness / Media Culture / Media Technology" and "Media Art in Russia". The author of the international Inet festival project "Trash-art", 1999, the curator and juror of the art resources festival at RuNet "Da-Da-Net", the organizer and curator of the Russia's first international festival of experimental video, computer animation and projective synthesis, 1994. Moscow, Petrovsky Boulevard. Selected Events: International Festival ISEA-98 REVOLUTION London-Manchester (1998), "It's a better world" Secession Museum in Vienna, Austria — Art Forum Gallery in Milano, Italy (1997), European Biennale of Contemporary Art "Manifesta 1" Rotterdam, Netherlands. Video installation "Eisenstein's Pavilion" — a co-project made with Valery Podoroga (1996),

International Exhibition Project (curator — Jean Francois Taddei), France, Saint-Nazaire.

Dina Karaman

Artist, architect, specialist in lighting and landscape design, student in the Communications Academy WORDSHOP (Media art department). Since 2009 has been working in media art, land art and performance.

Olga Kisseleva

Artist, PhD in Fine Art from Saint Petersburg University in 1996, and PhD in Nano-sciences from the Ural State University in 2006. Since 2000 Olga Kisseleva teaches contemporary art in the University Pantheon-Sorbonne of Paris 1 and she is editor of Plastik Art&Science Magazine at Editions de la Sorbonne. Since 2007 she is Head of Art&Science department and a member of the High Scientific Committee of Sorbonne. The artist's exhibitions include: Modern Art Museum (Paris, France), KIASMA (Helsinki, Finland), Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia (Madrid, Spain), Dakar Biennial (2002), Istanbul Biennial (2009), La Fondation Cartier for contemporary art (Paris, France), Centre Georges Pompidou (Paris, France), Guggenheim Museum (Bilbao, Spain), Art Institute (Chicago, USA), National Centre for Contemporary Art (Moscow).

Alexandra Kuznetsova

Artist, was graduated from graphic department in the Moscow State Paedagogical University and later completed the course "Visual communications" in British Higher School of art and design. Alexandra works in the field of the graphic design. She is a member of the Russian art-directors' club (ADCR). She also holds the workshops in theory and practice of design. Since 2002 Alexandra has been participating in collective exhibitions in MMOMA, NSCA, "Dom" and others. The laureate of Extra Short Film Festival in the "animation" nomination.

Kazimir Malevich

Avant-garde painter, pedagogue, art theoretician and philosophe. In 1907 he participated for the first time in the exhibition of the Moscow Artists Association, where, apart from Malevich's works audience could see Kandinsky and others. During his trip to Paris Malevich was impressed by cubist art of Pablo Picasso. He became the member of the artistic group "The diamond knife" and headed Russian cubism. Malevich participated in "Jack of Diamonds" (1910) and "Donkey's tail" (1912) exhibitions. In 1913 Malevich created first paintings in original abstractly-geometrical style, which he called "Suprematism".

Mikhail Matyushin

One of the leading members of Russian avant-garde, the artist, composer, musician, pedagogue, art historian and theoretician. Along with Kandinsky, Tatlin and Filonov he was in charge of art school, which educated two generations of students. Since 1910-s Matyushin had been developing in his painting the idea of "expanded vision", which arised under the influence of the "fourth dimension" theory by P.D.Uspensky, mathematician and theosophe. Together with his students, Matyushin organized the "Zorved" group (from two archaic Russian words — "vzor", i.e. sight, and "vedat", i.e. know). He also was the author of futuristic opera "Victory over the Sun". Kasimir Malevich made the famous stage design for this production.

Nam June Paik

Korean-born artist Nam June Paik — a seminal figure in video art. His video sculptures, installations, performances and single-channel videos encompassed one of the most influential bodies of work in electronic media art. Merging global communications theories with an irreverent Fluxus sensibility, his work in music, performance and video explored the juncture of art, technology, and popular culture.

это делается для того, что на свет вышли подсознательные заботы и неожиданные визуальные формы.

Александра Кузнецова

Художник, окончила художественно-графический факультет Московского государственного педагогического университета и курс «Визуальные коммуникации» Британской высшей школы дизайна. Работает в сфере графического дизайна. Член Российского клуба арт-директоров (ADCR). Выступает с мастер-классами по теории и практике дизайна. С 2002 года участвует в коллективных выставках в ММСИ, ГЦСИ, Дом и др. Лауреат Фестиваля сверхкороткого фильма (ESF) в номинации «анимация».

Казимир Малевич

Художник-авангардист, педагог, теоретик искусства, философ. В 1907 состоялось его первое участие в выставке Московского товарищества художников, где кроме работ Малевича были представлены картины В.В. Кандинского и др. Во время путешествия в Париж Малевич попал под влияние кубического искусства Пабло Пикассо. Став членом группы «Алмазный нож», Малевич возглавил русское движение кубизма. Участник выставок «Бубновый валет» (1910 г.), «Ослиный хвост» (1912 г.) В 1913 году Малевич создал первые картины в специфическом абстрактно-геометрическом стиле, который он назвал «Супрематизм».

Михаил Матюшин

Один из «столпов» русского авангарда, художник, композитор, музыкант, педагог, издатель, историк и теоретик искусства, возглавлявший, наряду с Малевичем, Кандинским, Татлиным и Филоновым, собственную школу и воспитавший два поколения учеников. В живописи, начиная с середины 1910-х годов, Матюшин развивал идею «расширенного смотрения», возникшую под влиянием теории «четвертого измерения» математика-теософа П.Д. Успенского. Вместе со своими учениками он организовал группу «Зорвед» (от «вЗОР» и «ВЕДать»). Композитор футуристической оперы «Победа над Солнцем», 1910, прославившей Казимира Малевича.

Нам Джун Пайк

Родившийся в Корее художник Нам Джун Пайк считается основателем видеоарта. Его видеоскульптуры, инсталляции, перформансы и одноканальные видео составляют одно из наиболее влиятельных собрание в электронном медиаискусстве. Его работы в области музыки, перформанса и видео объединяют теории глобальной коммуникации с эстетикой «Флюксуса»; в них исследуются точки соприкосновения между искусством, технологией и популярной культурой.

Екатерина Павлова

Художник, студентка Академии коммуникаций WORDSHOP (факультет Медиа Арт). Участвовала в выставках «Толерантность» (2011, Немецкий культурный центр им. Гёте), «Картографии возможного» (2011, ЦДХ), «Из области практического знания» (2011, галерея GMG).

Ганс Рихтер

Живописец, график, авангардист, автор экспериментальных фильмов и продюсер. Первые абстрактные работы создал в 1917 г. В 1920-е он был членом берлинской группы «Ноябрь» и писал в голландский журнал «De Stijl». В 1921 он снял первый абстрактный фильм «Ритм 21», считающийся ныне классикой авангардного кино.

Збигнев Рыбчинский

Польский кинорежиссер, изучал в Варшаве живопись, затем кинематографию в Киношколе в городе Лодзь, где начал снимать экспериментальные фильмы. Первые проекты «Квадрат» и «Дай пять» (1972). Известный как «Збиг», он был участником авангардной группы "Warsztat Formy Filmowej" и сотрудничал с Se-Ma-For Studio, где и были сняты его короткометражные фильмы «Суп», «Новая книга» и «Танго». Премия «Оскар» за фильм «Танго» в 1983 году, «Эмми» за спецэффекты в «Оркестре», Golden Gate Award и другие, врученные на Electronic Cinema Festival в Токио. Среди его наград — MTV, American Video Awards, Monitor Awards и the Billboard Music Video Awards.

Константин Сёмин

Художник и фотограф, работающий в Москве и Берлине. Получив образование в Bielefeld University (Германия) и в Taylor school of Art by Temple University (США), Константин принимал участие во многих выставочных проектах в США, Европе и России, среди которых: Фотобиеннале (Москва, 2004, 2008), Мода и стиль в фотографии (Москва, 2007), Gallery OT 301 (Амстердам, 2006), Berlin Sony Centre (Берлин, 2002) и многих других. Получив известность как фотограф, начал поиск новых для себя визуальных языков и обратился к изобразительному искусству.

Пиа Тикка

PhD, режиссёр и исследователь. Автор таких фильмов, как «Дочери Еманы» (Бразилия—Финляндия, 1996), «Песчаная невеста» (Финляндия, 1998), участник нескольких международных кинопроектов. Автор «Воплощаемого кино: Simulatorium Eisensteinense» (2008). Её проект «Одержимость» (в рамках «воплощаемого кино») получил северную премию Мёбиуса за интерактивные истории. Она была соавтором интерактивного фильма-игры «Третья женщина», недавно показанного на Биеннале в Фессалониках (2009), в Академии изящных искусств Чжан (Китай, 2010) и Художественном пространстве «Галапагос» в Нью-Йорке (2011). Пиа Тикка также участвовала в исследованиях возможностей мозга aivoAALTO (2009—2014) и является членом-основателем исследовательского проекта «Воплощаемое медиа» (2009—2011) в университете Аалто (Финляндия). Её последний проект «НевроКино» соединяет практику создания фильма с методами нейровизуализации, позволяя изучить нейронную основу кинематографического воображения.

Дуэт ТОТАРТ

Наталья Абалакова и Анатолий Жигалов

Наталья Абалакова и Анатолий Жигалов занимаются творческой деятельностью с начала 1960-х. С конца 70-х начинают осуществлять совместный проект «Исследования Существа Искусства применительно к Жизни и Искусству». Участники событий АПТАРТ, одни из составителей МАНИ (Московского Архива Нового Искусства). Участники многочисленных выставок в России и за рубежом. Осуществили более 100 акций и перформансов. Много работают с различными медиа: фотография, кино (16 и 8 мм), видео. В настоящее время делают видеоперформансы и мультимедиа проекты, исследуя проблемы «художник и власть», «язык власти и власть языка» и «гендер». Живут и работают в Москве.

Герц Франк

Режиссер, автор или соавтор более 60 фильмов, лауреат несметного количества кинопризов. Кроме «Старше на 10 минут», по меньшей мере еще два его фильма — «Высший суд» (1987) и «Жили-были Семь Симеонов» (1989) — систематически фигурируют в официальных и неофициальных списках лучших доков. Академик Европейской киноакадемии, Российской академии «Ника», Евразийской академии ТВ и радио. Почетный доктор Латвийской Академии культуры. Автор книг «Карта Птолемея. Записки кинодокументалиста» (М., 1975, российское переиздание — 2009, германское — 2006) и «Оглянись у порога. Публикации разных лет» (М., 2009, латвийское издание -2011). С 1993 года живет на две страны — Латвию и Израиль, снимая фильмы по всему миру и давая мастер-классы в лучших европейских киношколах. Сейчас снимает полнометражный фильм с рабочим названием «Без страха».

Ольга Шишко

Искусствовед, куратор. Организатор международных событий, фестивалей и выставок, рассматривающих проблемы взаимодействия современной инновационной культуры и новых технологий. Куратор международного симпозиума "NewMediaLogia" (Москва, 1994), фестиваля российских арт-ресурсов «Да-Да-Net» (Москва, 1997–2000), международного фестиваля сетевого искусства "Trash-Art" (Москва, 1999–2000), международного симпозиума "Pro&Contra" (Москва, 2000) и т.д. Составитель и редактор каталогов, сборников и тематических изданий, посвященных искусству новых технологий, в том числе: "NewMediaLogia — NewMediaTopia" (Москва, 1996), "Data Trash" (Москва, 2000), "Pro&Contra" (Москва, 2000), а также первой

Paik is recognized as a visionary artist of the international avant-garde.

Ekaterina Pavlova

Artist, student in the Communications Academy WORDSHOP (Media art department). Her works were shown at the exhibitions "Tolerance" (2011 — Goethe centre, Moscow), "Cartographies of the possible" (2011 — The Central house of artists), "From the field of the practical knowledge" (2011 — GMG Gallery).

Hans Richter

Painter, graphic artist, avant-gardist, film-experimenter and producer. First abstract works in 1917. In 1920 he was a member of the November group in Berlin and contributed to the Dutch periodical "De Stijl." In 1921 he made the first abstract film, "Rhythmus 21," which today is considered a classic among avant-garde films.

Zbigniew Rybczynski

Polish filmmaker. He attended an arts high school in Warsaw and was trained as a painter. He went on to study cinematography at the Lodz Film School, where he began experimenting with the film medium. His first projects were "Kwadrat" and "Take Five" (1972). "Zbig", as he's known, was active in the avant-garde group Warsztat Formy Filmowej and he cooperated with Se-Ma-For Studios in Lodz, where his art movies were shot, including "Zupa", "Nowa ksiązka" and "Tango". The Oscar for that "Tango" film in 1983, the Emmy Award for special effects in his film "The Orchestra" Golden Gate Award and others at the Tokyo Electronic Cinema Festival. He was honored with MTV, American Video Awards, Monitor Awards и the Billboard Music Video Awards

Olga Shishko

Art expert, curator. Her research activities focus on different aspects of contemporary media art (Art on the Net, Video, Cyberculture, etc.). She has curated numerous international events, festivals, and exhibitions including: 'NewMediaLogia' Symposium (Moscow, 1994), 'Da-Da-Net' Festival (Moscow, 1997–2000), "Trash-Art" Festival (Moscow, 1999–2000), "Pro&Contra" Symposium (Moscow, 2000), etc. Editor of the catalogues, anthologies and books on contemporary media art issues published in Russia, among them: 'NewMediaLogia — NewMediaTopia' (Moscow, 1996), 'Data Trash' (Moscow, 2000), "Pro&Contra" (Moscow, 2000), and the Anthology of The Russian Media Art (1st part: "Video Art From Russia," Moscow, 2001). Director of the 'MediaForum' one of the programs of the XXX Moscow International Film Festival (MIFF). Founder and Director of the Center of Culture and Art "MediaArtLab".

Konstantin Semin

Artist and photographer, working in Moscow and Berlin. Studied in Bielefeld University (Germany) and Taylor school of Art by Temple University (USA). Konstantin participated in many exhibitional projects in USA, Europe and Russia, including Photobiennial (Moscow, 2004, 2008), Fashion and Style in Photography (Moscow, 2007), Gallery OT 301 (Amsterdam, 2006), Berlin Sony Centre (Berlin 2002). After making himself a name, Syomin began to search new visual languages and turned to the pictorial art.

Pia Tikka

PhD, filmmaker-researcher, has directed feature films Daughters of Yemanjá (Brazil-Finland 1996), Sand Bride (Finland 1998), and worked in a range of international film productions. She is the author of Enactive Cinema: Simulatorium Eisensteinense (2008). Her Enactive Cinema project Obsession (2005) has been awarded with Möbius Prix Nordic prize of interactive storytelling. She is co-author of interactive film-game Third Woman, which has been recently shown in Thessaloniki Biennale, Greece (2009), Xian Academy of Fine Arts, China (2010) and Galapagos

Art Space, NY (2011). She is affiliated in the brain research project aivoAALTO (2009-2014) and is a founding member of the research project Enactive Media (2009-2011), Aalto University Finland. Currently, her research project NeuroCine combines filmmaking practice with the methods of neuroimaging in order to study neural basis of cinematic imagination.

TOTART Duo

Natalia Abalakova and Anatoly Zhigalov

They have been working as artists since the beginning of 1960-s. From the late 1970-s have been realizing their main Project "An Enquiry into the Essence of Art as applied to Life and Art" (TOTART). Since 1985 have been presenting video performances and installations. In their latest work they move from performances to video performances which they transform then into video installations thus forging a radical gesture into cool rationalized form trying not to lose its hot substance. This hidden inner tension makes their apparent esoteric "thing-in-itself" of the work very expressive (if not aggressive) and dialogic (if not controversial). "Artist & Political Power", "Language of Power & Power of Language", "Gender" and others – those are the problems of their interest now. Live and work in Moscow.

Steina and Woody Vasulka

Steina and Woody Vasulka have been pioneers in video art ever since the emergence of the in the late 1960s. Vasulkas create work that is deeply invested in sound, specifically its relationship to moving images. Through the use of complex electronic imaging tools, Vasulkas have been able to explore the relationship of sound to image from a variety of angles; creating pieces in which the audio is controlled by the visual, the visual is controlled by the audio, or both are controlled by an outside source. The couple moved to the United States in 1965, and in 1971 founded The Kitchen, a major center for alternative media arts in New York. The couple's collaborative works have been exhibited internationally and have won many awards; works have been shown in venues such as Centre Georges Pompidou, Paris; The Kitchen, New York; Museum of Art, Carnegie Institute, Pittsburgh; The Whitney Biennial, New York; and Mass MOCA, North Adams, Massachusetts; among many others.

Peter Weibel

He is chairman and chief executive officer of the Center for Art and Media in Karlsruhe, Germany, a position he has held since 1999. From 1998 to 1999 he served as manager of the New Gallery in the Landesmuseum Joanneum in Graz, Austria. Mr. Weibel was also artistic director of Ars Electronica in Linz, Austria, from 1986 to 1996. In addition, he served as director for the Institute for New Media in Frankfurt from 1989 to 1994. He was Austria's commissioner for the Biennale in Venice from 1993 to 1999. From 1984 to 1989, Dr. Weibel was associate professor for video and digital arts at the Center for Media Study, State University of New York at Buffalo, USA.

Oleg ZAH (Ponomarev)

This artist realizes the strategy "Villager in the Art". It is aimed at the definition of the identity index of a provincial Russian artist in the context of the contemporary art practices. He participated in the NewMediaLab project and NewMediaTopia exhibition (Moscow, 1994). In 1995 he worked in the studios of the Foundation for the Contemporary Art of the Loire region (Saint-Nazaire, France). In 2008-09 Oleg was the coordinator of the International Kansk Video Festival in Krasnoyarsk. In 2011 he took part in the international video art festival VIDEHOLICA (Varna, Bulgaria).

части Антологии российского медиа искусства («Российский видеоарт», Москва, 2001). Директор «Медиа Форума» — одной из программ Московского международного кинофестиваля. Учредитель и директор Центра культуры и искусства «МедиаАртЛаб».

Крис Хейлс

Крис Хейлс экспериментирует с «интерактивным кино» в форматах инсталляции и «живого» перформанса с начала 1990-х годов и создал к сегодняшнему дню около тридцати интерактивных фильмов. Анализ реакции аудитории на многие из этих фильмов стал частью его докторской диссертации «Переосмысление интерактивного кино» (2006), основанной на практическом опыте. В 2008 году двенадцать фильмов Хейлса с их множеством различных способов интерактивности стали частью экспозиции Триеннале Современного искусства в Национальной галерее Праги, где они были экспонированы в лабиринте небольших помещений. Благодаря исследованиям Криса внимание публики было вновь привлечено к забытому было фильму «Киноавтомат» — первому в мире интерактивному фильму, который был снят еще в 1967 году.

Сергей Эйзенштейн

Советский режиссёр, теоретик искусства и педагог. Заслуженный деятель искусств РСФСР (1935). Доктор искусствоведения (1939), профессор. Сняв за свою карьеру лишь семь художественных картин, Эйзенштейн, тем не менее, вошел в историю кино как один из крупнейших его теоретиков и практиков. Фильмы «Броненосец "Потемкин"» (1925), «Александр Невский» (1938), «Иван Грозный» (1945—1958) являются шедеврами мирового кинематографа.

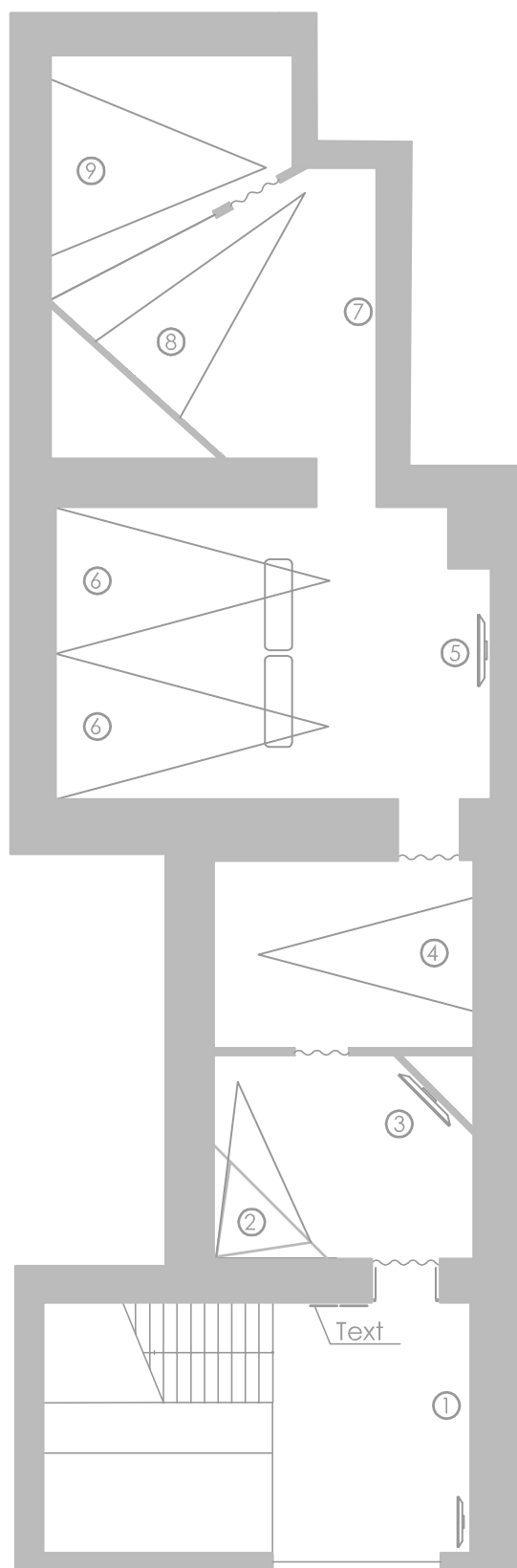
ВАЛИ ЭКСПОРТ

Профессор, доктор h.c.media, художник, работающий в жанре перформанса и режиссёр. Родилась в Линце, живёт и работает в Вене. ВАЛИ ЭКСПОРТ — одна из пионеров концептуального медиаарта, перформанса и кино. ВАЛИ ЭКСПОРТ принимала участие в выставках documenta 12 2007 и 6 1977 в Касселе. Её работы находятся в таких международных собраниях, как Центр Жоржа Помпиду в Париже, Тейт Модерн в Лондоне, Собрании королевы Софии в Мадриде, Музее Современного искусства в Нью-Йорке, Музее Актуального искусства в Лос-Анджелесе и т.д.

Олег ЗАХ (Пonomarev)

Художник, реализует стратегию «Деятельность деревенского жителя в арт-сфере», социальная направленность которой — определение индекса идентичности провинциального российского художника в контексте актуальных художественных практик. Участник проекта "NewMediaLab" и выставки "NewMediaTopia" (Москва, 1994). В 1995-м работал в мастерских Фонда современного искусства региона Луары (Сан-Назер, Франция). В 2008-2009 годах был координатором Международного канского фестиваля видео (г. Канск) в Красноярске. В 2011-м — участник международного фестиваля видеоарта VIDEHOLICA (Варна, Болгария).

Экспозиция в Фонде культуры «ЕКАТЕРИНА». 1 этаж
The Ekaterina Cultural Foundation exposition. 1 floor

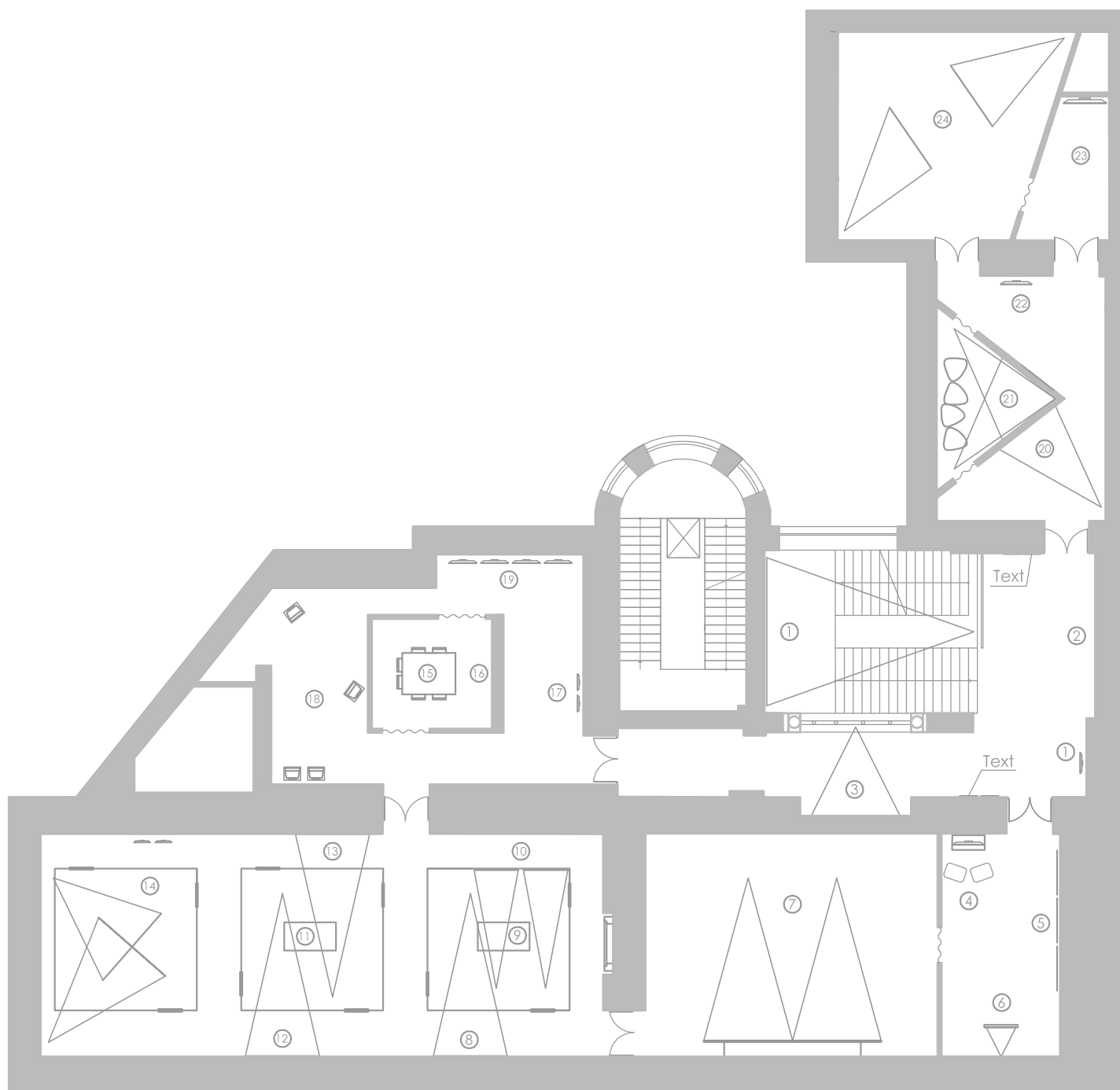


Архитектура выставочного пространства — Дина Караман (художник, архитектор)
Architecture of exhibition space — Dina Karaman (artist, architect)

Экспозиция в Фонде культуры «ЕКАТЕРИНА». 1 этаж
The Ekaterina Cultural Foundation exposition. 1 floor

- 1) **Экспликации к выставке** / Explication for the exhibition
- 2) **Марсель Дюшан «Анемик синема»** / Marcel Duchamp "Anemic cinema"
- 3) **Константин Аджер «End Credits»** / Konstantin Adzher "End Credits"
- 4) **Нам Джун Пайк «Дзен для фильма»** / Nam June Paik "Zen for film"
- 5) **Олег Пономарев (по сценарию Казимира Малевича) «Живопись и проблемы архитектурного приближения новой классической архитектурной системы»** / Oleg Ponomarev (upon the script by Kazimir Malevich) "Painting and the Problem of the Architectural Approximation of a New Classical Architectural System"
- 6) **Кен Джейкобс «Дезориентированный экспресс»** / Ken Jacobs "Disorient Express"
- 7) **Михаил Матюшин «Цветовые таблицы»** / Mikhail Matyushin "Colour tables"
- 8) **Ганс Рихтер «Ритм 21»** / Hans Richter "Rhythmus 21"
- 9) **Пол Клипсон «Свет с Месы»** / Paul Clipson "Light from the Mesa"

Экспозиция в Фонде культуры «ЕКАТЕРИНА». 2 этаж
The Ekaterina Cultural Foundation exposition. 2 floor



Архитектура выставочного пространства — Дина Караман (художник, архитектор)
Architecture of exhibition space — Dina Karaman (artist, architect)

Экспозиция в Фонде культуры «ЕКАТЕРИНА». 2 этаж
The Ekaterina Cultural Foundation exposition. 2 floor

- 1) **Перри Бард «Человек с киноаппаратом: Глобальный ремейк»** / Perry Bard "Man With a Movie Camera: The Global Remake"
- 2) **Экспликации к выставке** / Explication for the exhibition
- 3) **Збигнев Рыбчинский Новая книга** / Zbigniew Rybczynski Nowa Książka (New Book)
- 4) **Марк Америка «ФИЛЬМТЕКСТ»** / Mark Amerika "FILMTEXT"
- 5) **Ольга Киселева «CrossWorlds: от теории корректирующих кодов до политической манипуляции»** / Olga Kisseleva "CrossWorlds: From a Theory of Corrective Codes to Political Manipulation"
- 6) **Крис Хейлс «Персональный кинотеатр с сенсорным экраном, показывающий 14 интерактивных фильмов»** / Chris Hales "One-Person Touchscreen Cinema Showing 14 Interactive Movies"
- 7) **Борис Дебакер «Зонд»** / Boris Debackere "Probe"
- 8) **Герц Франк «Старше на 10 минут (Сказка о Добре и Зле)»** / Herz Frank "Ten Minutes Older (Tale About Good and Evil)"
- 9) **Сергей Эйзенштейн «Стеклянный дом». Эскизы к проекту, часть 1** / Sergey Eisenstein "Glass House". Sketches to the project, part 1
- 10) **Елена Горбачева «Слепые»** / Elena Gorbacheva "The Blind"
- 11) **Сергей Эйзенштейн «Стеклянный дом». Эскизы к проекту, часть 2** / Sergey Eisenstein "Glass House". Sketches to the project, part 2
- 12) **Пиа Тикка «Одержимость»** / Pia Tikka "Obsession"
- 13) **Пиа Тикка «Одержимость» — хроника инсталлирования** / Pia Tikka "Obsession" — (installation view)
- 14) **Алексей Исаев «Монтаж аттракционов»** / Alexey Isaev "Montage of Attractions"
- 15) **Константин Семин «Андалузский пес» Сальвадора Дали Salvador Dali** / Konstantin Semin "Un chien andalou" by Salvador Dali
- 16) **Сальвадор Дали — наброски к «Андалузскому псу»** / Salvador Dali — sketches for "Un chien andalou"
- 17) **Екатерина Павлова «i am a fish»** / Ekaterina Pavlova "i am a fish"
- 18) **Группа ТОТАРТ «Полотеры»** / TOTART group "Floor Polishers"
- ВАЛИ ЭКСПОРТ «Кино: постучи и прикоснись»** / VALIE EXPORT "Tapp und Tast Kino (Touch Cinema)"
- 19) **Валерий Айзенберг «Визуальные манипуляции»** / Valeriy Ayzenberg "Visual manipulations"
- 20) **Александра Кузнецова «Три цвета. Белый? Три цвета. Серый? Три цвета. Красный?»** / Alexandra Kuznetsova "Three colours. White? Three colours. Grey? Three colours. Red?"
- 21) **Вуди и Штейна Васюлка Вуди и Штейна Васюлка — Подборка видео из проекта «Машиновидение»** / Woody and Steina Vasulka — Works from the "Machine Vision" project
- 22) **ВАЛИ ЭКСПОРТ «МЕТАНОЙЯ»** / VALIE EXPORT "METANOIA"
- 23) **Кен Джейкобс День жжёт** / Ken Jacobs "The Day Was a Scorcher"
- 24) **Дина Караман «Бремя»** / Dina Karaman "Burden"

Аннотация:

«Медиа Форум» — это программа «Московского кинофестиваля», созданная для того, чтобы расширить привычные границы кинематографа, показать, что он может быть разным не только по содержанию или по художественному построению текста, но и с точки зрения формы, технологии создания, ситуации просмотра. Язык, на котором «Медиа Форум» говорит со своими зрителями, принадлежит одновременно и кинематографическому, и художественному началу, обогащая их в равной степени.

Центральное событие нынешнего «Медиа Форума» — выставка «Погружения. В сторону тактильного кинематографа» — состоит из нескольких разделов, каждый из которых относится к определенному типу работы режиссера с экраном и со зрителем. Нынешняя экспозиция в Фонде «ЕКАТЕРИНА» продолжает проект «Расширенный кинематограф», начатый в 2011 году. Тогда на двух московских площадках — в ЦСИ «Гараж» и в Московском музее современного искусства — состоялась первая выставка, представившая новейшие произведения, расширяющие территорию кинематографического. В 2012 году задача более фундаментальная — проследить эти процессы от идей и работ классиков, стоявших у истоков как современного кино, так и современного искусства, и до нынешних молодых художников, которые предлагают свои варианты интерактивного, нелинейного или осязательного кино.

Annotation:

The Media Forum is a programme at the Moscow Film Festival which has been created especially to expand the familiar borders of cinema and to show that it can vary not only both in content and artistic construction of the text, but also from the formal point of view, the technology of its making and the viewing situation. The language that Media Forum uses to talk to its audience belongs to both cinematic and artistic principles, enriching them both equally.

The central event of this year's Media Forum is the Immersions. Towards the Tactile Cinema exhibition. It consists of several sections each belonging to a certain type of director's approach to working with screen and viewer. This exposition at the Ekaterina Foundation continues the Expanded Cinema project that started in 2011. Its exhibitions took place at two Moscow locations, the Garage Centre for Contemporary Art and the Moscow Museum of Modern Art, and presented the newest works expanding the territory of the cinematic. In 2012 our goal is more fundamental — to trace the process from the classics' ideas and developments which were at the source of both contemporary cinema and contemporary art, all the way through to contemporary young artists who present their own versions of interactive, non-linear or haptic cinema.



media
art
lab

media
forum
2012
ENGLISH
STRASBOURG



XIII Медиа Форум 34 Московского международного кинофестиваля

MEDIA FESTIVALS: Let's Rock!

Клуб ARTPLAY, 24 июня в 20:00, 26 июня в 22:00
Куратор программы — Елена Румянцева

В течение трех дней посетители «Медиа Форума» смогут посмотреть подборки работ лучших международных фестивалей медиаискусства. От экспериментальных аниме до работ мастеров видеоарта, от самых серьезных европейских конкурсов до самых веселых видеопрограмм. В формате клубной вечеринки москвичи и гости кинофестиваля будут наслаждаться видеоискусством non-stop.

Участники программы: Oslo screen festival (Норвегия), Сейчас&Потом (Россия), Impakt (Нидерланды), PRIX Ars Electronica (Австрия), Japan Media Arts Festival (Япония), GOGBOT festival (Нидерланды), LOOP festival (Испания).

ARTPLAY Club, June 24 at 8 P.M., June 26 at 10 P.M.
Curator — Elena Rumyantseva

Within the space of three days Media Forum visitors will be able to see the collections of works from the best international media art festivals. The range varies from the experimental animés to the masters' of video art works, from the most serious European competitions to the funniest videoprograms. Moscow spectators and the Festival guests will be enjoying videoart non-stop in a club format.

The participants: Oslo screen festival (Norway), Now&After ("Seychas & Potom") (Russia), Impakt (The Netherlands), PRIX Ars Electronica (Austria), Japan Media Arts Festival, GOGBOT festival (The Netherlands), LOOP festival (Spain).

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ / LOCATION

Клуб
ARTPLAY

Нижняя Сыромятническая, 10, стр. 9, вход «С»
Nizhnaya Syromyatnicheskaya, 10, str. 9, entrance "C"
<http://www.artplay.ru/>

МЕДИА ФОРУМ 2012 / MEDIA FORUM 2012



<http://mediaforum.mediaartlab.ru/>

ПАРТНЕРЫ / PARTNERS

ARS ELECTRONICA

международный фестиваль

PRIXARS

impakt

GOGBOT

Screen Barcelona

LOOP

Seychas & Potom 12



JAPAN
MEDIA ARTS
FESTIVAL
SALON



Расширенное кино — 2

XIII Медиа Форум
34 Московского международного кинофестиваля
XIII Media Forum
of 34 Moscow International Film Festival

Expanded Cinema — 2

