

МЕДИАМУЗЕЙ

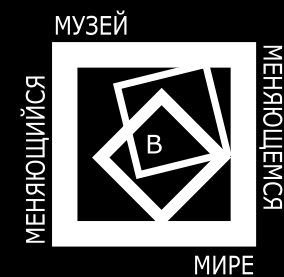


Медиамузей

проект Центра культуры и искусства
«МедиаАртЛаб»

media
art
lab

при поддержке грантового конкурса
«Меняющийся музей в меняющемся мире»



при технической поддержке:
Государственного Центра современного искусства

Н С С А Г Ц С И
Г Ц С И Н С С А
Н С С А Г Ц С И
Г Ц С И Н С С А
Н С С А Г Ц С И
Г Ц С И Н С С А

Института новых технологий



Москва
2008

МЕДИАМУЗЕЙ

Проект АНО Центра культуры и искусства «МедиаАртЛаб»
Серия «История медиаискусства»
М.: 2008, 132 с.

Центр культуры и искусства «МедиаАртЛаб» представляет свое собрание произведений медиа-искусства, насчитывающее более 2000 работ, начиная с самых ранних кино- и видеоэкспериментов и до современных мультимедийных инсталляций. Коллекция «МедиаАртЛаб» формировалась в течение десяти лет в рамках приоритетного направления деятельности центра — создания аудиовизуально-го архива по медиакультуре, комплектации и музеефикации той части современного искусства, ко-торая связана с новейшими технологиями: видеоартом, сетевым искусством, sound artom, software artom, CD-ROM artom, интерактивным искусством.

Генеральный партнер проекта:
Благотворительный Фонд В. Потанина

Техническая поддержка проекта:
Государственный Центр современного искусства
Институт новых технологий

Партнеры: Институт Гете, Посольство королевства Нидерландов, Институт медиаискусства Montevideo/Time Based Arts (Нидерланды), архив Vasulkas (США), ZKM — Zentrum fur Kunst und Medientechnology (Германия), Центр Жоржа Помпиду (Франция), V2 — Laboratory of Media arts (Нидерланды), ГЦСИ (Москва)

Тексты: Ольга Шишко, Константин Бохоров, Алина Игнатова, Елена Румянцева

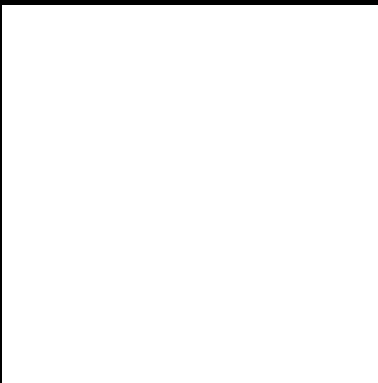
Редактор — Алина Игнатова
Дизайн, верстка — Ольга Селиванова
3D-иллюстрации — Михаил Ершов
Переводчик — Ольга Петрова
Корректор — Татьяна Смирнова

Интернет-версия:
<http://www.mediamuseum.ru/>

© Центр культуры и искусства «МедиаАртЛаб», 2008

Контакты:
Москва, Никитский бульвар, 12А, 5 подъезд, офис 736
Тел.: +7 (495) 291-88-93
<http://www.mediaartlab.ru/>

Сигнальный экземпляр №



Оглавление

Меняющийся музей в меняющемся мире.....4

Концепция.....5

Ольга Шишко. Аудиовизуальный архив по медиаискуству и культуре:
проблемы музеефикации и архивации медиапроизведений.....6
Алина Игнатова. High-tech в музейном деле или медиаарт upgrade.....8
Виктор Мизиано. Нужен ли России «Медиамузей»?.....10
Ольга Лопухова. «Медиамузей» как коммерческий проект?.....12
Александр Дремайлов. Реконструкция как экспонат.....14
Кирилл Разлогов. Вещи надо спасать.....15
Алексей Лебедев. «Медиамузею» надо быть агрессивным и активным.....16
Александр Боровский. Главное — коммуникационные структуры, а не репрезентация.....17
Ольга Шишко. Поймите, это был 1971 год.....18

Реконструкция.....19

Деколлаж.....20
Эстетизация сигнала.....26
Перформанс.....32
Замкнутая видеоинсталляция.....40
Телевидение и видеоарт.....46
Видеоскульптура.....52
Проекционное видео.....58
Видеоинсталляция.....64
Экран как артефакт.....70

Артефакты.....75

Коллекция.....81

Пионеры видеоарта и современная классика.....82
Фестивальные программы.....84
Тематические программы.....86
Арт-хроника.....88
Национальные школы.....90
Российское медиаискусство.....92
Ранний киноавангард.....94
Сетевое искусство.....96
Новейший медиаарт.....98

Индекс.....99

Биографии художников.....100
Команда «МедиаАртЛаб».....111
Глоссарий.....116
Summary.....124

Меняющийся музей в меняющемся мире

Устроители «Медиамузея» ставили перед собой задачу систематизации и выстраивания логической последовательности рождения новых жанров искусства второй половины XX века, идей и парадигм культуры. Структура и цели проекта продиктованы теми изменениями статуса музея и его экспонатов, которые произошли в конце века и преобразовали основные принципы работы художественных институций.

В соответствии с основным постулатом нового искусства, зритель получает права не только на интерпретацию готового произведения, но и на его физическое до-создание. Постепенно трансформируются принципы общения автора, его работ и аудитории, их взаимодействие становится более личностным и телесным. Как со стороны самих художников, так и со стороны музейщиков понадобилось искать решения, посредством которых идея интерактивного, открытого произведения могла бы реализоваться и полноценно существовать в выставочном пространстве, а само произведение трансформироваться в общении со зрителем и при этом оставаться неизменным для последующих поколений.

В первую очередь понятие музея и структуру его деятельности изменили мультимедийные технологии, внеся в работу элементы шоу, интерактивной игры, придавая экспозиции динамику и перформативность, заставляя зрителя активно участвовать в разворачивающемся действе. Это повлекло жесткую критику со стороны приверженцев классического стиля, обвинение в чрезмерной популяризации и корыстном потакании дурному вкусу массовой аудитории. Однако в отсутствие готовых критериев и решений музеи получили широкие возможности экспериментирования с формой и структурой экспозиции, выработкой собственного нового типа выставочного пространства.



В музее медиаискусства, предельно технологичном, включающем в себя как аутентичные аппараты, так и новейшие цифровые устройства для демонстрации произведений различного времени, мультимедийные технологии оказываются чрезвычайно уместными, позволяя решать задачи образования и распространения специального знания, в то же время отвечая потребностям общества в новом, мультимедийном типе экспозиции.



Концепция

«Медиамузей» задуман как мобильный тип художественной институции, своего рода интерактивная лаборатория, которая, подобно своим средневековым алхимическим предшественникам, дает возможность экспериментальным путем постигать основы медиавселенной и медиакультуры, разрабатывать и формировать философские концепции, выраженные в образах материального мира. Она служит пристанищем для зрителей, отчаявшихся разобраться в текущем состоянии дел актуального искусства.

«Монтаж аттракционов», Алексей Исаев, 1996

Аудиовизуальный архив по медиаискусству и культуре: проблемы музеефикации и архивации медиапроизведений

Теоретические разработки и социальные предпосылки 1950-60 годов не могли не привести к новой философии поколений. Начиная с 1960-х годов наблюдается повышенный интерес художников к электронной технике и информационным системам как культурной среде. Одновременное возникновение видеоарта и электронной техники нового поколения в конце 60-х годов, а затем и медиаарта явилось уникальным событием: художник и инженер стали неразлучны, вступив в творческий диалог. Важным фактором развития медиаискусства явился интерес к отдельным выразительным средствам аудио- и визуальных искусств: свету, движению, звуку, а затем — и компьютеру, как возможному инструменту создания художественного произведения.

Сегодня мы можем констатировать процесс дигитализации искусства и культуры в целом (соединение массмедиа, мультимедиа, интермедиа). Именно технологическое влияние на искусство (создание мультимедиа и интерактивных работ) меняет традиционные функции музея. Благодаря включению новых технологий, медиамузей постепенно поворачивается в сторону гибридных медиа, где вся деятельность строится на эксперименте, зрелищности, театрализованности. Музеи современного искусства, отстаивающие традиционные методы работы со зрителем, теряют свою востребованность, а значит и зрителя, так как концепции многих музеев не соответствуют психологическим и культурным интересам современного зрителя — зритель XXI века реагирует на интерактивность, и в этом суть его восприятия.



С введением в художественный процесс интерактивных инсталляций и сетевого искусства, видео- и мультимедиаарбот мы также можем говорить об изменениях категорий времени, пространства и места применительно к современному искусству. Музейные устои неизбежно расшатываются. Произведения мультимедиаискусства начинают диктовать зрителю время их рассматривания, лишая его приобретенной ранее автономии. Посетитель музея оказывается в ситуации внемuseumной жизни, то есть он попадает в место, о котором известно, что все самое важное здесь ускользает. Происходит пересмотр самого понятия искусства, в первую очередь, таких понятий как «автор», «зритель», «произведение», а именно: идея авторства сменяется идеей множественности авторства, зритель становится со-творцом, произведение искусства как таковое исчезает, отныне его заменяют коммуникативные игры и побуждения к действию.

Описанные здесь особенности медиапроизведений доказывают, что сложившееся на основе визуальных экспериментов искусство, а именно та его часть, которая работает с новыми технологиями, — это совершенно иной культурный феномен, принципиально отличающийся от традиционной живописи и скульптуры. Для его полноценного изучения требуется профессиональное исследование развития электронно-коммуникационных технологий, которые, модифицируясь ежедневно, влекут за собой смену технической ориентации и «материальных параметров» самого искусства.

Из этого следует, что традиционная каталогизация объектов медиакультуры, а именно их критический разбор с точки зрения исторических перспектив, в будущем будет чрезвычайно затруднен: объект описания (произведение искусства) для критики будет невозможен, так как будет «утеряна» технология его создания. В этой ситуации профессиональная работа по маркировке, описанию, критическому разбору, каталогизации и музеефикации медиаискусства, как это не парадоксально, должна проходить уже сейчас.

Создание Базы данных аудиовизуального архива Центра культуры и искусства «МедиаАртЛаб» — интернет-архива проектов видеоискусства, интерактивного искусства, сетевого искусства — затронуло самую основную проблему: что именно следует архивировать и сохранять — работу в целом, по возможности наиболее полно, или ее описание, что кажется наиболее подходящим решением, если данное произведение инкорпорирует «реальные» элементы и непосредственный социальный контакт, или же следует сохранять техническую копию в качестве точного воспроизведения в более современном техническом формате? Что именно считается точной копией?

В ответ на выраженную общественную потребность в художественной институции, которая бы решала образовательные задачи, исследовала возможности архивирования и коллекционирования медиапроизведений, давала бы возможность постижения ключевых тенденции и особенностей нового искусства на основе системного подхода к его явлениям «МедиаАртЛаб» создает свой проект — «Медиамузей».

Экспозиция «Медиамузея» формируется таким образом, что зритель интерактивно участвует в драматургии художественного произведения, становясь — соавтором. Разворачиваясь как мобильная передвижная выставка, музей стремится выявить смысл, который медиа играет в современном обществе. Зритель получает информацию о том, что такое медиа в контексте модернизации, какой они имеют смысл. Кроме того, экспозиция будет представлять экранную культуру, демонстрирующую различные аспекты медиаистории и медиатеории.

Ольга Шишко,
директор «МедиаАртЛаб»

High-tech в музейном деле или медиаарт upgrade

Мультимедийные технологии преобразили музейный мир и раскололи его на два лагеря. Вдруг у музеев появилась возможность через сеть веб-сайтов предоставлять зрителям дополнительную информацию или размещать ее на дисплеях в выставочных залах, устраивать эффектные презентации новых экспозиций, представлять век нынешний и век минувший в одном проекте. Что может быть лучше, нежели толпы зрителей, осаждающих кассы в надежде получить билет на мультимедийные шоу с участием высокой культуры — вот, кажется, и решена задача: как развлекаая — поучать... Между тем, с каждым днем все больше специалистов занимают критическую позицию: высокое искусство предназначено поднимать зрителя на свой, определенный тысячелетиями, уровень, а не снисходить до него, ловить восхищенные взгляды, а не искать внимания невежественных масс. Тип музея-храма, по их мнению, несправедливо заменен на тип музея — развлекательного центра, и, кажется, критики точно описывают диснейленды от искусства, рожденные в триумфе новых технологий и новых способов репрезентации.

Есть, пожалуй, только одна сфера, принадлежащая истории изобразительного искусства, где присутствие мультимедиа, touch screenов, интерактивных аттракционов оправданно и бесспорно, — это искусство новых медиа, произведения, возникшие и существующие в электронной среде, немыслимые вне ее. Медиаарт, вероятно, даже можно назвать виновником революционных процессов в музейном деле, поскольку посредством видео- и световых инсталляций новые коммуникационные технологии вторглись в сферу художественного и прочно обосновались в ней. Как же это произошло?



Согласно одной из позиций, медиаискусство возникло не из-за обилия новых технологий, которые потребовалось как-то изображать и применять в визуальном искусстве, а потому, что на определенном этапе становления культуры XX века появились такие идеи, которые нельзя было адекватно отобразить, кроме как с помощью совершенно особых технологий. Такую концепцию искусства как производства идей придумал или заново открыл для XX века концептуализм, оказавший очень значительное влияние на развитие медиаарта. Теоретические основы именно этого направления подразумевают, что результатом художественного творчества должна быть нематериальная идея, а не ремесленно совершенный артефакт. Пусть современные медиапроизведения часто сложны с технологической, ремесленной точки зрения, для их создания требуется знание языков программирования, умение работать в разных системах и с разными устройствами, зато получившийся результат все также находится вне привычной материи, он виртуален, изменяем, текуч.

Парадокс сохранения всех этих произведений в том, что устройства, с помощью которых они были созданы, все стремительнее устаревают и разрушаются. Это замечательно соответствует желанию художников отобразить хрупкий, эфемерный, неустойчивый в своих формах мир, его мимолетную и призрачную реальность. Однако то, что нам достается в наследство, зачастую представляет собой набор громоздких, несовершенных приборов, вполне достойный политехнического музея. Современному человеку он сложен для восприятия, непонятен или даже смешон. Кажется, что любая попытка изменить ситуацию обречена на провал. Если мы попробуем трансформировать само произведение, введя его в современный контекст, мы рискуем, может быть, самой существенной частью замысла автора, лишим произведение аутентичности и принадлежности своему творцу. А если оставим все как есть — рискуем еще больше, лишим произведение его злободневности и инновационности, той самой актуальности, которая составляет самую его суть, зафиксированную в русском варианте термина «contemporary art» — «актуальное искусство».

В середине XX века это искусство захотело быть ровесником и единомышленником своего зрителя, во всяком случае, оно стало говорить на одном с ним языке о значимых для него проблемах. Речь идет о том самом актуальном искусстве, которое стремительно устаревает, превращаясь в ретрограда, старика, прозрения которого давно не новость, а устоявшаяся, уже набившая оскомину истина — не искажает ли, не убивает ли такой подход смысл всех классических произведений медиаарта.

Все множество вопросов, какими задается исследователь медиаискусства, вновь приводит его к проблеме художественной институции, ее типа и задач. Кризис классической системы музейной деятельности не дает готовых ответов, каким должен быть музей в эпоху технической воспроизводимости произведений, как именно представлять произведения, чтобы они оставались современными и интересными неискушенному зрителю. Однако этот разлад дает обширные возможности для экспериментирования в этой области, позволяет делать нечто такое, чего еще никто никогда не делал.

Один из возможных путей решения поставленных задач — это предоставить зрителю не столько исторический артефакт, сколько рабочую концепцию ключевых для конца XX века произведений, реально существующих или утраченных, уничтоженных в процессе создания или устаревших технически. Реконструировать на их основе и при помощи актуальных времени технологий некое художественное пространство, чтобы внутри него зритель смог трансформировать восстановленные произведения по своему выбору и вкусу, разобраться в их жанровой и формальной специфике, наполнить своим собственным содержанием или опровергнуть его вовсе. Руководствуясь мнением, что создание нового в искусстве возможно только на основе постижения уже достигнутого и опыт взаимодействия с работой для каждого исследователя и зрителя должен быть личным, а не опосредованным документами и фотохроникой, «МедиаАртЛаб» выбрала именно этот, экспериментальный путь. Возможно ли сейчас сделать такой медиамузей-лабораторию, где зритель воспроизведет опыты художников, усвоит и освоит их, организаторы проекта предлагают решить для себя каждому из посетителей «Медиамузея».

Алина Игнатова,
редактор каталога «Медиамузей»

Нужен ли России Медиамузей? Экспертное мнение Виктора Мизиано

Музеефикация произведений медиаискусства связана с огромным количеством технологических и концептуальных проблем притом, что российская система художественных институций, специализирующихся на актуальном искусстве, еще не так развита, как на Западе, а общественное мнение о значимости медиаарта неоднозначно. На Ваш взгляд, нужен ли в таком случае в России медиамузей и кому в нашей стране важно и интересно видеть живые медиапроизведения?

Медиаискусство, как и любой другой факт духовной и материальной культуры, подлежит собиранию, описанию, систематизации, изучению, показу заинтересованной общественности, т.е. музеефикации. А почему, собственно, нет? Разве музейный статус медиапроизведений менее очевиден, чем статус игральные карты, автомобилей, деревянных прялок, орудий пыток и многих других вещей, хранящихся в самых разных — в том числе и специализированных — музейных собраниях? Тот факт, что общественность в России мало знакома с медиаискусством, является как раз аргументом в пользу создания музейной институции, призванием которой будет, в частности, развернуть систематическую работу по показу и объяснению этого вида творческой практики. Это и должно привести к формированию информированной и заинтересованной публики. Именно такую роль в утверждении авторитета фотоискусства сыграли в свое время музеи фотографии.



Проблема, однако, есть, и она сводится к тому, каким этот музей должен быть. Каковы должны быть его конечные цели? Служению какой миссии он себя должен посвятить? Ответы на эти вопросы не очевидны в силу того, что в настоящее время функция и место музея в современном российском обществе неопределенны. Сложившийся в XX веке тип просветительского музейного учреждения не вызывает интереса у современного правящего класса. Классические музеи финансируются по остаточному принципу, как, впрочем, и вся просветительская инфраструктура в России — образование и наука. Поэтому классические музеи призывают модернизироваться, т.е. отказаться от незатребованных обществом просветительских функций и стать частью индустрии развлечений. Предполагается, что так музейные учреждения выйдут в режим самоокупаемости, избавив власть от экономической ответственности за эти громоздкие структуры, а также будут способствовать поддержанию в обществе столь нужного власти мажорного беззаботного тонуса. Именно поэтому прощальным жестом Федерального

агентства по культуре была попытка лишить музеи статуса научных учреждений, сохранив за ними лишь функции хранения и показа произведений. Многие российские музеи пытаются следовать этому пути. Однако, принимая на себя развлекательную функцию, музеи все равно проигрывают индустрии периодических мега-выставок, фестивалей и т.п., spectacularный потенциал которых несравненно выше стационарной инфраструктуры.

Второй путь модернизации, который навязывают сегодня музею, — это быть активным субъектом рыночных отношений. Музей должен легитимировать ценообразование на произведения искусства, санкционируя их художественную ценность.

Во многом именно эти цели преследуют инициативы новых частных музеев, призванных легитимировать частное собирание авторитетом музейной институции. Однако и эта экспертная функция музея не может сегодня полностью реализоваться. Слишком очевидны конкретные интересы частных музеев, слишком явно, что в этих случаях не музей выносит независимое научно-фундированное суждение, а наоборот: музей закрепляет уже принятые вне его стен решения. Не могут в полной мере осуществить экспертные функции и публичные музеи. И дело здесь не только в отсутствии финансовых ресурсов для полноценной научной и выставочной работы, не в нехватке музейных кураторов, не в давлении спонсоров и не в вынужденной практике сдачи музейных площадей в аренду. Проблема в том, что автономия экспертного суждения возможна только в том случае, если экспертному сообществу предоставлены условия для автономного социального и профессионального существования, для внутреннего мониторинга и контроля за уровнем компетентности и профессиональной этичности экспертного суждения. Однако, как уже говорилось раньше, этого статуса современное Российское общество за экспертной средой, как и за всеми прочими экспертными средами, признавать не хочет. Отсюда слабость не только экспертного сообщества, но и рынка, лишенного инстанции объективного суждения, а потому готового во всем — и часто оправданно — усматривать коррупционные связи.

Разумеется, давление индустрии развлечений и коррупция рынка — это факты не только российского контекста, но и мировой сцены. Однако различие состоит в том, что на Западе автономность экспертного суждения сохраняется в той мере, в какой она суть составная часть демократической культуры. Музей — это не просто узкопрофессиональная организация, а механизм консолидации людей и форма поддержания демократии в обществе.

Возвращаясь же к «Медиамузею», можно сказать, что все музеи, особенно музеи новаторские, появились потому, что были люди, которые захотели, чтобы они были. А это уже первый шаг к ломке статуса кво и конформистских стереотипов. Они становились возможными потому, что их создатели сумели зажечь своей идеей других, выстроив сеть солидарных связей. Таким образом, сам исходный импульс создания нового музея инновативен не только в узкоспециальном, но и в общественном смысле. «Медиамузей», конечно же, принадлежит к такому типу, ведь он пытается музеефицировать сферу, вокруг которой еще не склубились коммерческие и властные интересы, т.е. он создает исключительно исходя из инновативных — творческих и общественных — задач.

Виктор Мизиано,
 искусствовед, критик, главный редактор «Художественного журнала»

Медиамузей как коммерческий проект? Точка зрения Ольги Лопуховой

Мы живем в XXI веке — веке новейших медиатехнологий, интернета, интерактива, мобильной связи, сверхскоростей. Но почему же в своей музейной деятельности мы до сих пор ориентируемся только на наше наследие — его хранение, пассивное описание и примитивное экскурсионное обслуживание? Почему в представлении 97% населения нашей страны слово «музей» ассоциируется со зданием в классическом стиле, со скучным последовательным повествованием об истории искусств на примере живописных полотен, скульптуры и предметов прикладного искусства? На Западе последние десятилетия идет колоссальный музейный бум — строительство новых, совершенно непривычных российскому зрителю музеев. Примером тому — открывшийся в этом году в голландском городишке Ухстейст музей Corpus (<http://www.corpus-experiense.nl>) — семиэтажное здание в форме сидящего человека, где вы совершаете незабываемое путешествие по человеческому организму. Подобный новый тип аттрактивного коммерческого музея (его клонирование по всему миру по примеру Макдоналдса и IKEA изначально заложено в концепцию) в скором времени окончательно заберет публику у музея традиционного.



Время безвозвратно уходит, и вряд ли в области музеестроительства у нас есть шанс «быть впереди планеты всей», но мы можем сделать попытку подготовить нашу публику к тому, что во всем мире скоро станет общепринятой нормой, помочь созданию в стране «Медиамузея», тем более что все шансы к этому у нас есть. Пока в нашей стране, несмотря на всеобщую погруженность в интернет-пространство, медиаискусство — удел узких профессионалов актуального искусства. Его не всегда можно повесить на стену, оно пока еще не столь популярно на мировых аукционах (хотя уже активно покупается на международных арт-ярмарках), но именно оно, как ничто более, отвечает тому облику мира, в котором мы сегодня живем.

В сентябре 2008 года в Московском музее современного искусства пройдет крупномасштабная выставка «Крити-Поп». «Крити-поп» — это три художника, два творческих коллектива, сорок работ и множество тем (критика массмедиа, информационная перегрузка, цифровая поп-культура, интерактивный интерфейс, креативный капитализм, корпоративная психodelика, информационное оружие, поэзия бир-

жевых сводок и новостных каналов, эстетика передачи данных, science art, no-brain art, киберпанк-рок, сбой системы, деконструкция телевидения, тотальная виртуальность, инфо-скульптура, мета-телевидение и многое другое), связанных с тотальным проникновением информационных технологий в культуру и повседневную жизнь.

Но временная выставка остается временной выставкой, а для постоянного знакомства с медийным искусством нужен реальный музей. И этот музей должен быть музеем нового типа, со своей особенной архитектурой, высокотехнологичной инфраструктурой и, наверняка, мобильностью (чтобы сделать медиаискусство доступным не только продвинутому столичному зрителю), подобно передвижному выставочному павильону, спроектированному Захой Хадид для Chanel. «Галерея искусств» Захи Хадид — технически сложная конструкция, которая с выставкой работ 20 художников совершит путешествие по многим городам мира с остановками в Гонконге, Токио, Нью-Йорке, Лос-Анджелесе, Лондоне, Москве, Милане, Париже, Монте Карло. 650-метровый мобильный павильон похож на обтекаемую капсулу, но на самом деле сделан в форме легендарной кожаной сумочки Карла Лагерфельда образца 1955 г. Для перевозки всех компонентов павильона требуется 4 грузовых самолета или 20 грузовых контейнеров; на установку уходит четыре недели, а чтобы разобрать конструкцию — две.

Задача строительства «Медиамузея» — дело непростое и не быстрое, но все предпосылки для его создания в России есть. В стране существует уникальная организация — Центр культуры и искусства «МедиаАртЛаб», коллекция которого насчитывает более 2000 работ от самых ранних кино- и видеоэкспериментов до современных мультимедийных инсталляций. «МедиаАртЛаб» уже 10 лет занимается исследованиями и музеефикацией медиаискусства, ведет образовательную деятельность, готовит к реализации электронный портал «Медиамузей» и многое другое. И это — тот главный ресурс, который делает создание «Медиамузея» не только возможным, но и необходимым.

Учитывая возрастающий интерес к медийному искусству в Москве, где широкий зритель уже перешел черту, мешающую восприятию нового языка искусства, и полюбил мультимедийные объекты — тот, кто поможет реализации «Медиамузея», не только не прогадает, но, возможно, даже войдет в историю искусства и в историю коммерческого успеха. Как это уже произошло с создателями Макдоналдса и IKEA, и как это в ближайшие годы произойдет с теми, кто придумал голландский музей Corpus. Ведь в эпоху новейших информационных и коммуникационных технологий побеждает тот, кто может поставить эти технологии на службу обществу, культуре и себе.

Ольга Лопухова,
куратор, арт-менеджер, директор культурного центра «АРТСтрелка»

Реконструкция как экспонат. Рассказывает Александр Дремайлов

Есть ли разница в использовании мультимедиа технологий в России и на Западе? Нужны ли они только для описания музейных фондов и формирования баз данных или их возможное применение значительно шире? И может ли мультимедийная реконструкция произведения сама стать экспонатом выставки?

На мой взгляд, на Западе мультимедийные технологии используются концептуально интереснее: в России мы идем от конкретного предмета и пытаемся его представить, а на Западе создается концепция события и, даже если нет конкретного предмета, применяется его реконструкция.



Нужно отметить, что примеры использования мультимедийных технологий могут быть самыми разными. Если выставляется декоративно-прикладное искусство или ювелирные украшения, то зрителю интересно увидеть подлинник, но в то же время мы не можем рассмотреть, например, обратную сторону изделия. Так что рядом со стендом может находиться информационный киоск, где с помощью мультимедиа эта обратная сторона будет показана. Или если у экспоната есть функции движения, — мультимедиа может обеспечить демонстрацию его бытования. Или если речь идет о каком-нибудь подарке английского посла русскому царю, можно показать, как происходила передача дара. В архитектуре выставленный элемент старого здания, конечно, интересен, он волнует нас как подлинник. Однако, поскольку здание не сохранилось, делают его 3D-реконструкцию. Очень часто мультимедиа заменяют сам экспонат, который отсутствует, но который требуется показать. Если нет подлинного предмета, его реконструкция сама становится экспонатом.

Александр Дремайлов,
 заведующий научно-производственным отделом информационных систем
 Государственного историко-культурного музея-заповедника
 «Московский Кремль»

«Вещи надо спасать» — утверждает Кирилл Разлогов

Музеефикация произведений медиаискусства связана с огромным количеством технологических и концептуальных проблем, притом, что российская система художественных институций, специализирующихся на актуальном искусстве еще не так развита как на западе. Нужен ли в таком случае в России «Медиамузей»?

Проблема музеев по отношению к медиаарту, явлению относительно молодому, — проблема внутренне противоречивая, поскольку музеефикации подлежит то, что уже умерло. То, что живо в культуре, то, что сейчас развивается, как правило, в музеи еще не просится. Но в силу того, что сама скорость художественного развития становится все более и более стремительной, то и отмирают эти вещи значительно быстрее. Именно в силу этого музейная функция должна сочетаться в случае медиаарта с архивными функциями, поскольку эти вещи надо спасать, эти вещи надо реконструировать, эти вещи надо копировать, эти вещи надо отбирать. И даже не столько отбирать на таком раннем этапе, сколько пытаться найти все то, что сохранилось, потому что далеко не факт, что сохранилось многое. Таким образом, потребность в «Медиамузее», безусловно, есть. Она есть в нашей стране, даже, быть может, в большей степени, чем в других, где подобного рода вещи вписываются, с одной стороны, в музеи изобразительного искусства, с другой стороны, в музеи, связанные с кино и телевидением, с какими-то экранными формами и технологиями. В России этот материал не попадает ни в одну категорию.



Музеи изобразительного искусства принимают какие-то видеоматериалы, но скорее на уровне временных выставок и экспозиций, таких как биеннале, а о музеефикации этого материала и не помышляют. В этом плане консервативность нашей системы культурных учреждений в конечном счете ведет к тому, что произведения теряются безвозвратно. Именно поэтому нужно сделать соответствующие усилия, чтобы это сохранить. Быть может, именно виртуальная презентация — наиболее адекватная форма сегодня. Благодаря новым технологиям есть пространство, которое можно использовать в качестве музейного, — пространство интернета. И я думаю, что именно здесь может быть безграничное приложение для разного рода творческих экспериментов.

Кирилл Разлогов,
 директор Российского Института культурологии, кинокритик,
 автор и ведущий телевизионных программ о кино

«Медиамузею» надо быть агрессивным и активным. Поясняет Алексей Лебедев

Музеефикация произведений медиаискусства связана с огромным количеством технологических и концептуальных проблем притом, что российская система художественных институций, специализирующихся на актуальном искусстве еще не так развита как на Западе, а общественное мнение о значимости медиаарта неоднозначно. Каким в таком случае в России должен быть «Медиамузей»?

Музей искусства новых технологий должен быть открытым форумом, медиатекой, кинотеатром, лабораторией и выставочным пространством одновременно. Задача этого музея — не только архивация, сохранение и изучение медиаискусства, но и производство знаний, анализ и оценка современной культуры.



Общественное мнение о значимости медиаарта пока находится в стадии формирования, поэтому музей должен взять на себя роль эксперта. Ему надо быть достаточно агрессивным и активным, использовать новейшие методы распространения информации. Российская система художественных институций, специализирующихся на актуальном искусстве до конца еще не сложилась, поэтому идея «Медиамузея» весьма актуальна.

Алексей Лебедев,
доктор искусствоведения, заведующий
Лабораторией музейного проектирования РИК

«Главное — коммуникационные структуры, а не репрезентация...», — рассуждает Александр Боровский

Сложнее ли поддаются музеефикации произведения медиаискусства, нежели все прочие художественные формы, какие наиболее существенные проблемы с этим связаны?

Начало века знаменовалось массивированной репрезентацией медиаарта, основанного на самоновейших технологиях. Между тем, это понятие — музейная репрезентация медиаарта — таит в себе глубокие институциональные, да и онтологические противоречия.



В коммуникационных технологиях, оседланных художниками, главное — собственно коммуникационные структуры, а не репрезентация... Поэтому настойчивые попытки музеев апроприировать медиа-арт должны бы встречаться художниками в штыки: «Дигитализация — да! Музеефикация — нет!». Ничуть не бывало. Все-таки сознание таково, что медиальный образ подгоняется для традиционного, «индивидуалистического» потребления, а авторы готовы на все ради его бытования в традиционных иерархиях и институциях.

Александр Боровский,
заведующий Отделом новейших течений
Государственного Русского музея, Санкт-Петербург

«Поймите, это был 1971 год»

Как только возникает новая технология, художник берется ее опробовать, он креативно внедряется в нее, не только отрабатывая саму технологию (речь идет о таком явлении, как арт-программинг, когда художники подсказывали техническим работникам, как развивать ту или иную программу), но и внедряя некие новые идеи. К сожалению, очень скоро они могут стать общим местом в культуре и потерять всякую «интересность». Мы работаем с весьма скоропортящимся продуктом, и очень многое, что для нас в нем представляет интерес, остается незафиксированным, не попадает в каталоги и хрестоматии.



Например, Нам Джун Пайк точно предугадал эстетику MTV в своей работе «Глобальный кайф», объединив культурную среду разных стран. У него получился манифест современной культуры. «Планета приобрела статус произведения искусства», — говорит Маршал Маклюэн, трактуя современную среду обитания человека как объект искусства. Все человеческое существование, по его мнению, это некий хеппенинг, совершаемый бесконечно сменяющимися поколениями, а ведь в хеппенинге не бывает зрителей, они все автоматически включаются в действие. Финал этого мгновенного, всеохватного хеппенинга нам предлагается оценивать как итог творческого акта, который также получает статус произведения искусства. То есть в результате человеческой деятельности окружающая среда преобразуется по законам творчества. Так Маклюэн приходит к выводу об эстетическом характере всей человеческой деятельности, в которой исчезает граница между искусством и природой: «электрический век сводит на нет природу», «искусство заменило собой природу». Люди не понимают новизны и важности этой работы и этих идей, потому что сейчас то же самое показывают на MTV, только уже спустя двадцать лет. Показывая эти произведения, получасовые тележурналы той эпохи, мне приходится тысячу раз извиниться: «Поймите, это был 1971 год».

**Из интервью Ольги Шишко,
директора «МедиаАртЛаб», корреспонденту газеты «Синефантом»
Алексею Плущеру-Сарно по случаю семилетия «МедиаАртЛаб»**



Реконструкция

Произведения, созданные с применением новейших электронно-коммуникационных технологий, в представлении не слишком искушенного зрителя занимают особую нишу — что-то между занимательным аттракционным-фокусом для увеселения публики и серьезным, вдумчивым исследованием современного состояния мира, проводимым в контексте технологической эстетики наших дней. Возникают закономерные вопросы: что такое медиаискусство, как оно возникло, как развивалось, почему это именно искусство, а, например, не дизайн? Даже вопрос, какие произведения являются ключевыми для постижения истории этого направления, нельзя назвать праздным и легким.

В России получить подобные знания довольно трудно, особенно для тех, кто еще не решил поменять свой профессиональный статус и стать искусствоведам, а хочет просто научиться видеть электронные произведения, получать удовольствие от общения с ними. Образовательным пространством, где зритель на наглядных примерах сможет сформировать собственное понимание процессов в актуальном искусстве, по замыслу организаторов, и должен стать «Медиамузей». В первую очередь, его экспериментальный отдел — отдел 3D-реконструкций произведений, в которых была воплощена идея или концепция, важная для последующего развития медиаискусства. Подробный комментарий к каждой реконструкции и описание работ, в которых был использован или трансформирован тот же художественный принцип, призван помочь 3D-экспонатам быть не просто аттракционом или интерактивной игрушкой, но пособием для постижения культуры нашего времени.

«Видеокады», проект «Медиамузея», 2008



Деколлаж

В пятидесятые годы домашний телевизор становится повседневной реальностью в большинстве американских семей, становясь центром притяжения, организуя жизнь огромного числа людей, определяя социальную структуру общества. В шестидесятые телевизоры были уже в девяноста процентах домов в США. Телевидение стало доминирующим СМИ массовой культуры. Именно тогда помимо образов, порожденных телевидением, как в работах лондонской «Индепендент групп», художники стали использовать сами приемники видеосигнала как объекты в хэппенингах, перформансах и инсталляциях.

Особенно знамениты подобными работами художники группы «Флюксус»: немец Вольф Фостель и кореец Нам Джун Пайк. Они использовали телевизионные аппараты не по назначению: переделывали, деформировали и ломали их. Такое обращение с телевизорами лежало в русле художественной стратегии Фостеля, названной им деколлажем и примененной впервые к кичевым художественным постерам. Начиная с 1958 года Фостель осуществил ряд проектов, объединенных общим названием «ТВ-деколлаж». Например, во время одного из них на ферме скульптора Дж. Сегала в Нью-Джерси он вставил телевизоры в рамки для картин, обмотал их колючей проволокой, а затем устроил церемонию шутовского погребения.

Одной из наиболее запоминающихся деколлажных работ Фостеля, попавших в музейный контекст, была инсталляция «Эндогенная депрессия», впервые представленная в 1975 году, а затем повторенная в Центре Жоржа Помпиду в 1980-м.

«Эндогенная депрессия», Вольф Фостель, 1975

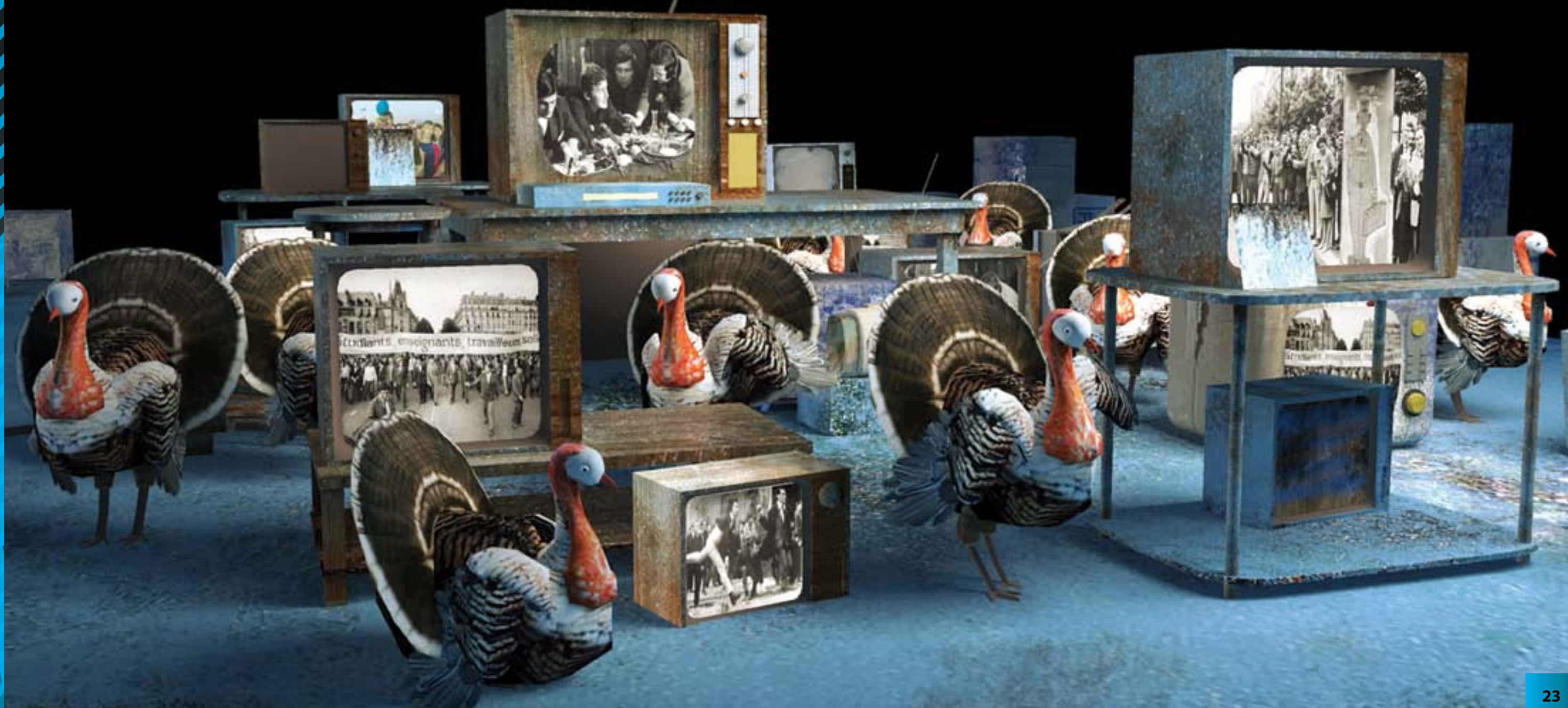
Вольф Фостель. Эндогенная депрессия. 1975

Среди забетонированных телевизоров этой инсталляции бродили несколько индюков, за жизнью которых зритель мог наблюдать через специальную витрину. На ранних этапах развития видеоискусства подобные работы сыграли очень важную роль, утвердив полноценное присутствие телевизионной техники в художественном контексте и открыв, таким образом, широкую перспективу их использования в актуальном искусстве.

Мультимедийная реконструкция «Эндогенной депрессии» изображает виртуальное пространство, где между работающими телевизионными приемниками гордо расхаживают индюки. Телевизоры размещены на тумбах и стульях, они валяются на полу в пыли и грязи, а индюки топчутся, ищут корм и гадят.

На экранах телевизоров текущие передачи разных каналов, некоторые работают с неполадками — и изображение транслируется с помехами. Помещение производит впечатление нежилого, оно целиком принадлежит индюкам. Зрителя не оставляет ощущение внутреннего разлада, депрессивного состояния.

Взаимодействуя с мультимедийной реконструкцией, зритель сможет переключать каналы. Устанавливая один и тот же канал на всех телевизорах или различные каналы в определенном порядке на разных экранах, можно повлиять на движение индюков в пространстве инсталляции. Под политические передачи птицы начинают лучше клевать, а под эстрадные концерты индюки бьют крыльями и гадят. Преобладание рекламы вызывает у них беспокойство, а телесериалы — сонливое и умиротворенное состояние. Аудитория может добиться такого баланса телеканалов, что индюки исполнят перед ним своеобразный балет. Причем полученную однажды комбинацию невозможно повторить, поскольку телепередачи идут непрерывным потоком в реальном времени.



Парадигма деколлажа породила множество художественных высказываний, замечательным примером которых являются акции группы «Ант Фарм».

«Ант Фарм» (Чип Лорд, Хадсон Маркес, Дуг Майклз, Кертис Шреер). «Медиапламя», 1975. Художники построили из телевизоров стену и на кадиллаке Phantom Dream Car врезались в нее, взорвав и воспламенив телевизоры. Акцию, называвшуюся «Медиапламя» (Сан-Франциско, 1975), наблюдало около 400 человек, в том числе тележурналисты с камерами, так что именно они обеспечили ее известность.



«Медиапламя», группа «Ант Фарм», 1975

Деколлаж — понятие, родственное деконструкции, основной критической стратегии постмодернизма. В акте деколлажа художник занимает отстраненное положение по отношению к господствующему дискурсу. Телевизор — объект *par excellence* для подобного позиционирования, поскольку он является важнейшим фактором его формирования.



То, что деколлаж — это именно работа с языком, с дискурсом, подтверждает инсталляция Пайка «Кейдж в клетке» (1984).

Нам Джун Пайк. «Кейдж в клетке», 1984.

Работа представляет собой гигантскую клетку для содержания певчих птиц, в которую помещены телевизоры с фильмом про композитора Джона Кейджа. Кейдж — создатель новой музыкальной эстетики, учитель Пайка, оказавший на него сильнейшее влияние. Для понимания художественной концепции работы очень важно перевести название. Поскольку «кейдж» — это клетка, то название может звучать и как «кейдж в кейдже», и как «клетка в клетке».



«Кейдж в клетке», Нам Джун Пайк, 1984

Русским художникам деколлажный подход также не был чужд. Акционисты 70-х годов, близкие по эстетике художникам «Флюксуса», экспериментировали,

в том числе, и с телевизионными приемниками. Примером может служить работа Михаила Рошаль — «Искусство для искусства», а для более позднего времени — видео «Синих носов» «Этюды про глобализацию».



Михаил Рошаль, «Искусство для искусства», 1979.

Рошаль создал одну из первых видеоработ в Советском Союзе. Она представляет собой два работающих телевизора, повернутых друг к другу и прижатых экранами. Таким образом, замкнув виртуальное пространство само на себя, он открыл ничем не ограниченный горизонт реальности. Принципиален выбор объектов инсталлирования: за аппаратами, использованными Рошалем, стояла огромная техническая история, множество надежд и разочарований человечества, а также традиций советского быта, не говоря уже о личном отношении каждого зрителя.



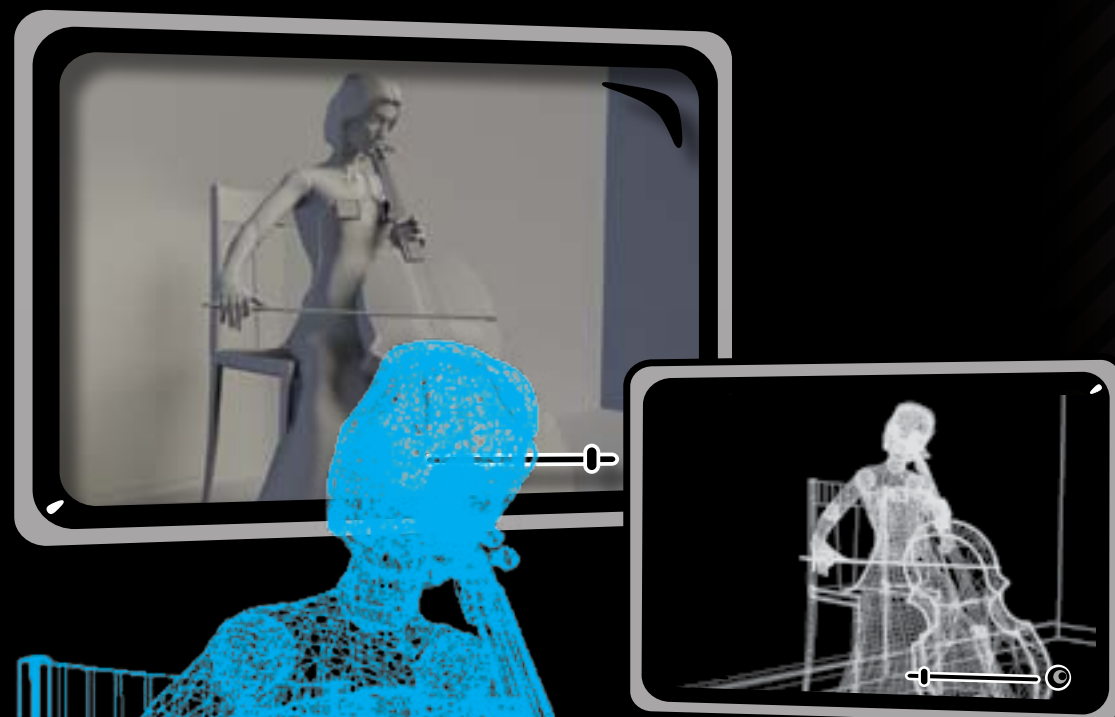
«Искусство для искусства», Михаил Рошаль, 1974

Синие носы (В. Мизин, А. Шабуров). «Этюды про глобализацию», 2003. Это перформативная работа. Телевизоры, которые художники прикладывают к «причинным местам», показывают фрукты, символы изобилия. В процессе действия священный объект общества потребления низводится, «деколлажируется», на разных смысловых уровнях.



«Этюды про глобализацию», группа «Синие носы», 2007

Исходная работа Вольфа Фостеля оказалась весьма продуктивной для развития видеоискусства: эксперименты с телевизорами привели к возникновению жанра видеоскульптуры и видеоперформанса. Кроме того, включение телевизионной техники в контекст художественного произведения существенно повлияло на всю эстетику видеоарта, обычно критически настроенную к культуре массового потребления.



Эстетизация сигнала

В шестидесятые годы, в эпоху окончательно сформировавшегося общества потребления, телевидение выполняло главным образом развлекательные и пропагандистские функции. Возникновение «деколажа» стало ответной реакцией художественного мира на такое положение вещей. Художники выбрали телевизионную технику как средство для создания нового типа изображений, обладающих целым рядом новых выразительных средств и позволяющим работать с образом непосредственно во время демонстрации работы. В наши дни, на новом технологическом уровне, где доминируют уже цифровые технологии, такой подход к изобразительным средствам продолжает определять эстетику движущихся образов.

Считается, что впервые работать с электронными изображениями стал Нам Джун Пайк. В перформансе 1965 года, поднося к электронно-лучевой трубке сильный магнит, он добивался достаточно выразительных помех сигнала самой разной конфигурации.

В то время художники стремились подчинить себе виртуальное пространство магнитного поля, до сих пор его нельзя было изобразить, а наиболее наглядным визуальным образом служил рисунок металлических опилок вокруг магнитного полюса. Между тем, Пайку удалось придумать средство изображения: он играл на пучках электронов как на струнах, а магнитное поле служило ему смычком. Музыка, создаваемая художником, была зримой, и аудитория могла визуально, чувственно воспринять невидимое пространство магнитного поля. Именно так Пайк создал новый язык со своими метафорами и фигурами речи, на котором заговорили впоследствии изображения.

«ТВ-бюстгальтер для живой скульптуры», Нам Джун Пайк, 1969

Отличным примером эстетизации сигнала является **телеинсталляция в галерее «Парнас» Нам Джун Пайка**, выставленная в Вупертале в 1963 году. Она представляет собой поставленный на бок телевизор, через весь экран которого проходит тонкая вертикальная полоса, возникавшая под действием электромагнита, — именно так выглядело первое электронное изображение на экране в 30-е годы. Другая работа Пайка, **«ТВ-магнит»**, состоит из телевизора, на крышке которого размещен магнит. Изображение трепещущего электронного цветка появляется на экране благодаря колебаниям магнитного поля. «Как коллаж пришел на смену технике живописи, так электронно-лучевая трубка заменит холст» — в этих словах Пайка, восхищенного изобразительными возможностями новых технологий, звучат пророческие интонации и воодушевление первооткрывателя.



«ТВ-магнит», Нам Джун Пайк, 1963

Новое слово в развитии изобразительных возможностей новых медиа было сказано Вуди Васюлкой. Этот режиссер из Чехословакии, эмигрировавший в США в середине 60-х, выдвинул теорию, согласно которой в основе нарративности кинематографа лежит дискретная структура пленки, состоящей из отдельных кадров. Поскольку нарративность воспринималась в модернизме как одно из главных препятствий свободе творчества, предзаданная последовательность кинокадров оказалась камнем преткновения и в развитии видео. По мнению Васюлки, она не дает возможности свободно выразить в произведении «энергетически-временной континуум» объективной реальности и творчески его переосмыслить.



«Лебединое озеро», Вуди Васюлка, 1971

После ряда попыток создать кино без кадров, Васюлка нашел для себя идеальный медиум в электронных средствах создания изображения. В конце 60-х он активно начал экспериментировать с телевизионной аппаратурой. Вместе с женой, художницей и своей преданной помощницей Штейной, он сформулировал программное для технологичных искусств определение аудиовизуального образа — результата взаимодействия электромагнитной частоты и напряжения в сети. Вдохновленный синтезатором Муга, Васюлка с помощью инженеров-электронщиков (С. Рута, В. Этра, Э. Сигла и Дж. Броуна) разработал несколько устройств, позволявших аналоговым способом изменять видеосигнал. В 70-е годы в студии Васюлок были проведены многочисленные перформансы, созданы инсталляции и видеозаписи, в которых экзистенциальный опыт художников осмысливался через призму новых технологий. Самые важные работы Вуди и Штейны Васюлок в этот период — **«Организационные модели электронных изображений» (1975–1976)**, **«Алфавит» (1973)** и **«Власть скрипки» (1970–1978)**. В работах 1970-х годов изображение является как визуализацией абстрактного электронного звука, так и элементом, модифицирующим и искажающим образ. Текстурированная композиция демонстрирует окончательное слияние обоих элементов.

В семидесятые годы и другие художники создают авторские электронные устройства. Среди наиболее известных — Дэн Сандин и Кейт Сонье. Впрочем, первенство и в этой области принадлежит Нам Джун Пайку, который, совместно с японским инженером Шуя Абе, в 1969 году создал синтезатор художественных видеопомех, носящий их имя. С помощью этого устройства были получены видеоэффекты в фильме Пайка **«Глобальный кайф» (1973)**.



«Без названия», Кейт Сонье, 1969

В середине 70-х годов возможности аналоговых технологий были существенно расширены за счет цифрового метода кодировки и обработки сигнала. Следующее поколение технических изобретений такого рода создавалось уже с применением именно этого метода. Эффекты в работах, например, Эдда Эмшвиллера, получены с помощью цифровых устройств.

В Советской России подобные эксперименты с начала шестидесятых проводились на базе лаборатории «Прометей» в Казани Б. Галеевым, Р. Сайфулиным и другими художниками. Они работали в рамках официальной дисциплины «технологическая эстетика», поощряемой властями и получившей развитие в связи с общим бумом технологий.

Булат Галеев, «Космическая соната», 1975. Работа относится к самым ранним экспериментам взаимодействия света, музыки и изображения, проводимым в казанском НИИ «Прометей» (при АН РТ и КГТУ им. А.Н. Туполева) и городской студии светомузыки «Прометей» под руководством Булата Галеева. В студии развивали методику экспериментальной эстетики, которая включала в себя прогнозирование появления и развития новых видов искусства, создание необходимого инструментария и проверку с его помощью теоретических прогнозов. Такая проверка проводилась на основе конкретного художественного эксперимента (с использованием светомузыки и пространственной музыки, абстрактного кино или видеоарта, компьютерной графики и световой архитектуры, электронных инсталляций и компьютерных звуковых инсталляций, абстрактной фотографии или слайдфильмов). **«Космическая соната»**, наряду с фильмами **«Прометей» (1965)** и **«Вечная музыка» (1969)**, стала одним из первых абстрактных светомузыкальных фильмов, полученных в результате работы художников с сигналом.



«Космическая соната», Булат Галеев, 1975

Со временем эксперименты Пайка, Васюлок, Сандина, Сонье и других художников, работавших с эстетизацией сигнала, стали использоваться в коммерческой среде, в технологически гораздо более совершенных видеоэффектах для телепрограмм, в электронной и компьютерной анимации. Зная это и учитывая, что мы сейчас живем в эпоху движущихся образов, слова Пайка о том, что электронно-лучевая трубка придет на смену холсту и маслу, можно считать сбывшимися.

Нам Джун Пайк. ТВ-бюстгальтер для живой скульптуры. 1969

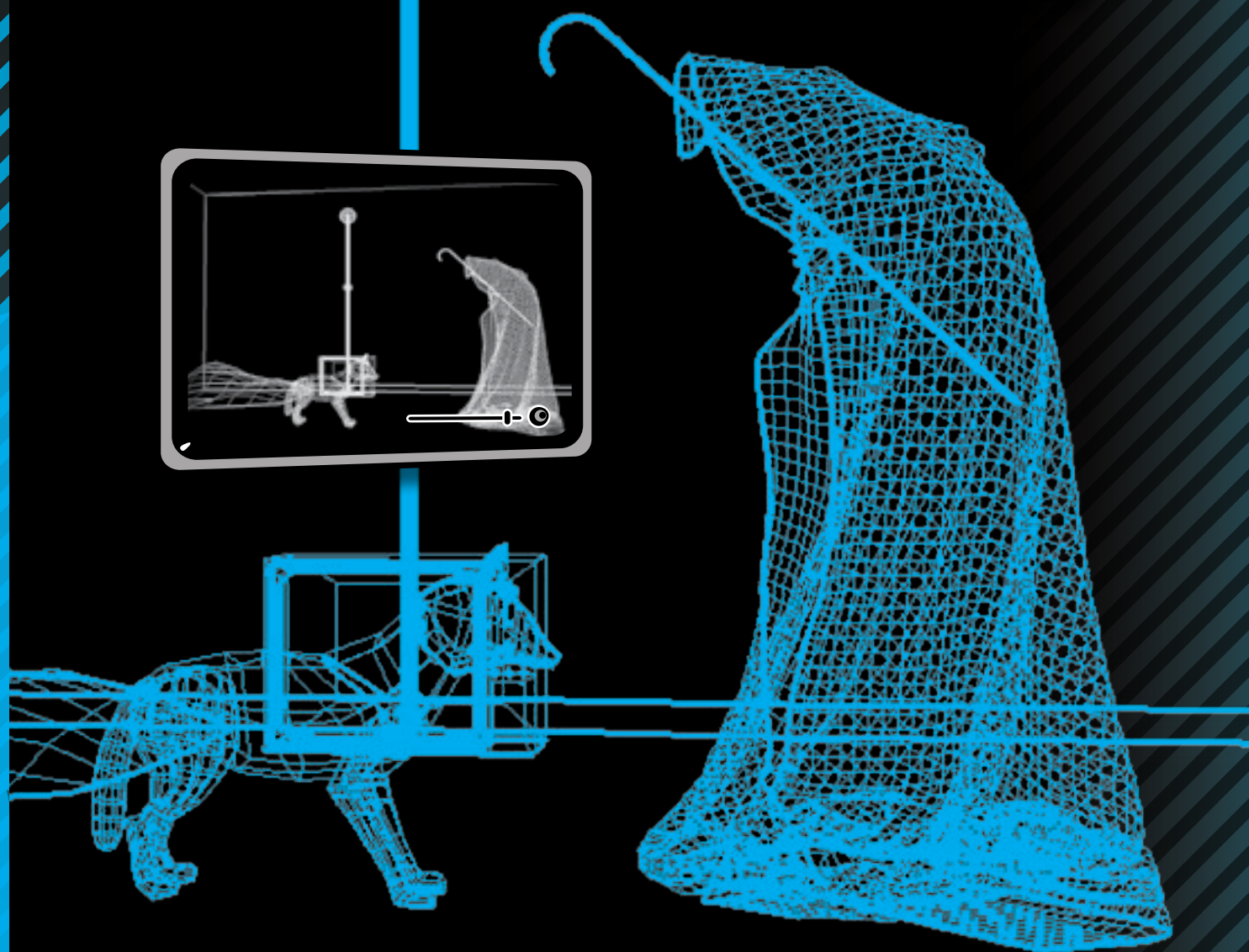
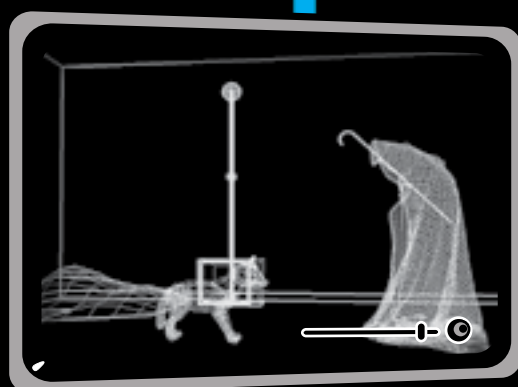
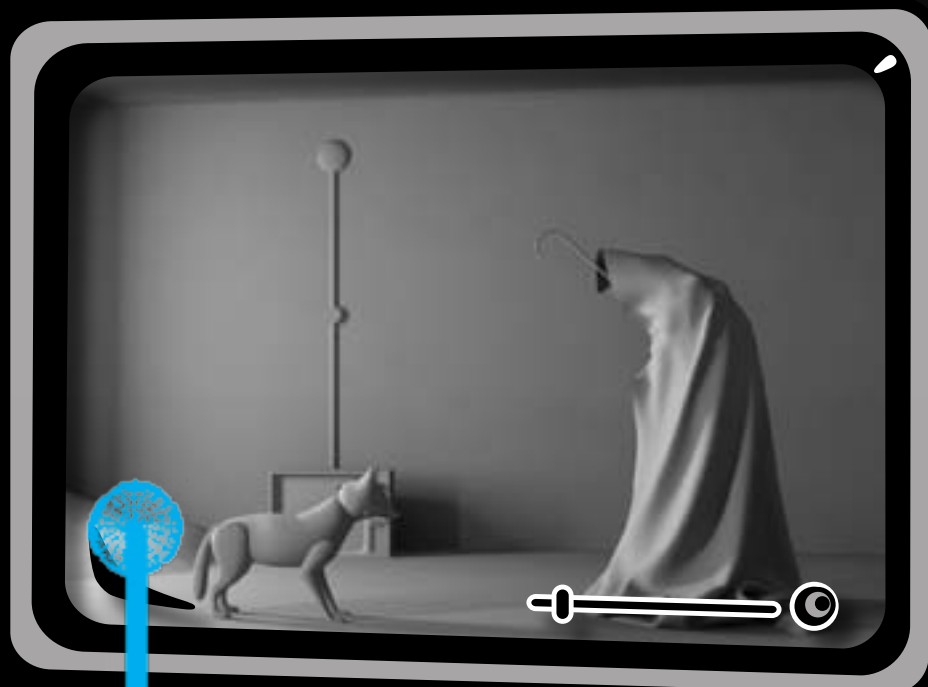
Пайковские эксперименты с телевизионными устройствами в 1960-х годах опирались, как правило, на его композиторский опыт и сотрудничество с Джоном Кейджем. Пайк подчеркивал, что визуализируя музыку, он стремится сказать новое слово в искусстве, работающем со временем, пытается отобрать музыку у жрецов красоты, «людей, одетых в черное», вооруженных якобы магическими инструментами. Взаимопонимание Пайк нашел у виолончелистки Шарлоты Мурман, вместе с которой сделал множество разнообразных перформансов на выставках и фестивалях по всему миру. Они представляли свою визуальную музыку аудитории вопреки устоявшемуся способу концертного исполнения, используя разнообразные электронные устройства, которые изобретал Пайк.

В одном из перформансов Мурман играла на виолончели, собранной из телевизоров, согласно звучащей мелодии искажалась картинка на их экранах. Поскольку задачей Пайка было сделать выступление как можно чувственнее, он просил свою партнершу выступать обнаженной, и сам также обнаженным участвовал в этих перформансах, что, разумеется, влекло за собой преследования полиции.

В перформансе «ТВ-бюстгальтер для живой скульптуры» Мурман играет на обычной виолончели, зато единственной деталью ее туалета являются два монитора, прикрывающие ее грудь. Музыка волнами проходит по изображениям на экранах и оттого выглядит особенно волнующе.

Мультимедийная реконструкция этой работы предлагает публике плоскую картинку этого перформанса с системой меню, позволяющей выбрать зрительные эффекты: музыкальные произведения, телеканалы, алгоритмы синтезатора и другие. Картинка устроена так, что зритель может рассматривать работу со всех сторон, переводя взгляд с лица виолончелистки на вибрацию изображений, прикрывающих ее грудь, с пальцев, прижимающих струны, на движение смычка.





Перформанс

Между перформансом и видеоартом существует связь столь же бесспорная, как между театром и кино. Эти два направления в искусстве развивались параллельно, но, если бы перформанс не был документирован при помощи видеокамеры, он не сохранился бы в культуре и не получил бы такое широкое распространение.

В обзорах искусства новых медиа обязательно фигурируют работы Криса Бердена, Марины Абрамович, Джини Пейн и других перформансистов. Хотя они и не работали непосредственно с медиа, зато их произведения дошли до нас в виде видеозаписей. В семидесятые эти художники в своих радикальных перформансах вышли за рамки не только живописи и скульптуры, но и театра, стирая границы субъекта и объекта в искусстве. Перформанс, составленный из личных переживаний каждого из зрителей, рождался и умирал в один и тот же момент, вместе с нарастанием и угасанием зрительского участия. Очевидно, что видео не передает и сотой доли того напряжения, которое создавали в своих работах художники. Однако несовершенные свидетельства существования живых произведений именно поэтому так важны для истории видеоарта, поскольку очень отчетливо выражают концептуальную основу этого жанра: любые фиксации и мертвые формы не стоят ничего, имеют значение только непосредственные действия мастера, преобразующего реальность, и участие зрителя, согласившегося принять художественную реальность как единственно возможную. Именно поэтому множество современных видеоработ вдохновлены жанром перформанса и его историей.

«Я люблю Америку, а Америка любит меня», Йозеф Бойс, 1974

Йозеф Бойс. «Я люблю Америку, а Америка любит меня», 1974

В «Медиамузее» представлена мультимедийная реконструкция перформанса Йозефа Бойса «Я люблю Америку, а Америка любит меня». В 1974 году художник в течение недели жил в галерее Рене Блока в Нью-Йорке вместе с койотом. Он укрывался куском войлока, защищался от животного пастушьим посохом, а пол галереи был завален американскими газетами. Работа документирована детально с того самого момента, как Бойса в буквальном смысле грузят в самолет в Германии, везут на машине скорой помощи до галереи в Нью-Йорке, все его сосуществование с койотом и все его комментарии к этому событию засняты на пленку.

Вместе с тем видеодокументация — это только подобие самой акции, свидетельство ее существования. Поэтому основной задачей ее реконструкции было приблизить зрителя к событию и вовлечь в перформанс, заставить почувствовать, что развитие действия зависит именно от наблюдателя. Реконструкция позволяет зрителю изменять поведение участников акции, и перформера, и койота, но одновременно и самому переживать в игровой форме драматические моменты их сосуществования.



Существует множество примеров телесных художественных практик, в основе которых непосредственно лежит использование медиа. Существует жанр видео-перформанса, описывающего взаимодействие человека и видеокамеры, в этом жанре принципиально важна проблема сопоставления человеческого тела и новых медийных технологий, решаемая в духе минимализма. Следует подчеркнуть, что перформанс — это явление постмодернистского искусства, перенесшего свой интерес с артефакта как такового на его контекстуальное восприятие. Медиаперформанс осмысливает различные парадигмы медиаискусства (замкнутая видео-инсталляция, эстетизация сигнала, экран как артефакт) при непосредственном, телесном участии художника.

Примерами концептуальной работы художника с видеокамерой являются перформансы Брюса Наумана и Вито Аккончи.

Брюс Науман, «Вращение вверх тормашками», 1973. В этой работе с помощью камеры Брюс Науман разрушает топологию пространства, лишает его верха и низа. Художник реализовывал целую серию видеоперформансов, основанных на однообразном непрекращающемся действии. В данном случае художник вращается вокруг центральной точки видеокадра на одной ноге, теряя центр тяжести и переворачивая пространство. Под ним пустота — и это не так опасно и страшно, потому что тело в своем постоянном круговом движении беспрерывно возвращается в стабильное положение. Движение развивается по кривой линии к пределам, вверх и внутрь кадра, оно провоцирует искажение восприятия, что Науман не перестает демонстрировать на протяжении всего фильма.



«Вращение вверх тормашками», Брюс Науман, 1973

Вито Аккончи, «Песня на тему», 1973. Перформанс драматизирует взаимодействие художника с камерой. Уговаривая, увещевая, усыпляя бдительность видеообъектива своей любовной песней, Аккончи как будто бы пытается проникнуть внутрь камеры. Художник представляет свои эксперименты в области межличностной коммуникации и демонстрирует новые возможности медиаконтакта со зрителем, апеллируя непосредственно к его интимным чувствам и переживаниям. В то же время, общаясь с камерой, художник говорит с социумом.



«Песня на тему», Вито Аккончи, 1973

В некоторых работах Бойса, Гилберта и Джорджа, Ринке, Ансельмо или Рутенберга роль камеры сводится к функции записывающего устройства. В других — художники по-разному с ней взаимодействуют, примером такого рода работ могут быть произведения Серра или Мерца.

Взаимодействие может происходить в различной форме: Мерц и Кюен исследуют границы образа, используя фломастеры для буквального определения краев экрана. Серра и Браун создают воображаемую раму, которая в процессе перформанса эффектно меняет значение и оказывается на первом плане кадра. Фултон разглядывает поверхность телевизионного экрана, отражающего свет. Сонье играет негативом и позитивом, элементами, принадлежащими к миру фотографии. Наконец, Зорио размещает свое произведение прямо перед камерой, нарушая привычную форму общения камеры и зрителя.

Одним из самых важных произведений, развивающих проблематику перформанса в новых медиа, является работа немецкого художника **Герри Шума «Идентификация», 1970.** Это серия видеоперформансов известных художников 1960-х, снятых в соответствии с их инструкциями и дополненных интервью с авторами. По мнению Шума, название серии следует понимать буквально: оно передает единство художника и его произведения: «Мы больше не можем воспринимать произведения искусства просто как живопись или скульптуру, не имеющую никакого отношения к создавшему ее художнику». Когда телевидение используется художниками в художественных целях, вся их работа может свестись к выражению собственной позиции. Сейчас произведение искусства можно определить как единство концепции, ее воплощения и самого художника, которому принадлежит ключевая идея.



«Идентификация» (перформанс Йозефа Бойса), Герри Шум, 1970

Другая форма перформативной рефлексии о новых медиа связана с «эстетизацией сигнала», как в перформансе Пайка 1965 года, когда он с помощью магнита играл видеосигналом на экране телевизора. С появлением видеопроекторных устройств тема «экрана как артефакта» приобрела актуальность. В таких перформансах художник осмысливал собственное тело в качестве экрана, представляя его как упущенное звено эстетики минимализма.

Штейна Васюлка, США «Власть скрипки», 1978.

Автор фильма о видеоигре на скрипке получила музыкальное образование, и ее творческий путь от музыки к изобразительному искусству можно проследить через разные формы сопоставления видеокамеры и музыкального инструмента. Впервые Штейна представила музыкальный перформанс в 1969, тогда она играла на скрипке и подпевала песне Битлз Let it be. Постепенно в руках художницы скрипка становится инструментом для создания художественных образов, одним из устройств, служащих для создания изображений. В процессе перформанса «Власть скрипки» звуки и вибрация струн превращаются в абстрактные образы, а полученный в результате необычный автопортрет становится рассуждением о взаимоотношениях музыки и компьютерной графики.



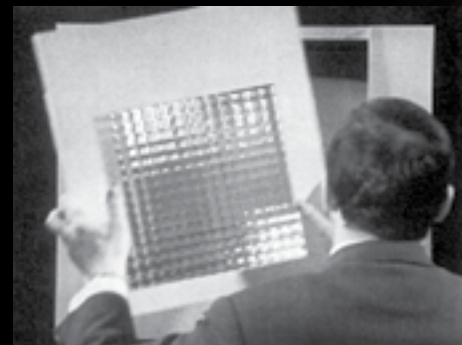
«Власть скрипки», Штейна Васюлка, 1978

Ульрике Розенбах. «Рефлексия на "Рождение Венеры"», 1975–1977. Художница, тело которой спереди закрашено белой, а сзади черной краской, вступала в настенную проекцию картины Боттичелли «Рождение Венеры». Перед проекцией на горке соли стояла раковина с монитором внутри, изображавшим плещущиеся волны. Перформанс длился 15 минут, в продолжение которых художница медленно поворачивалась под песню Боба Дилана «Леди с грустными глазами», демонстрируя публике то белую, то черную сторону своего тела.



«Рефлексия на "Рождение Венеры"», Ульрике Розенбах, 1975–1977

Карл Гершнер. «Самонаблюдение», 1964. Швейцарский дизайнер Карл Гершнер первым стал использовать пластиковые линзы для того, чтобы эстетически структурировать изображение на экране. Результаты своих экспериментов он показал на выставке «Безумный Берлин» 1964 года. Экспозиция представляла собой 12 телевизоров с линзами, создававшими разные визуальные эффекты. Гершнер также придумал линзовую приставку, с помощью которой зрители могли изменять изображение на телевизоре у себя дома.



«Самонаблюдение», Карл Гершнер, 1964

Дэн Сандин. «Спиральный PTL», 1980. В 1973 году Сандин сконструировал программируемый аналоговый модульный компьютер, позволявший манипулировать уровнем яркости сразу нескольких входящих сигналов, — «Процессор изображений» (IP). В работе «Спиральный PTL» придуманное устройство используется как музыкальный инструмент. Спираль на экране IP меняет свою форму в соответствии с музыкальным сопровождением: от электронного гула до почти неразличимого плеска воды.



Дэн Сандин и его «Процессор изображений», 1981

Андрей Монастырский. «Разговор с лампой», 1985. В восьмидесятые годы московские концептуальные художники регулярно устраивали перформансы с участием кинокамеры, но «Разговор с лампой» Андрея Монастырского стал первым художественным событием, сделанным в Советском Союзе специально для съемки на видео. Монастырский акцентирует присутствие видеокамеры в пространстве перформанса, обращаясь к ней как к живому зрителю-собеседнику. В «Разговоре с лампой» Монастырский декламирует стихи Тютчева и Фета, и единственным зрелищным элементом действия становится рисунок на его груди — антропоморфная фигура, олицетворяющая «собираемый образ» цитируемых поэтов.

Камера в «Разговоре с лампой» фиксирует преимущественно вербальную коммуникацию художника и его воображаемого персонажа. Чтобы достигнуть похожего эффекта, художники-концептуалисты в свое время использовали пленочный магнитофон для записи арт-диалогов.

Монолог Монастырского представляет собой пересказ очень личных переживаний о собственной физиологии, о возрасте; в ходе перформанса он читает свой текст 1975 года «Я слышу звуки», рассказывает о творчестве группы «Коллективные действия». В конце съемки в фокус камеры наконец попадает лампа, зажата между ног художника и создающая в кадре экспрессивные световые эффекты. В этот момент становится понятно, что настоящий собеседник художника — свет, эманация трансцендентного. В искусстве движущихся образов символика света, детально разработанная в мировой культуре, превращается в образ освещения, создаваемого электронными устройствами.

Наталья Абалакова, Анатолий Жигалов, «Полотеры», 1982. Во время перформанса, зафиксированного на пленку, художники натирали пол в комнате, постепенно раздеваясь, точно так же, как сбрасывают одежду разгоряченные работой полотеры. Раскачивающиеся движения то сближающихся, то расходящихся мужчины и женщины ассоциируются с половым актом, тем более что зрителю предлагалось «подглядывать» за происходящим через дверной глазок. Перформанс передает идею ритуализации обыденного действия и мотив асексуализации тоталитарного общества, где все под запретом.



«Разговор с лампой», Андрей Монастырский, 1985

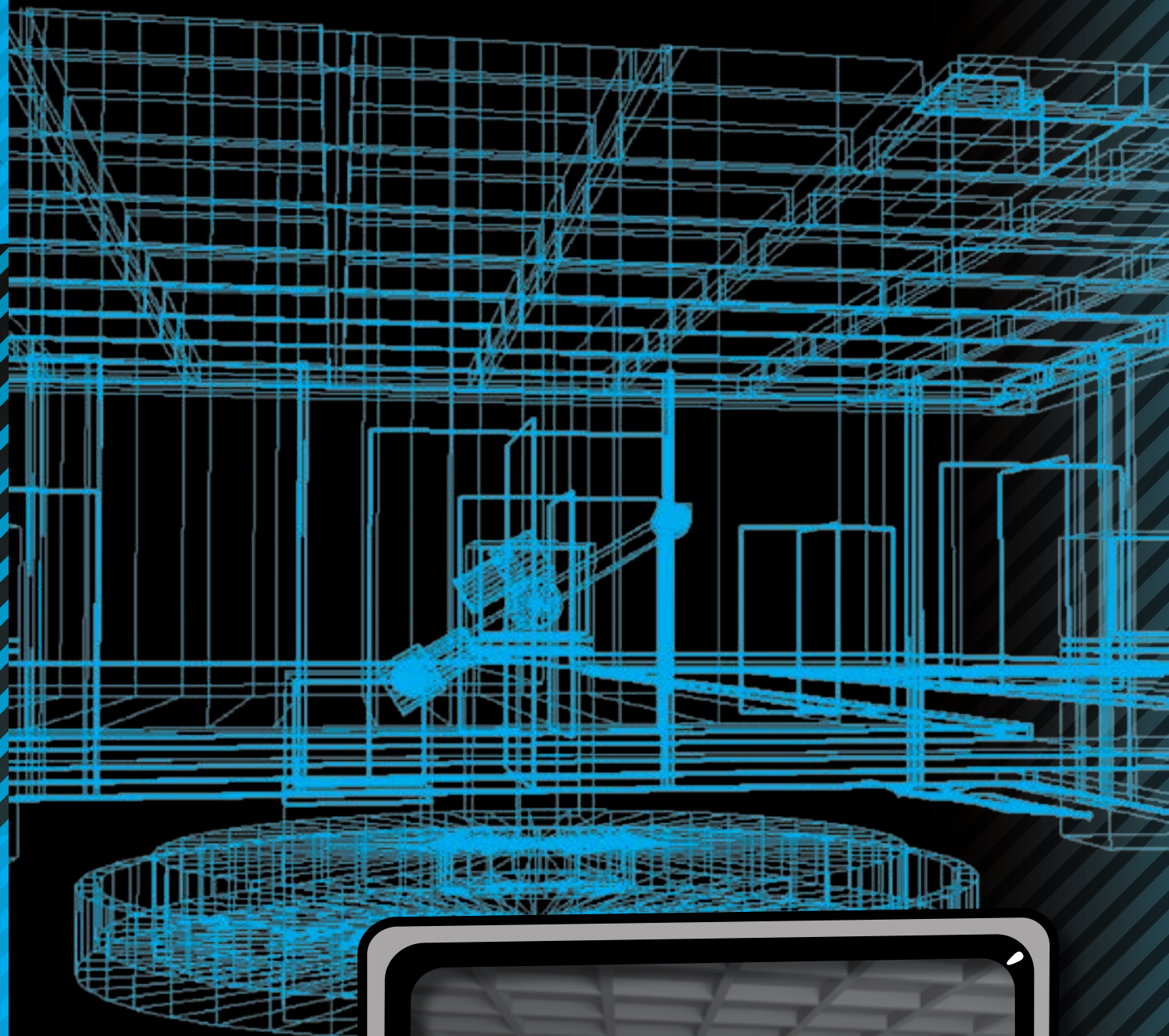
В перформансах российских художников также затрагивалась тема медиа. В нескольких работах Олега Кулика: в **перформансе в Сецессии** (выставка It's a Better World, 1997, совместно с Людмилой Бредихиной) и в акции «**Два Кулика**» (2001), показанной в Icon Gallery в Бирмингеме, он показал себя персонажем, существующим внутри массмедийного пространства. Такое самовосприятие оказалось центральной темой его работ 90-х годов.



«Полотеры», Наталья Абалакова, Анатолий Жигалов, 1982



«Два Кулика», Олег Кулик, 2002



Замкнутая видеоинсталляция

Развивающееся телевидение стало восприниматься как универсальное средство осуществления авторитарной власти Большого Брата. Зрителю, застывшему у телевизора в своей гостиной, кажется, будто это он смотрит фильмы и телепередачи и в его силах переключаться между каналами, а то и вовсе выключить бессмысленный ящик. В то же время оказывается, что телевидение сковывает его жизненную активность, наблюдает за ним и контролирует его поведение в социуме. Эту идею точно передает Билл Виола в своем видеофильме «Обратное телевидение — портреты зрителей», изображающем бесконечный ряд людей, застигнутых в безвольном состоянии акта созерцания экрана.

В эпоху, предшествующую массовому распространению видеокамер, увидеть себя как в записи, так и в реальном времени на экране телевизора — окна в более широкую событийную реальность — было сродни волшебству. На этом ощущении основываются работы многих художников, экспериментировавших с эффектом «замкнутого видео», или close circuit.

«Де Ла», Майкл Сноу, 1969-1970



Майкл Сноу. «Де Ла». 1969–1970

Это инсталляция с несколько другим принципом действия и отличающимися задачами в сравнении с «Коридором» Наумана. Сюжетной основой произведения Майкла Сноу, канадского кинематографиста, была работа кинокамеры, которая бы «видела» себя во время съемки. В 1969 году, вместе со своим другом инженером П. Аббелоосом, художник создал устройство-паноптикон, которое должно помещать в кадр себя, свое окружение и изображение зрителя.

Устройство оснащено двумя телекамерами, которые вращаются и транслируют окружающее пространство, включая и то, что происходит на улице, за стеклом витрины, в которой оно установлено. Зритель взаимодействует с работой, управляя виртуальной фигурой внутри трехмерного пространства. Реконструкция этого объекта для коллекции «Медиамузея» позволяет также получать более полное представление о пространстве наблюдения.



Лес Левайн, «Скользкая обложка», 1966.

Канадский художник выставил в галерее искусств в Торонто работу, состоящую из нескольких мониторов. На их экранах зрители видели собственные записанные заранее изображения. По тем временам совершенно новый эксперимент расширял сознание зрителей, пугал и удивлял в то же время.



«Скользкая обложка», Лес Левайн, 1966

В другой работе Левайна, «Ирис», посетитель мог рассмотреть свое изображение, меняющееся в реальном времени на разных мониторах. Их экраны были покрыты пленками разных цветов, и таким образом публика могла почувствовать многофасеточную природу техники телевизионного наблюдения.

Дополнительным эффектом таких работ была предоставляемая зрителю возможность почувствовать фундаментальную двойственность личности, ее одновременное существование в нескольких пространствах: в медийном, реальном, воображаемом и других. Встречаясь со своим изображением, зритель мог постигнуть природу различных эманаций собственного «я», как это происходило в нескольких инсталляциях-коридорах Брюса Наумана.

Брюс Науман, «Видеокоридор», 1969–1970.

Проходя по созданному художником коридору, зритель сталкивался в конце со своим собственным изображением на мониторе. Критик Маргарет Морс писала, что, попав в инсталляцию Наумана, она почувствовала, что по мере того как она продвигалась глубже, переставая ощущать физические характеристики пространства, ее образ отделялся от ее собственного тела, как бы выходил за свои пределы. Такого же эффекта, но с различными оттенками смысла, пытались добиться многие художники в своих замкнутых инсталляциях, которые составили целое направление в медиаискусстве.



«Зеленый коридор», Брюс Науман, 1970

Мультимедийная реконструкция, основывающаяся на той самой инсталляции Наумана, предлагает зрителю, вступившему на сенсорный пол перед видеопроекцией, пережить сходное ощущение: телесное разделение со своим образом. Аватар, по мере того как зритель топчется по чувствительному полу, уходит все дальше и дальше в виртуальный коридор, и начинает возвращаться, как только зритель поворачивается назад.

Устройство, которое наблюдает себя и в то же время создает образ своего зрителя, было предметом изображения в работах американского видеохудожника Дэна Грэма. Он использовал всевозможные виды стекол и зеркал, видеокамер, мониторов, проекторов — все низко- и высокотехнологичные устройства, которые были у него в распоряжении. С их помощью художник получал различные отражения аудитории и управлял ее восприятием.

В таких инсталляциях, как «Три соединенных куба / Дизайн интерьера для пространства, предназначенного для показа видеопрооекций» (1986) или «Пространство с видом: Энвайронмент для видео» (1995) зритель выступал в роли одновременно и наблюдателя, и наблюдаемого. Заслуга Грэма состоит в том, что он создал множество остроумных и технически неожиданных метафор современного общества тотального контроля.

Алексей Беляев, Кирилл Преображенский, «Свет в конце тоннеля», 1991.

Работа представляет собой видеоперформанс с использованием принципа замкнутого видео. Взгляд камеры направлен на себя, она снимает то, что происходит с ней, сам видео-процесс. Пленка фиксирует взаимодействие аппаратных средств видео, что придает получившемуся фильму неподдельную аутентичность, а отсутствие какого-либо авторского вмешательства еще больше усиливает этот эффект. В этой работе несколько уровней смысла. Во-первых, это художественное высказывание о начале молниеносной войны 1991 года в Персидском заливе и о новых методах империалистического доминирования, о том какую роль играют в них новые информационные технологии. Во-вторых, работа рассказывает о суггестивном воздействии технологий. В-третьих, в работе исследуется виртуальное пространство, в котором хранится, накапливается и распространяется информация, обсуждается и его соотношение с пространством действительным.



«Свет в конце тоннеля», Алексей Беляев, Кирилл Преображенский, 1991

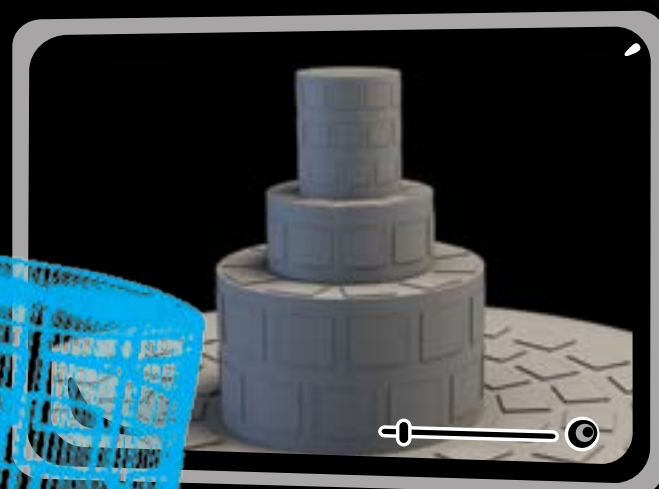
Илья Чуйков, «Теория отражения 4», 1999.

Работа Чуйкова является прекрасным примером осмысления принципа действия замкнутой инсталляции. Она сопоставляет работающую видеокамеру, сигнал с которой воспроизводится ТВ-монитором, и довольно точные изображения этой видеокамеры на треноге и телевизора на тумбе, нарисованные на белой стене. Зритель видит себя в мониторе и вместе с тем понимает, что его появлению в пространстве инсталляции уже предшествует созданное изображение — результат работы художественного сознания. Сопоставление художественного и технологического изображения ставит перед ним вопрос о соотношении идеи и реального предмета. Автор инсталляции доказывает зрителю, что точное изображение действительности не прибавляет смысла художественному произведению. В этом случае идея не может выйти за пределы замкнутого пространства работы, даже если это пространство виртуальной реальности.



«Теория отражения 4», Илья Чуйков, 1999

Несмотря на стремительное развитие технологий, произошедшее с тех пор, как появился жанр «замкнутой видеоинсталляции», его принцип остается парадигматическим для многих работ нашего времени. Это можно объяснить высокой степенью интерактивности при выражении художественных и социальных идей, которую он дает при использовании. Такие работы заставляют зрителя участвовать в автоперформансе, поэтому жанр замкнутого видео тесно примыкает к жанру перформанса в видеоискусстве.



Телевидение и видеоарт

Авангардное искусство начала XX века очень сильно повлияло на интерес актуальных художников к приемам и техникам телевидения. Наиболее ярко значимость новых технических средств для развития искусства была обоснована в творчестве футуристов. Ориентируясь на их опыт, итальянец Лучо Фонтана в 1952 году опубликовал манифест в духе Маринетти о роли телевидения в современной культуре. Его текст был зачитан в одной из ТВ-программ, и таким образом было положено начало художественного освоения телевидения.

К разряду художественных экспериментов с видео можно отнести и разного рода политические и социальные акции, активисты, которые их проводили, не всегда относили себя к деятелям искусства, но их формотворчество по всем признакам замечательно вписывается в контекст авангардного искусства того времени. При помощи камеры и преследуя скорее социальные цели, медиаактивисты боролись за справедливость, за свободу мнений и за право отстаивать свою позицию. К ним, в первую очередь, причисляют канадца Леса Левайна и американца Франка Жилета. Получив в свое распоряжение первую видеокамеру серийного производства Sony Portapak (у Левайна она появилась уже в 1965 году), художники отправились в один из самых неблагополучных районов Нью-Йорка, Лоуер Ист Сайд, и начали снимать репортажи о тех, кто живет там, например — о хиппи из коммуны Жилета.

«Обратное телевидение — портреты зрителей», Билл Виола, 1983

Видеоактивисты не ориентировались на стандартные примеры журналистской репортажной съемки, они импровизировали, отвергали сценарии, искали неожиданные приемы и способы контакта со своей аудиторией и необычные методы работы с материалом. Их главной задачей было сделать сюжет о той реальности, которая никогда не попадает на экраны телевизоров, познакомить публику с тем, что происходит в городе на самом деле. Их видео нельзя в полной мере назвать художественным произведением, но оно вызывает заслуженный интерес историков искусства.



«Лучи», Рейндэнс Корпорэйшн, 1970

В конце 60-х — начале 70-х годов в США возникло множество видеоколлективов: «Вайдерфрикс», «Рэйндэнс Корпорэйшн», «Пейпер Тайгер Телевижн» в Нью-Йорке, «Ант Фарм» в Сан-Франциско. Их творчество формировалось под сильным влиянием французского *cinéma verité*.

TBTV, «Еще на четыре года», 1972. Американские видеоколлективы тех лет еще называют партизанскими. Известен, например, случай, когда участники арт-группы «TBTV» (Top Value Television) представлялись журналистами на предвыборных митингах и интервьюировали политических деятелей, используя пресловутый «портапак». Их провокационные вопросы и странные ракурсы съемки хорошо передавали абсурд политической жизни в США времен войны во Вьетнаме.



«Еще на четыре года», TBTV, 1972

Американские частные и местные телеканалы поддерживали партизанские видеоколлективы и показывали их сюжеты в прямом эфире. Можно даже утверждать, что их репортажи повлияли на стиль официальных новостных передач (такой позиции придерживается, например, Дьердь Бойл, историк телевидения). Журналисты начали использовать их «живую» манеру съемки, придававшую достоверность и реалистичность телевизионной «картинке».

Во многих исследованиях история видеоарта начинается с работы Нам Джун Пайка 1965 года, снятой только что купленным «портапаком». Она выполнена как раз в «партизанском» стиле американских видеоактивистов, но Пайк в ней сознательно эстетизировал технические функции новых медиа, их способность точно фиксировать и непосредственно, в реальном времени передавать изображение. Это и стало отправной точкой развития нового искусства.

Еще одной вехой в художественном использовании телевидения стали проекты Герри Шума, созданные в начале 1970-х годов. Согласно его концепции, новое искусство, изменившее художественное восприятие мира, должно осваивать

новые пространства, одним из которых могло бы стать телевидение. В Дюссельдорфе Шум открыл **«Телегалерею»**, которая должна была регулярно представлять современные художественные проекты.

Шум снял несколько фильмов для своей галереи, например, об искусстве, которое нельзя представить аудитории обычными средствами, — лэнд-арте и перформансе. К сожалению, идея Шума не получила развития, вероятно, потому, что не выдержала конкуренции со стороны коммерческих предприятий.

В это же время Нам Джун Пайк продолжал свои эксперименты с видео и пропагандировал идею телевидения как универсального коммуникативного средства, способа объединения различных людей и культур. Об этом повествует видеофильм 1973 года «Глобальный кайф».

Нам Джун Пайк, «Глобальный кайф», 1973. По словам самого Пайка, «это мельком увиденное телевидение будущего, когда возможно будет включить трансляцию видео с любой телестанции Земли, а гид по ТВ будет таким же толстым, как манхэттенский телефонный справочник». В самом фильме рассказывается о формах современной культуры, о друзьях художника, композиторе Джоне Кейдже, поэте Алене Гинзберге, виолончелистке Шарлоте Мурман, демонстрируются перформансы самого Пайка. Работа была показана 30 января 1973 года на WNET-TV.



«Телевизионная галерея», Герри Шум, 1968-1970



«Глобальный кайф», Нам Джун Пайк, 1973

Вместе с Йозефом Бойсом и Дугласом Дэвисом Пайк в 1977 году был участником и одним из инициаторов спутниковой трансляции открытия выставки «Документа» в Касселе, посвященной новым коммуникационным технологиям в искусстве. Репортаж можно было увидеть в любом немецком городе, а сами инициаторы, Бойс, Пайк и Дэвис, устроили перформансы в прямом эфире.

Дуглас Дэвис, «Последние 9 минут» (перформанс в прямом эфире), 1977. В этом репортаже перформанс Дэвиса был самым примечательным, поскольку его попытка слиться с миллионной аудиторией зрителей производила впечатление настоящего шаманского действия. Художник призывал зрителей установить с ним физический контакт, соприкоснувшись руками через экран телевизора, и преодолеть разделяющее их расстояние с помощью новых технологий.



«Последние 9 минут», Дуглас Дэвис, 1977

В 1984 году Пайк организовал телемост «Доброе утро, мистер Оруэлл» между нью-йоркской студией WNET TV и недавно открывшимся Центром Жоржа Помпиду в Париже. Трансляция велась по каналам спутникового телевидения на двадцати пяти миллионную аудиторию зрителей в США, Корее, странах Европы.

Нам Джун Пайк, «Доброе утро, мистер Оруэлл», 1984. Перформанс, представленный Пайком в рамках знаменитого телемоста, полемизировал с идеями «1984» — главного романа английского писателя Джорджа Оруэлла. В этой антиутопии был предсказан будущий тотальный контроль «Большого Брата», олицетворения власти, над обществом, организованный с помощью телевидения. Пайк утверждал, что пророчество Оруэлла не сбылось, а телевидение, совместив интеллектуальность и развлекательность, напротив, объединяет людей из разных стран мира, сближает их взгляды, помогает понять друг друга. Этот проект стал предтечей дискуссии о роли медиа в процессе всемирной глобализации, со всеми ее положительными сторонами и недостатками.



«Доброе утро, мистер Оруэлл»,
Нам Джун Пайк, 1984

По сути дела, Пайк пропагандировал стиль вещания, присущий сейчас телеканалу MTV, он и обусловил эксперименты советских художников-концептуалистов, которые начали осваивать новые медиа в годы перестройки. Так, видеофильмы, снятые Ю.Лесником, С.Шутовым, Т.Новиковым в рамках проекта «Пиратское телевидение», выглядят сейчас как развлекательно-пародийные.

Юрис Лесник, Владик Мамышев-Монро, Тимур Новиков, Сергей Шутов, «Пиратское телевидение», 1989–92. Эта работа — один из примеров создания российскими художниками альтернативного телевидения, внедрения в массмедийное пространство. Как писала Олеся Туркина, художественный критик из Санкт-Петербурга: «Пиратское телевидение представляет себя как модель ложного телевидения. Организация телевидения достигается посредством имитации государственной структуры. Устранение какой-либо критической оценки имитируемого дает возможность проходить между государственной машиной и подпольным репортажем. Таким образом, оно провоцирует снятие контроля тоталитарной системы массмедиа...»



«Пиратское телевидение», Юрис
Лесник, Владик Мамышев-Монро, Ти-
мур Новиков, Сергей Шутов, 1989-92

Постепенно в зарубежных странах стал складываться интерес к творчеству русских художников. Потребность Запада в прямом и личном общении с нашей страной также не могла не отразиться в работах европейских мастеров в конце 80-х — начале 90-х. Например, альтернативный видеоколлектив из Голландии «Ван Гог ТВ» с помощью телевизионных технологий установил прямое сообщение

с московским Центром современного искусства. С российской стороны проект поддерживал художник-видеоактивист Кирилл Преображенский.

В девяностые годы художники заняли очень настороженную позицию по отношению к телевидению: его способность формировать представления о реальности у миллионов людей во всех странах мира, его поистине глобальный охват вызывали уже не столько энтузиазм, сколько опасения. Размышляя о способности медиа к массовому воздействию на людей, французский художник Фабрис Ибер организовал «Телестудию» на Венецианской биеннале 1997 года.

Фабрис Ибер, «Телевизионная студия» во Французском павильоне на Венецианской биеннале, 1997. Телестудия Ибера была задумана как конкурент «голиафов» массовой информации, способный соперничать с ними во влиянии на умы зрителей. Фиктивная конкуренция была только лишь художественным приемом, однако в течение всей работы биеннале, студия функционировала и регулярно поставляла для местного телеканала передачи на актуальные темы, интервью с известными людьми и выпуски новостей.

Орлан. «Это мое тело... это мое программное обеспечение: самопредставление», 1993. «Самопредставление» — это хирургическая операция, транслируемая в прямом эфире в Париже, Нью-Йорке и Торонто, во время которой художница, лежа на операционном столе, говорит со зрителем. Косметическую операцию проводят на лице французской перформансистки Орлан, но не для того, чтобы сделать ее красивее, а для того, чтобы создать «нечто, что никто не назовет красивым». Под влиянием идей феминизма Орлан представила незащищенное и травмируемое женское тело, что еще более подчеркивается авторитарной фигурой врача — воплощением мужского начала.

Студию Ибера можно рассматривать как итог многочисленных попыток использовать телевидение в художественных целях не потому, что в художественной среде к нему угас интерес, а поскольку появились новые, более влиятельные стратегии и технологии внедрения массовой информации в арт-пространство.



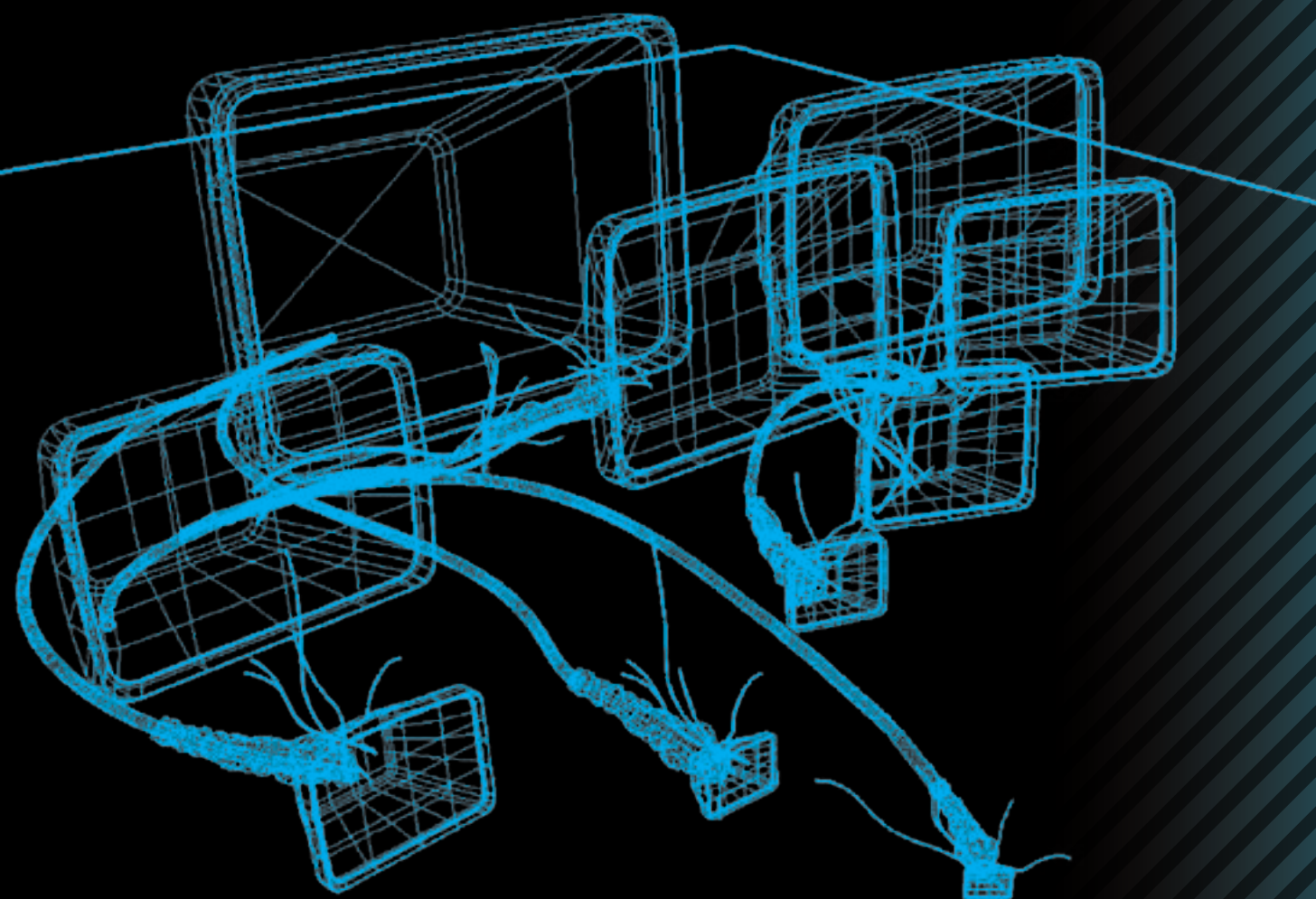
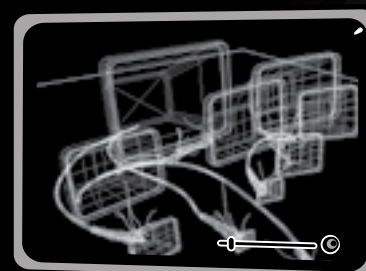
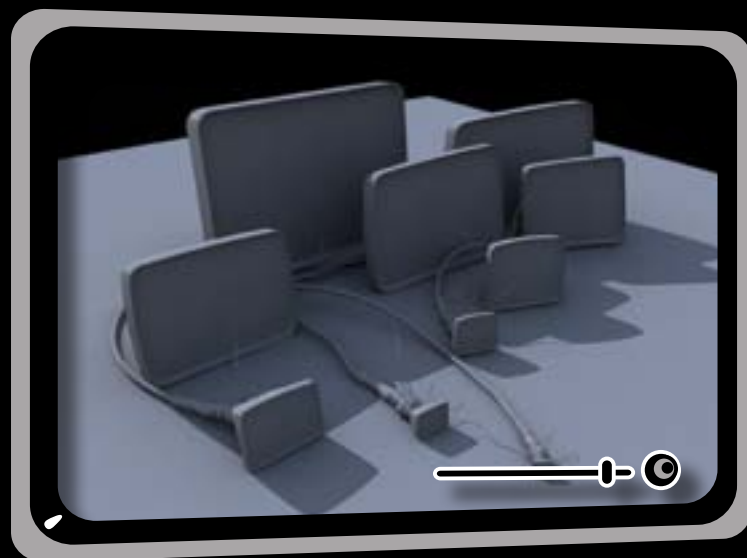
«Виртуальная площадь»,
«Ван Гог ТВ», 1992



«Телевизионная студия»,
Фабрис Ибер, 1997



«Это мое тело...это мое
программное обеспечение:
самопредставление»,
Орлан, 1993.



Видеоскульптура

Минималистическое искусство, возникшее на рубеже шестидесятых–семидесятых годов, переключило внимание зрителя с предмета на контекст изображения. В русле этого течения по-новому была осмыслена скульптура как один из видов изобразительного искусства, в ней увидели пространственно-временную структуру, включенную в различные социальные контексты. Если следовать этой логике, то наибольшее число таких социальных связей, сред, контекстов на тот момент могло предоставить телевидение. Вольф Фостель именно поэтому назвал телевизор основным видом скульптуры нашего времени.

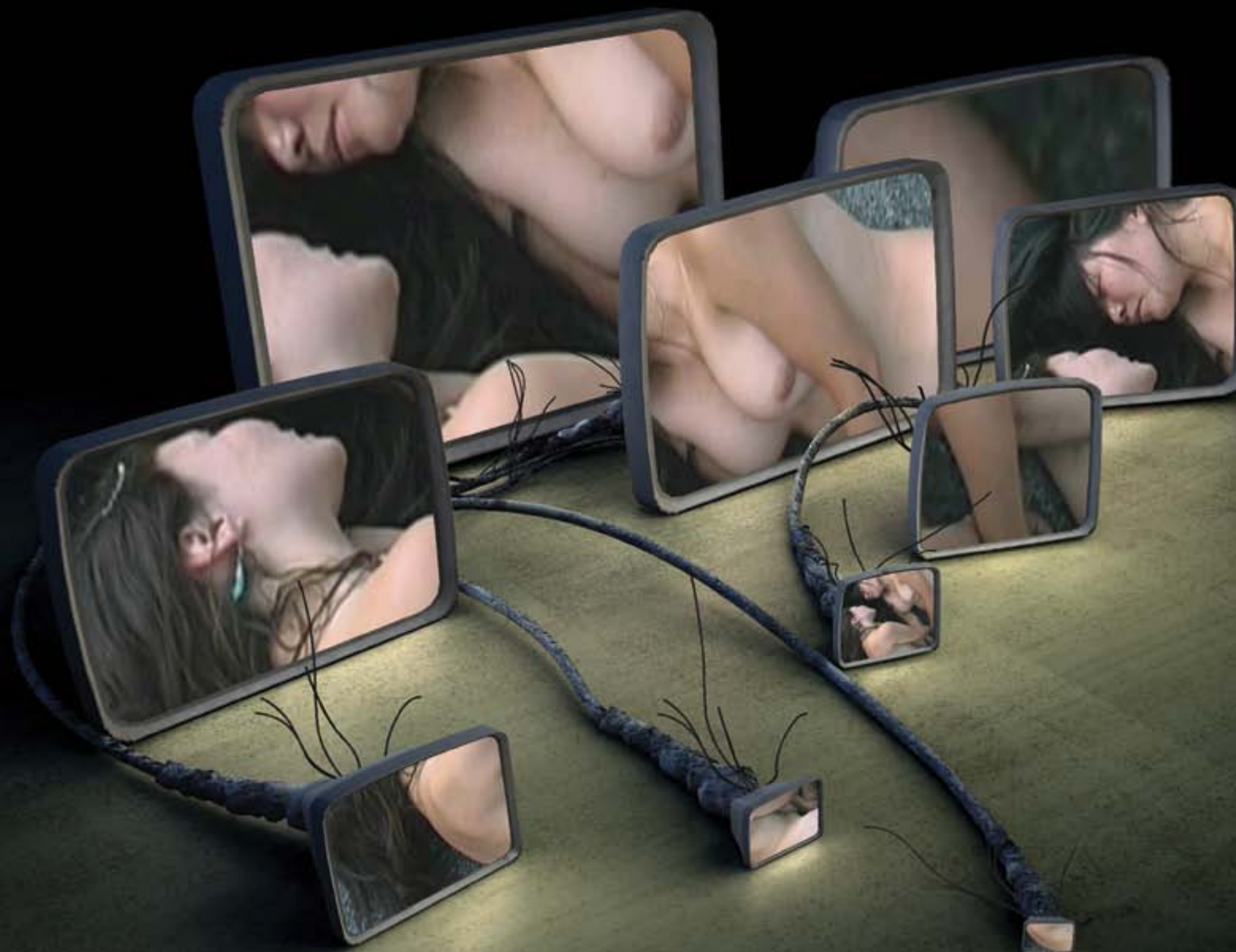
В своих деколажах художник использовал телевизор в качестве пластического элемента, помещая его в несвойственное окружение и тем самым полностью меняя смысл объекта. Вскоре появилась видеоскульптура как самостоятельный жанр, ставший одним из средств легитимизации видеоарта в сознании публики.

«Так, как это всегда имеет место», Гари Хилл, 1990

Гари Хилл. Так, как это всегда имеет место. 1990

На полке, чуть ниже уровня человеческих глаз, располагаются 16 мониторов с подведенными к ним кабелями. Картинки на мониторах представляют фрагменты человеческих тел, переплетенных в судорогах любовного акта. Однако художник не стремится к изобразительной ясности происходящего. О том, что персонажи занимаются сексом, можно догадаться только сложив в воображении этот объемный пульсирующий пазл.

Работа Хилла — это расколотая скульптура, состоящая из множества живых фрагментов. Так же точно человеческое тело состоит из множества членов, которые сохраняют жизнь только в соединении с другими. Хилл показывает жизнь изолированных частей тела, не связанных ничем, кроме проводов. Провода таким образом изображают жизненные силы, которые не позволяют распасться целому, и представляют, в конечном счете, метафору души.



Нам Джун Пайк и в этом случае оказался первооткрывателем: в 60–90-е годы он создал для различных выставок огромное количество сооружений и составных фигур из телевизионных приемников. Можно сказать, что каждая из будущих стратегий видеопластики была заявлена и разработана в его творчестве, а последователям оставалось лишь воспроизводить и усложнять его наработки.

Примером одной из художественных стратегий может служить принадлежащий Пайку целый цикл различных антропоморфных сооружений из телевизоров.

Нам Джун Пайк, «Роботы». Собирательное название «Роботы» объединяет большое количество работ Пайка, созданных на протяжении всех тридцати лет его занятий видеоискусством и пополнивших сейчас многочисленные художественные коллекции. Типичный «робот» — это составленная из телевизоров антропоморфная фигура. В ней воплощена не столько метафора жизни в техногенном мире, сколько мифологический образ героя или божества из какой-либо системы верований. Одна из скульптур, состоящая из шести допотопных телевизоров, с плавниками, плюмажем из неоновых ламп и хвостовым оперением из настольных телескопических антенн, носит название «Кецалькоатль».



«Кецалькоатль», Нам Джун Пайк, 1996

В искусстве Пайка представлены концепции сциентизма, пронаучного направления современной философии, и мифологическая реальность, где в облике древних героев и богов, ритуальных сооружений существуют технические устройства нового времени. Рассматривая его работы, зритель видел изображение стремительного научно-технического прогресса и одновременно первобытного страха перед неведомой, не облаченной даже в антропоморфную оболочку силой. Виртуальная реальность, открывшаяся публике в фантазиях Пайка, по сути своей трансцендентальна и религиозна.

Нам Джун Пайк, «ТВ-Будда». Визитной карточкой Пайка считается его скульптурная инсталляция, которая в разных вариациях представляет фигуру Будды перед телеприемником, зачастую лишенным электронного содержимого. Самая известная инсталляция из этой серии — Будда, созерцающий свое изображение на экране (1974). Эти работы, а также серия архитектурных сооружений, демонстрируют исследователям попытки Нам Джун Пайка художественно оформить пространство средствами видеоарта.



«ТВ-Будда», Нам Джун Пайк, 1974

Не только реальное, но и видеопространство было предметом пристального внимания Пайка, который и для него придумывал пластические решения.

Нам Джун Пайк. «ТВ часы», 1963–1982. В скульптуре на уровне глаз зрителя выстроен ряд из двадцати четырех мониторов, на каждом из которых светящаяся стрелка показывает на час больше, чем на предыдущем. Предметом изображения в этой работе являются точки соприкосновения привычной нам трехмерной ньютоновской реальности и виртуального пространства.



«ТВ часы», Нам Джун Пайк, 1963–1982

В попытке точно отобразить современные представления о времени и пространстве художники видели способ реализовать собственные оригинальные идеи в богатых технических возможностях, предоставленных им новыми устройствами. На их основе был создан особый вид изображений, из-за своей пригодности для арт-рынка и музейных презентаций ставший чрезвычайно популярным. В развитие этого направления в видеоискусстве внесли вклад Билл Виола, Гари Хилл, Фабрицио Плесси, группа «Студио Азуро», М.Ж. Лафонтен и другие художники.

Примечательны здесь проекты Гари Хилла и Шигейко Куботы — примеры промежуточных между жанрами видеоскульптуры и инсталляции работ.

Шигейко Кубота, «Дюшаниана», 1976. Множество интересных скульптур под сильным влиянием Пайка создала художница японского происхождения Шигейко Кубота. Отсылкой к живописному шедевру Марселя Дюшана стал сюжет ее работы 1976 года — женщина, спускающаяся с лестницы. В ступени лестницы вмонтированы мониторы, так что изображение обнаженной фигуры, исчезая на одном экране, появляется на другом, ступенькой ниже. В этой работе лестница предстает мистическим символом, одним из важнейших в мировой культуре.

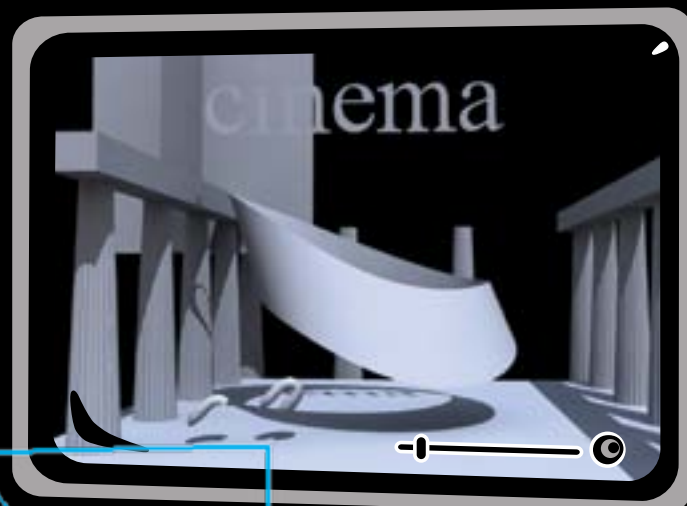


«Дюшаниана», Шигейко Кубота, 1976

Гия Ригвава, «Благовещение», 1994. «Благовещение» представляет собой рабочую модель движущегося образа. Скульптурное изображение человеческой фигуры разложено на несколько мониторов, показывающих его фрагменты с разных сторон, реконструируя физический объем в виртуальном пространстве, которое предстает как потусторонний мир за экраном монитора. Эта модель разрабатывалась для ряда инсталляционных проектов, затрагивающих вопросы истории информационных систем и природы памяти.



«Благовещение», Гия Ригвава, 1994



cinema



Проекционное видео

Появление видеопрокторов в 80-е годы дало новый стимул развитию видеоарта. Благодаря популярности видеоскульптуры видеоискусство утверждалось в специализированных институциях. Произведения этого жанра кураторы теперь регулярно включали в экспозиции художественных выставок и музеев современного искусства.

Согласно условиям экспонирования проекций пространство музеев погрузилось во мрак, а отраженный свет от электрических картин стал освещать дорогу зрителю. Движущиеся электронные изображения потеснили статичные образы. В конце XX века казалось, что кино стало серьезным конкурентом изобразительного искусства на исконно принадлежащей ему музейной территории. Внешне все выглядело именно так. На самом же деле проекционное видео — это ярый оппонент кинематографа.

Если видеоарт 60–70-х — художественная критика телевидения, то проекционное видео — это разоблачение кинематографического языка грез. Это направление актуального творчества, восходящее к художественным экспериментам с кинопроекционной аппаратурой в 60-е–70-е годы, определило облик искусства девяностых. То, что проекционный видеоарт тесно связан с кинематографом, подтверждают многочисленные аллюзии, цитирование или прямое использование фрагментов кинофильмов самыми разными художниками.

«Монтаж аттракционов», Алексей Исаев, 1996

Дуглас Гордон, «Психо 24», 1993. Эта работа представляет собой творческое переосмысление знаменитого фильма Альфреда Хичкока «Психо». Художник апроприирует шедевр без каких-либо купюр, он уменьшает скорость смены кадров, так что фильм превращается из полуторачасового в двадцати-четырёхчасовой. Ко всему прочему, Гордон экспонирует его в художественном пространстве галереи как живописную картину. Таким образом Гордон полностью переключает внимание зрителя с сюжетных перипетий — самой занимательной для публики части фильма, на то, как строится кадр, монтируются между собой отдельные фрагменты, меняется направление движения камеры, то есть на повествовательный язык кино, в котором таится настоящая сила его воздействия.



«Психо 24», Дуглас Гордон, 1993

Эффект от темпорального преобразования усиливается непривычным контекстом демонстрации фильма: его предлагается смотреть не в кинотеатре, где собственное тело не ощущается в мягком кресле и комфортной обстановке, а в пространстве, предполагающем свободное движение зрителя относительно проецируемого изображения. Зрительное восприятие обогащается за счет движения, телесных впечатлений и осознанного выбора каждого посетителя выставки, где ему находиться в момент просмотра. Гордон заставляет каждого зрителя воспринять кино на базисном семиотическом уровне, снимая развлекательный эффект. Так и формулируется задача видеоарта по отношению к движущемуся образу — вскрыть суть его дискурсивной природы.

Благодаря важности этой задачи проекционное видео и получило такое распространение в современном искусстве. Пространства выставок и музейных экспозиций выглядят как темные лабиринты с мерцающими проекциями, прихотливо размещенными в пространстве, преобразующими его измерения, взаимодействуя с интерьером, они образуют причудливые смысловые конфигурации. Хрестоматийными примерами подобного инсталлирования проекций являются работы Пипилотти Рист, Эйя Лизы Ахтилы, Дуга Айткена или Стива Маккуина.

Стив Маккуин, «Флегма», 1997. Видео показывает, как стена дома падает на стоящего под ней негра, впрочем, не причиняя ему никакого вреда, поскольку он находится именно там, где при обрушении стены оказывается пустое окно. Художник воспроизводит эпизод из фильма Бастера Киттона, но вместо храброго ковбоя героем становится представитель борющегося за свои гражданские права национального меньшинства. Благодаря тому, что зритель смотрит это видео в боксе, в непосредственной близости к проекции, он может сам испытать весь ужас от падения стены.



«Флегма», Стив Маккуин, 1997

Пипилотти Рист, «Всегда выше всего», 1997.

Работа состоит из двух проекций, соприкасающихся в углу демонстрационного пространства. На одной — мерно колыхается поле прекрасных алых цветов. На другой — симпатичная девушка в голубом развивающемся платье идет по улочке типичного европейского городка, абсолютно благополучного и мещански уютного. Единственная необычная деталь — огромный цветочный пестик у нее в руках, которым в такт психоделической музыке она вдруг атакует стоящий у тротуара автомобиль, разбивая вдребезги лобовое стекло.



«Всегда выше всего», Пипилотти Рист, 1997

Акт агрессии выглядит настолько неожиданным и нереальным, (кажется, он происходит не на пленке, а глубоко в подсознании зрителя), что даже встречный полицейский не торопится остановить девушку, а мило с ней раскланивается. Видео играет со зрителем, попадающим в его поле действия, заставляя вывести из подсознания, ощутить в себе накопившуюся внутри даже самого безобидного человека агрессию.

Гия Ригвава, «Не верьте им, они все врут», 1993–1995.

Одноканальное видео, в котором голова автора постоянно повторяет слова: «Не верьте им, они все врут... они все сожрут», было создано для выставки 1993 года «Седьмому съезду Российских народных депутатов посвящается...». Его обличительный смысл был очевиден в контексте выставки, обыгрывавшей культурные ритуалы уходящей эпохи.



«Не верьте им, они все врут», Гия Ригвава, 1993-1995

Сначала видео Ригвавы демонстрировалось в зале Центрального дома художника на мониторе, однако позднее, в конце 1995 года, работа была показана еще раз, теперь уже на электронном стенде одного из крупнейших московских супермаркетов во время рождественской распродажи. Очевидно, что новый контекст значительно изменил смысл работы: слова художника стали укором обществу потребления. Таким образом, смена контекста повлекла за собой семиотическое развитие первоначальной идеи произведения.

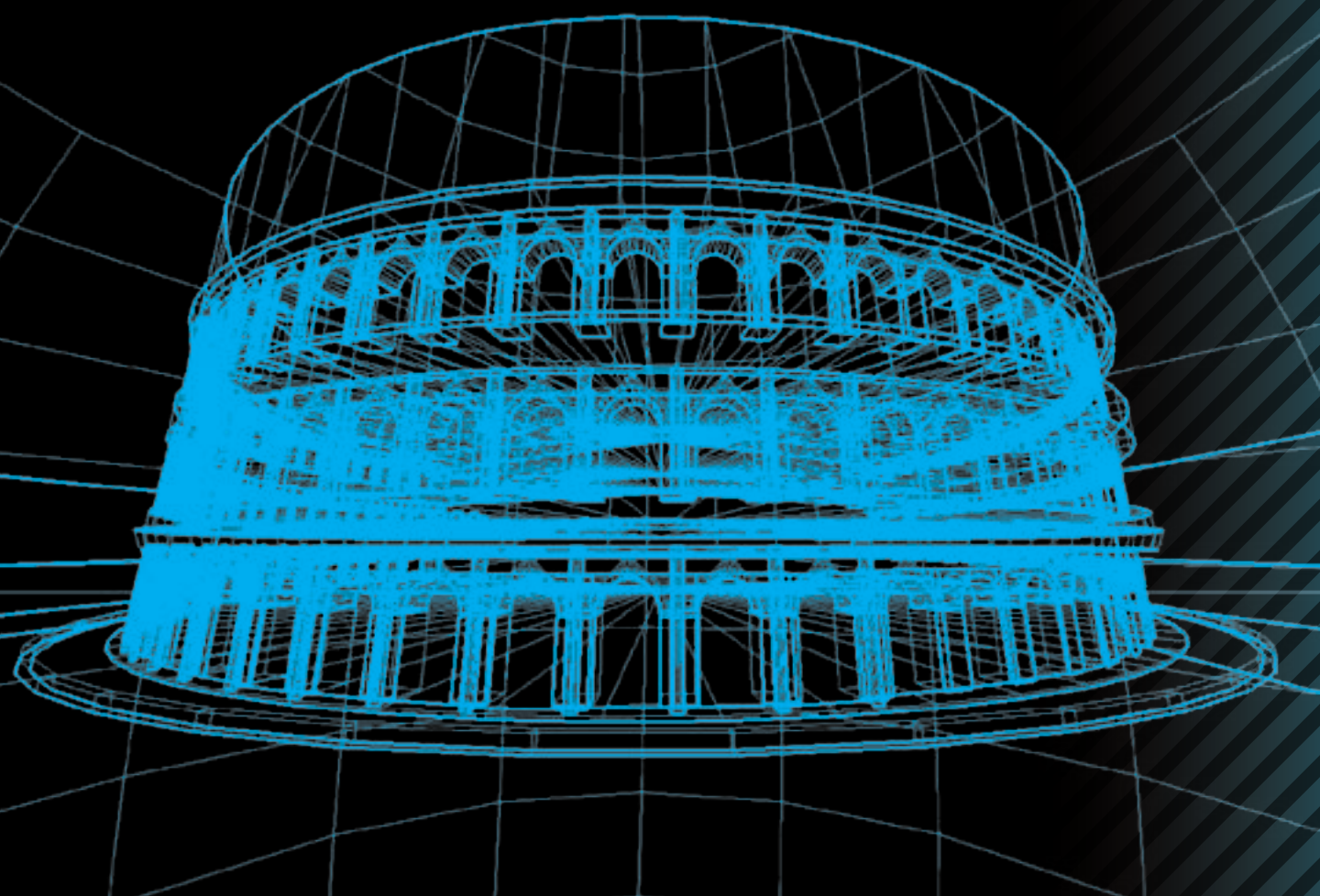
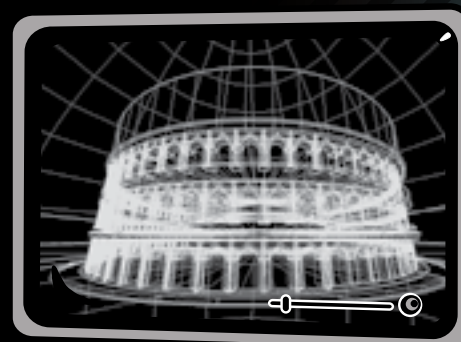
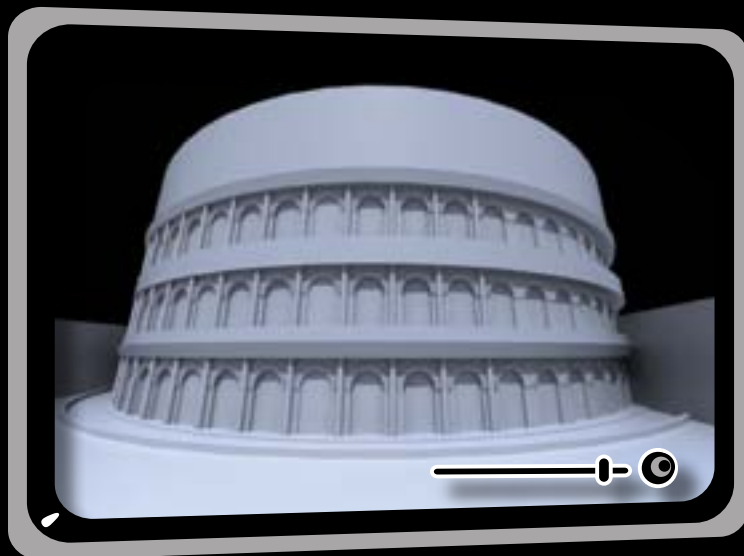
Парадигма, возникающая при повсеместном внедрении проекционного видео, оказалась не менее судьбоносной для развития видеоарта, чем принцип деколлажа. Множество других форм видеоискусства, от «замкнутой видеоинсталляции» и до «экрана как артефакта», развивают артикулированные в ней принципы.

Алексей Исаев. Монтаж аттракционов. 1996

В проекте «Монтаж аттракционов» Алексей Исаев попытался воспроизвести изобразительные приемы Сергея Эйзенштейна, чье объемное видение напрямую не конвертировалось в линейное пространство киномонтажа начала века. Художник использует самые разные возможности киномонтажа, помещая фильм «Броненосец Потемкин» в другой пространственно-временной континуум.

Экран в нем перестает быть плоскостью и ломается под углом. В «Монтаже аттракционов» воспроизведена основная концепция арт-проектов Исаева, что затрагивает не только технологию внешней репрезентации произведения искусства, но и идеологию художественных и социальных стратегий художника. Художник семиотизирует внутреннюю идеологию каждого из аттракционов и наглядно демонстрирует визуальную модель нового информационного и экранного пространства.





Видеоинсталляция

Минимализм был не единственной стратегией контекстуализации видео. Проекция воспринималась многими художниками как скульптурная декорация, выразительный пластический элемент. Проекция моделировали, упорядочивали, формировали пространство, насыщая его различными смыслами, а пространство в свою очередь артикулировало и конкретизировало значение проекции. Речь здесь идет о тотальной видеоинсталляции, способной придать новую форму не только искусственным, рукотворным пространствам, но и природным ландшафтам.

«Водоогонь», Фабрицио ПLESSI, 2001

Видеокады

«Видеокады» — специальный проект «Медиамузея». Его цель — используя возможности мультимедиа-технологий, познакомить зрителя на практике с тонкостями создания видеоработ, почувствовать себя художником, формирующим новое арт-пространство из архитектурных, урбанистических, ландшафтных и даже космических элементов. В 3D-реальности это очень просто.

Тот, кто решит попробовать себя в видеоискусстве, выбирает фрагменты изображений из медиатеки, структурирует, преобразует, упорядочивает в соответствии со своим замыслом и собирает композицию, новую художественную среду, которую могут увидеть и оценить его зрители, благодаря возможности 3D-моделей создавать иллюзию пространственного восприятия. В медиатеку входят как фрагменты классического видеоарта, так и многочисленные медиаизображения, созданные различными способами и с непохожими целями. Пользователь может пополнить медиатеку и своими собственными видео- или анимационными фильмами, а потом посмотреть, как они будут работать в реконструированных инвайронментах.



Билл Виола. «Посланник», 1996. В воде, пронизанной солнечными лучами, мы видим мужчину с раскинутыми руками, который медленно всплывает на поверхность, хватая воздух ртом и вновь уходит на дно. Билл Виола демонстрирует свою работу в качестве алтарной картины в соборе Дюрхема, подчеркивая сакральное значение созданного им изображения. На символическом уровне оно представляет бесконечный процесс рождения и умирания и, как утверждает автор, «напоминает откуда мы все приходим».



«Посланник», Билл Виола, 1966

Пипилотти Рист. «Откройте мне прорубь», 2000. На экране за прозрачной преградой мы видим лицо, вжатое в непроницаемую поверхность, человек пытается выйти наружу и вдохнуть свежего воздуха. Это видео, показанное на гигантской светодиодной панели на Таймс Сквер в Нью-Йорке, где обычно крутят рекламные ролики, вызывает у зрителя ощущение клаустрофобии. Контекст демонстрации видео придает ему особую драматичность, а благополучное, яркое, изобильное товарами и услугами окружение становится давящим и мрачным.



«Откройте мне прорубь», Пипилотти Рист, 2000

Фабрицио Плесси. «Водоогонь», 2001. Контекстуализация видео может иметь декоративный или аллегорический смысл. Фабрицио Плесси спроецировал видеоизображения на огромные окна музея Коррер на площади Сан Марко в Венеции. Окна то загорались ярким оранжевым пламенем, то обрушивались на площадь голубыми потоками воды, превращая архитектурный памятник в водопад. Элемент шоу, который присутствует в этом видео, используется многими художниками, заставившими проекционное видео служить целям индустрии туризма и развлечений.



«Водоогонь», Фабрицио Плесси, 2001

Видеоинсталляция — это наиболее общее понятие, которое включает в себя любые электронные движущиеся образы в художественном или социальном контексте, все, кроме собственно видеофильма. Видео может стать частью актуального искусства, только если его зафиксировать в определенном смысловом контексте, обладающем стабильными пространственно-временными характеристиками. Основные парадигмы видеоарта, представленные в данном описании виртуального «Медиамузея», это и есть те грамматические конструкции, которые позволяют контекстуализировать видео, артикулировать его смысл в изобразительном искусстве.

Все сказанное относится и к работам с мониторами и телеприемниками, которые освобождаются художниками от их бытового функционального значения чтобы быть включенными в контекст творческой лаборатории или экспозиционно-галерейное пространство; это также относится и к собственно движущимся изображениям, полученным с помощью проекционной аппаратуры, которые исключаются из пространства кинозала и оказываются в самых неожиданных местах.

В некоторых случаях медиа используется художниками не для актуализации этих технологий как дискурсивного элемента, но для того, чтобы ярче выявить проблемные аспекты иных социально-эстетических концепций. Проиллюстрировать это утверждение можно работами Брюса Наумана и Дианы Татер.

Брюс Науман. «Антро / социо (Ринде смотрит в камеру)», 1991. Науман исследует, как в зависимости от условий, в которых происходит акт вербализации одной и той же идеи, различается смысл конечного высказывания. Произведение представляет собой размышление над постулатами Людвиг Витгенштейна, выраженное пластически. Австрийский философ утверждал, что язык непрозрачен и общение достигается в результате различных языковых игр. В инсталляции использованы несколько видеозаписей того, как музыкант Ринде Экхарт декламирует на разные голоса и напевает две фразы: «Помогите, социология меня ранит» и «Накормите, антропология меня съест». Голова Ринде показана Науманом в нескольких вариантах: в фас, в 3/4 оборота, повернутой на 180°, на телеэкранах, расположенных по два, один над другим, на проекциях. Все головы выкрикивают одно и то же, но, кажется, что имеют они в виду совершенно разные вещи. Мы видим, что пространственное решение видеоработы имеет принципиальное значение для понимания ее смысла. Структура работы и ее пластическая идея гораздо важнее используемого медиа, оно — лишь способ создания изображения, которое, однако, позволяет воплотить игру художественными средствами.

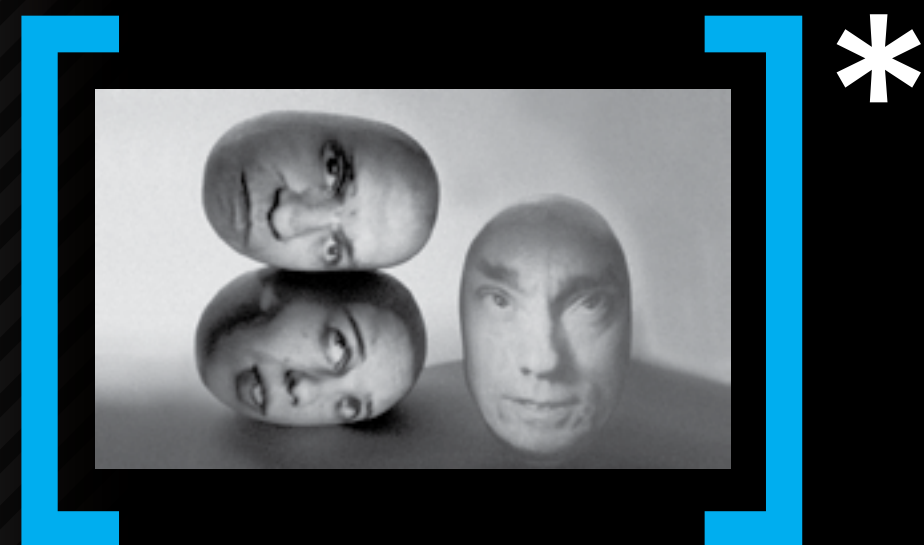
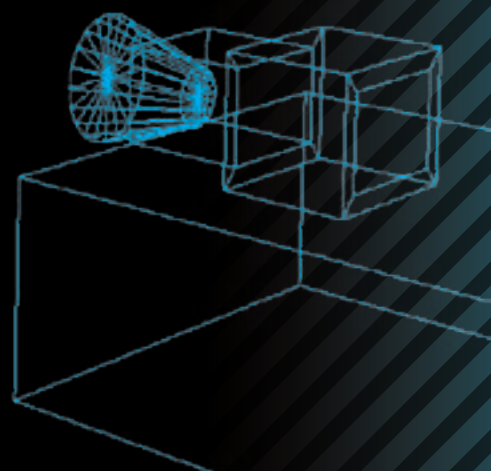
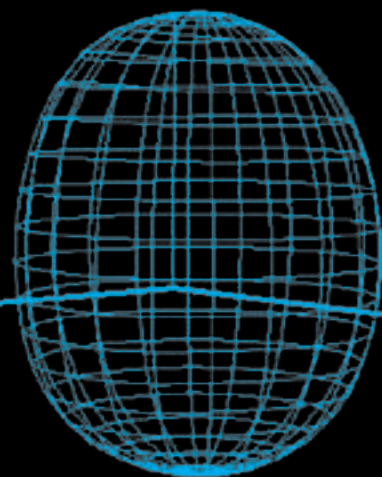
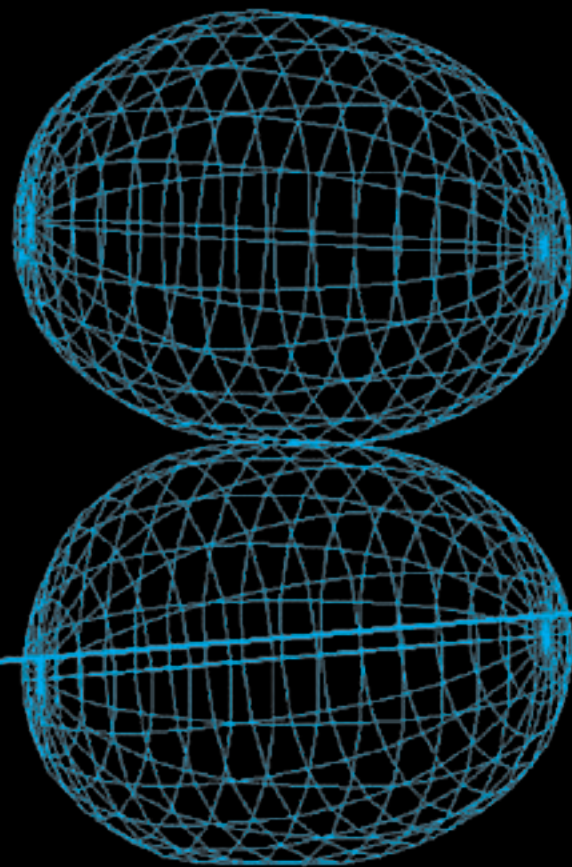
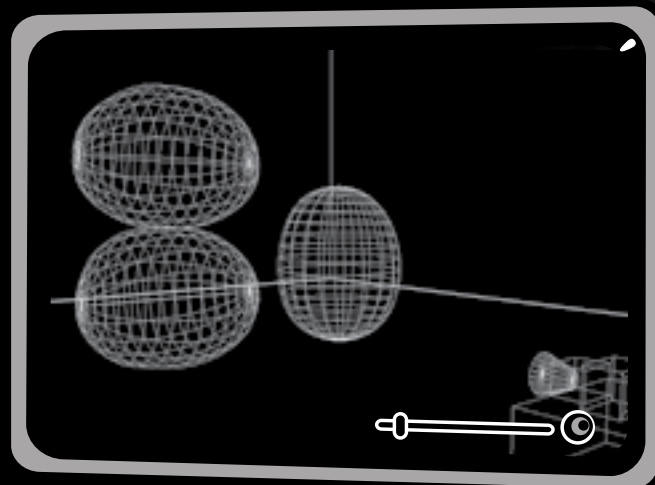
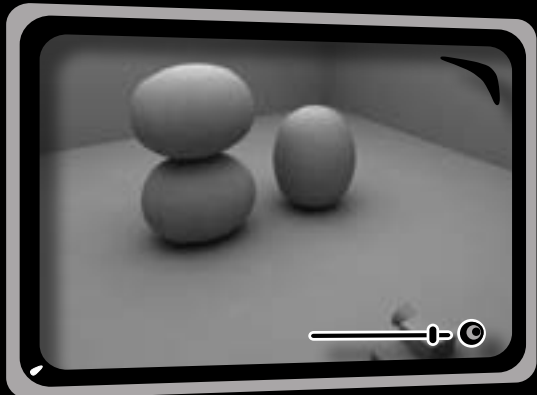


«Антро / социо», Брюс Науман, 1991

Диана Татер. «Дельфин», 1999. В инсталляции американская художница использует 6 проекторов, 7 плееров, синхронизатор, 10 мониторов, видео-процессор, 7 лазерных дисков и архитектурный интерьер кафе Музея натуральной истории Карнеги. Татер нанесла прозрачный гель красного, зеленого и синего цветов (RGB, из которых составлена электронная палитра) на оконные стекла кафе, изменив хроматический образ пространства. Инсталляция повествует о восприятии человеком природы, опосредованном техническими устройствами. В преобразованном интерьере кафе Татер показывала свои фильмы о поведении животных в дикой природе, об их взаимоотношениях с другими видами, с человеком, об их реакции на технические устройства, вторгшиеся в их среду обитания, о невозможности общения людей с природой вне культуры.



«Дельфин», Диана Татер, 1999



Экран как артефакт

Видеоарт относится к экранным искусствам, но что это такое — экран? Поверхность, позволяющая демонстрировать зрителю движущиеся образы? Или образ, изначально наделенный некоторой идеей? Вещь, артефакт? Концептуалист Роберт Уитман, который первым стал проецировать видео на вещи (детали одежды, ванну, etc) признал экран артефактом, открыв для искусства новый предмет для художественных исследований. Ванна, представленная художником, сродни другому сантехническому устройству — писсуару Марселя Дюшана, который показал топовое, по его мнению, достижение американской промышленности, как самоценное художественное произведение. В случае Уитмана художественная ценность придается экрану.

«Маншеше», Тони Урслер, 1997

Видеокад «Экран как артефакт»

Еще одно средство работы с движущимся изображением в виртуальном пространстве позволяет зрителю заполнить искусственные трехмерные экраны различными видео из медиатеки. В качестве трехмерных экранов используются овалы наподобие тех, что представил Тони Урслер в «Маншеше», с изображенными на них маской основателя видеоарта Нам Джун Пайка и классической греческой статуей.

Тони Урслер. Маншеше, 1997

На три малоформатные проекции на яйцевидные овалы, подвешенные к шестам, спроецированы изображения человеческих голов. Смотрящие прямо в объектив герои отпускают афористические замечания по вопросам пола, веры, интимных отношений. Театральность работы позволяет художнику рассуждать в шутку о серьезных вещах, говорить устами чудаковатых электронных персонажей, которые как будто только что вылезли из телевизионных ящиков. Аллюзия на «говорящие головы» телеканалов, формирующих систему гражданских отношений и общественное мнение, придает работе дополнительный социально-политический смысл.



Мона Хатум. «Отчужденное тело», 1994.

Знаменитая инсталляция 70-х годов американской художницы Джуди Чикаго «Званный обед» представляет собой внутренние женские органы, сделанные из фарфора и расположенные на треугольном ритуальном столе. Развивая феминистическую тематику, художница палестинского происхождения Мона Хатум сделала видеосъемку своих внутренних органов миниатюрной видеокамерой и спроецировала ее на выпуклый овальный экран, перегораживающий движение зрителей по выставке. Форма экрана и его местоположение позволяют художнице символически изобразить созревание плода в женском теле и процесс рождения человека.



«Отчужденное тело», Мона Хатум, 1994

Эмми Дженкинс. «Эбб», 1996. Эмми Дженкинс использует в качестве экрана белоснежную эмаль внутренней поверхности ванны. На проекции изображена женщина, погружающаяся в воду цвета крови. Стихия, воспринятая художницей как животворящее начало, возвращает героине утраченные силы. Работа рассуждает о жертвенности как о вечном назначении женщины и представляет собой яркий пример феминистического видео.



«Эбб», Эмми Дженкинс, 1996

Кирилл Челушкин. «Любовь», 2008. Русский художник во многих проектах использует скульптурные экраны, которые создает сам как стабильную форму, противостоящую бесконечным метаморфозам жизни. В своей небольшой работе движущиеся образы проецируются на скульптурное изображение переплетенных в любовном экстазе тел, вокруг которых разворачивается технологическая драма, грозящая человечеству катаклизмами и глобальными конфликтами.



«Любовь», Кирилл Челушкин, 2008



Артефакты

Представление о медиаискусстве, которое получил бы зритель, познакомившись с реконструкциями, очевидно, было бы не полным, если бы не сопровождалось выставкой оригинальных произведений этого направления. Необходимым условием понимания роли медиаискусства в культуре и истории становится размещение артефактов в пространстве, обеспечивающем максимальный контакт зрителя и произведения. Выставка, предлагаемая публике в рамках презентации «Медиамузея», решает эту задачу.

«Зигмунд», Александр Пепеляев, 2008

Организаторы выставки признательны всем художникам, согласившимся предоставить для нее свои работы, поддержав таким образом идею «Медиамузея» в той форме, в какой она была заявлена. К участию в проекте были приглашены художники, внесшие заметный вклад в легиматизацию и развитие медиаискусства в России на разных этапах его становления и в разных технологических формах.

Благодаря их участию организаторам выставки удалось передать последовательность исторических этапов развития медиаискусства в России, соответствие отечественного художественного процесса общемировому на примере новейших работ. Примером замкнутой видеоинсталляции стала работа Натальи Абалаковой и Анатолия Жигалова «Четыре колонны бдительности», электронные образы которой с разных экранов общаются между собой, оставляя зрителю рефлексивную позицию стороннего наблюдателя, отсылая его к проблематике периода «бури и натиска». Этот принцип еще более драматично представлен в работе Алексея Исаева «Animation(ism), или Дело врачей», в которой автор на восьми мониторах рассказывает о внутреннем пространстве человеческого интеллекта так, что зритель, оказавшись внутри созданного художником образа, из наблюдателя превращается в участника проекта.

В своей новой работе Гия Ригвава уже другими средствами, но не менее убедительно, чем в эпоху разоблачений 90-х, дематериализует покров таинственности, в который облачены в современной культуре массмедиа. Работы Юрия Календарева и Кирилла Челушкина представляют собой два разных примера того, как художники работают с образом экрана. Если для Челушкина экран — это аристотелевская форма, возделывающая экстатического слияния с содержанием, то для Календарева экран — это кантовская вещь в себе, у которой следует выпытать ее тайну.

Дмитрий Булныгин, автор ироничного и вместе с тем трансгрессивного видео, представляет на выставке медийную конструкцию, позволяющую зрителю взаимодействовать с героями, управлять ими по заданной схеме, отвечающей представлениям о мире общества потребления. Александр Пепеляев, известный своими танцевальными перформансами, выставляет своего «Зигмунда», цифровое дитя Франкенштейна, не для того, чтобы зритель взаимодействовал с образом, а чтобы образ взаимодействовал со зрителем.

Еще один интерактивный проект — «Злотников Unreal» Давида Тер-Оганяна, предлагает аудитории взглянуть со стороны на интерактивную природу медиа и на искусство, захваченное техническими средствами, предоставляя зрителю возможность превратиться в пользователя и предаться экстатическому «шутингу» у крайних пределов авангарда.

Организаторы выставки надеются, что постепенная реализация проекта «Медиамузей» и вовлечение в него новых творческих сил будут способствовать наращиванию структурных изменений в системе постмодернистской критической культуры в российском контексте и ее выходу на новый качественный уровень.

Константин Бохоров,
куратор проекта

Наталья Абалакова и Анатолий Жигалов
«Четыре колонны бдительности», 2000



На одном из мониторов крупным планом показано женское лицо — это Наталья Абалакова, на другом — мужское, это Анатолий Жигалов. Поменявшись голосами, они построчно читают примеры использования одиннадцати «неправильных» глаголов II спряжения: гнать, держать, терпеть, обидеть, слышать, видеть, ненавидеть, зависеть, вертеть, дышать, смотреть — из «Словаря русского языка» в 4-х томах (М.: Русский язык, 1981).

Алексей Исаев
«Animation(ism), или Дело врачей», 1994



Визуальный ряд этой видеоинсталляции создается на основе документальной съемки хирургической операции на головном мозге. Согласно концепции работы, «грубая правда» жизни противопоставляется «тонкой лжи» искусства. Однако оба сопоставленных подхода оказываются «агрессивными агентами», так как вторгаются в герметическую деятельность головного мозга.

Первый уровень произведения — «трансляция» операции на экран. Второй уровень — оцифрованное видеоизображение струи воды (в различных фазах активности), выведенное на мониторы и управляемое в реальном времени с помощью пульта. Третий уровень — компьютерная модель головного мозга. Предполагаемым результатом становится вовлечение зрителя-участника в виртуальное путешествие по закрытым зонам головного мозга.

Гия Ригвава
Мир становится счастливее. 2008



На двух сходящихся под прямым углом белых стенах расположены две видео-проекции разных размеров, но изображение на них отсутствует. Проекторы работают как источники ровного сфокусированного голубого света. Более крупная левая проекция освещает надпись: «Моя душа тоскует по твоей душе, может нам надо быть вместе».

В работе останавливается прихотливый поток образов, порождаемый современным *Lanterna Magica*, и ставится вопрос: помогает ли поток людям достичь взаимопонимания или является источником избыточной коммуникации и социального невроза?

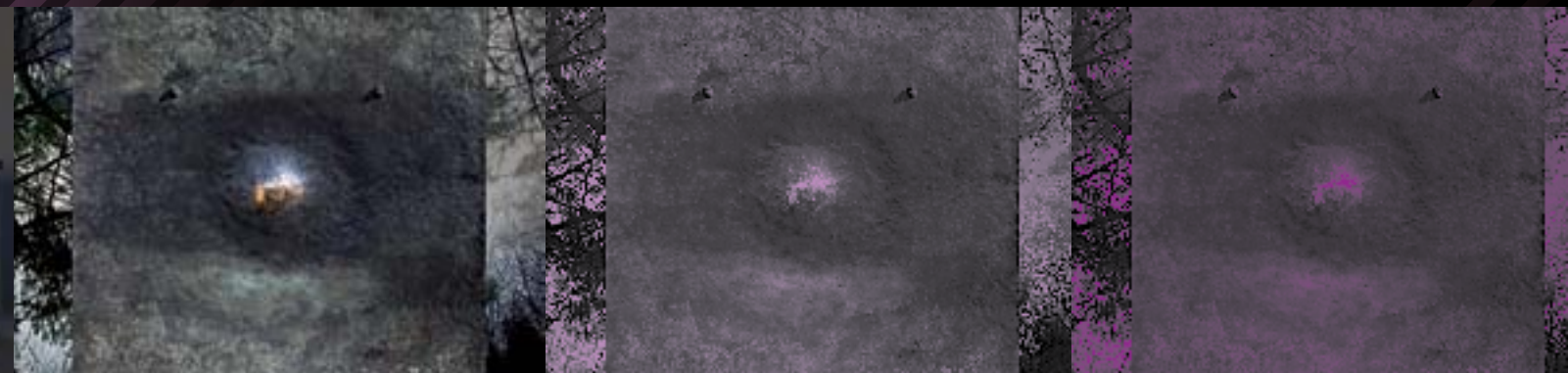
Кирилл Челушкин
Animation, 2006



Челушкин проецирует видеоизображения на три скульптурных изображения человеческих голов. Они могли бы украшать какое-нибудь общественное пространство или быть частью архитектурного решения. Образы лаконичны и героизированы, но их пластическое воплощение предполагает иную материальную основу, нежели выбранный автором эфемерный пенопласт. Скульптура предстает в качестве пытающегося сохранить свое достоинство социального экрана, на котором отражаются все трансформации общественной идеологии. Тот, кто мимикрирует, сегодня имеет гораздо больше шансов выжить.

Работа предоставлена галереей pop/off/art.

Юрий Календарев
«Горизонт», 2007. Из серии *Beyond the Sound* («За звук»)



После 30 лет работы с гранитом, *environmental art* и световыми проектами, Юрий Календарев представляет сейчас результаты своих последних исследований: эволюционируя от изобразительности конвенциональной скульптуры к *the art of tuning of metals*, к работе с вибрациями и звуком, к *Sound Plates* («Звуковым плитам»). Звуковые плиты Юрия Календарева сделаны из бронзовых акустических сплавов. Визуальность скульптуры становится здесь несущественной по сравнению с *hidden voice*, тайным голосом звучащего объекта. *Sound Screens* Юрия Календарева генерируют широкий спектр звуковых колебаний, которые взаимодействуют со зрителем благодаря феномену известному как *sonic entrainment*. Этот феномен не только действует на области мозга, которые обрабатывают акустические стимулы, но так же синхронизирует электрическую активность мозга в целом, и, возможно, биоритмы других органов. *Plates* не просто визуальные объекты; они создаются для того, чтобы звучать. Но это и не музыкальные инструменты, ибо пока нет музыки, которую на них можно было бы исполнять. Что-то в нас резонирует в такт этим звукам, они вводят в сомнамбулическое состояние. Возможно, основным свойством этих интерактивных скульптур, является то, что они выводят нас за пределы жанров. *Beyond the music, beyond the sculpture, beyond the language, beyond everything...*

Дмитрий Булыгин
«Хозяйка», 2008



Мультимедийный образ раздраженной домохозяйки — яркое напоминание о низменной, бытовой стороне жизни. Однако у зрителя есть возможность изменить модальность образа с отрицательной на положительную. Кликая мышью по фигуре, он меняет характер женского персонажа, делая его послушным, «подчиненным», что оказывается для пользователя временным утешением и глубже втягивает его в общение с видеоизображением.

Александр Пепеляев
«Зигмунд», 2008



«Зигмунд» открывает цикл живых картин, посвященных очередному витку эволюции — «человеку наблюдаемому». Особенности Homo visibilis могут быть представлены несколькими утверждениями:

Если я существую, то меня кто-то видит.

Если меня кто-то видит, то я существую.

Кто-то существует, если видит меня.

Я существую, если меня кто-то видит.

Если меня никто не видит, то я не существую.

Давид Тер-Оганян
Zlotnikov Unreal, 2008



Игра, продукт индустрии развлечений, — идеальное виртуальное пространство. В данной работе используется платформа игры Unreal II Tournament. В игровое пространство, представляющее собой космическую станцию с футуристической техникой, помещаются работы Юрия Злотникова. Злотников — это художник-математик, в свое время заглянувший за горизонты науки, но с тех пор наука сделала шаг вперед, и сегодняшние цифровые технологии позволяют любому путешествовать в виртуальном времени и пространстве. Это и обусловило выбор контекста для выставки работ Злотникова. Зритель может посетить ее в виде выбранного им аватара. Чем больше зрителей находится за связанными в сеть компьютерами, тем увлекательнее становится общение с современным искусством.



Коллекция

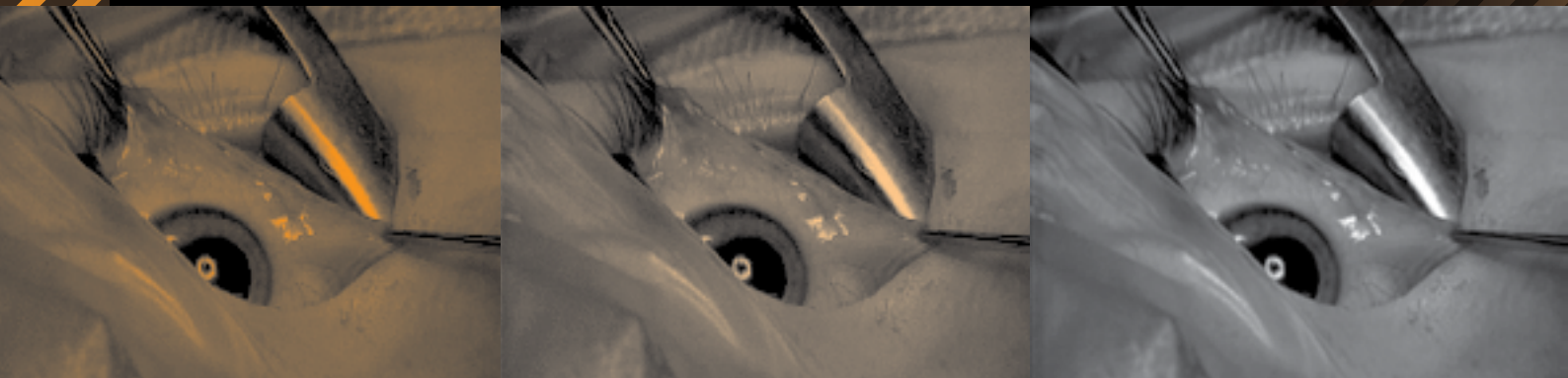
Центр культуры и искусства «МедиаАртЛаб» представляет свое собрание произведений медиаискусства, насчитывающее более 2000 работ, начиная с самых ранних кино- и видеоэкспериментов и до современных мультимедийных инсталляций. Коллекция «МедиаАртЛаб» формировалась в течение десяти лет в рамках приоритетного направления деятельности центра — создания аудиовизуального архива по медиакультуре, комплектации и музеефикации той части современного искусства, которая связана с новейшими технологиями: видеоартом, сетевым искусством, sound artom, software artom, CD-ROM artom, интерактивным искусством.

«Скручивание», Штейна Васюлка, 2000

Пионеры видеоарта и современная классика

Книг по теории и истории видеоарта уже написано бесчисленное множество. В каждой из них рассказывается, как Нам Джун Пайк сажал Будду перед телевизором и снимал Папу Римского на Sony Portapak, как Вито Аккончи демонстрировал камере собственное тело, пытаясь узнать, каким оно будет в медийной среде, и что Билл Виола использовал иконографию новозаветных сюжетов в попытке выразить мысли, которые казались XX веку самыми важными своими обретениями. Эти художники смутно чувствовали, что именно здесь, в коммуникационных технологиях, происходит все самое важное в культуре, что новые медиа — источник знаний и возможностей, доселе невиданных. С помощью простейших элементов, выбранных в качестве меры вещей, таких как слово, звуковой тон, однообразное повторяющееся движение, собственное тело, световое пятно, они прощупывали свойства, возможности и границы нового искусства как некоего иного пространства, законы которого еще не изучены и требуют осторожных и рискованных опытов, результаты которых непредсказуемы.

Сейчас принято утверждать, что медиаискусство находится лишь на начальном этапе развития, который сродни эпохе киноэкспериментов братьев Люмьер. С этих позиций опыты пионеров видеоарта предстают историей даже не рождения, а зачатия нового искусства. Пусть так. Кому-то нравятся блокбастеры, а кому-то прибытие поезда и человек с киноаппаратом между двумя трамваями кажутся самыми прекрасными и самыми романтичными образами, когда-либо появлявшимися на экране.



«МедиаАртЛаб» собирает коллекцию видеопроизведений, которые стали этапными в развитии технологического искусства, открыли новое понимание медиа, другую сферу для художественных исследований, стали началом традиции в изображении того или иного явления, концепции, культурной парадигмы. Дать возможность зрителю проследить, как открытия Гарри Шума, Брюса Наумана, Вуди Васюлки продолжаются и преобразуются на новом технологическом уровне и на новом уровне развития культуры в работах признанных современных мастеров, таких как Ширин Нешат, Стена Дугласа, Дарена Алмонда, Метью Барни, — одна из главных задач этого собрания.

«Гимн», Билл Виола, 1983, 11'30"

Из коллекции МедиаАртЛаб

Архив Vasulkas

Художник Вуди Васюлка известен не только своими работами 1960–70 годов, где он пытался преодолеть кадровую структуру пленки, но и огромным архивом документов и произведений по истории видео- и электронного искусства. Это собрание включает в себя не только медиаработы, но и хронику художественной жизни нескольких десятилетий, перформансы и экспериментальный театр, в них представлена маргинальная арт-среда, неформальное общение людей, определивших облик культуры второй половины XX века. Свой архив Вуди Васюлка подарил «МедиаАртЛаб», и российский зритель теперь также может познакомиться с этими раритетными материалами.



Хроники экспериментального театра The Kitchen, из архива Vasulkas, 1971–1973

Видеоперформансы Вито Аккончи

Несмотря на то, что произведения Вито Аккончи принадлежат к классике современного искусства и хранятся в самых крупных музеях мира, хоть сколько-нибудь полный показ его работ никогда не проводился в России. В 2007 году «МедиаАртЛаб» впервые в нашей стране представила выставку самых ранних работ этого всемирно известного художника, созданных с 1969 по 1971 год и объединенных общей темой искусства как природной функции человеческого тела. В каждой из них художник представляет свое тело как инструмент и как процесс обнаружения рамок и границ искусства.



«Три опыта взаимоотношений», Вито Аккончи, 1970, 17'30"

Видеоработы Ширин Нешат

Ширин Нешат, американская художница иранского происхождения, является сегодня одним из самых признанных в мире мастеров видеоарта и экспериментального кино, что подчеркивают выставки ее работ в самых значительных музеях и галереях Америки, Европы и Азии. Тематика ее поэтических, насыщенных религиозно-мистическими переживаниями работ обычно становится диалогом между западной и восточной культурой, исламское общество в современном мире, эстетические каноны и социальные потрясения.



«Шествие», Ширин Нешат, 2001, 11'40". Музыка Филиппа Гласа

Фестивальные программы

С первой Венецианской биеннале 1895 года и на протяжении всего XX века крупные арт-события формировали течение художественного процесса, по крайней мере, именно они служили индикатором состояния дел в мире актуального искусства, площадкой для опробования идей, пространством для выработки критериев оценки новых жанров и направлений, таких, например, как цифровое искусство.

Помимо атмосферы общекультурного драйва, причастности к рождению нового, циркуляции художественных и общественных идей, кураторы фестивалей заботились о представлении работ, которые бы зафиксировали исторические этапы развития современного искусства и в частности медиаарта, о котором сейчас преимущественно идет речь. Эти программы видеопозвонов за любой короткий промежуток времени, например за последнее десятилетие прошлого века, расскажут о том, что появилось в искусстве нового, что в этот период волновало не только художников, но и зрителей, о самых спорных вопросах лучше и подробнее, чем это способен сделать начитанный историк искусства или именитый критик.



Сейчас в Европе, Азии и Америке проходит огромное количество фестивалей, так или иначе затрагивающих тематику современного искусства, включающих в программу показы самых разных видеоработ. Это может быть классическая программа выставок, ретроспектив и перформансов на берлинской «Трансмедиале», одном из старейших и наиболее значительных событий европейского мультимедийного мира. Или более экзотический вариант — это могут быть музыкальные клипы, созданные исключительно в Германии и удовлетворяющие обязательному критерию отказа от рекламных и иллюстративных целей в пользу новых способов визуализации, как это происходит на фестивале короткометражных фильмов в Оберхаузене.

«МедиаАртЛаб» собирает и программы видеопозвонов ныне существующих фестивалей, таких как EMAF, и работы, представленные на конкурсах и арт-событиях, оставшихся частью истории искусства XX века, таких как «Мультимедиале» Центра искусств и медиатехнологий Карлсруэ, проходившей с 1989 по 1997 год. В коллекцию входят программы крупных российских выставок, таких как первая и вторая Московские биеннале, и многочисленных западных фестивалей, среди которых нидерландские Impact и Mediafest, немецкая Ars Electronica, английский Pandemonium, польский WRO.

«Возвращаясь домой», группа Commercial Breakup, 2000, 4'00". Видеоклип из программы Международного фестиваля короткометражного фильма в Оберхаузене, МуВи 2001

Из коллекции МедиаАртЛаб

Видеопрограмма немецкого фестиваля «Трансмедиале»

Берлинскому фестивалю медиаискусства и цифровой культуры «Трансмедиале» уже 21 год. Столь солидный возраст определяет значительный авторитет этого события в художественном мире и высокое качество материалов, присылаемых авторами на конкурс. Каждый год из огромного количества жюри выбирает восемь лучших, действительно выдающихся произведений видеоарта. Жюри заботится и о том, чтобы в программе победителей были представлены произведения, различные по способу производства, поскольку это позволяет зрителю увидеть все разнообразие жанров и техник современного видеоискусства и оценить вариативность его содержания.



«Я — бомба», Элоди Понг, 2008, 6'12". Из программы «Трансмедиале»

Видеопрограмма «Пандемик 01: Лучшее из Пандемониума»

«Пандемик 01: Лучшее из Пандемониума» — видеопрограмма ныне не существующего Центра кино, видео и цифровых искусств LUX, Лондон. Во время своей работы LUX экспонировал художественные инсталляции, использующие подвижное изображение, а также уникальную кинопрограмму авторских экранных произведений, представляющих литературный, музыкальный и художественный андеграунд. Фестиваль «Пандемониум» демонстрировал работы лидеров кино, визуальных искусств и цифровой культуры. Программа «Пандемик 01: Лучшее из Пандемониума» — это подборка лучших фильмов и видео из фестивальной программы.



«Гипнокуратина», Дейви Форс, 2000, 10'00". Из программы «Пандемик 01: Лучшее из Пандемониума»

Видеопрограмма европейского медиафестиваля EMAF

Фестиваль медиаискусства EMAF (Оснабрюк, Германия) — одно из крупнейших мультимедийных событий в Европе. Фестиваль, включающий в себя выставки, ретроспективы, выступления художников, перформансы, семинары, дает аудитории возможность получить широкое представление о мире медиаискусства. Художественные работы, включенные в видеопрограмму EMAF, отображают prerogatives фестиваля и показывают наметившиеся тенденции развития медиаискусства.



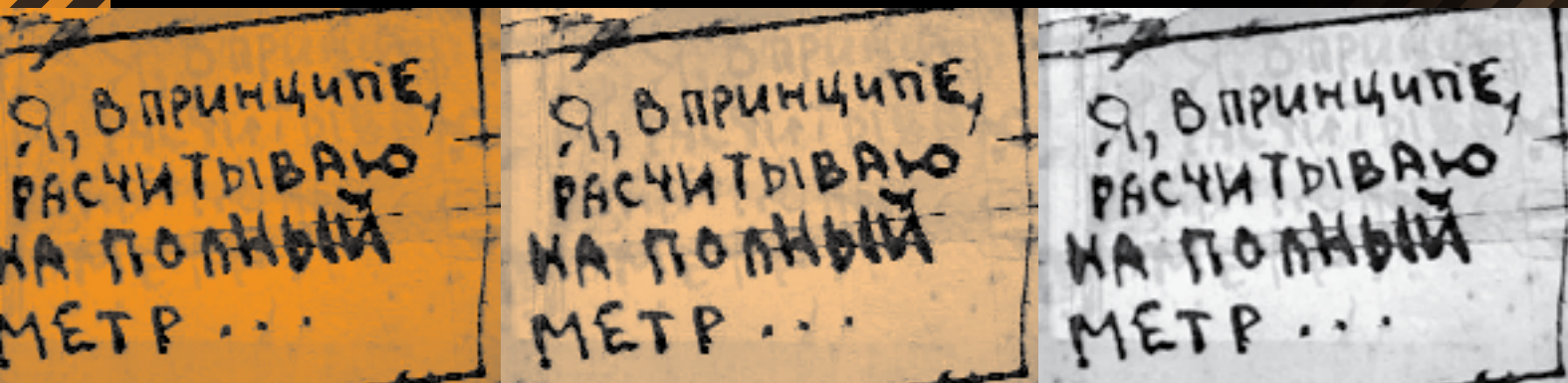
«Ночь между нами», Ондрей Андерар, 1999, 20'00". Из программы EMAF

Тематические программы

Широко известно объяснение Бориса Гройса, чем отличается медиаарт от кинематографа, то есть чем искусство, которое движется одновременно со зрителем, оставляя его в недоумении, заставляя тратить огромные усилия просто на то, чтобы понять, что происходит, отличается от развлекательной индустрии, диктующей зрительному залу, что ему видеть и как это оценивать.

Разумеется, пытливый читатель, читатель-собеседник вправе не поверить известному философу и теоретику и отстаивать собственную позицию. Тогда ему придется как минимум ознакомиться с источниками — медиаработами, созданными на стыке кино и видеоарта, произведениями, где предметом изображения служит киноискусство, его образная и языковая система, самому прочувствовать дистанцию, которая отделяет уважаемую фабрику грез от её маргинального оппонента.

По-настоящему увлеченного исследователя не остановит необходимость отыскать и просмотреть сотни фильмов, чтобы сформировать свой взгляд на проблему, но для всех остальных «МедиаАртЛаб» составляет коллекцию ретроспективных тематических подборок, где обсуждается какая-либо теоретическая проблема, существенная для медиаискусства, через анализ которой определяются границы направления и самая его суть в современной социокультурной среде.



Чем отличается видеоперформанс от видеоинсталляции? А от видеоакции? Зачем нужен звук в медиапроизведении и почему звуковое искусство обрело самостоятельное наименование sound art, а не осталось в русле классической или авангардной музыки? Как развивалась технологическая эстетика с 60-х годов и до наступления нового тысячелетия?

Для полноценной разработки каждой из этих тем в ретроспективу включены работы пионеров видеоарта и классиков: Вито Аккончи, Нам Джун Пайка, Дины Бирнбаум, Гарри Хилла, Тьерри Кунцеля, объединений The Kitchen и Fluxus, современных художников, а также материалы из хроники культурной жизни начиная с 60-х годов, подаренные в коллекцию «МедиаАртЛаб» архивом электронного искусства Vasulkas.

«Как бы фильм», группа «ЗАИБи», 1998, 8'00". Из программы «На стыке кино и видеоарта»

Из коллекции МедиаАртЛаб

Программа «Искусство, видео и TV»

Работа «200 голодных ртов» французского художника Клода Глоски — видео из программы «Искусство, видео и TV». Тематически эта подборка посвящена взаимной «апроприации» телевидения и медиаискусства. Почему телевидение, как самое массовое из всех средств массовой информации, становится заклятым врагом и одновременно источником вдохновения медиаискусства? Работы, в которых обсуждается проблема опосредования коммуникации средствами ТВ и видео, создавали как ранние классики медиаискусства, так и современные российские художники.



«200 голодных ртов», Клод Глоски, 1994, 6'00"

Программа «Городские мечтатели»

Видео Пола Буша из программы британского кино-авангарда и видеоарта «Городские мечтатели» — уникальной коллекции фильмов, созданных по заказу Лондонского Агентства развития кино и видео, репрезентативной выборки работ и художников из большого количества талантливых кинематографистов. Сейчас, когда растет число художников, занятых экспериментами с фильмом как техникой, представленные в программе видеоработы заставляют по-новому взглянуть на сложившееся представление о том, что такое эксперимент. Это фильмы-видения, эклектическая смесь фантазии и реальности, раздвигающие границы привычного, подчиненного общим правилам мира короткометражного кино.



«Эпизоды из жизни доктора Джекила и мистера Хайда», Пол Буш, 2001, 6'35"

Программа «Между образом и звуком»

«Гимн» — работа классика видеоарта Билла Виолы из программы «Между образом и звуком». Синтез музыки и изображения впервые появился в изобразительном искусстве вместе с рождением медиаарта, приверженцы которого ищут новые образные решения. В программу «Между образом и звуком» включены видео, авторы которых исследуют свойства визуальных и звуковых образов. Рождающиеся непосредственно здесь и сейчас, они создают новую среду, неповторимое акустическо-визуальное пространство.



«Гимн», Билл Виола, 1983, 11'30"

Арт-хроника

Видеодокументация событий российской и европейской художественной жизни

Почему медиаискусство увлекает сейчас такое огромное количество людей, изучающих его возможности, историю и прогнозирующих будущее технологий в сфере художественного творчества? Как ни парадоксально это звучит применительно к произведениям, созданным машинным способом, потому что это искусство живое, и его становление происходит именно сейчас, у нас на глазах, его каноны и образцы еще не определены окончательно и только мнение каждого из зрителей имеет значение. Общение с художниками происходит не посредством книг и наполовину утраченных материалов, а в живой беседе, и маститые критики ошибаются в своих оценках и прогнозах так же часто, как и увлеченные дилетанты.

Знаменитый участник «Флюксуса» Нам Джун Пайк видел в современной ему технике уникальную возможность высвобождения прежде всего от тирании пространства и времени, возможность новых отношений между людьми, пребывающими в разных концах мира, в разных временных поясах. Он утверждал, что «со спутником вероятность встреч с другими людьми будет расти в геометрической прогрессии. И такие встречи станут основным невещественным продуктом постиндустриального общества». Эта утопическая позиция наивна в своем оптимизме, но все-таки реализована в компьютерную эпоху. Реализована не только в структуре и содержании самих произведений медиаискусства, но и в способах, какими эти произведения бывают представлены зрителям.

Крупные арт-фестивали и события, посвященные современному искусству, существующие сейчас во многих уголках земного шара, конденсируют общение не в меньшей степени, что и медиапроизведения. Во всяком случае, именно там, в столпотворении захваченных происходящим зрителей, слегка сумасшедших от обилия новой информации, рождаются и уточняются идеи, происходят неформальные встречи, а живые перформансы — это как раз те уникальные события, которые не смогут быть пережиты теми, кто в них не участвовал, и не останутся для потомков.

Чтобы не были потеряны подробности этих событий, отзывы участников, изображения их лиц, чтобы сохранились живые случайные детали — сохранились именно такими, какие они были на тот момент, что столь важно и интересно исследователям — «МедиаАртЛаб» создает свою коллекцию видеоматериалов, хроник важнейших событий в европейской и российской художественной жизни. В коллекции присутствует хроника венецианских биеннале — самых амбициозных событий в contemporary art-мире, «Документы» в Касселе, которую постоянно сравнивают с Биеннале, находя более демократичной, свободной, некоммерческой и, в конечном итоге, более точно отображающей тенденции художественного творчества, материалы фестиваля Ars Electronica, с 1979 года отмечающего вехи истории цифрового искусства и медиакультуры, мультимедийной «Манифесты», событий азиатского художественного мира, стремящегося затмить Европу, большой коллекции московских перформансов и выставок с 90-х годов и до настоящего момента.

Из коллекции МедиаАртЛаб

Хроники Венецианской биеннале

Венецианская биеннале — едва ли не главное событие современного художественного мира. Каждые два года лучшие кураторы и арт-деятели стран-участниц фестиваля обустраивают национальные павильоны, представляя свое искусство на суд огромного числа зрителей и международных критиков. Видеодокументация Биеннале, собранная в коллекции «МедиаАртЛаб», позволяет проследить историю этого крупного арт-мероприятия, трансформацию выставочных принципов и пространств, изменения национальных павильонов и показать зрителю все дополнительные перформансы, шоу, выставки и события фестивальной Венеции.



Венецианская биеннале

Видеоматериалы «Документы»

Каждые пять лет в немецком Касселе происходит «Документа» — один из самых уважаемых фестивалей современного искусства, существующий с 1955 года и основанный Арнольдом Бодом. В 2007 году традиционные сто дней более полумиллиона зрителей двенадцатой, последней на данный момент выставки наблюдали современное состояние искусства, поскольку концепция «Документы» направлена не на обсуждение исторических этапов, а на включение публики в контекст живого, создающегося на ее глазах творчества.



«Документа»

«Манифеста» на видео

«Манифеста» — достаточно молодая биеннале европейского искусства, кочующая по городам Старого Света и задуманная в качестве пространства для художественного диалога европейских стран. Ее создатели пытаются сформировать новую структуру и новую модель крупного фестиваля, организуя арт-школы, меняя традиционную выставочную структуру, приглашая каждый раз новую группу кураторов, чтобы сохранить гибкость и мобильность.



«Манифеста»

Национальные школы

Несмотря на широко обсуждаемую глобализацию, мы все еще живем в мире самобытных национальных культур и наблюдаем, как совершенно по-разному используется одна и та же американская цифровая техника в Гонконге и в Риге, в Нью-Йорке и в Варшаве, в Берлине и в Хельсинки. Так же как это было в классическом искусстве, в каждой стране существует свой набор тем и проблем, особенно занимающих актуальных художников, свои приемы и свои любимые жанры. Их перечень со временем трансформируется, перекликаясь с общемировыми особенностями, а иногда подчеркнуто дистанцируется от них. В современных медиаколлекциях внимание зрителя обычно концентрируется на художниках той страны, где расположен архив, или же хранители пытаются представить только международный контекст. Так что лишь немногие исследователи могут получить сравнительное представление об актуальном искусстве различных государств, путешествуя по миру и анализируя видеоколлекции, обнаруживая, что каждый крупный мастер никогда не терял связи с национальными художественными традициями, рассказывая о своих, подсказанных местностью и временем, заботах так, что это стало интересно зрителям всего мира.

Коллекция национальных школ видеоискусства формируется «МедиаАртЛаб» для того, чтобы российские зрители и исследователи смогли получить адекватное представление о зарождении и становлении видеоискусства как части социокультурной среды европейских стран, Америки, и России и азиатских государств, проанализировать их сравнительные стилевые и технологические особенности. В подборке представлены работы американских, английских, гонконгских, датских, латышских, польских, немецких, украинских, финских и чешских видеохудожников с начала 90-х годов и по настоящий момент.



Для того чтобы коллекция постоянно пополнялась новыми работами видеохудожников и ретроспективными подборками произведений, «МедиаАртЛаб» учредила программу Share Media Collection, которая позволяет специализированным организациям в различных странах на некоммерческой основе обмениваться своими видеоресурсами для популяризации медиаискусства и решения образовательных задач. В рамках этой программы «МедиаАртЛаб» сотрудничает с архивом Vasulkas (Санта-Фе), Нидерландским Институтом медиаискусства Montevideo/Time Based Arts, Zentrum fur Kunst und Medientechnology (Германия), Центром Жоржа Помпиду (Франция), Центром 235 Media (Германия), Центром Videotage (Гонконг), Heure Exquise (Франция), The Danish Video Art Data Bank (Дания), E-Lab (Рига).

«Взгляд», Надя Словакова, 1997, 5'10". Из программы чешского экспериментального кино

Из коллекции МедиаАртЛаб

«Это была не любовь», Сэди Беннинг, 1992, 20'00"

«Это была не любовь» — работа Сэди Беннинг из коллекции американского видеоискусства «МедиаАртЛаб», сформированной при поддержке крупнейшего американского видеоархива The Video Data Bank. Расположенный в Чикаго архив начал свою деятельность в 1976 году и с тех пор предоставляет исследователям не только возможность увидеть огромное количество медиапроизведений начиная с 60-х годов, но и узнать максимально подробную информацию о каждом из художников и каждой из работ, находящихся в коллекции.

<http://www.vdb.org/>



«Очень хороший город», Матиас Вуу, 1998, 15'00"

Видео из собрания китайского видеоарта, представленного Videotage — гонконгским коллективом, который еще в 1985 году взялся знакомить своих соотечественников с произведениями медиаискусства, просвещать и образовывать их, приглашая зарубежных художников и кураторов, устраивая семинары и выставки с участием известных деятелей медиаарта.

<http://www.videotage.org.hk/>



«Подушка», Кассандра Веллендорф, 1996, 1'00"

Работа из коллекции датского видеоарта, собранного благодаря The Danish Video Art Data Bank. В отличие от гонконгской, эта организация, напротив, ставит своей целью познакомить весь мир с произведениями датских художников. Сотрудники организации составляют программы и компиляции датского видеоарта для фестивалей и других арт-мероприятий, чем способствуют повышению статуса национального искусства и потому находят поддержку датского Министерства культуры.

<http://www.videoart.suite.dk>



Российское медиаискусство

В 2002 году Центр культуры и искусства «МедиаАртЛаб» провел первое профессиональное исследование развития видеоарта в России. Результатом стало издание «Антологии российского видеоарта» — истории российского авангарда последних тридцати лет, зафиксированной в формах видеоэксперимента. Видеофильмы, собранные в антологию, представляют стилистические направления, синтезирующие различные практики современного искусства — от радикального акционизма до эстетических опытов с технологией кино- и видеопроизводства. Тщательную селекцию прошли 64 видеофильма. «Антология» представляет не только самых активных персонажей российского видеоискусства, но и города, регионы и творческие школы.

В собрание «МедиаАртЛаб» включены тексты ведущих критиков в области видеоискусства на темы «Видео и текст», «Видео и перформанс», «Видео и ТВ», «Видео и кино», «Видео и массмедиа», «Видео и звук», описания видеофильмов, а также биографии авторов, библиография, глоссарий и хроника избранных событий в области видеоискусства, над которыми работали сотрудники «МедиаАртЛаб». Консультационная поддержка в работе над глоссарием осуществлялась Центром медиакультуры и искусства ZKM, Германия.



Исследуя пограничные медиальные практики как логические структуры, авторы «Антологии» искали методологию описания видеоарта как объекта социокультурной среды, актуальность которого заключается в стратегии художника. Это стратегия выживания современного искусства и художника в пространстве массмедиа и новых информационных технологий.

Очевидная ценность «Антологии российского видеоарта» состоит в попытке предъявить художественной общественности фактологический материал и методологию, на основании которой можно выработать критерии оценки российского видеоарта в частности и медиакультуры в целом.

«Демисезон», Платон Инфанте-Арана, 1999, 3'40"

Из коллекции МедиаАртЛаб

«Эстетические и технологические эксперименты в видеоарте»

Куратор программы Татьяна Горючева: «Определения "художественный эксперимент", "экспериментальное творчество" довольно часто встречаются при характеристике тех или иных проектов современного искусства. Это свидетельство очень важной методологической трансформации, преобразившей эстетическую парадигму XX века. Видеоискусство стало экспериментальной зоной исследования и апробации разнообразных идей, методов, технологий, причем необязательно относящихся изначально к арсеналу искусства».



Coitus Suite, группа «Синий суп», 1996, 6'30"

«Видеоарт и массовая визуальная культура»

Куратор программы Татьяна Горючева: «С наступлением эпохи модернизма изобразительное искусство перестало быть сферой, определяющей визуальный образ культуры. Обилие изображений разного качества и назначения, зачастую агрессивно внедряемых в повседневное окружение человека, заставило общество изменить точку зрения на проблему художественного производства. С появлением технических возможностей убедительно воссоздавать реальность, а также благодаря легкости воспроизводства, тиражирования и массового распространения визуальной продукции изображение потеряло свою ценность и стало объектом экономических и политических манипуляций».



Who wants to live forever, группа «АЕС», 1998, 5'30"

«Перформанс и видео в современном русском искусстве»

Куратор программы Константин Бохоров: «Данный раздел антологии исследует пограничную территорию русского искусства, возникшую в результате стремления друг к другу двух художественных жанров: перформанса и видео. Понятие видео-перформанса в данном случае центральное, оно широко употребляется в отношении документации художественных акций, перформансов, сделанных специально для камеры, работ, в которых акция интегрирована в инсталляцию close circuit и экспериментов с телевидением».



Enjoy!, Наталья Борисова, 1998, 20'09"

Ранний киноавангард

Кинематограф открыл новый способ описания действительности, которым немедленно воспользовались авангардные художники и литераторы. Формальные эксперименты в модернистской прозе, в романах Гертруды Стайн и Джона Дос Пассоса, в сюрреалистической поэзии служили ответом на вызов, брошенный словесности кинематографом. Искусство грез в начале XX века кружило головы, меняло восприятие реальности и этим чрезвычайно нравилось художникам, отказавшимся от реалистического метода изображения мира. Марсель Дюшан и Энди Уорхол пробовали в кино свои силы, дадаисты и сюрреалисты воплощали в короткометражных фильмах свои мечты, видения и кошмары, советские авангардные деятели определили и утвердили окончательно художественную ценность кино. Достаточно долгий период времени традиция исследования предельных оснований мироздания посредством камеры сохранялась в авторском кинематографе, в фильмах французской новой волны, в кино, созданном при участии художников («Андалузский пес» Луиса Бунюэля и Сальвадора Дали) или ориентирующемся на классическую живопись (Питер Гринуэй).

Вполне вероятно, что современное направление развития кинематографа в сторону массовости и развлекательности было выбрано опрометчиво, из-за него авангардные эксперименты эпохи появления движущихся образов достались исключительно киноведам, эстетам и видеохудожникам. Постулаты, которые озвучивала Гертруда Стайн в своих американских лекциях по теории кино, сейчас воплощаются в медиаискусстве и только там, более того, формальные эксперименты киноавангарда являются предметом непосредственного интереса современных видеохудожников и продолжают в работах Стена Дугласа, Ширин Нешат, Эйи Лиизы Ахтилы, Дуга Айткена или Тациты Дин. Переключки в восприятии новых технологий в начале XX и XXI веков, жажда исследований в области изобразительного языка, художественного времени и пространства сделали медиаарт уникальным пространством для продолжения линии авангардного кинематографа начала века. Киноавангард стал историей видеоискусства не менее важной, чем работы Нам Джун Пайка или Билла Виолы.

Из коллекции МедиаАртЛаб

«Механический балет», Фернан Леже, 1924

Кубистская фантазия Фернана Леже превратила фильм в танец объемов и предметов, где смешались механизмы, витрины, ярмарочные карусели, газетные заголовки и ножки милых дам. «Это было похоже на приключение в волшебной стране. Я хотел построить фильм из деталей предметов, но он бы стал слишком абстрактным экспериментом, недоступным для понимания широкой публики. Поэтому при монтаже я чередовал фрагменты и общедоступные реалии. Настоящее кино — это образ никогда не виданного мною предмета», — объяснял свой замысел Леже.



«Анемик синема», Марсель Дюшан, 1925

Марсель Дюшан — изобретатель «ready made», вызывавший восхищение сюрреалистов тем, что, забросив литературу и изобразительное искусство, он посвятил себя шахматам и математике. Сюрреалист, а впоследствии выдающийся историк кино Жорж Садуль писал: «Анемик синема» показывал «роторельефы» — вращающиеся диски, геометрические формы которых изменялись под стробоскопическим эффектом. Кроме того, Дюшан ввел в фильм фрагменты из «Броненосца «Потемкин», он лучше нас понимал, что в 1925 году Эйзенштейн представлял своим творчеством авангардистское искусство, очень близкое во всех отношениях к сюрреализму и дадаизму...»



«Человек с киноаппаратом», Дзига Вертов, 1929

Самый необычный фильм документалиста Дзиги Вертова, смотревшего на мир при помощи «киноока» и запечатлевшего «киноправду» 24 кадра в секунду. «Человек с киноаппаратом» — это «киноправда» художника, а не хроникера, она создается Вертовым из пристальных взглядов и острых ракурсов, из неправдоподобных случайностей и правдоподобных инсценировок, из утренних умываний и полночных прощаний, из трудных родов и быстрых похорон, из множества осколков пространства и времени. Однако период экспериментаторов-формалистов в советском кино подходил к концу. «Человека с киноаппаратом» советская критика и зрители приняли без восторга.



«МедиаАртЛаб» формирует свою коллекцию раннего киноавангарда из фильмов 20-х и 30-х годов, таких как классические работы Сергея Эйзенштейна и французские короткометражные фильмы, включает в нее экспериментальное видео, созданное европейскими режиссерами Жан-Люком Годаром, Луисом Бунюэлем, Питером Гринуэем, особенное внимание уделяется кинофильмам художников Мана Рэя, Марселя Дюшана, Энди Уорхола.

«Возвращение к здравому смыслу», Ман Рэй, 1923, 2'02"

Сетевое искусство

Вероятно, самая ненадежная и маргинальная часть медиаискусства, и без того спорного направления актуального творчества, — сетевое искусство, или net art. Произведения, рождающиеся и существующие исключительно в электронной среде, создаются в форме художественных интернет-сайтов, программного обеспечения, почтовых проектов или on-line видеоматериалов. Они затрагивают и актуализуют эстетические аспекты сетевой коммуникации и общекультурное значение веб-технологий. Однако существование net arta в качестве художественной практики до сих пор подвергается сомнению не только обывателями, но и профессиональным сообществом.

Нестабильность и постоянные изменения интернет-среды действительно делают такие произведения неустойчивыми во времени, а технологические особенности работ — трудно сохраняемыми и практически недоступными музеефикации. Впрочем, именно этой цели и пытались достичь сетевые художники, которые наряду с необходимостью эстетически осмыслить сетевые технологии как новое явление актуальной реальности в то же время предпочли интернет традиционным медиа, стремясь избежать зависимости от кураторов и галерей, оценок художественного сообщества и покупателей. Широко известно, что, пока общество наконец определится, являются ли web-произведения Искусством, следует ли их сохранять и выставлять, они окажутся утраченными, и поэтому проблему архивации net arta специализированным институциям приходится решать уже сейчас. Консервация и музеефикация net-работ — одно из приоритетных направлений деятельности «МедиаАртЛаб» наряду с задачей создания полноценного собрания электронных произведений, их описания и каталогизации.



В 1998 году по инициативе Алексея Исаева был проведен фестиваль «Да-да-net», где пристальное внимание уделялось тогда еще новым для России художественным стратегиям, в которых интернет рассматривается в качестве пространства, включающего не только новую технологию создания произведений искусства, но и новые условия их функционирования. На следующий год состоялся фестиваль «Trash Art», посвященный исключительно сетевому искусству. На основе фестивальных работ «МедиаАртЛаб» начала формировать свою коллекцию сетевых произведений первых российских net-художников Алексея Шульгина и Оли Лялиной и наиболее известных зарубежных мастеров Jodi, Брюса Стерлинга, Йохима Бланка. Сохраняя программное обеспечение и описывая работы, сотрудники Лаборатории формируют архив, где электронные произведения становятся доступными для исследования историкам искусства и художникам.

«Гербарий для Гете», Андрей Великанов, 1998

Из коллекции МедиаАртЛаб

«Вывали свой хлам!», Йохим Бланк и Карл Хайнц Йерон

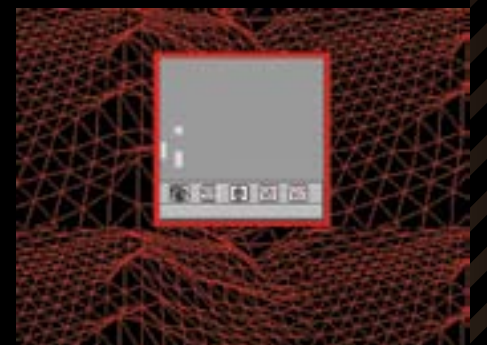
Проект по переработке домашних web-страничек. Посетителям сайта предлагается зарегистрировать свой e-mail и адрес домашней странички. Если заполнить форму, специальная программа скопирует содержание вашей домашней странички. Скопированные тексты и рисунки обрабатываются при помощи фильтров. В результате получается некая имитация гранитной плиты. Результаты проекта не случайно напоминают надписи на надгробиях. Основная идея проекта заключается в простом вопросе: в чем смысл личных домашних страничек в сети?



<http://sero.org/dyt/>

<http://404.jodi.org>, JoDi (Joan Heemskerk, Dirk Paesmans)

Авторы о своем проекте: «lst_dnt_ lst_ lst_ _ lst_dnt_ lst_ lst_ m nm _ blstd_ lst_dnt_ lst_ lst_ m nms_ lst_dntfrgtth_ lst_dnt_ lst_ lst_ _ wht th fck r ppl dng hr? _nd th psswr_23_23 tj_ wht th fck r ppl dng hr? _blstd_ wnt _hrm_nd th psswr_23 tj_23_ lst_dntfrgtthns wr_ lst_dntfrgtth_ lst_dnt_ lst_ lst_ m nm s mrk_gfhfg_23232323_23_ ths plc s wst f tm!!!!_ wht th fck r ppl dng hr?_ </bsss>_ </wrk> _h_ 123_ xXxxxxxxxxx_ xXxxxxxxxxx_».



<http://404.jodi.org/>

«Арт.Телепортация», Оля Лялина

Оля Лялина: «Ты действительно хорошо разбираешься в сетевом искусстве? Если да, то должен знать, что копирование — не великое дело. Ты можешь сделать сотни галерей «Арт.Телепортации», но на следующий день они станут не более чем сотнями старых страниц с неактуальной информацией и неработающими линками, поскольку я обновляю только <http://ftp.teleportacia.org>. То же самое со всем онлайн-искусством и не-искусством. То, что сделано в сети, — не книга или CD-Rom, или кассета. Оно не закончено, не заморожено, но может быть изменено в любой момент. В этом и заключается разница между копиями и оригиналами».



<http://art.teleportacia.org/>

Новейший медиаарт

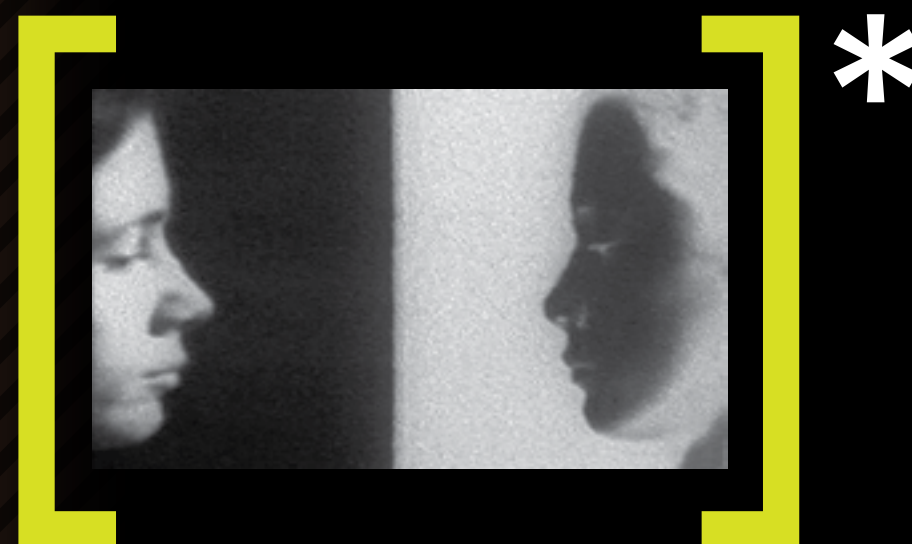
Медиаискусство развивается параллельно течению времени, и было бы опрометчиво не замечать, что каждый день в нем происходит что-то новое, что молодые художники, равно как и мэтры арт-сцены, откликаются на актуальные события современности, технологические открытия и изменения культурно-исторической парадигмы, фиксируемые СМИ, философскими трактатами и литературой. В on-line режиме ими проводится тестирование новых концепций и идей, что-то удается, что-то навсегда уходит в безвестность, и присутствовать при этом процессе — занятие увлекательное и волнующее.

Всевозможные фестивали и акции, художественные события и мероприятия, устраиваемые «МедиаАртЛаб», — это попытка быть не только сторонними наблюдателями любопытных явлений актуального искусства, происходящих независимо от нас, зрителей, но и самим давать повод для их возникновения.



Самой масштабной и творчески насыщенной из программ «МедиаАртЛаб» стал Медиа Форум Московского кинофестиваля, в 2008 году состоявшийся уже в девятый раз. Он ставит своей целью познакомить российскую публику с новыми формами экранной культуры, авангардными направлениями в творчестве художников, перформеров, видеоартистов и аниматоров, экспериментирующих с языком, контекстом и техникой цифровых средств массовой информации. Конкурсная программа Медиа Форума позволяет проследить, что на данный момент более всего волнует и занимает наиболее приверженную экспериментам и технологическим новациям часть художественного мира. В рамках презентационной программы проходят мультимедийные перформансы, показы работ современных классиков видеоарта, смотры произведений самых необычных и спорных направлений современного искусства, таких как биоарт, лекции и мастер-классы известных художников. Кроме того, ежегодный Медиа Форум позволяет «МедиаАртЛаб» регулярно пополнять свою коллекцию новейшего видео и медиаискусства, обмениваться на некоммерческой основе подборками произведений с крупнейшими зарубежными фестивалями, исследовательскими и культурными центрами, приобретать и показывать своим зрителям самые последние работы признанных мастеров. Для кого-то Медиа Форум становится шансом утвердиться на арт-сцене, сделать свои работы предметом анализа и дискуссии, кто-то видит в нем возможность получить новые знания и опыт, а его организаторам он помогает сохранить одни из самых интересных моментов живой, становящейся культуры.

«Чемоданы Тульса Люпера», мультимедийный перформанс Питера Гринуэя, IX Медиа Форум ММКФ, 2008



Индекс

- Биографии художников
- Команда «МедиаАртЛаб»
- Глоссарий
- Summary

«Идентификация», Герри Шум, 1970

Биографии художников

Абалакова Наталья, Жигалов Анатолий. Московские художники, в конце 70-х годов начали реализовывать проект «Исследования Существа Искусства применительно к Жизни и Искусству» (ТОТАРТ), в рамках которого проводили многочисленные перформансы, акции, снимали кино- и видеофильмы. Участники свыше ста выставок в России и за рубежом.

Абрамович Марина (Marina Abramović). По собственному определению, «бабушка перформанса», широко известны ее работы, сделанные в сотрудничестве с Улаем (Уве Лейсипеном) в 1976–89 годах. На художественные открытия этой пары ориентируются многие современные перформансисты. Одна из наиболее известных последних работ художницы — «Балканское барокко», получила «Золотого льва» на Венецианской биеннале в 1997 году. Марина Абрамович — автор нескольких книг по истории и теории перформанса, преподаватель.

«АЕС» («АЕС+Ф»). Группа художников в составе Татьяны Арзамасовой, Льва Евзовича, Евгения Святского и фотографа Владимира Фридекса, прославившихся монументальными композициями, сделанные в подчеркнуто глянцевого, даже «гламурной» манере, где на фоне пустынных пейзажей дети сражаются друг с другом при помощи мечей или современной техники. «Исламский проект» группы заслужил признание западных критиков, поскольку считается, что в нем была предсказана исламская агрессия и будущие террористические акты, эта серия работ, где известные достопримечательности Европы, России и Америки дополнены приметами исламской архитектуры, к христианским храмам пристроены минареты etc.

Аккончи Вито (Vito Hannibal Acconci). Один из наиболее известных перформансистов, пионер видеоискусства. Он начал свою карьеру в качестве поэта-концептуалиста, но в конце 1960-х занялся перформансом и видеоартом, используя собственное тело как объект для фотографий, видео и представлений. В перформансе «Seedbed» (январь 1972) Аккончи лежал, спрятанный под пандусом, установленным в Sonnabend Gallery, и мастурбировал, озвучивая в громкоговоритель свои фантазии о посетителях, которые ходили над ним по пандусу. В последние годы сосредоточился на архитектуре и ландшафтном дизайне.

«Ант Фарм» (Ant Farm). Группа архитекторов, создававших экспериментальные работы на стыке архитектуры и перформанса. Они документировали свои работы и этим очень повлияли на первых видеохудожников. Участники «Ант Фарм» активно использовали современные технологии для того, чтобы оглушить американскую культуру своими высказываниями на социальные и политические темы и своим критическим (а иногда даже практически деструктивным) отношением к средствам массовой информации.

Беляев (Гинтовт) Алексей. Русский художник, прославился своей инсталляцией-памятником Йозефу Бойсу, созданным в соавторстве с Кириллом Преображенским и выставленным в галерее «Риджина», памятник представлял собой гигантский самолет из валенок. По собственному признанию, «любит все крупное и тяжеловесное:

академический рисунок, войлочные панно, античную мифологию, красные звезды, серпы и молоты, кресты и кремлевские башни».

Берден Крис (Chris Burden). Калифорнийский художник, в творчестве которого раннее, уязвимое тело играло самую значительную роль. На открытии Базельской ярмарки искусств 1974 года помощник пинал тело художника вниз по ступенькам двухпролетной лестницы в перформансе «Kunst kick». Для демонстрации критического состояния ментальной и психологической ситуации, Бёрден использует свое тело как посредника. В 1976 году он оставляет художественную деятельность и начинает заниматься новой концепцией монументальной скульптуры, сейчас живет и работает в Лос-Анжелесе.

Бойс Йозеф (Joseph Beuys). Культовый для деятелей современного искусства немецкий художник, создатель собственной творческой мифологии, символы которой (мертвый заяц, топленый жир, фетр, войлок и мед) равно как и приметы внешнего облика художника (фетровая шляпа, плащ, рыболовный жилет) присутствуют во множестве современных работ. Автор концепции «социальной скульптуры» и утверждения «каждый человек — художник». Одни из наиболее знаменитых работ — перформансы «Как объяснить картины мертвому зайцу», 1965 и «Я люблю Америку, а Америка любит меня», 1974, в течение которого художник провел три дня в помещении американской галереи вместе с живым койотом.

Борисова Наталья. Российская художница, сейчас живет и работает в Берлине. Наиболее известные работы «Три верлибра», 1996, «Дурная Бесконечность», Scarlet Flower, 1997, She Just... , 1997, Lilac doesn't grow in China, 1997, Enjoy 1998, ее избранные видеопроизведения были включены в Антологию Российского видеоарта.

Браун Стенли (Stanley Brouwn). Один из ведущих персонажей концептуального искусства. Основные темы его работ: измерение, расчеты и расстояния. Стиль работ Стенли Брауна невозможно идентифицировать. Созданные под впечатлением ежедневного бытия, они нацелены на создание осознанности движения мира (как в узком, так и в широком смысле).

Булныгин Дмитрий. Новосибирский художник, известный своими бескомпромиссными взглядами и эпатажным поведением. В декларируемых им целях борьбы с тоталитаризмом повсеместно изображал свастику, активно использует в своих работах found footage, китч и трэш. Наиболее известные работы: Ufo In Moscow (2005), «В МАСКВУ» (2006), «Голые в трусах» (2007).

Ван Гог ТВ (Van Gogh TV). Группа художников, основанная в 1986 году. Одна из наиболее известных работ Piazza Virtuale — интерактивный телевизионный проект, который можно было увидеть по всей Европе с помощью 4 спутников в течение 100 дней в 1992 году, при проведении мероприятия «Документа IX». Посетители «Документы» могли снять себя с помощью видеофонов и камер, постоянно расположенных в Касселе и других европейских городах, чтобы попасть в прямую трансляцию проекта Piazza Virtuale. Также было возможно выйти в эфир из дома с помощью телефона, факса или модема. Целью проекта являлась трансформация телевидения из средства массовой информации в интерактивного посредника, который перестает быть средством отношений между одним транслятором для многих зрителей.

Васюлка Вуду (Woody Vasulka). Режиссер и художник, один из пионеров видеоарта, пытался создать бескадровое видео и исследовать особенности взаимодействия визуального образа и звука в изобразительном искусстве, вместе с женой Штейной основал экспериментальный театр the Kitchen, основатель одного из крупнейших архивов документов и произведений современного искусства.

Великанов Андрей. Российский медиахудожник. В сфере интересов — информация и медиaprостранство как материал для искусства. Среди ключевых работ — информационный проект «Бассейн Москва» (1994), видеофильм «Виртуальное тело Бога» (2000), сборник стихов «Индекс идеальной любви», теоретическая статья «Виртуальное тело Юкта» (2000), сетевой персонаж Намнияз Ашуратова (1998–2001). Сетевые проекты и видеофильмы после 1997 года созданы в соавторстве с Юлией Великановой.

Вертов Дзига (настоящее имя Денис Аркадьевич Кауфман). Режиссер, сценарист, теоретик кино. Один из основоположников теории документального кино. Его деятельность была поиском новых способов съемки и монтажа, новых методов организации снятого материала. По его инициативе начался выпуск тематического киножурнала под общим названием «Киноправда» (1922–1924). Открыл новые возможности монтажа как средства истолкования запечатленных на пленку событий, использовал титры для агитационного воздействия на зрителя. Интереснейшим творческим экспериментом стал фильм «Кино-глаз (Жизнь врасплох)» (1924), который был отмечен премией на Международной выставке в Париже. Он стал родоначальником нового вида публицистики — поэтического документального кино. Один из наиболее известных фильмов — «Человек с киноаппаратом» (1929).

Билл Виола (Bill Viola). Один из наиболее известных и признанных видеохудожников. Более 35 лет он создает видео, архитектурные видеоинсталляции, sound environments, перформансы с использованием электронной музыки и работы для телевидения. При создании работ часто использует классические мотивы средневековой и ренессансной живописи, христианскую иконографию. Наиболее известные его «Нантский триптих» (1992), «Страсти» (2003), выставленная в Пушкинском музее работа «Приветствие» (1996). Своим творчеством он сделал многое для того, чтобы видеоарт был признан как отдельный вид современного искусства, а также расширил сферу его технических и содержательных возможностей.

Галеев Булат. Художник и ученый, исследовал проблемы синтеза искусств в эпоху НТР, истории светомузыки, абстрактного кино, светозвуковой сценографии, методики использования аудиовизуальных средств в инженерной и космической психологии. Разработал «периодическую систему искусств», позволяющую прогнозировать развитие этой системы в будущем. Оригинальными и общепризнанными являются концепции Б.М. Галеева об интонационном генезисе светомузыки, о специфике компьютерного искусства и электронной музыки, о своеобразии отношений между художником и техникой в современном искусстве. Автор более десяти монографий и свыше пятисот научных публикаций, в том числе энциклопедических.

Борис Гройс. Профессор философии, теории искусства, медиатеории в Государственной высшей школе формообразования в Карлсруэ (Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe). С 1965 по 1971 год работал научным сотрудником на отде-

лении структурной и прикладной лингвистики МГУ. В 1981 году эмигрировал в ФРГ. Писатель, публицист, теоретик искусства, доцент Института философии Мюнстерского университета. Один из наиболее авторитетных в Европе интерпретаторов современной русской культуры. Живет в Кельне.

Дэвис Дуглас (Davis Douglas). Художник, работающий с новыми средствами информации, он заставляет их делать то, что им не свойственно (видео он заставляет дотрагиваться до зрителя, распечатки у него говорят, а интернет ложится как щенок к публике на колени). Он также известен как первооткрыватель long-distance art, сейчас делает видеотеатр в интернете. Он активно использует передовые и традиционные технологии, включая интерактивные веб-сайты, печать, рисунок, фотографию, осуществляет межконтинентальные перформансы, видеоинсталляции, а также создает постминималистские «объекты» и инсталляции. Также он применяет старые рваные газеты, пленку, радио и старинные стереоптики. С Йозефом Бойсом и Нам Джун Пайком он участвовал в создании первой глобальной спутниковой трансляции искусства видеоперформанса 1977 года для шестой «Документы».

Дюшан Марсель (Marcel Duchamp). Французский художник и теоретик искусства. Творческое наследие невелико, однако благодаря оригинальности своих идей Дюшан считается одной из самых влиятельных фигур в искусстве 20 века. В 1912 году ввел в употребление термин «реди-мейд» (англ. — «готовое изделие»), то есть взятое наобум изделие массового производства, выставленное в качестве произведения искусства. Позднее Дюшан вообще отказался от традиционных выразительных средств. Один из его «реди-мейдов» — «Фонтан» — состоял из водруженного на табуретку велосипедного колесика, полки для бутылок и писсуара. «Я швырнул им в лицо полку с писсуаром, и теперь они восхищаются их эстетическим совершенством», — писал он в 1962 г. Работы Дюшана оказали огромное влияние на такие течения в искусстве, как сюрреализм и позднее концептуализм.

Гордон Дуглас (Douglas Gordon). Английский художник. Став известным благодаря своей реплике «Фильм умер», Гордон старается переместить мифы, образы и проекции кинематографа в художественную реальность. Обычно он включает оригинальные фильмы в свои видеоинсталляции, при этом для создания нестандартных эффектов он замедляет или убыстряет показ, использует двойную экспозицию и таким образом заставляет их снова действовать. Поскольку Гордон сам вырос в кальвинистском окружении с телевизором вместо няньки, он постоянно удостоверяется в правильности моралистических критериев плохого и хорошего.

Грэм Дэн (Dan Graham). Художник, создатель инсталляций и перформансов, кроме того, был владельцем галереи, искусствоведем и культурологом, фотографом и продюсером фильмов. Начав как первопроходец в перформансе и видеоискусстве в 1970-х, позднее Грэм обратился к архитектурным проектам социального взаимодействия в общественных местах, параллельно писал небольшие тексты по проблемам концептуального искусства для массовых журналов, статьи о своих собратьях-художниках и анализировал поп-культуру. Сейчас Грэм живет и работает в Нью-Йорке.

Жилет Франк (Frank Gillette). Видеохудожник, в 1969 году участвовал в основании Raindance Corporation (Луи Яффе, Марко Васси, Джуди Васси, Джуди Бошес, Майкл Шамберг) и создал свои первые видеоинсталляции. Сейчас живет в Нью-Йорке. Известность получила его closed-circuit инсталляция Wipe Cycle, созданная совместно с Ирой Шнейдер для выставки «Телевидение как Творческий Посредник», 1969.

«зАиБи». Группа «за Анонимное и Бесплатное искусство» возникла в начале 90-х годов и активно действовала в актуальных околохудожественных формах до 2000 г. Известна своими афористичными лозунгами, уличными акциями, радикальными аудио- и видеоработами. В 2001 г. творческая группа «зАиБи» заявила о самороспуске.

Ибер Фабрис (Fabrice Hyber). Художник, работающий одновременно во многих жанрах: живопись, рисунок, инсталляции, кино, видео, скульптура. В 1994 году Ибер создал Unlimited Responsibility (UR), призванное объединить художников и бизнесменов, ограничить количество посредников между продавцами и покупателями. «UR» Ибера является плацдармом для его экспериментов. Здесь создаются POFs (прототипы предметов в действии): например, созданный в 1989 году POF N 2 под названием Deer Narcissus, представляющий из себя маску для подводного плавания, где вместо стекла — обращенное внутрь зеркало; или Pof N 65 квадратный мяч. Не ограничиваясь стенами художественных галерей, Фабрис Ибер организует «К'ибер-ралли» (C'hyber rallyes), населяя улицы Токио и Парижа POF-артефактами. Сама эта акция наделена для него художественным смыслом создания прочных и динамичных обменных связей между произведениями искусства, публикой и окружающей средой.

Инфантэ-Арана Платон. В 1978 году родился в семье художников. Учился академическому изобразительному искусству в МСХШ (ныне МАХЛ). Затем поступил во ВГИК, где, проучившись 1 год на художественном факультете, поступил на режиссерский в мастерскую В. М. Кобрину. Избранные работы: «Номоурбанс 1», «Демисезон», «Piano».

Исаев Алексей. Художник, один из пионеров российского медиаискусства, основатель и директор Московского центра медиакультуры и искусства «МедиаАртЛаб», одной из основных задач своей деятельности считал продвижение и отстаивание ценностей и идей современной прогрессивной культуры. Его вклад в развитие российской медиаарт-сцены как художника, организатора, куратора, критика, издателя чрезвычайно высок. Наиболее известные работы «Animation(izm) или Дело врачей» (1994), «Videoscenario» (1994), «Dance and Video», (1995), «Монтаж аттракциона» (Sergei Eisenstein Pavilion) (1996-1998).

Календарев Юрий. Скульптор, принадлежит к поколению так называемых подпольных художников «нонконформистов», диссидентов семидесятых годов, последние 25 лет живет и работает в Италии (Carrara и Pietrasanta). Работал с гранитом, environmental art и создавал световые проекты, но в последние годы перешел от «изобразительности конвенциональной скульптуры» к the art of tuning of metals, к работе с вибрациями и звуком в созданной им форме Sound Plates (Звуковых плит).

Кейдж Джон (John Cage). Культовый американский композитор, художник, один из основоположников sound arta и перформанса, его концепции и художествен-

ные приемы используются сегодня огромным количеством современных художников. Основываясь на постулатах философии дзен, Кейдж одним из первых начал использовать магнитофон и радио как источники звука в композиторском искусстве, писал музыку и учил студентов литературе при помощи «И-Цзин», древней китайской гадательной книге, и вводил в музыку бытовые звуки повседневной жизни. Его музыкальный перформанс «4' 33''» 1952 года, в течение которого не было сыграно ни одной ноты, а зрители слушали шорохи зала, собственный шепот, кашель и скрипение кресел, стал этапом для развития искусства второй половины XX века.

Кубота Шигейко (Shigeko Kubota). Японская художница-перформансистка, последовательница идей феминизма. В 1963 году Йоко Оно познакомилась с участниками «Fluxus», Кубота стала общаться с Нам Джун Пайком, вышла за него замуж и переехала в Нью-Йорк. Наиболее известная ее работа — перформанс Vagina Painting 1965 года.

Кулик Олег. Русский художник украинского происхождения. Стал знаменит своими перформансами, в которых представал в образе «человека-собаки», сидящего на цепи нагим и кусающего посетителей выставок, и инсталляцией «Теннисистка» 2002 года. Работы Кулика часто удостоиваются негативных оценок за их «скабрёзность и непристойность», и, действительно, они часто нарушают общественную мораль, что, впрочем, помогает Кулику оставаться одним из самых известных представителей российской арт-сцены. В 2007 году состоялась крупная ретроспективная выставка его работ в ЦДХ на Крымском Валу.

Левайн Лес (Les Levine). Медиа и видеохудожник, занимался концептуальным искусством. Его работы участвовали в международных персональных и совместных выставках в Музее современного искусства в Нью-Йорке; в Центре Помпиду в Париже; Kunsthau в Цюрихе; Lenbachhaus, Мюнхен; Музее Уитни американского искусства, Нью-Йорк; Ludwig Museum, Кёльн; фестивалях «Документа».

Леже Фернан (Fernand Leger). Французский художник, изучал архитектуру, затем занялся живописью, получив непродолжительное образование в Школе изящных искусств. Стал известен в основном работами в стиле кубизма, в многих произведениях Леже восхваляет машину в наивной, энергичной манере, характеризующейся простыми чистыми тонами черного, белого и серого цветов. Леже преподавал живопись в Париже и Нью-Йорке. Две работы, выполненные учеником Леже по дизайну самого художника, украшают стены здания Объединенных Наций в Нью-Йорке.

МакКуин Стив (Steve McQueen). Английский художник. В 1999 году выиграл приз Тернера за выставку в Институте современного искусства, которая продемонстрировала его «оригинальный и бескомпромиссный подход к фильмам-инсталляциям». В 2008 году получил премию «Золотая камера» в Каннах за свой дебютный фильм «Голод» о смерти Бобби Сэндза — первого заключенного, который умер в ирландской тюрьме Мейз в результате голодовок в 1981 году. Самое известное произведение МакКуина «С невозмутимым видом» — homage знаменитому гэгю Бастера Китона из фильма «Пароход Билл-младший». Художник спокойно стоял, когда вокруг него рушилась стена дома; он остался невредимым, так как был защищен пространством окна.

Маринетти Филиппо Томмазо (Filippo Tommaso Emilio Marinetti). Итальянский поэт и писатель; основоположник, вождь и теоретик футуризма. Автор романа «Мафарка-футурист» (1910), сборника стихов «Занг-тум-тум» (1914) и основополагающих манифестов футуризма, прежде всего, «Первого манифеста футуризма» (1909, опубликован в «Фигаро»; по оценке Маринетти вызванного им резонанса, «бешеной пулей просвистел над всей литературой»). В 1909 — 1911 выступил организатором футуристических групп и массовых выступлений сторонников футуризма по всей Италии.

Науман Брюс (Bruce Nauman). Американский видеохудожник, скульптор, фотограф и перформансист, по оценкам критиков, Науман претендует на звание главного художника современности, он прославился неоновыми световыми инсталляциями и видеоработами, которые оказали существенное влияние на развитие языка видео и становление медиаискусства. Одна из наиболее известных последних работ «Сырые материалы» (Raw materials) 2004 года в английской галерее Тейт. В 1999 году Науман получил «Золотого льва» на Венецианской биеннале, а в 2008 выбран художником, который будет представлять американское искусство на биеннале 2009 года.

Пайк Нам Джун (Nam June Paik). Американо-корейский художник, основатель видеоарта. Родился в Сеуле. Изучал философию и музыку в Токио — темой его диссертации было творчество Арнольда Шенберга. В 1965 состоялась его первая персональная выставка. Телевизоры стали излюбленным материалом творчества Нам Джун Пайка. Из мониторов художник собирал самые разные конструкции: роботов, каждая часть тела которых показывала свою картинку, и виолончель, на которой в одном из перформансов Пэка играла обнаженная музыкантша Шарлота Марман. За это «оскорбительное для нравов» представление художник в целомудренные 60-е был даже подвергнут аресту. Одной из самых знаменитых работ Пайка является видеоинсталляция «ТВ-Будда» (1974), представляющая собой телевизор, перед которым сидит Будда, созерцающий на экране собственное изображение, непрерывно транслирующееся в прямом времени с видеокамеры. В 1996 перенес инсульт. В 1998 получил Премию Киото. Умер в Майами.

Пейн Джина (Gina Pane). Французская художница. Стала известна своими телесными перформансами 70-х годов. В Non-aestheticized Climbin (1971, Париж) она босая всходила на лестницу, ступени которой были покрыты лезвиями бритв, в перформансах она часто наносит себе раны, чтобы в присутствии зрителей пережить реальный чувственный опыт боли. Другие ее ранние работы представляли собой визуализацию психологических состояний и конфликтов. Например, в перформансе Sentimental Action изображены взаимоотношения матери и ребенка.

Пепеляев Александр. Хореограф и режиссер, делает мультимедийные проекты на стыке хореографии и медиаискусства. Работает режиссером в различных театрах и танцевальных труппах в России и за границей. Является создателем и художественным руководителем проекта "Кинетический театр", посвященным синтезу современной хореографии и текста. В рамках проекта поставил ряд оригинальных сценических произведений, показанных на многочисленных фестивалях в России и за рубежом. Спектакли проекта были неоднократно отмечены призами. С 2005г. создал новый российско-эстонский проект «Аппаратус».

Плесси Фабрицио (Fabrizio Plessi). Художник итальянского происхождения, живет и работает в Венеции, Париже, Кельне и на Майорке. Именно он придумал термин «видеоинсталляция» и считается, что он привнес использование новых технологий в европейское искусство. Работы Фабрицио Плесси можно найти в коллекциях самых крупных музеев мира. В 1987 году он принял участие в восьмой «Документе», представив там «Рим» — монументальную инсталляцию, которая принесла ему международное признание. В 1999 году Плесси выиграл престижный Kunstpreis Nord/Id и был избран художником года в Германии. Для 51 Венецианской биеннале, он создал «Вертикальное море» (Vertical sea) — 44-метровую инсталляцию, расположенную напротив Giardini, которую и сейчас можно там увидеть.

Ригвава Гия. Видеохудожник, стал известен после участия в выставке «Седьмому съезду народных депутатов посвящается» 1993 года в ЦДХ, тогда многие критики оценили его работу «Не верьте им, они все врут» как лучшую в экспозиции. На видео художник бесконечно повторял эту фразу, и ее социально-политический смысл для аудитории был очевиден.

Рей Ман (Man Ray). Настоящее имя Эмманюэль Радински. Фотограф, художник, архитектор, режиссер, также работал в моде и рекламе, занимался живописью, рисунком, изобрел рейограммы — фотографии, сделанные без применения камеры. Во время проживания в Нью-Йорке вместе со своим близким другом Марселем Дюшаном основал американскую ветвь движения Dada, в Париже, куда Ман Рей в 1921 году переехал вслед за Дюшаном, он увлекся идеями сюрреализма. Совместно с Полем Элюаром выпустил серию книг, в которых отражены эксперименты с новым фотопозитивным визуальным языком. В 1940 Ман Рей вернулся в Нью-Йорк и вновь занялся живописью, а с 1951 и до конца своих дней опять жил в Париже.

Рист Пипиломму (Pipilotti Rist). Настоящее имя Элизабет Шарлотта Рист. Швейцарская видеохудожница, считается иконой в мире современной поп-культуры, утверждает, что ее произведения не для поклонников высокого искусства, а для публики с «телевизионным воспитанием». По словам Рист, ей знакомо чувство, когда трудно разделить ощущения, полученные после прогулки в лес и после просмотра телевизионной программы. В работах активно используется эстетика, яркие цвета, психоделические эффекты. Видеоинсталляцию «Пей мой океан» 1996 года (Sir My Ocean — буквально: «выпей мой океан маленькими глотками») российские зрители могли видеть на выставке в рамках Второй Московской биеннале современного искусства.

Розенбах Ульрике (Ulrike Rosenbach). Наиболее известная в мире видеохудожница из Германии, работает в жанрах видео, инсталляции, перформанса. Первая немецкая художница, которая не только использовала видео для документирования своих работ, но и начала экспериментировать с электронными образами. В ее видеоработах под влиянием идей феминизма критически проанализированы традиционные представления о женской роли в обществе. Совместно с Клаусом фон Брух и Мерселем Оденбахом, она сформировала независимую продюсерскую группу ATV для исследований «альтернативного телевидения» во всех его вариантах.

Михаил Рошаль. Российский художник-концептуалист, принимал участие в нашумевшей «бульдозерной» выставке. В 1975-79 входил в состав художественной группы

«Гнездо», высиживал яйца в двухметровом гнезде в рамках акции, которая и дала название группе. В последние годы художник устраивал различные перформансы, участвовал в акциях и выставках, на фестивале «АРТКлязьма» в качестве протеста против действий террористов сжег настоящий автобус. Работы Михаила Рошаля хранятся в коллекциях крупнейших галерей России, Европы и США.

Серра Ричард (Richard Serra). Американский минималист и видеохудожник, один из самых известных и влиятельных скульпторов XX века, участник движения Process Art Movement, известный своими конструкциями из листового металла. Рассматривая скульптуру как ключ к постижению городского пространства, он перенес акцент с самих работ, на среду их окружающую. Металлические листы порфили его огромные работ занимают промежуточное положение между пластической и архитектурной формой. В нескольких фильмах 70-х Television Delivers People (1973), Prisoner's Dilemma (1974), и Boomerang (1974), Серра исследовал массмедиа как универсальное коммуникативное средство.

«Синие носы». Российская арт-группа, существующая с 1999 года, работающая в жанрах видеоарта, перформанса и коллажа. Постоянные участники: Вячеслав Мизин, Александр Шабуров, а также Константин Скотников (но первоначально в группу входили также Дмитрий Булыгин и Максим Зонов). Их сатирические работы апеллируют к карнавальным традициям, преобразая, выворачивая на изнанку и высмеивая основные штампы массовой культуры и ее кумиров. А.С. Соколов, бывший в 2007 министром культуры, публично обрушился с критикой на работы «Синих носов», охарактеризовав их как позорные для России, что, разумеется, не уменьшило популярности группы.

«Синий суп». Группа «Синий Суп» («The Bluesoup») была создана в 1996 году художниками Алексея Доброва, Даниила Лебедева и Валерия Патконена. С 2002 года группа работает в соавторстве с Александром Лобановым. Самая известная работа группы — видеоинсталляция «Озеро», где на экране показан пустынный пейзаж и озеро на фоне северной природы, постепенно он трансформируется, и озеро превращается в бесконечную дыру, провал, работа, по замыслу авторов, отражает различные состояния человеческого сознания. Избранные работы «Синего Супа» («Coitus Suite», «Камуфляж», «Mute», «В час беды») вошли в «Антологию российского видеоарта», как классические произведения отечественного видеоискусства.

Сноу Майкл (Michael Snow). Один из наиболее выдающихся канадских художников нашего времени. Свой первый фильм Сноу выпустил в 1956 году, а фильм 1967 года Wavelength принес ему признание. В конце 60х в сотрудничестве с канадским инженером создал устройство, позволяющее видеокамере поворачиваться в любом направлении и со скоростью, заданной художником. Устройство было использовано в его фильме La Région centrale (1971).

Диана Татер (Diana Thater). Американская видеохудожница, в ее инсталляциях архитектурное пространство становится средой и значимым контекстом для видеообразов, в их взаимодействии раскрывается смысл работы. Татер исследует отношения между человеком и природой, в особенности различия дикой природы природы и природы, испытавшей воздействие человека. Будучи активистом движения за со-

хранение дикой природы и окружающей среды, Татер не стремится вызвать своими работами сочувствие или симпатию, скорее она предлагает бесстрастное наблюдение для лучшего понимания.

Тер-Оганян Давид. Российский художник, перформансист, автор медиапроизведений. С 1998 года Давид Тер-Оганян участвовал в различных художественных спектаклях и объединениях, таких как «Школа современного искусства» и выставки общества «Радек». В 2004 году художник получил российскую национальную премию в области современного искусства «Черный квадрат».

Урслер Тони (Tony Oursler). Американский художник, известный своими видеоработами, перформансами и инсталляциями. В творчестве часто обращается к теме массового увлечения телевидением, стирая границу между скульптурой и видео, проецируя видеоизображения на различные предметы. Наиболее известные работы Тони Урслера — видеоинсталляции, в которых лица проецируются на круглые экраны. Художник часто комбинирует в своих работах текст, произносимый персонажами, движущееся изображение и скульптурные объекты. Урслеру принадлежат произведения «Уличный свет» (Streetlight, 1997), серия видео-скульптур глаз с телевизионными экранами, серия говорящих голов «Composite Still Life» (1999), инсталляция «Optics» (1999).

«Флюксус» (Fluxus, название происходит от латинского слова, означающего «поток»). Международное движение художников, композиторов и дизайнеров, в его состав входили: Нам Джун Пайк, Вольф Фостель, Дик Хиггинс, Йоко Оно и многие другие. Они соединяли в своем творчестве изобразительное искусство и музыку, литературу, технические открытия своего времени, архитектуру и дизайн. Отрицая музейные рамки и эстетику общества потребления, устраивая перформансы и даря зрителям свои произведения, они оказали решающее влияние на искусство второй половины века. Fluxus влиял также на политическую и общественную жизнь, комбинируя элементы футуристического театра и дадаистскую иррациональность с философией Марселя Дюшана и дзен-учениями Джона Кейджа, Fluxus создавал работы, которые были эфемерны и полны юмора. Основателем движения считается американский художник Джордж Макуинас, а теоретические основы и основные идеи Fluxus представлены в эссе 1966 года одного из участников движения Дика Хиггинса.

Фонтана Лучо (Lucio Fontana). Как скульптор, он экспериментировал с камнем, металлом, керамикой и неоном; как художник старался преодолеть ограничения двумерного пространства. В серии манифестов, начинающейся с «Manifesto bianco» (Белого Манифеста) в 1946 года, Фонтана утверждал, что его цель с помощью технологии изобразить четвертое измерение, слить воедино категории архитектуры, скульптуры и живописи, создав таким образом совершенно новый художественный язык.

Фостель Вольф (Wolf Vostel). Художник, участник движения Fluxus, именно он придумал термин «деколлаж». С начала 60х годов Фостель использует различные медиа и материалы в своих хэппенингах, акциях и инсталляциях, хотя, строго говоря, не является медиахудожником. Начиная с 1963 года Фостель использовал телевизоры в художественных целях и выпустил с 1962 по 1967 годов семь номеров

журнала «Dé-coll/age — Bulletin aktueller Ideen» (бюллетень современных идей), сразу же ставший площадкой для обсуждения основных теоретических вопросов медиаискусства и его утверждения.

Хатум Мона (Mona Hatoum). Художница стала широко известна в середине 80-х годов благодаря серии body-перформансов. С начала 90-х стала создавать масштабные инсталляции, вызывающие у зрителя противоречивые чувства, желание и отторжение, страх и восхищение.

Хилл Гари (Gary Hill). Американский пионер видеоарта, один из самых значительных современных художников, исследующих отношения между словами, звуками и электронными образами, испытал значительное влияние концептуализма. В характерной для 70-80 годов манере он экспериментировал с художественными языками, соединяя в таких произведениях, как Soundings (1979) и Around and About (1980) звуки, тексты и визуальные образы.

Шум Герри (Garry Schum). Немецкий видеохудожник. Его проекты стали важной вехой в использовании художниками телевидения и теле вещания. В 1968-70 в Дюссельдорфе работала его «Телевизионная галерея», для которой Шум снял несколько фильмов об искусстве, которое нельзя показать аудитории обычными средствами — лэндарте и перформансе, но галерея была закрыта, вероятно, не выдержав конкуренции со стороны коммерческих предприятий. Одна из наиболее известных работ Шума — «Идентификация», 1970 года — серия видеоперформансов знаменитых художников, таких как Йозеф Бойс и Кейт Сонье, снятые в соответствии с их инструкциями и дополненные интервью с авторами.

Кирилл Челушкин. Российский художник-график и видеохудожник, получивший архитектурное образование, что проявляется в наиболее известных его работах, напоминающих чертежи фантастических зданий и механизмов, таких как серия «Фантомные боли» 2006 года. По собственному признанию художника, это произведения «сбесившегося чертежника, работу которого все никак не принимают и не принимают, и начинается бешенство».

Эмшвиллер Эд (Ed Emshwiller). Видеохудожник и преподаватель — одна из самых значительных фигур в истории видеоарта, разрабатывал альтернативный технологический язык видеоизображений. Его ранние эксперименты с синтезаторами и компьютерами были направлены на исследование трехмерного пространства художественными методами, включали взаимную игру иллюзии и реальности, манипулирование временем, движением и масштабом — эти работы сейчас рассматриваются как первые опыты визуальных и технологических стратегий, которые повлияли на целое поколение начинающих видеомейкеров.

Команда «МедиаАртЛаб»

Алексей Исаев (1960–2006)



Основатель информационно-исследовательского центра «МедиаАртЛаб». Медиахудожник, теоретик, куратор, главный редактор серии «Взгляд с Востока. Медиаосознание/ Медиакультура/ Медиатехнология» и «Медиаискусство в России». Член Союза кинематографистов РФ (комиссия по новым экранным технологиям), член Российской Академии Интернета. Автор и куратор ежегодного международного симпозиума Pro&Contra (2000), директор программ «Медиа Форума» Московского Международного Кинофестиваля с 2000 года.

Автор проекта международного сетевого фестиваля Trash-art (<http://www.danet.ru/TrashArt/bins.asp>), 1999, куратор и член жюри фестиваля арт-ресурсов в Рунете «Да-Да-Net», (<http://www.da-da-net.ru>) организатор и куратор первого в России Международного фестиваля экспериментального видео, компьютерной анимации и проективного синтеза, 1994. Москва, Петровский б-р. Автор проектов Underground Land (Эстония, Таллин), «Лабиринтология» (Москва), My revolution (www.aha.ru/~newart). Автор ряда публикаций на тему: «Медиа и видеоискусство в России и на Западе», участник конференций, событий и фестивалей в области видео- и медиакультуры.



Избранные события: «История российского видеоискусства. Том 1», Музей современного искусства, Москва (2007), «Да будет видео!», ЦДХ (в рамках «Арт Москвы», 2007), Международный фестиваль ISEA-98 Revolution London-Manchester (1998), It's a better world, музей Secession, Вена, Австрия — Art Forum Gallery в Милано, Италия (1997), биеннале современного искусства Manifesta 1, Роттердам, Голландия. Видеоинсталляция «Павильон С. Эйзенштейна» — совместный проект с В. Подорогой (1996), персональная выставка в видеогалерее «Птюч», Москва (1995), ежегодная выставка Центра современного искусства Сороса NewMediaToria, видеоинсталляция, Москва, ЦДХ (1994), международный проект Комара и Меламида «Что делать с монументальной пропагандой?» — New York — Москва — Таллин (1993), «Авангард и Традиции. Книги русских художников XX века» — Музей книги, Москва — Париж, Национальная библиотека (1993).

Фотохроника «МедиаАртЛаб», 1999-2008

Ольга Шишко, 1967

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 т.ч.: «NewMediaLogia/NewMediaToria» (Москва, 1996), «Data Trash» (Москва, 2000), «Pro&Contra» (Москва, 2000), а также первой части «Антологии российского медиаискусства» («Российский видео-арт», Москва, 2001). Координатор и куратор проекта «Художественная Лаборатория новых медиа» при Центре современного искусства Сороса (Москва, 1993–1997).

С 2000 года является программным директором мультимедийного фестиваля Медиа Форум, проходящего в рамках Московского Международного Кинофестиваля. С 2000 года — учредитель и директор Центра культуры и искусства «МедиаАртЛаб» (с 2006 г. — директор), куратор первого в России ресурсного центра по искусству новых технологий «Медiateка». Член жюри международных фестивалей сетевого искусства «Art on the Net» (Япония, 1998–2000), «Art Vifu» (Великобритания, 2000) и др.

С 1997 года является членом Ассоциации искусствоведов АИС, с 1999 года — Российской Академии Интернет, с 2000 года — Союза кинематографистов Российской Федерации. С 2001 года преподает спецкурс «Медиакультура» на факультете культурного менеджмента Высшей школы социальных и экономических наук (Москва).

Елена Румянцева, 1980

Куратор, программный директор «МедиаАртЛаб». Окончила продюсерский факультет Российской Академии театрального искусства (ГИТИС) в 2001 году, работала на различных театральных и кино-проектах, с 2006 года — программный директор «МедиаАртЛаб». Организатор проектов: «Медиамузей», «Медиа Форум» ММКФ, «НонСтопМедиа» в рамках Фестиваля «Завтра» и других специальных проектов «МедиаАртЛаб», куратор проектов по созданию мультимедийного контента для музейных институций: Музей Нефти (корпоративный музей Роснефти, Москва), Музей Энергетики (корпоративный музей РАО ЕЭС, Москва), Музей «Финландские ворота» (Калининград).

**Константин Бохоров, 1961**

Куратор, критик современного искусства. Окончил Институт живописи, скульптуры и архитектуры в Санкт-Петербурге в 1992 году. Организовывал выставки русского искусства в Российском павильоне на Венецианской биеннале в 1996–1999 годах, на Биеннале в Стамбуле (1997) и Сан-Паулу (1998). В 2000-х курировал проекты «Субъект и власть» (2001), «Давай! Из лабораторий свободного искусства в России» (2002), «К видеоостровам» (2005), «Привратники новизны» (2006), Эрвин Вурм «Держи голову в холоде» (2008). Автор многочисленных статей в «Художественном журнале» и других изданиях. Читал лекции в Институте проблем современного искусства (Москва), Уральском государственном университете (Екатеринбург), Институте «Про Арте» (Санкт-Петербург) и др. Исследователь художественного перформанса и новых медиа. Куратор Центра современной культуры «МедиаАртЛаб». Член МСХ и АИСА. Кандидат культурологии.

**Алина Игнатова, 1984**

PR-директор «МедиаАртЛаб». Закончила факультет журналистики МГУ (кафедра экономической журналистики и рекламы), сейчас учится в аспирантуре. PR-специалист, журналист, искусствовед, исследователь медиаарта. Автор статей по вопросам актуального искусства, истории медиаарта, о проблемах PR и рекламы в сфере искусства, музеях современного искусства и специфике галерейного бизнеса. Участвовала в организации Медиа Форума ММКФ, в настоящее время работает в «МедиаАртЛаб».

**Павел Юрасов, 1977**

Технический директор МедиаАртЛаб. Окончил МГТУ им. Баумана (кафедра программного обеспечения и информационных технологий факультета «Информатика и системы управления»). Учился в аспирантуре, преподавал специальность «Документные системы». Во время работы в университете под его руководством была разработана «Интегрированная Библиотечная Система», используемая сейчас в библиотеке университета и других учреждениях. В 2003 году система выиграла всероссийскую часть конкурса Microsoft Imagine Cup. Работал над следующими проектами «МедиаАртЛаб»: Мультимедийная интерактивная экспозиция в Музейном центре «Наследие Чукотки» (Анадырь), Электронная экспозиция



и видеопрезентация Музея личных коллекций ГМИИ им. А.С. Пушкина, создание видеоинсталляций для новой экспозиции в Соловецком музее-заповеднике, создание мультимедийной экспозиции Музея-заповедника «Коломенское».

Ольга Селиванова, 1980

Дизайнер. Окончила факультет журналистики МГУ. С 1997 года занимается сетевыми арт-проектами. Сотрудничает со студиями Zunge Design и Arch4, креативным агентством «Гарнитура». Работала над проектами «Медиа-АртЛаб»: мультимедийной интерактивной экспозицией в Музейном центре «Наследие Чукотки» (Анадырь), корпоративным Музеем Нефти (для НК «Роснефть»), информационными киосками и сайтом Музея Энергии (для РАО ЕЭС), электронной экспозицией и видеопрезентацией Музея личных коллекций (ГМИИ им. Пушкина) и Сахалинского областного краеведческого музея (Южно-Сахалинск), сайтом Государственного музея искусства народов Востока, Медиа Форумом (дизайнер сайтов и полиграфии фестиваля), сайтом «МедиаАртЛаб» и многими другими.



Владимир Кромин, 1972

Видеохудожник. Окончил Высшие курсы переподготовки работников кино (мастерская В.М. Кобрин). Специальность — режиссер компьютерной анимации. С 1993 года работал в различных частных компаниях в качестве художника-дизайнера, художника компьютерной анимации и web-дизайнера. В настоящее время основная специальность — видео-режиссер, режиссер монтажа. Работал над следующими проектами «МедиаАртЛаб»: Мультимедийная интерактивная экспозиция в Музейном центре «Наследие Чукотки» (Анадырь), Электронная экспозиция и видеопрезентация Музея личных коллекций (ГМИИ им.Пушкина), проект по созданию видеоинсталляций новой экспозиции в Соловецком музее-заповеднике, проект по созданию мультимедийной экспозиции Музея-заповедника «Коломенское».



Михаил Ершов, 1984

3D-художник, аниматор. В 2006 году окончил Волгоградский Государственный технический университет, после чего стал работать как свободный художник. В данный момент большую часть времени уделяет своим творческим проектам, работает над серией картин, изображающих собственный мир художника.



Сергей Шмаков, 1981

Разработчик сетевых проектов. Окончил факультет журналистики МГУ. Сотрудничает со студиями Zunge Design, Arch4, SCH Group, и др. Специализация — разработка концепций интерфейсов, систем управления проектами; юзабилити интернет- и интранет-сайтов. Проекты: Интернет-газета «Рунетка», «Коллекция Вин», интранет-ресурс Japan Tobacco (JTI Russia), каталог The Story of Tom Stanic, портал Top4Top.ru, мультимедийная интерактивная экспозиция в Музейном центре «Наследие Чукотки» (Анадырь), электронная экспозиция и видеопрезентация Музея личных коллекций (ГМИИ им.Пушкина), корпоративный Музей Нефти компании «Роснефть», сайт Музея Энергии РАО ЕЭС, сайт Государственного музея искусств народов Востока и многие другие.



Ирина Юрасова, 1978

Ведущий медиаспециалист «МедиаАртЛаб». В 2000 году окончила Московский Государственный университет путей сообщения (МИИТ). Работала над проектами «Медиа-АртЛаб»: создание интерактивных тематических игр для Музейного центра «Наследие Чукотки» (Анадырь), создание электронных интерактивных экспозиций для Сахалинского областного краеведческого музея (Южно-Сахалинск), экспозиционный киоск для Медиамузея, мультимедийная экспозиция Музея-заповедника «Коломенское» (в рамках данного проекта было осуществлено создание образов «оживших картин» 19 века), мультимедийная интерактивная экспозиция и тематические игры для Музея Энергетики (Москва, ВВЦ).



Сергей Петров, 1984

Программист. Учился в Обнинском университете атомной энергетики (факультет естественных наук), затем перевелся в РосНОУ — сейчас учится на 5-м курсе факультета информационных технологий и компьютерных систем.



Глоссарий

Авангардное (экспериментальное, независимое) кино — фильмы, авторы которых сосредоточены на формальных творческих поисках и экспериментах в отличие от классического нарративного или повествовательного принципа организации киноматериала. Оно существует независимо и за пределами индустрии производства и дистрибуции коммерческой кинопродукции. Ключевые этапы истории развития экспериментального кино часто были связаны с творчеством художников и художественных групп. Так само зарождение этого жанра связывают с именами участников арт-движений дада и сюрреализма во Франции (Rene Clair, Francis Picabia, Salvador Dali, Luis Bunuel, Man Ray, а также Fernand Leger, Hans Richter, Germaine Dulac и других). В 1950-х во Франции экспериментальные фильмы создавались летристами и ситуационистами Isidore Isou, Maurice Lemaitre, Guy Debord. В 1960-х в США произошел всплеск производства экспериментальных малобюджетных фильмов, что во многом было связано с распространением дешевой технологии создания фильмов на 8 мм и 16 мм пленке. Среди представителей нового америанского кино: Maya Deren (1940-е), Kenneth Anger, Jonas Mekas, Gregory Markopoulos, Andy Warhol, Bruce Conner, Carl Linder, and Stan Brakhage. Производство экспериментальных фильмов, несмотря на распространение начиная с 1970-х более удобной технологии видео, было весьма популярным как среди художников, так и среди независимых кинематографистов в 1980–1990-х годах. О развитии современного авангардного кино в России см.: *Параллельное кино, Некрореализм*.

Акция художественная — жанр современного искусства, представляющий собой определенные действия или действия, осуществляемые художниками как в экспозиционном пространстве галереи или музея, так и вне институционального художественного пространства, как правило публично. См. также *Перформанс, Акционизм*.

Акционизм — направление современного искусства, которое наряду с хеппенингом и перформансом (четко закрепленного разделения между понятиями акции, хеппенинга и перформанса нет) представляет собой искусство действия, реализуемого непосредственно на глазах у зрителя. Исторически сам термин «акционизм» связывают с группой венских акционистов (Herman Nitsch, Rudolf Schvartzkogler, Arnulf Rainer, Otto Muhl, Alfons Schilling, and Gunter Brus), в чьих акциях 1960 года проявлялся интерес к ритуалам, религии, темным скрытым сторонам человеческой психики. См. также *Перформанс*.

Аналоговый формат, аналоговые технологии — аналоговая форма трансляции информации представляет собой процесс записи вибрации в ходе передачи сигнала: преобразованный в электронные импульсы и затем в магнитную энергию, сигнал переносится на кассету или диск с сохранением оригинальных качеств.

Аудиовизуальный (англ. Audio Vision, A/V) — передача информации изобразительного и звукового характера, равно как и ее запись, хранение и воспроизводство.

Боди-арт (англ. body — тело) — жанр современного искусства, объектом которого является человеческое тело, как правило, самого художника. См. также *Перформанс, Медиаперформанс*.

Видеоарт — жанр современного видеоискусства. Произведения видеоарта представляют собой, как правило, небольшие по продолжительности видеофильмы, создаваемые художниками. Рождение видеоарта относят ко второй половине 1960-х годов, когда фирма Sony впервые выпустила портативную видеокамеру, а первым произведением видеоарта принято считать снятый Нам Джун Пайком с помощью этой камеры проезд Папы Римского по улицам Нью-Йорка и представленный в тот же вечер публично. Как жанр, однако, видеоарт как таковой сформировался позднее, и сегодня он является одним из наиболее популярных жанров медиаискусства.

Видеоинсталляция — жанр видеоискусства. Может представлять собой как просто одно- и мультиэкранную проекцию, так и более сложные экспозиционные структуры, где тем не менее ключевая роль всегда принадлежит видеоизображению, воспроизводящемуся либо на мониторах, либо на проекционных экранах, либо на обоих вместе. См. также *Инсталляция*. Наиболее значимые фигуры в этом жанре: Nam June Paik, Bill Viola, Garry Hill, Steina & Woody Vasulka, Mary Lucier, Douglas Gordon, Shirin Neshat, Robert Cahen, Matthew Barney, Pipilotti Rist, Jane & Louise Wilson, и другие. В России к жанру видеоинсталляции прибегали многие художники, наиболее яркие и последовательные из которых — Сергей Шутов, Гия Ригвава, Алексей Исаев, группа «Тотарт», Марина Перчихина, группа «АЕС», Галина Леденцова.

Видеоискусство — вид современного медиаискусства. Включает в себя: видеоарт, видеоинсталляцию, видеоскульптуру, видеоперформанс, видеотанец, музыкальное видео, видеомикс. Не включает: коммерческие видеофильмы, рекламные ролики и музыкальные видеоклипы. Среди пионеров видеоискусства преимущественно американские художники: Nam June Paik и Wolf Vostel, интересовавшиеся ролью телевидения в современной культуре; Bill Viola, в чьем творчестве ключевыми являлись категории пространства и времени и их исследование через наблюдение за материальными процессами в окружающей действительности; Bruce Nauman, реализовавший целую серию видеоперформансов, основанных на однообразном непрекращающемся действии, повторяемом в течение всегда ровно одного часа, позже работавший в жанре видеоинсталляции; Vito Acconci, который в своих перформансах посредством видео экспериментировал с новыми возможностями контакта со зрителем и межперсональной коммуникацией, часто апеллируя к интимным чувствам и переживаниям; Joan Jonas, исследовавшая в своих видеоперформансах различные аспекты зрительского восприятия экранного изображения, а также визуальной мистификации; Gary Hill и Steina & Woody Vasulka, экспериментировавшие с новыми возможностями и изобразительным языком электронных технологий, и другие. В России наиболее значительный вклад в развитие видеоискусства внесли Сергей Шутов, Гия Ригвава, Алексей Исаев, группа «зАиБи», Ольга Тобрелутс, группа «Fenso Lights», Людмила Горлова и др.

Видеомикс, видеосет — жанр видеоискусства и феномен так называемой клубной культуры, представляющий собой осуществляемый виджеем (или видеожокеем /VJ) нелинейный монтаж в реальном времени с использованием спецэффектов, заранее подготовленных видеоматериалов параллельно музыкальному миксу, осуществляемому диджеем (или диск-жокеем /DJ), как правило, в пространстве ночного музыкального клуба.

Видеоперформанс — жанр видеоискусства, где видео служит средством репрезентации перформанса, а сам перформанс изначально рассчитан на то, что его восприятие зрителем будет обусловлено спецификой видеорепрезентации. Родоначальниками этого жанра были американские художники Vito Acconci, Bruce Nauman, Joan Jonas, Douglas Davis, и другие. В России в жанре видеоперформанса работали и работают группа Тотарт, Марина Перчихина, Гия Ригвава, Владимир Сальников, Алексей Исаев, Елена Ковылина.

Видеоскульптура — жанр видеоискусства. Представляет собой художественный объект, основным элементом композиции которого является видеоизображение, воспроизводимое, как правило, на экранах мониторов или телевизоров. В отличие от видеоинсталляции является объектно, а не пространственно ориентированной, а потому считается более замкнутой художественной структурой. К произведениям видеоскульптуры можно отнести целый ряд работ пионеров видеоискусства Nam June Paik, Wolf Vostel.

Видеотанец — жанр современного видеоискусства. Танец, репрезентируемый на видео, художественная структура которого создается средствами видеомонтажа, специфическими для этой технологии. Наиболее последовательно в развитии жанра «видеотанец» участвовала группа «Сайра Бланш» (Андрей Дергачев, Андрей Андрианов, Олег Сулименко, Евгения Горшкова, Светлана Москвина), а также группа «Артологический сад» (Эльза Кук, Владимир Яшкин).

Виртуальная реальность — генерируемая с помощью компьютерных технологий симулированная трехмерная аудиовизуальная объектная среда, где эффект присутствия создается специальными средствами так называемого погружения (см. *Immersive, Immersion*). Будучи погруженным в нее, пользователь может осуществлять определенные маневры и интеракции.

Инсталляция — жанр современного искусства. Представляет собой композицию из объектов, причем необязательно оригинальных, художественных самих по себе. Отличительной особенностью инсталляции является то, что ее функционирование обусловлено важной ролью пространства в организации ее структуры, а также взаимодействию с внешним контекстом и зрителем. В отличие от скульптуры или художественного объекта, восприятие инсталляции строится на динамических началах, вплоть до непосредственного контакта со стороны зрителя. См. также *Медиаинсталляция*.

Интерактивное искусство — разряд произведений медиа- или мультимедиаискусства, где ключевую роль играет интерактивность, специфическая функциональная технологическая характеристика, позволяющая зрителю/пользователю физически взаимодействовать с произведением благодаря тем или иным технологическим решениям. К числу интерактивных произведений искусства могут

относиться медиаинсталляции; художественные работы, созданные в формате CD-ROM, в форме компьютерной игры; произведения сетевого искусства.

Интерактивность, интерактивный — термин, использующийся для обозначения тех программных решений, посредством которых обеспечивается реакция компьютерной программы на действия пользователя, что вызывает развитие программы в определяемом этими действиями направлении.

Интерфейс (англ. interface) — устройство или точка взаимодействия между пользователем и компьютером для обмена информацией. Основные инструменты этого взаимодействия: клавиатура, мышь, экран, джойстик.

Киберпространство (англ. cyberspace), информационное пространство (англ. data space) — первоначально термин «киберпространство» был использован американским писателем-фантастом Вильямом Гибсоном («Нейроромансеро», «Мона Лиза Овердрайв», и др.) для обозначения информационного пространства, обладающего эффектом погружения (см. immersive, immersion). Термин «информационное пространство» используется применительно к медиированной среде производства и распространения информации, включая печатные массмедиа, радио, телевидение, и чаще всего применяемый в отношении Интернета. В случае последнего, в настоящий момент многими эти два термина употребляются как равнозначные.

Кинетизм, кинетическое искусство — направление искусства, появившееся в 1950-х годах, в основе которого лежит идея движения формы, причем не просто физического перемещения объекта, но любого его изменения, трансформации, в то время как его созерцает зритель (В.Ф. Колейчук). Существуют различные формы кинетического искусства: стабилы, мобили, машиноподобные конструкции (Jean Tinguely), световые (Nicolas Schoffer, F.J. Malina), оптические (Victor Vasarely, Jesus-Raphael Soto, Yaakov Agam, Carlos Cruz-Diez, Nicolas Schoffer, парижская группа GRAV — Groupe de Recherche d'Art Visuel), неоновые (Gyula Kocise, Martial Raysse, and Piotr Kowalski), свето-пространственные (Franois Morellet, Julio Le Parc, Yaakov Agam) композиции. В России интерес к пространственно-динамическим объектам и исследованию движения как формообразующего принципа возник уже у художников-конструктивистов в конце 1910-х 20-х гг.: Владимира Татлина, Александра Родченко, Константина Мельникова, а также Н. Габо, Г. Крутикова, В. Баранова-Россинэ, Г. Гидони. Среди российских художников-кинетистов: Вячеслав Колейчук и группа «Мир», Франсиско Инфантэ и группа «Арго», Булат Галеев и казанское СКБ «Прометей», Лев Нусберг и группа «Движение» и другие.

Компьютерное искусство — обобщающий термин, использующийся для обозначения произведений искусства, создаваемых с помощью компьютерных технологий.

Компьютерная анимация — серия визуальных полей, демонстрируемых в определенной последовательности, которая анимируется компьютерной программой.

Компьютерная графика — создание образов на экране компьютеров. Сканированная графика, обычно используемая сейчас, преобразует изображения в n-ное количество точек или пикселей, каждый из которых характеризуется определенными цветом и светотенью. Компьютерная графика создается либо как непосредственно пиксельный файл, а затем обрабатывается, как, например, цифровые видео и фото, либо они представляются как векторная графика. В последнем случае изображение или пространство описывается формально как набор линий, поверхностей и геометрических тел со специфическими характеристиками и отношениями, из которых затем может быть воспроизведена сканированная графическая иллюстрация для того, чтобы быть представленной на мониторе.

Концептуализм — направление современного искусства, возникшее на Западе (главным образом, в Великобритании и США) в 1960-х годах, в основе художественной программы которого обращение художника в его творческой рефлексии к проблематике искусства с точки зрения его функционирования во взаимоотношении с внешним контекстом. Центральным объектом концептуального искусства становится идея как таковая, в то время как формальные характеристики художественной работы утрачивают свои значимость и ценность. Среди родоначальников концептуализма на Западе Joseph Kosuth, Sol LeWitt, Dan Flavin, Robert Barry, Douglas Huebler, Lawrence Weiner, группа Art & Language, основавшая в 1969 году одноименный журнал, и другие. Первыми художниками, которые использовали концептуальный метод в работе с медиатехнологиями, были Hans Haacke, Les Levine, отчасти Roy Ascott. О концептуализме в России см. *Московская концептуальная школа*.

Медиа — в широком смысле средства записи, обработки, воспроизводства, хранения и распространения информации. Подразумевают медиа печатные, оптические, акустические, электронные, цифровые.

Медиаактивизм — явление социополитической активности здравомыслящих граждан, экспроприрующих массмедиа каналы и технологии в мирных, иными словами гуманитарных, целях. Эта практика проистекает из опыта праворадикальных европейских интеллектуалов начала 80-х, но явно модернизированная технологическими возможностями 90-х. Базируется главным образом в странах Западной и Восточной Европы, исповедующих «политику» антиглобализма или антимондиализма. Удачная позиция для частных интеллектуальных и культурных инициатив в странах Европейского содружества до 2002 года. По России и странам СНГ данных нет, впрочем, все зависит от политики американских фондовых инвестиций.

Медиаинсталляция — инсталляция, где ключевая роль принадлежит различным медиатехнологиям. Медиаинсталляция как жанр появилась в 1960-х, когда, правда, сам термин как таковой, равно как и термин «медиаискусство», еще не существовали, а начавшиеся художественные эксперименты в поле искусства с использованием новых электронных и компьютерных технологий, представленных целым рядом прошедших выставок в тот период в качестве отдельного направления, объединялись названием Art&Technology (рус. Искусство и технология). С возникновением этого жанра связано начало нового этапа в развитии искусства — появление феномена интерактивного искусства, когда благодаря применению специальных, как простых, так и весьма технологически сложных, решений зритель включается в непосредственное взаимодействие с произведением, воздействуя на его развитие в определенном направлении и появление тех или иных эффектов. Первыми наиболее значимыми художниками, которые начали работать в жанре медиаинсталляции были Hans Haacke, Roy Ascott, Les Levine. На сегодняшний день наиболее яркими художниками этого жанра являются Bruce Nauman, Mary Lucier, Dara Birnbaum, Laurie Anderson, Tony Oursler; интерактивные инсталляции Jeffry Shaw, Michael Neimark, Lynn Hershman, Jenny Holzer и другие.

Медиаискусство — обобщающий термин, обозначающий всю совокупность видов и жанров искусств, где применяются медиатехнологии. См.: *Электронное искусство, Видеоискусство, Компьютерное искусство*.

Медиаперформанс — жанр медиаискусства. Представляет собой перформанс, где ключевая роль принадлежит медиатехнологиям. Спектр используемых технологий в настоящий момент весьма широк: от простых видеопроекторов и видеомониторов до интерактивных и сенсорных устройств, позволяющих синтезировать звук и изображение в процессе действия, и телекоммуникационных систем, с помощью которых возможно взаимодействие участников перформанса на расстоянии. Яркими фигурами этого жанра, например, являются Stelarc, трансформирующий свое тело в полукиборга; Laurie Anderson с ее основанными на синтезе искусств и технологий перформансами; Paul Sermon и Andrea Zapp, совместно и самостоятельно работающие в жанре интерактивных телематически дистанционных медиаперформансов и инсталляций, и другие. В России яркий проект в этом жанре был создан Алексеем Шульгиным: «Киберпанк-группа 386 DX», представляющая собой ироничный синтез лоутексовской компьютерной технологии генерирования музыки и голоса исполнителя с эстетикой массовой поп-культуры.

Медиа (информационно-коммуникационные, новые) технологии — современные технологии записи, обработки, хранения и передачи информации в том или ином виде. Медиатехнологии на сегодняшний день — вся совокупность возможностей информационно-коммуникационных каналов связи, с помощью которых осуществляется информационный обмен. В этой системе искусство и культура есть message — послание или просто информация. В конце 90-х входит в инструментарий политических группировок, использующих масс-медиа как механизм политической технологии в предвыборной борьбе.

Морфинг (англ. morphing) — контролируемое анимированное изменение изображений.

Московская концептуальная школа — художественное течение в среде московского современного искусства, представители которого следовали в основе своего творческого подхода программе западного концептуализма. В то же время в целом специфика московского концептуализма определяется особым стилистическим лиризмом, связью с русской культурной традицией (философской, литературной, художественной), влиянием идеологического контекста советской действительности. Среди представителей первого поколения московских концептуалистов, работавших в этот период

преимущественно в жанре живописи и графики (конец 1960-х–1970-е): Илья Кабаков, Виктор Пивоваров, Эдуард Гороховский, Иван Чуйков, Эрик Булатов. К следующему поколению художников, более сосредоточенных на создании объектов и инсталляций, а также перформансе (2-я половина 1970–1980-е), относятся: Римма и Валерий Герловины, группа «Коллективные действия» и ее лидер Андрей Монастырский, группы «Тотарт», «Гнездо», «С/З» и др. Поздний или постконцептуализм (2-я половина 1980–1990-е) представлен творчеством Юрия Лейдермана, групп «Медицинская герменевтика», «Перцы», Fenso Lights и др.

Музыкальное видео — жанр видеоискусства, который отнюдь не является тождественным распространенному в коммерческой популярной культуре жанру музыкального видеоклипа, хотя и имеет ту же природу, определяемую созданием образного видеоряда, непосредственно отражающего ткань музыкального произведения в развитии. В отличие от коммерческого музыкального видеоклипа, создающегося главным образом на основе визуальных клише, отличается своеобразием и оригинальностью художественного языка и часто носит экспериментальный характер (см. экспериментальное искусство).

Мультимедиа — ключевое слово, обозначающее интеграцию различных медиа или телекоммуникационных приложений в едином пользовательском интерфейсе.

Многоканальное видео — см. *Multi channel video*.

Некрореализм — течение в среде Санкт-Петербургского независимого экспериментального кино, основанное Евгением Юфитом в 1984 году. Принимали участие также Мертвый, Костя Митенев, Евгений Кондратьев (Де Бил), Андрей Венцлова, и другие. Стилистически творчество некрореалистов отличалось тем, что через артикуляцию темы смерти кино они часто использовали приемы из арсенала черного юмора, создавая подчас карикатурные картины мрачного психопатологического абсурда, а также, как и представители параллельного кино, использовали лутековскую эстетику дешевого кинопроизводства на 8 мм и 16 мм киноплёнке, как особый прием. Среди фильмов Е. Юфита: «Санитары-оборотни», «Весна», «Папа, умер Дед Мороз», «Рыцари поднебесья»; Е. Кондратьева: «Сторонник Ольфа», «Труд и голод», «Ленины мужчины»; А. Венцлова: «Смерть Монро», «Проблемы вокруг велосипеда», и другие.

Неоакадемизм — постмодернистическое художественное течение в современном искусстве Санкт-Петербурга 1990-х годов. Его центр — «Новая Академия изящных искусств», возглавляемая Тимуром Новиковым. В основе художественной программы идеологическая апелляция к ценностям классического изобразительного искусства, но при этом в формальном плане следование методам постмодернистического искусства. Представители: Ольга Тоберлутс, Олег Маслов и Виктор Кузнецов, Георгий Гурьянов, Егор Остров и другие.

Новые медиа — электронные и цифровые информационно-коммуникационные технологии, главным образом видео, компьютерные, сетевые. Иногда, как противопоставление, используют термин «старые медиа», к которым относят печатные информационные средства, радио, кино и телевидение. Термин используется как для обозначения массмедиа технологий, так и для позиционирования внутри понятия медиакультура явления «критической оппозиции», рассматривающей новые медиа в идеологическом аспекте.

Одноканальное видео — см. *Single channel video*.

Параллельное кино — течение, основанное братьями Игорем и Глебом Алейниковыми в 1985 году в Москве как независимое малобюджетное экспериментальное кино, альтернативное индустриальному кинопроизводству. Среди основных характеристик их метода можно назвать: следование авангардистским традициям в кино, т.е. интерес к формальным экспериментам, концептуалистские приемы в организации художественной структуры материала (например, игры в квазинarrативность, совмещение различных содержательных планов), использование старых технологий и методов в качестве оригинальных эстетических приемов. Среди их работ фильмы: «Трактористы 2», «Здесь кто-то был», «Постполитическое кино», «Метастазы», «Жестокая болезнь мужчин» и др. Начиная с того же 1985 года братьями Алейниковыми издавался журнал «Синефантом», а позже в Москве был основан клуб с одноименным названием, который и сегодня работает в области популяризации российского киноавангарда.

Перформанс — жанр современного искусства. Его зарождение связано с художественными акциями, устраивавшимися в 1950-х Джоном Кейджем (John Cage), американским композитором и теоретиком музыкального минимализма, в Black Mountain College в сотрудничестве с художником Robert Rauschenberg, танцором Merce Cunningham, поэтом Charles Olsen, композитором David Tudor,

там же начал свою художественную деятельность пионер видеоискусства Nam June Paik, изучавший до того музыку. Как таковые хеппенинги впервые начал устраивать Allan Kaprow. Кроме него, к этому жанру обращались Jean-Jacques, George Brecht, Dick Higgins, George Maciunas, Robert Whitman, Red Grooms, Ben Vautier, Joseph Beuys, Claes Oldenburg и другие. Непосредственно к медиа, главным образом к телевидению как культурному феномену, апеллировал Wolf Vostell. Одновременно начало развития перформанса связывают также и с акционизмом, в частности с группой Венских акционистов. Перформанс невозможно как-либо соотносить с театральным представлением, включая даже авангардный театр или театр абсурда. Его специфика обуславливается проблематикой современного искусства. Наиболее значимые фигуры искусства перформанса: Joseph Beuys, Marina Abramovic, Gilbert and George, Valie Export, George Maciunas, Gordon Matta-Clark, Paul McCarthy, Robert Wilson, Orlan, и другие. В России наиболее яркими представителями жанра хеппенинг/акция/перформанс являются концептуалисты «Коллективные действия» и «Тотарт», радикальные художники Олег Кулик, Александр Бренер, Анатолий Осмоловский, группа «Секта абсолютной любви», группа Fenso Lights, Алексей Исаев, Елена Ковылина, Людмила Горлова и другие. См. также *Видеоперформанс* и *Медиаперформанс*.

Программа компьютерная — серия численных или вербальных команд, которая контролирует последовательность операций машины, главным образом компьютера.

Пространственно-временные искусства — предполагают образное развитие одновременно в реальных физических времени и пространстве, такие как театр, танец, и в современном искусстве перформанс (хеппенинг, акция).

Симуляция — основывается на рационализированной цифровой репрезентации комплексной системы. Ее поведение рассчитывается компьютером. В результате расчетов моделируется поведение системы в реальности. Симуляционные системы активно используются при проведении научных экспериментов, в промышленных разработках, в индустрии развлечений (например, компьютерные игры), а также в медиаискусстве.

Современное искусство (англ. contemporary art) — термин, которым в искусствознании и художественной критике принято обозначать искусство второй половины XX века, следующего постмодернистической линии эволюции культуры, в отличие, например, от искусства, продолжающего стилистические традиции предшествующих эпох, как например, реализм, импрессионизм, экспрессионизм, сюрреализм, абстракционизм и т.д. В России термин «современное искусство» в 90-е годы частично подменялось термином «актуальное искусство», как манифестации стратегии выживания современного художника в современном мире (возможно, искусстве).

Соц-арт — направление в русском современном искусстве, своеобразный вариант западного поп-арта. Если представители последнего (Richard Hamilton, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Claes Oldenburg, Jasper Johns и другие) в качестве объекта своего искусства использовали массовую поп-культуру, заимствуя подчас не только образы, но и технологии тиражного производства, то российские соц-артисты апеллировали к идеологической советской символике и образным клише масс-пропаганды социалистического периода истории страны. Среди художников соц-артистов: Виталий Комар и Александр Меламид, Дмитрий Пригов, Александр Косолапов, Борис Орлов, Леонид Соков, Ростислав Лебедев и другие.

Телевидение интерактивное — новая форма технологии массмедиа, допускающая двойной стандарт — коммерческую независимость от государства вещающих компаний (только реклама и абонентская плата + апгрейд оборудования) и демократию в сфере потребительских услуг (хочешь — с рекламой, хочешь — без рекламы). На сегодняшний день примитивная форма ток-шоу, а в будущем — еще одна форма финансового благополучия фирм, производящих коммуникационные технологии за наши деньги.

Телевидение кабельное — в России — начальная форма освоения рынка телесистем, наиболее привлекательная зона для экспансии (по соотношению цены и качества) видеохудожников.

Телекоммуникация — дистанционный обмен аудио и/или визуальной информацией посредством радиоволн, оптических сигналов и линий передач.

Телеприсутствие (англ. telepresence) — взаимодействие в сгенерированной с помощью компьютера аудиовизуальной среде, эффекты которого передаются в удаленные точки. Получатели в удаленных точках реагируют на них своими действиями, эффекты которых передаются обратно, и т.д.

Цифровой формат, цифровые технологии — определяют характеристику математической или физической величины, допуская только ограниченное число значений. Цифровая информация обрабатывается компьютером как последовательность байтов информации, которая распознается только математическими величинами в кластера цифровых носителей 0 и 1. В противоположность цифровому формату информация может также иметь аналоговый формат.

Экранные искусства — обобщающий термин для различных видов искусств, произведения которых представляются путем воспроизведения на экране: кино, документальные и телевизионные фильмы, мультипликация, авангардные или экспериментальные фильмы, видеоарт.

Экспериментальное искусство — термин, использующийся применительно к тем художественным произведениям, где авторами преследуются исследовательские цели, применяются новаторские как чисто художественные, так и технические решения, используются методы и технологии из арсенала других дисциплин, оригинальным образом совмещаются различные технологии.

Электронные искусства — обобщающий термин для обозначения искусств, произведения которых создаются с помощью электронных технологий, таких как лазерные, видео, электронно-акустические и телевизионные системы.

Adobe Premier — программа (софт) нелинейного видеомонтажа, позволяющая создавать видеофильмы со спецэффектами «в домашних условиях». С 1996 года входит в любительскую конфигурацию мультимедийного компьютера.

Atari — примитивная форма компьютера. Не отличается в связи с давностью лет продуктивностью, но по имеющимся у нас данным отличается долголетием.

Betacam (любые форматы) — традиционные формы записи видеоизображения с качеством видеоимиджа более 800 строк на экран телевизора.

DVD — форма воспроизведения аудиовидеоинформации с помощью компьютера, основанная на цифровых технологиях в домашних условиях (хранение и копирование) и прочие непринципиальные отличия, которые интересны в первую очередь производителям по причине того, что копия пленочного оригинала стоит гораздо дороже.

CD-ROM (Compact Disk Read-Only Memory) — запоминающее устройство для постоянного хранения программ и информации, которая может читаться компьютером. CD-ROM — наиболее распространенный носитель для интерактивной мультимедиапродукции.

Close circuite — технический термин, дословно переводимый как «замкнутая цепь». Применительно к произведениям видеоискусства, как правило видеоинсталляциям, обозначает одновременное создание и воспроизводство изображения и звука, например, когда камера снимает с монитора изображение, которое сама же создает.

Found footage — термин, который на русский язык можно перевести как найденные кадры, используется для обозначения распространенного в практике видеоарта приема употребления художником в своей работе не созданных им самим фото, видео и киноматериалов, как правило, массового индустриального или любительского производства.

Hi-tech — высокие технологии. Термин, обозначающий прогрессивное развитие технологий, в том числе и в искусстве (что весьма спорно, поскольку трудно говорить о результате этого процесса).

Immersive, immersion — полное погружение или включение наблюдателя в виртуальную среду.

LCD (Liquid Crystal Display) — монитор, экран, молекулы которого реагируют на электронный заряд. В этом заряженном состоянии сегмент дисплея становится темнее, чем в незаряженном.

Low-tech — низкие технологии. Термин по сути не верен, так как не отражает артистического подхода к процессу творчества. Отражает репрессивные методы взаимоотношений старого и нового в сфере искусства, и это правильно, поскольку суть искусства — это содержание, а не форма.

Macintosh (Mac) — серия компьютеров компании Apple. Долгое время был несовместим с внешними устройствами и программами для IBM PC. Пользуется особой популярностью в дизайнерской среде.

Moving images («движущиеся образы») — распространенный в английском языке термин для обозначения произведений искусства, где художественные образы находятся в постоянном динамическом развитии, как, например, в фильмах, видео, анимации.

Multi (2,3...) channel video («многоканальное видео») — многоэкранная видеоинсталляция. Как правило, представляется видеопроекцией изображений сразу на несколько плоскостей/экранов. См. также *Single channel video*.

PC / Personal Computer — персональный компьютер, изначально название первого микрокомпьютера компании IBM. Сегодня используется в отношении компьютеров с процессором Intel и операционной системой Windows или OS/2.

Realtime («реальное время») — система (программа, компьютер), которая реагирует на сигналы в течение очень короткого времени (обычно в миллисекунды).

Real Video/Audio — интернет технологии для независимой платформы компрессии и декомпрессии аудио- и видеоинформации, которая может передаваться по Интернету и воспроизводиться непосредственно на компьютере-получателе.

Single channel video («одноканальное видео») — одноэкранная видеоинсталляция. Представляется, как правило, видеопроекцией на одну плоскость/экран. См. также *Multi channel video*.

Space based arts («пространственные искусства») — искусства, где структура художественного произведения определяется его пространственным развитием: архитектура, инсталляция, энвайромент-арт (от англ. environment — среда, пространство), ланд-арт (от англ. land земля), или ландшафтное искусство. См. также *Time based arts, Пространственно-временные искусства*.

Time based arts («временные искусства») — искусства, где образное и композиционное развитие произведения происходит во времени, как, например, в художественных, документальных, телевизионных, экспериментальных фильмах, видео, музыке. См. также *Space based arts, Пространственно-временные искусства*.

3D-моделирование — использование программ 3Dx, 3D Studio Max и т.п. для построения виртуальных объектов с использованием возможностей создания среды, архитектуры и объекта с последующим рендерингом, морфингом и анимацией смоделированной сцены.

Hi-8 — формат записи видеоизображения на аналогичного формата видеокассету с возможным воспроизводством кассеты до 600 строк.

S-VHS — формат записи видеоизображения на аналогичного формата видеокассету с возможным воспроизводством кассеты до 450 строк.

VHS — формат записи видеоизображения на аналогичного формата видеокассету с возможным воспроизводством кассеты до 300 строк.

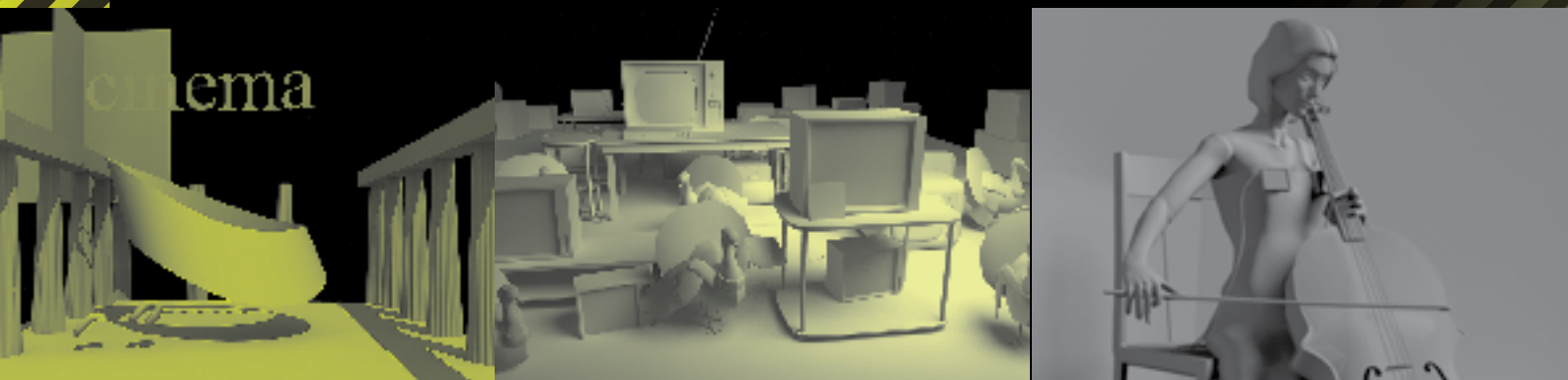
Глоссарий составлен Татьяной Горючевой и Алексеем Исаевым в 2005–2006 одах. при консультационной поддержке Центра искусства и медиатехнологий в Карлсруэ, Германия (Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe). Отредактирован в 2008 году специально для каталога «Медиамузея».

Mediamuseum. Interactive media art laboratory

Mediamuseum is created as a mobile type of art institution, a sort of interactive laboratory which, same as did medieval alchemical labs, gives a chance of experimenting and probing to discover the media-universe and media-culture, to work out and form philosophic concepts reflected in the images of material world. It welcomes spectators that are at a loss in current situation of the contemporary arts.

The pieces of art that were created using modern electronic and communicational technologies are placed by the low-expertise audience into a specific niche of something in between the amusing entertainment and a serious and thoughtful examination of the current situation in the world that is done in the context of the technological aesthetics of today. Naturally this gives rise to the following questions: what is media-art, how it was born and how it is developing, why it is art and not something else, e.g. design? It is not simple even to determine what creations and artists can be named essential to get to know the history of this trend of the contemporary art. It is quite difficult to obtain this information in Russia, especially for those who has no plans to change his profession to art studies but wants just to learn to see the electronic art objects and to communicate with them with pleasure. Is such cases the detailed comment is not only welcome but needed, and also the educational space is necessary giving a chance by demonstrating the examples to the spectator to form his own understanding of the processes going in the art of the second half of the 20th century and beginning of the 21st century.

The founders of the Mediamuseum set for themselves the task of systematic and logical process of birth of new genres, ideas and paradigms. The system, the structure and the tasks of the Mediamuseum were prompted by the changes of the status of a museum and its exponents that took place in the end of the century and re-established the main principles of the activities of the art institutions.



In line with the new principle of the contemporary art, where the audience has the right not only to interpret a ready object by also to physically participate in its creation, the principles of communication between the author, his creation and the audience are transformed, their inter-relation becomes more person- and body-related. Both the artists and the museum-staff had to look for the solutions to facilitate the idea of inter-active open creation can become real and living in the exhibition space, and the art object can be transformed in communicating with the audience yet remaining the same for further generations. Multimedia technologies were the first to change the notion of a museum and the structure of its activities by introducing elements of show and inter-active play thus making the exposition dynamic and performative, encouraging the audience to actively participate in the happening. This gave rise to severe criticism from fans of the classical style, blaming in excess favoritism and commercialization of the bad taste of the mass audience. But in absence of handy criteria and solutions, museums received vast opportunities to experiment with form and structure of the exposition, to work out their own type of exhibition space. The multimedia technologies are very natural in media-art museum that in highly technological and includes both authentic tools and instruments and latest digital devices to demonstrate art objects of different times, they let cope with the objectives of the education and distribution of the new knowledge, at the same time meeting the needs of the society with the new multimedia type of exposition.

Collection of MediaArtLab as a migrating Museum of Media. Moving Objects — Moving Museums

Contemporary art namely its part that uses new technologies is a totally new cultural phenomenon which differs from traditional types of art. To study it in the full it is necessary to examine professionally development of electronic communicational technologies that being daily modified lead to change in technical orientation and "material parameters" of the art itself. It means that traditional catalogue registry of media-culture objects, namely their critical analysis in the viewpoint of historic (time) perspective, will be very difficult in the future, as the object of description (the art object) will not be available for critics due to "loss" of technology of its creation. Thus the work to mark, describe, critical analysis, registration in catalogues and museum work of the media-art shall be done now, though it may sound as a paradox.

So the MediaArtLab Centre for arts & culture chose as a priority for its activity establishment of visual&audial archive of media-culture and art, and also completion, catalogue registration and museum work with the part of modern art related to new technologies (video-art, network art, sound art, software art, CD-ROM art, inter-active art). Catalogue registration of media-art creations consists in description of objects, their classification (by technology, chronology, author and type), setting the appropriate cultural context and setting up a database where all works are registered.

Events by MediaArtLab are dedicated to issues of adequate criteria of media-art evaluation, its technological characteristics, new forms of presentations and museum work, problems of authorship in media-art, forms of archivation and distribution of media-art objects. Annual MediaArtLab events such as MediaForum within Moscow International Film Festival help to form the collection of latest works of media-artists from all over the world, to establish relations of friendship between art activists, to organize joint educational projects held lectures, seminars and round tables.

The objects of media-art for the collection of MediaArtLab are selected by Russian and western experts in this area who are members of expert councils, jury and selection commission during the events. At present the collection of MediaArtLab comprises 2000 works in permanent or temporary storage. The collection now has: Films on different data storage facilities (experimental cinema and video-art); objects of contemporary art created with new media; Media-installations with use of authentic devices and tools; network projects; Documentation of media-actions and media-events.

Partners of MediaArtLab are: National Museum of Contemporary Art / Centre Pompidou, Paris, Montevideo/ Time Based Arts Netherlands Media Art Institute, Amsterdam, the Vasulka Archive — Santa Fe, Video Data Bank, Chicago. To enlarge the collection the works are purchased at various archives and distribution centres such as «Electronic Arts Intermix» — New York, «Антология» — New York, «Videotage» — Hong Kong, «235 Media» — Berlin, «Heure Exquise» — Paris.

This work has been done by associates of our organization for 10 years, on the initiative of Alexey Isaev, the foundation father and art-director of the organization, who passed away two and a half years ago.

Virtual Turn-into-museum Activities

Semantic nucleus of Mediamuseum is the experimental space to give home to multimedia models of key media art objects created with 3D-technologies. In such case the museum works are covering not so much the instruments that were used for creations and not the photo documents presenting to the audience the remainders of some performance important to the history, but the cultural paradigm represented by these objects. Such reconstruction has no precedent in museum practices and it provides the audience with the opportunity to imagine the works that became the starting point for development of new genres and concepts of the art. To promote educational mission of the museum, to distribute special knowledge in this area, the spectator receives the detailed comment on the essence and role of the work, on the descriptive tradition that was set up by it, and examples of works that are representing such tradition; besides the audience gets a chance to inter-act with the objects, to transform them, to change the physical appearance of works, e.g. the visitors will be able to load

their personal videos from global network, introducing them into the structure of the art work, to model the visual environment of the work, to master the objects physically thus making them their own creations. Virtual reconstructions can be done to works of Nam June Pike, Bruce Nauman, Wolf Vostell, Joseph Beuys, Gary Hill, Michael Snow etc.

Turn-into-museum activities for cultural paradigms are performed by the MediaArtLab with support of the grant competition "A Changing Museum in a Changing World", with assistance of researchers, media-artists, 3D designers, programmers who collaborate with MediaArtLab. Each reconstruction becomes a unique multimedia product in the sphere of media education and media museum work.

Multimedia models worked out as a conceptual nucleus of the collection are built in the virtual environment of the animated 3D reconstructions. The main aim pursued by Medimuseum in this project is to represent 3D reconstructions with most historic accuracy. Certainly, it is not less important to correlate these models with a reality of present time, to check up, how the ideas incorporated in them by artists, will function in a modern situation. However as each of the presented works requires detailed conceptual and factual explanation they are followed by:

- Multimedia information for used technologies;
- Hyper-textual review of artistic concepts;
- Materials on works that emerged on the meeting-point of the presented art concepts and new technologies that were created by other artists;
- Critical texts that analyze the importance of set problems for the present time;
- Illustrating photo- and videomaterials;
- Terms glossary.

Wolf Vostell. Endogene Depression. 1975

This creation of Wolf Vostell is one of the most remembered decollage works in museum context. Multimedia reconstruction of "Endogene Depression" represents the virtual space with operating TV-sets with proud turkeys walking in between them. Interacting with the multimedia reconstruction, the spectator can switch between TV-channels. Different combinations of channels influence the movement of the turkeys in the installation. For example, during political programmes they eat better, with pop music is on they defecate and beat their wings. Abundance in commercials make them worry and active, and films turn them into calm and dreamy state. The spectator can balance between the channels to make the turkeys perform a kind of a ballet. The exact reproduction of such ballet is not possible, due to changing TV-broadcasting.

Nam June Pike. TV Bra for Living Sculpture. 1969

Pike's experiments with TV-devices in 60-ies were based on his composing background and on cooperation with John Cage. He stressed that by visualizing the music he was aimed at saying something new word in the art working with the time. He was trying to take the music out of the hands of the people in black, the monks of the art, armed with the instruments that pretend to possess the magic power of impression. Pike found understanding with cello performer Charlotte Moorman, together they made numerous and various performances on exhibitions and festivals all over the world. In performance "TV Bra for Living Sculpture" Ms. Moorman is playing on a cello, with two TV-monitors covering her breasts as the only parts of her clothes. Because of that the music waving through the images on the TV-monitors looks quite arousing. The multimedia reconstruction of this work presents to the spectator the flat picture of this performance with "buttons" of the menu, with possibility to choose the effects: pieces of music, TV-channels, algorithms of synthesizer etc.

Bruce Nauman. Live-Taped Video Corridor. 1969-1970

Going though the corridor created by the artist, the spectator meets his own image on the monitor at the end. Critic Margaret Morse wrote that when she was in the installation of Nauman she felt that with going further and loosing the physical characteristics of the space, her image separated from her

body, leaving its own boundaries. Multimedia reconstruction based on the original installation of Nauman makes the spectator who touched the sensor floor in front of the video projection experience the same sensation of separation of the body from the image. As the spectator steps on the sensitive corridor, the avatar goes further and further into the virtual corridor, and returns when one turns back.

Michael Snow. De La. 1968-1970.

This installation differs from Nauman's "Corridor" in principle of action and its missions. The plot of this creation by Michael Snow, a Canadian film-maker, is based on camera's vision as it is "seen" by itself during shooting. In 1969 the artist created a device of panopticone, which comprises in one shot itself, its surroundings and the image of the spectator. The device has two TV-cameras that are rotating and broadcasting the surroundings including outdoors from behind the show-glass where it is situated. The spectator interacts by operating the virtual figure inside a 3D space.

Joseph Beuys, I Like America and America Likes me. 1974

There is a multimedia reconstruction of Joseph Boyce's performance called I Like America and America Likes me. In 1974 for one week the artist lived in Rene Blok's gallery together with a coyote, he covered himself with a piece of wool cloth, protected himself from the animal by a shepherd's stick, and the floor of the gallery was covered with American newspapers. The work is documented from the moment when Boyce is literally loaded into an aircraft in Germany, then taken by an ambulance car to the gallery in New York, and all his survival with a coyote and all his comments for this event are filmed. But video-documentation is just a reflection of the action itself, it demonstrates its existence. The reconstruction was aimed to make the spectator closer to the event and to introduce him into it: it is suggested that the audience feels that the activities enroll depending on the observer. The reconstruction let the spectator change the behavior of the participants of the action, both the performer and the coyote, and to live playfully through the dramatic moments of their co-existence.

Garry Hill. As it is always placed. 1990

16 monitors connected by cables are placed on a shelf just below eye level. The monitors present fragments of human bodies entangled in lovemaking. But the artist is not aimed to provide a clear visual presentation of the happening. One can guess that the persons are having sex only by collecting this pulsing volume puzzle in one's imagination. The work of Hill is a sculpture broken into numerous living fragments. The human body also consists of numerous members that are living only when connected to others. Hill shows the life of isolated parts of the body that are connected by nothing but cables. So the cables represent the life forces that do not let the whole come apart, and thus they are a metaphor for soul.

Exposition of contemporary Russian artists. On authentic data-storage devices

One more space of Mediamuseum is an exposition of modern Russian artists on authentic data-storage devices, that makes its objective to introduce national school into global context of media-art, to present mainstreams of Russian contemporary creativity. Based on known examples of media-art, the presented works demonstrate specifically Russian understanding of the art of new technologies, its themes and problems. Various approaches of Russian artists in technology and aesthetics, interactive videos created by them (D.Bulnygin), videosculptures (A. Chernyshev and A.Shulgin), video-installations ("Blue Soup", V.Alimpiev), works based on game representative (D. Ter-Oganian), screen cross-projections (A.Isaev), decollage ("Blue Noses"), experiments with the nature of the screen (K.Chelushkin, Ju.Kalendarev) will let relate the contemporary Russian situation with the one abroad.

Curator's work by K.Borokhov. Participants: A. Isaev, G. Rigvava, A. Chernyshev and A. Shulgin, D. Bulnygin, group Blue Soup, Ju. Kalendarev, K. Chelushkin, group Blue Noses, D. Ter-Oganian, I. Chuikov etc.

МЕДИАМУЗЕЙ

Проект АНО Центра культуры и искусства «МедиаАртЛаб»

Серия «История медиаискусства»

М.: 2008, 132 с.

Центр культуры и искусства «МедиаАртЛаб» представляет свое собрание произведений медиаискусства, насчитывающее более 2000 работ, начиная с самых ранних кино- и видеоэкспериментов и до современных мультимедийных инсталляций. Коллекция «МедиаАртЛаб» формировалась в течение десяти лет в рамках приоритетного направления деятельности центра — создания аудиовизуального архива по медиакультуре, комплектации и музеефикации той части современного искусства, которая связана с новейшими технологиями: видеоартом, сетевым искусством, sound artom, software artom, CD-ROM artom, интерактивным искусством.

© Центр культуры и искусства «МедиаАртЛаб», 2008

