

Michael
Rush

New Media in Art

ME.

Thames & Hudson

Майкл
Раш

**НОВЫЕ
ДИА
В
ИСКУС-
СТВЕ**

Ад Маргинем Пресс

Новые медиа в искусстве

УДК 7.02:004.9
ББК 85.100с+32.81
P28

Данное издание осуществлено в рамках совместной издательской программы
Музея современного искусства «Гараж» и ООО «Ад Маргинем Пресс»

GARAGE *AdMarginem*

Перевод — Дарья Панайотти
Редактор — Екатерина Васильева
Дизайн — ABCdesign

P28 Раш, Майкл
Новые медиа в искусстве/Майкл Раш. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. —
256 с.: ил.

ISBN 978-5-91103-431-3

Книга американского историка искусства и музейного деятеля Майкла Раша (1949–2015) посвящена революции в визуальном искусстве второй половины XX века, вызванной появлением множества новых техник создания изображений. Автор подробно рассматривает все этапы этой революции от ее предвестий в классическом авангарде до бума видео-арта и цифрового искусства в 1980–2000-х годах.

Published by arrangement with Thames & Hudson Ltd, London
New Media in Art © 1999 and 2005 Thames & Hudson Ltd, London
This edition first published in Russia in 2018 by Ad Marginem, Moscow
Russian edition © 2018 Ad Marginem

© Дарья Панайотти, Мастерская литературного перевода Д. Симановского,
перевод, 2018
© ООО «Ад Маргинем Пресс», 2018
© Фонд развития и поддержки искусства «АЙРИС» / IRIS Foundation, 2018

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение 7

- Искусство времени 13
- Фильм и авангардный кинематограф I 18
- От Дюшана — к Кейджу и «Флюксусу» 23
- Фильм и авангардный кинематограф II 28

Глава 1 Медиа и перформанс 38

- Мультимедийные перформансы 1960-х 38
- Перформансы в мастерской 49
- Японская группа «Гутай» и венский акционизм 56
- Медиаперформанс на гендерные темы 61
- Минималистское и концептуальное направления 63
- Политика, постмодернизм и новый спектакль 68

Глава 2 Видео-арт 86

- Новые средства 86
- Концептуальное видео 103
- Рассказ от первого лица 117

Глава 3 Жанр видеoinсталляции 128

- Пластическое пространство и технологии наблюдения 131
- Политические мотивы в видеoinсталляциях 141
- Лирические мотивы 153
- Мотив поисков идентичности 162

Глава 4 Цифровые технологии в искусстве 182

- Цифровая обработка фотографии 188
- Цифровой кинематограф 198
- Компьютерное искусство 206
- Интерактивное искусство: интернет 216
- Интерактивное искусство: инсталляции и кинематограф 228
- Виртуальная реальность 236

Информация об иллюстрациях 242

Избранная литература 248

Указатель 250



[1]

[1]

Ричард Принс
Мое лучшее. 1996

Рисунок краской и текст на холсте присутствуют уже в работах начала XX века, однако на этой работе Принса не сразу бросается в глаза то, что клубки линий были созданы на компьютере, а затем посредством шелкографии перенесены на холст.

ВВЕДЕНИЕ

Существует устоявшееся представление, что стремление подорвать традиционно привилегированную позицию живописи среди других художественных техник является основополагающим для искусства XX столетия. На заре века Брак и Пикассо, желая расширить спектр изобразительных средств живописи, создавали полотна с использованием бытовых материалов: газетных вырезок, бахромы, веревки. На такую «борьбу с холстом»* встали многие художники XX века, от Малевича и Татлина до Поллока и Ричарда Принса (род. 1949), который собирал работы на компьютере, прежде чем перенести их на холст. Абстракционизм, сюрреализм, концептуализм и многие другие формы искусства XX века внесли свою лепту в разрушение живописных основ.

И хотя в таком восприятии есть доля правды, это все же слишком грубое обобщение, которое не способно описать широкое разнообразие художественных практик, возникших в прошлом веке. Другой ракурс, в котором принято рассматривать искусство обозначенного периода, — его «экспериментальная» природа: художники различными способами освобождаются от оков живописи и скульптуры и используют в своем творчестве новые материалы; живопись дополняется реди-мейдами или деталями объектов, символизирующих повседневность; «объективность» изображения уступает место личной выразительности; новые медиатехнологии используются, чтобы выразить смысл и создать новое представление о времени и пространстве. «Любое искусство — эксперимент, — писал американский кино- и видеокритик Джин Янгблад, — в противном случае это не искусство».

Скорость, с которой в XX веке планета покрылась сетями электронных коммуникаций, нашла отражение в стремительной экспансии искусства за пределы традиционных живописи и скульптуры за счет включения в работы предметов обихода — повального реди-мейда. На каждую вещь уже нашелся художник, который сделал ее частью своего произведения. За такой всеядностью скрывается главная цель современного творца: найти наилучшие средства самовыражения в искусстве. Согласно заложенной Ницше и Фрейдом психологической парадигме, ставящей в центр истории субъекта, искусство также стало восприниматься как сфера проявления индивидуального. Одним из ярких представителей нового образа мысли, согласно которому вся художественная деятельность строилась вокруг фигуры художника, был Марсель Дюшан. Художник, более не связанный невидимыми узами

* Автор цитирует Василия Кандинского. — *Здесь и далее под знаком * приводятся примечания переводчика.*



[21]

с холстом, стал волен воплотить любой замысел любыми возможными средствами. Его замысел может иметь касательство к исто-

[22]

Этьен Жюль Марей
Гимнаст, прыгающий
через стул. 1883

* Говоря о «конце искусства», американский теоретик Артур Данто полемизирует с представлениями западной критики, сформулированными в работах Клементя Гринберга, согласно которым каждый художественный медиум имеет свою уникальную природу, а произведение искусства, выполненное в определенной технике, должно так или иначе обращаться к границам, проблемам и правилам, обуславливающим эту уникальность. Так, природа живописного произведения определяется через такие элементы, как линия и цвет, скульптурного — через массу и объем. Взамен Данто рассуждает о плюрализме форм, в которых являет себя современное искусство, и о необходимости отказаться от такого понимания искусства, при котором ключевую роль играет изобразительный канон. Его «конец искусства» не ставит искусству фатальный диагноз, но метафорически выражает переход к новому его пониманию.

рии искусства, к актуальной политической проблематике или к области индивидуальных проявлений. Под влиянием возобладавшего взгляда на приемы и средства выразительности многообразия художественного арсенала так возросло, что критик Артур Данто провозгласил «конец искусства» * в том виде, каким мы его знаем. «Оно закончилось, когда искусство в своем прежнем виде прониклось осознанием того, что у художественного произведения нет какой-либо строго обязательной формы».

В конце XX столетия на передовые позиции вышло искусство, непосредственно связанное с наиболее длительной и непобедимой из всех пришедших на этот век революций — технической. Возникшее благодаря изобретениям, которые к художественному миру не имели прямого отношения, технологическое искусство (под это определение попадают самые разные практики, список которых включает фотографию и кино, видео и виртуальную реальность, но ими не ограничивается) дало искусству толчок в направлении, которое раньше было вотчиной инженеров и технологов.

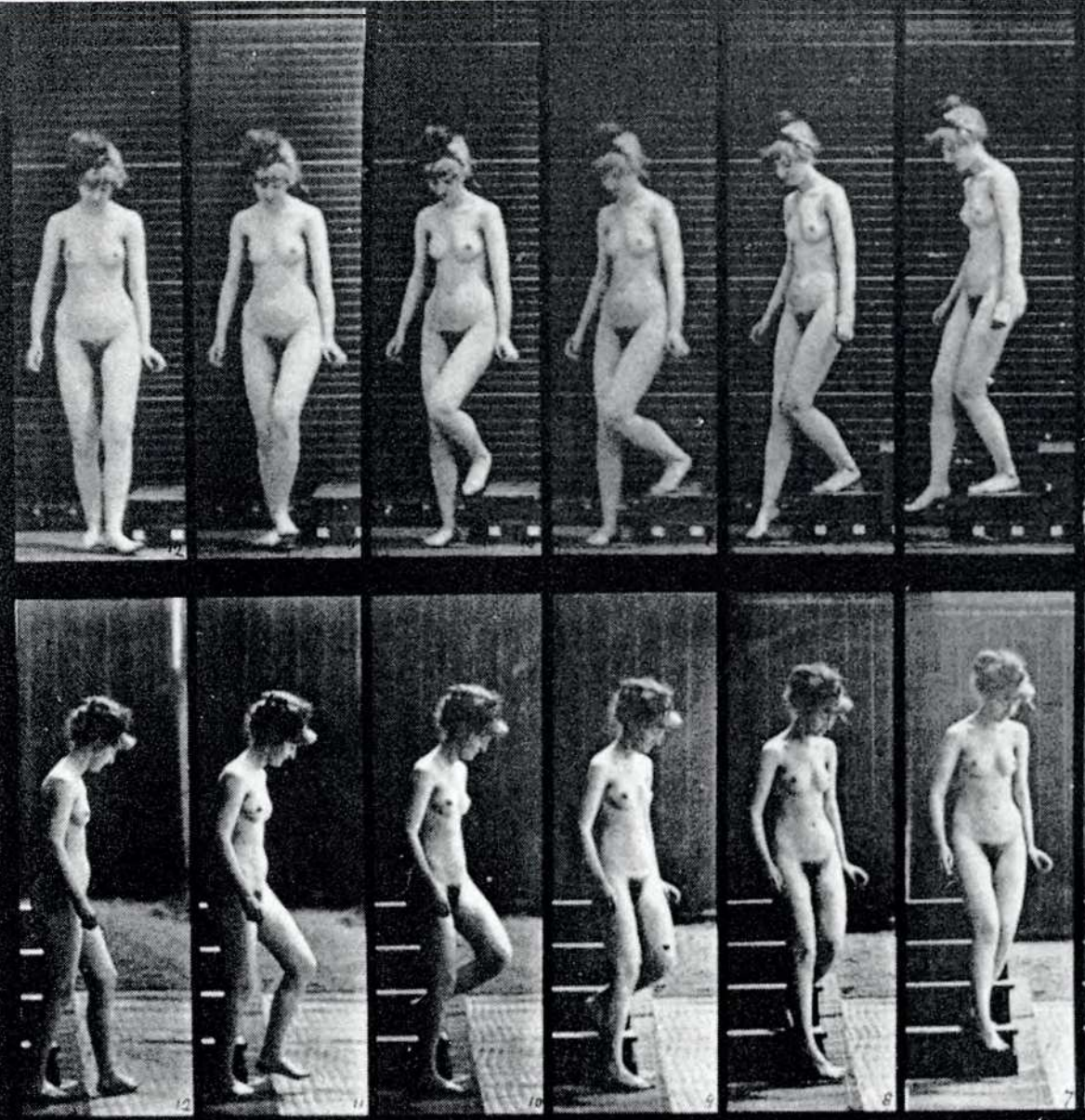
Любопытно, что, хотя сама по себе технология подразумевает работу множества механизмов, километры проводов и сложные математические и физические измерения, произведения, созданные на пересечении искусства и технологий, воплощают собой наиболее эфемерный из всех видов искусства: искусство времени. Фотография запечатлевает и доносит до нас мгновение; изображение, созданное в компьютере, вообще не имеет привязки к какому-либо определенному времени или пространству. Изображение, которое было отсканировано,



затем обработано и отредактировано на компьютере, стерто или закодировано, преодолевает разрыв между прошлым, настоящим и будущим. В этой книге рассматриваются лишь некоторые из бесчисленного множества новых художественных техник второй половины XX века. Она рассказывает о ключевых тенденциях в медиаискусстве, перформансе, видео-арте, видеоинсталляциях и цифровом искусстве, в том числе о фотографических манипуляциях, виртуальной реальности и прочих интерактивных формах. Художники, которых технический прогресс не пугает, а подталкивает к использованию новых техник, видят себя частью этих перемен и стремятся продемонстрировать свою причастность к ним. Возможности технологий не отвращают, но вдохновляют их. Для них большую роль играют кино и телевидение, однако, в отличие от прагматичных работников кино- и телеиндустрии, художники стремятся к бескорыстному самовыражению. Они немногим отличаются от тех, кто работает с краской, деревом или сталью, и точно так же изучают, а зачастую искажают как критический, так и технологический потенциал новых медиа. Усовершенствования, которые вносили в медиатеchnологии обращавшиеся к ним художники, сами по себе являются любопытным побочным продуктом этих процессов.

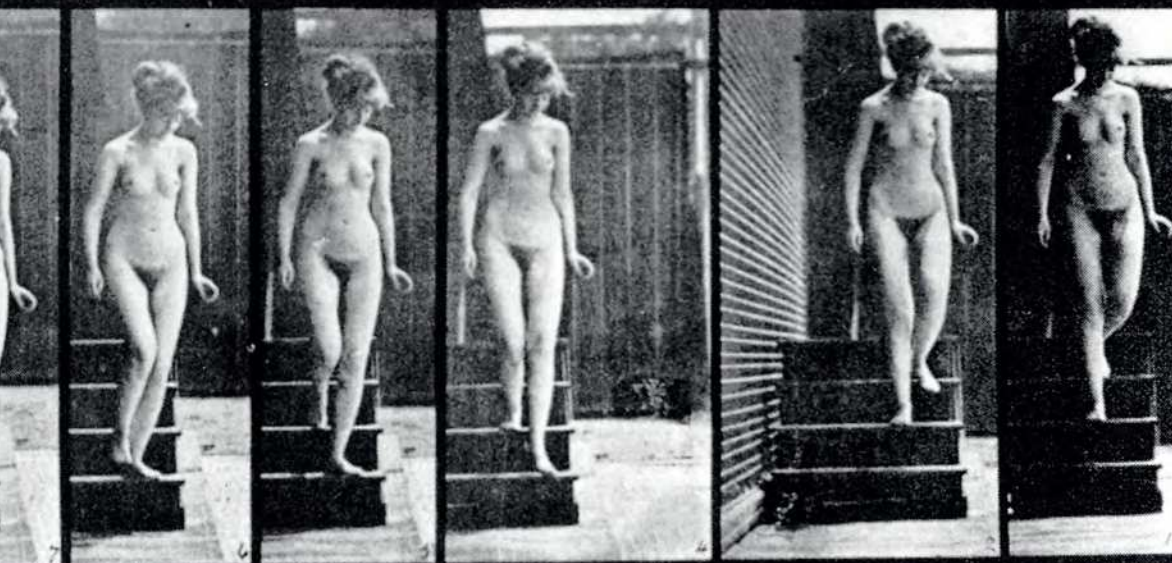
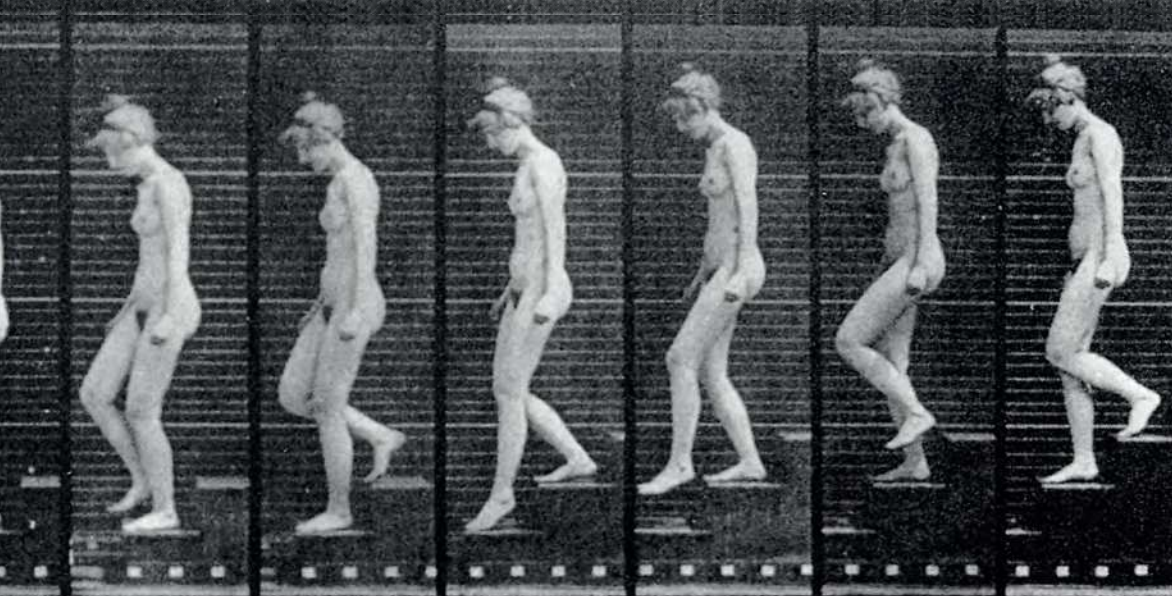
У новых медиа в искусстве есть своя история, но проследить ее не легко. Последняя точка в ней еще не поставлена, ведь она пишется на наших глазах. Впрочем, никто не откажет нам в праве поспекулировать на тему того, как будет выглядеть такая история, или хотя бы поразмышлять, на чем она будет строиться. Ведь задача истории искусства в том и состоит, чтобы обнаруживать связи и прояснять исторический контекст, несмотря на ограничения, налагаемые жанром обзорной работы.

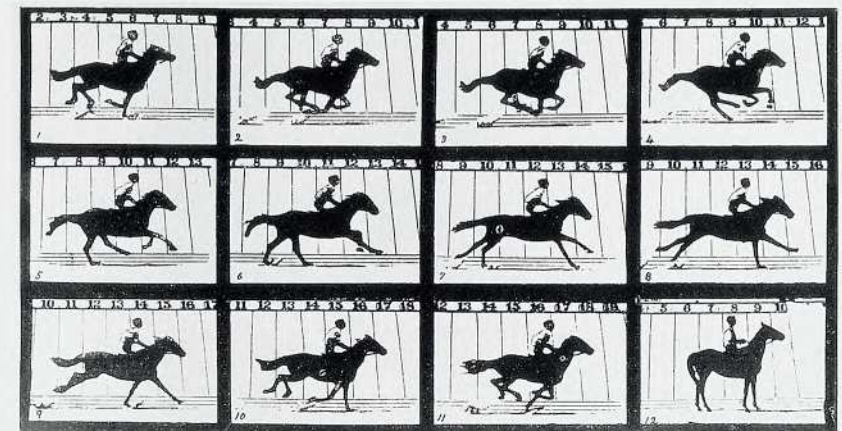
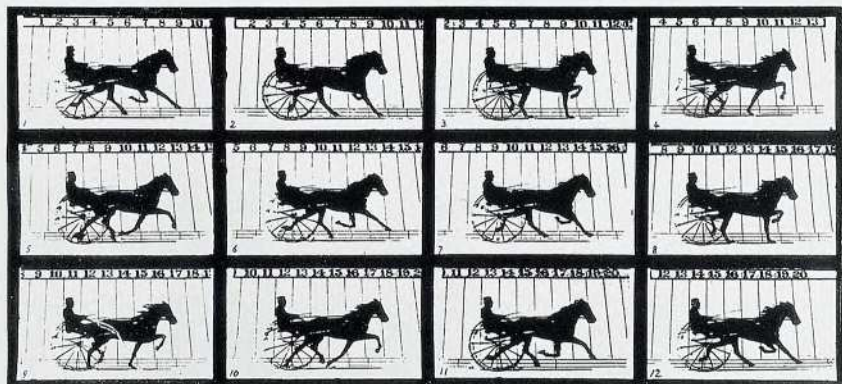
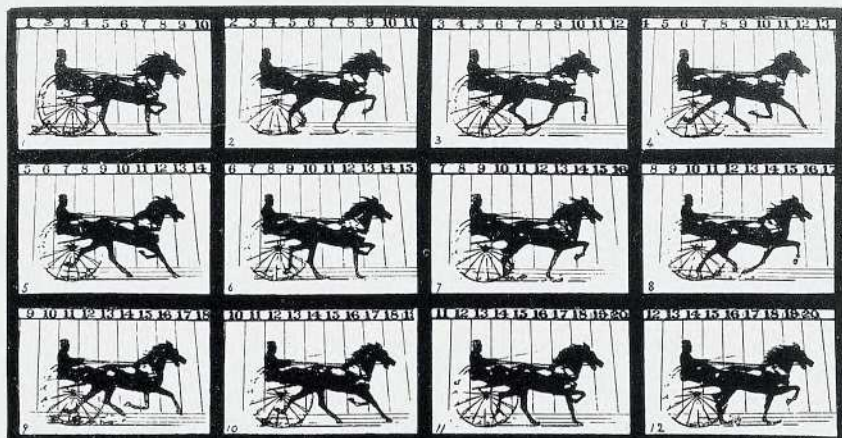
Легче всего было бы построить историю искусства новых медиа как историю технологий (скажем, от Маррея и Майбриджа в фотографии



[3]

[3]
Эдвард Майбридж
Спускающаяся по лестнице
и поворачивающаяся.
Из серии «Движение
животных». 1884–1885





[4]

[4]

Эдвард Майбридж
 Движение животных. 1878

до Эдисона и братьев Люмьер в кинематографе и далее в том же духе), но в таком случае полученная хроника мало чем отличалась бы от хроники развития авиации. И хотя разговор о крупных художниках и течениях в искусстве XX века, предвосхитивших медиаискусство, не будет лишен смысла (найдется ли, к примеру, вид современного искусства, на который не повлиял бы самым решительным образом Марсель Дюшан?), у нас едва ли получится проследить четкую наследственную линию. История не просто совершается у нас на глазах — она складывается благодаря усилиям бесчисленного множества художников, работающих параллельно друг с другом в самых разных частях света. Поэтому тематическое деление представляется нам предпочтительнее хронологического.

ИСКУССТВО ВРЕМЕНИ По словам критика и куратора Анн-Мари Дюге, после 1960-х годов «время становится не просто темой, к которой часто обращаются в произведении искусства, но параметром, который определяет саму его суть». С появлением таких форм искусства, как эвент, перформанс, хеппенинг, инсталляция и видео, темпоральность начинает играть ключевую роль. Вместе с тем, интерактивное произведение искусства, созданное на компьютере, подразумевает, что время замирает, когда зритель вступает во взаимодействие с иницирующей художественное действие машиной.

История медиаискусства неразрывно связана с историей развития фотографии в XX веке. Время и память, как персональные, так и исторические, составляют суть фотографии, и вместе с технологией создания статичной и движущейся картинки художники получили новый способ визуализировать время. Произведению, очевидно, необходимо пространство (означаемый объект, сама по себе картина или скульптура, изобразительный элемент существуют в пространстве), куда более запутаны его отношения с категорией времени — именно эти отношения кардинально преобразила революция, произведенная фотографией и ее старшей кузиной, движущейся картинкой — кинематографом. Фотография дала человеку власть над временем, позволив остановить его, изменить его структуру, задать темп при помощи покадровой, ускоренной или замедленной съемки и множества других манипуляций с категорией времени, применяемых в науке и искусстве фотографии.

Теория времени французского философа Анри Бергсона (1859–1941) оказала большое влияние на художников в самых разных

областях: фотографов, живописцев, писателей, хореографов, видеохудожников. Категория времени лежала в основе его метафизики; он полагал, что реальность — это поток, движение времени. «Сущность времени состоит в том, что оно проходит», — говорилось в его влиятельной работе «Материя и память» (1896). «То, что я называю „моим настоящим“, разом захватывает и мое прошлое, и мое будущее». Идеи Бергсона были восприняты художниками и критиками, на Западе о нем писали даже в популярных журналах, повинувшись всеобщей жажде познания. Художники, которых во все времена интересовали пространственно-временные структуры, черпали вдохновение



[5]

[5]

Джакомо Балла

Динамизм собаки на поводке.

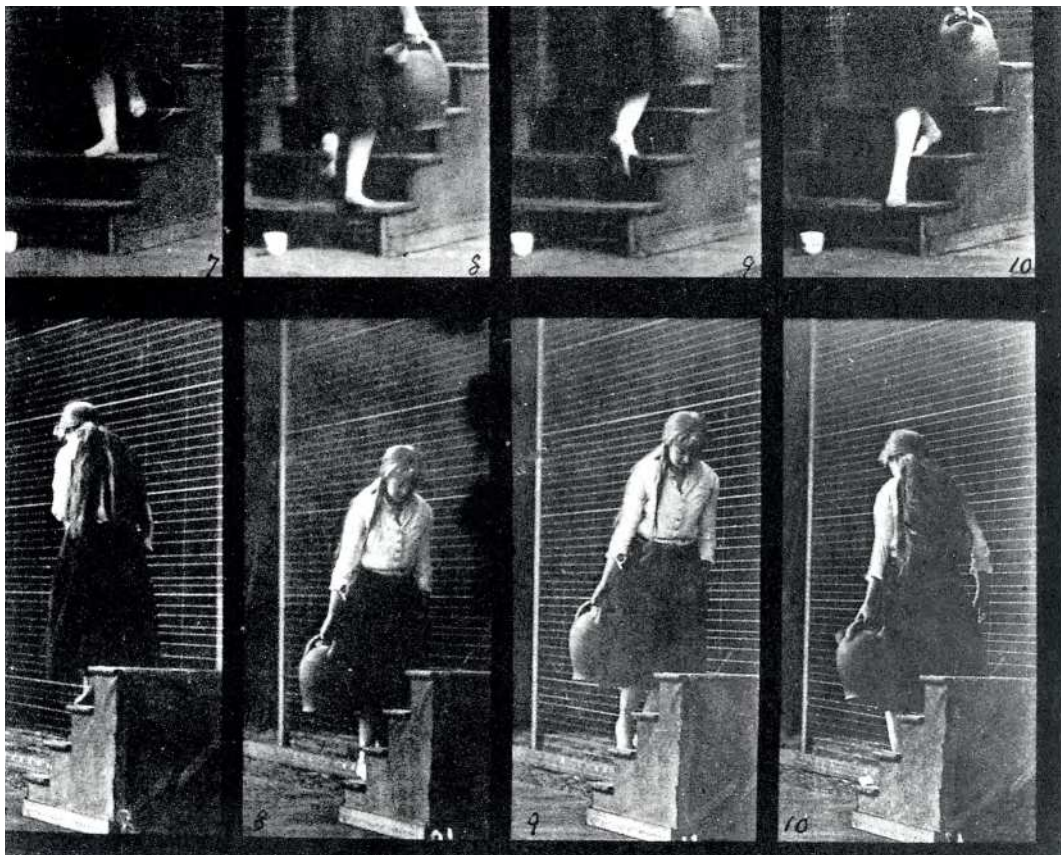
1912

Эффект движения создается за счет частого повторения расходящихся диагоналей.

в его философии, построенной вокруг идеи взаимодействия интуиции и познания. По иронии судьбы, Бергсон, оказавший сильное влияние на художников, сам был против сближения искусства и технологий и полагал, что куда важнее непосредственное, интуитивное, не автоматизированное восприятие.

Как бы то ни было, искусство и технологии уже с момента изобретения фотографии оказываются связаны узлами взаимовыгодного сотрудничества, узлами, которые и спустя столетие остаются крепкими. Ученый-физик Этьен-Жюль Марей (1830–1904), который мог быть знаком с Бергсоном, так как в начале века оба преподавали в Коллеж де Франс, и художник Эдвард Майбридж (1830–1904) заложили основы моментальной фотографии. Хронофотография, как они ее называли, оказала сильнейшее влияние на художников, начиная с футуристов, среди которых можно выделить Джакомо Балла, до Марселя Дюшана, Курта Швиттера и таких авангардных режиссеров, как Холлис Фрэмpton и Стэн Брэкидж. Художники, в частности Жорж Сёра и Эдгар Дега, были покорены камерой и ее способностью передавать последовательность действий в форме ряда статичных кадров, однако это не находило столь очевидного отражения в их работах. Те из них, кто, подобно футуристам, способствовал распространению механистической эстетики, применяли фотографическую технологию и обращались к ней в своих живописных работах. А художники середины века, используя последние усовершенствования в области кино и видео, создали то, что мы сейчас называем мультимедийным искусством.

Первым изображением последовательных фаз движения были фотографии скачущей лошади, сделанные Эдвардом Майбриджем в 1878 году. Художник придумал, как заставить затворы установленных в ряд камер (в данном случае их было двенадцать) сработать поочередно, когда лошадь пробегала мимо. Он соединил их с нитями, натянутыми через трек для лошадей. Когда лошадь пробегала мимо камеры, затвор срабатывал, и камера производила снимок с выдержкой в 1/200 секунды. Полученные фотографии представляли собой последовательно зафиксированные фазы движения. Майбридж продолжил совершенствовать технологию съемки движения и увеличил число камер до двадцати четырех. Итогом его работы стал одиннадцатитомный труд «Движение животных» (1888). Изначально предполагалось, что эти фотографии будут использоваться в качестве научных пособий, но очень скоро их взяли на вооружение художники, изучавшие движение человека и животных.



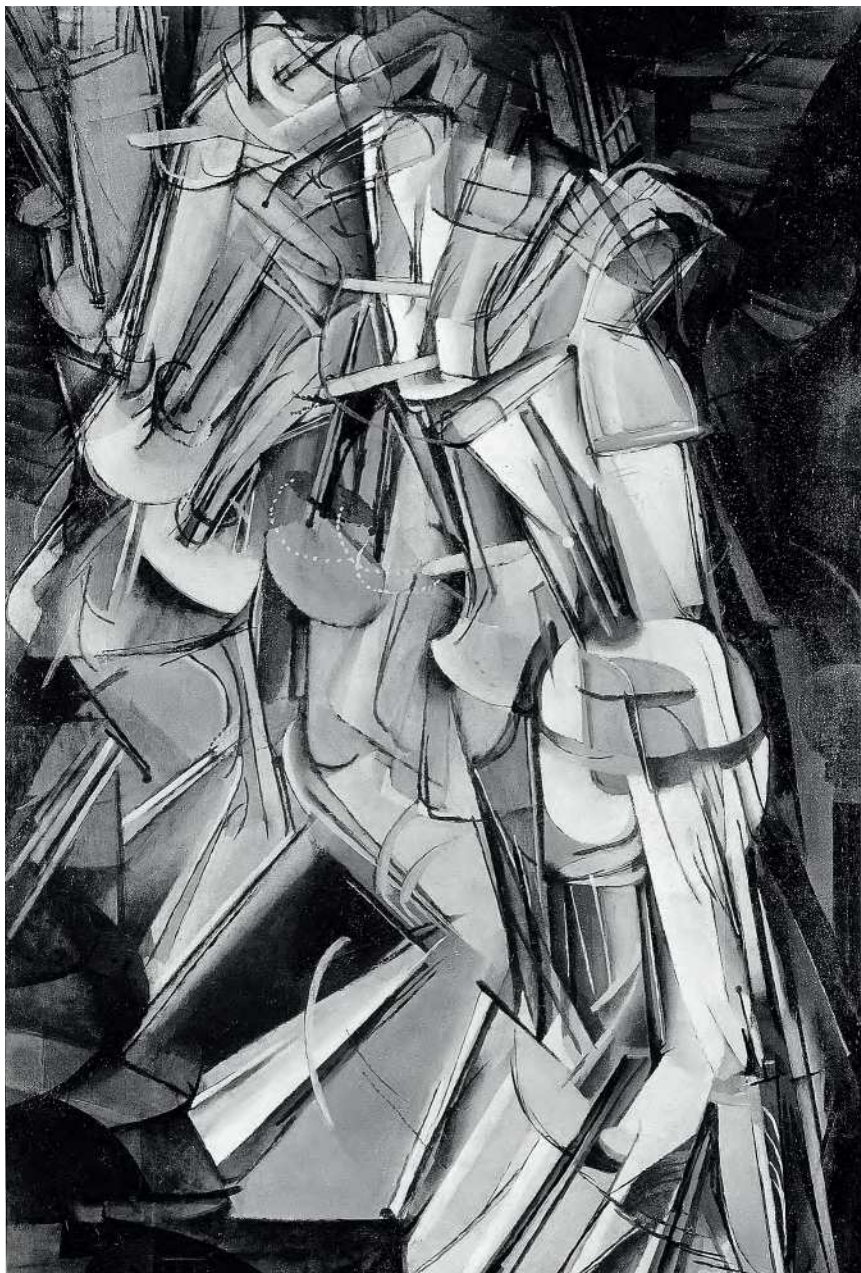
[6]

[6]

Эдвард Майбридж
 Подъем и спуск по лестнице.
 Из серии «Движение животных». 1884–1885

[7]

Марсель Дюшан
 Обнаженная, спускающаяся
 по лестнице, № 2. 1912
 В работе, посвященной вопро-
 сам времени и четвертого из-
 мерения, Дюшан интерпрети-
 рует исследования Майбриджа
 в форме абстракции.



В 1911 году футурист Карло Карра изобразил движение в картине «Похороны анархиста Галли», а в 1912 году Джанкомо Балла написал выдающуюся работу «Динамизм собаки на поводке». Умберто Боччони также начал изучать фотографию, чтобы научиться изображать движение в череде повторяющихся фаз. Его работа «Динамизм велосипедиста» (1913) передает напряжение динамических фаз движения.

Одна из наиболее противоречивых картин своего времени — «Обнаженная, спускающаяся по лестнице, № 2» (1912) Марселя Дюшана — непосредственно вдохновлена экспериментами Майбриджа. Возможно, ее прототипом послужила хронофотография «Подъем и спуск по лестнице» (1884–1885), на которой изображена женщина с ведром воды, поднимающаяся, а затем спускающаяся по лестнице.

ФИЛЬМ И АВАНГАРДНЫЙ КИНЕМАТОГРАФ I По другую сторону Атлантики в это время вызревал иной, не менее революционный, чем эти «штудии времени», способ моментальной фиксации действительности, ознаменовавший собой рождение кинематографа — явления, которое во многом определит направление художественной мысли в XX веке. Ранний кинематограф, как массовый, так и авангардный, окажет глубокое воздействие на медиаискусство середины XX века.

Кинематограф зародился в лаборатории американского изобретателя Томаса Эдисона (1847–1931): тот поручил своему ассистенту Уильяму Кеннеди Лори Диксону (1860–1935) разработать способ записи и просмотра движущегося изображения, взяв за основу фонограф. В 1890 году Диксон создал кинетограф — камеру для записи движущегося изображения, а годом позже — кинетоскоп для просмотра.

[8]



[8]

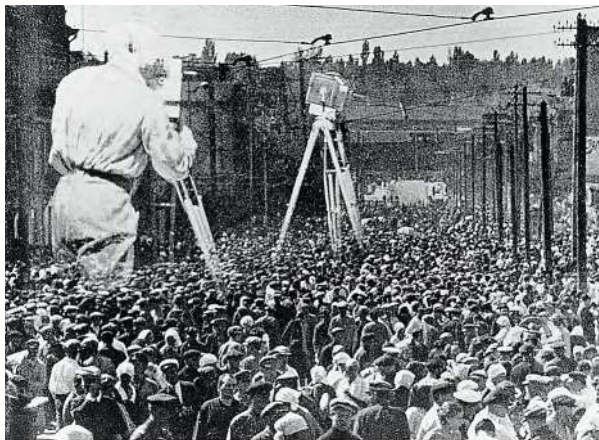
Сергей Эйзенштейн
Кадр из фильма «Броненосец
„Потемкин“». 1925

Художник и инженер Сергей Эйзенштейн соединил научную точность и кинематографическую выразительность, которая, по его мнению, служила делу большевистской революции.

С 1895 года изобретатели за плату демонстрировали отснятые материалы на экране. Раньше других это сделали братья Люмьер. Прошло совсем немного времени, и француз Жорж Мельес (1861–1938), которого принято считать родоначальником художественного кино, использовал эффекты затемнения, стоп-кадра, художественного освещения (ключевого качества кинематографа) в таких работах, как «Золушка» (1899) и «Дело Дрейфуса» (1899). В фильме «Путешествие на Луну» (1902), который выглядит как нарезка неудачных дублей из научной фантастики 1950-х годов, ракета прилуняется в глаз лунного лика. В 1903 году Эдвин С. Портер, сотрудник лаборатории Эдисона, снял «Большое ограбление поезда», где монтажная склейка была впервые использована в качестве одного из элементов, составляющих целостное киноповествование.

Кинематограф мгновенно привлек мастеров, которые на многие лет вперед определили его развитие. Уже в 1915 году американец Д. У. Гриффит (1875–1948) выпустил киноэпопею «Рождение нации», а еще через год — «Нетерпимость», картину, состоящую из четырех переплетающихся новелл о пагубе лицемерия, действие которых происходит в разные исторические эпохи. Помимо Гриффита, кинематографисты по всему миру и во все времена обращались к наследию таких режиссеров, как Луи Фейяд и Абель Ганс (1889–1981) из Франции, Фридрих Вильгельм Мурнау (1888–1931) и Фриц Ланг (1890–1976) из Германии, Виктор Шёстрём из Швеции, Чарли Чаплин (1889–1977) из Великобритании и Сергей Эйзенштейн (1898–1948) из России.

В творчестве Эйзенштейна отразилось драматическое взаимодействие искусства, технологий и советского авангарда (период приблизительно с 1915 по 1932 год), современником которого он был. Он воплощал собой новый тип медиахудожника, равно сведущего в математике, инженерии и искусстве. В молодости он несколько лет работал театральным художником у авангардного театрального режиссера Всеволода Мейерхольда. Будучи тесно связан с кубистами и конструктивистами, он овладел технологией киномонтажа (основы которой заложил Гриффит) в таком совершенстве, что мог при помощи резких склеек пробуждать эмоции зрителя. Эйзенштейн искал новое видение, адекватное марксистскому взгляду на мир. Его творчество намного пережило тот политический режим, которым было возвращено. Рассуждая о «Броненосце „Потемкин“» (1925), кинокритик Стэнли Кауфман отмечал, что Эйзенштейн «понимал, что новое



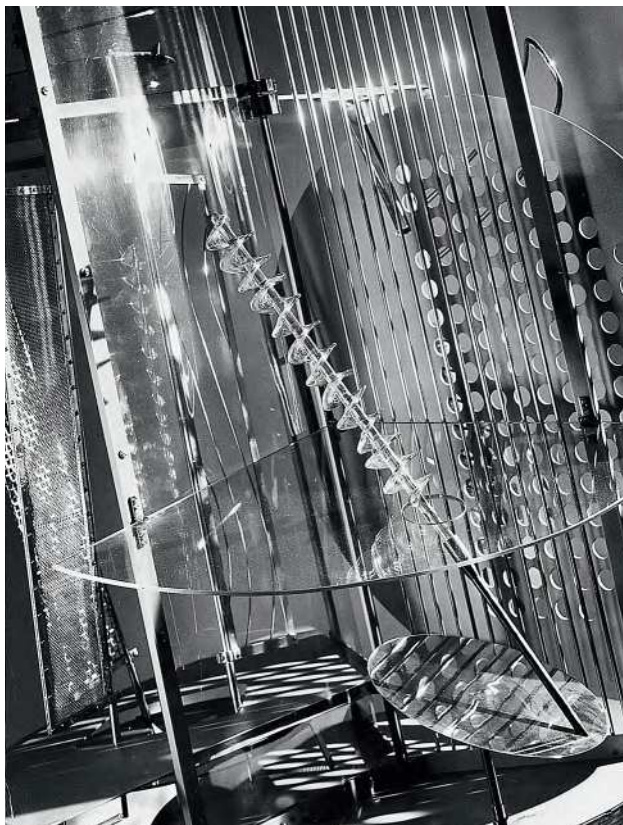
[91] сообщество нуждается в новом видении; что взгляд людей на вещи должен измениться — смотреть на новый материал „старыми“ глазами не правильно».

В каком-то смысле Сергей Эйзенштейн, с его опытом в инженерном деле, был идеальной моделью технологического художника. Он полагал, что его фильмы сугубо утилитарны, рациональны и материалистичны, и утверждал, что просто создает кино, применяя свои знания в области математики и инженерии. Если рассматривать русский авангард через призму конфликта между производственным искусством, которое воплощал Владимир Татлин, и основанным на эстетическом отношении «чистым ощущением в изобразительном искусстве»*, которое олицетворяли Казимир Малевич и Василий Кандинский, Эйзенштейн будет на стороне Татлина. Тем не менее, по прошествии множества лет, когда его фильмы утратили свою утилитарную функцию (перестав воодушевлять массы на революцию), «Броненосец „Потемкин“», к примеру, вызывает восторженный трепет благодаря своему эмоциональному накалу, визуальному напору и артистизму.

Динамичная картинка эйзенштейновских фильмов, созданная за счет изменений угла съемки и сложного монтажа, многое взяла от кубизма, где разнообразие граней действительности (на которые преломляется изображенный предмет, как если бы на него одновременно смотрели и сверху, и сбоку) выражает плюрализм точек зрения. Этот ключевой аспект модернизма — обострение восприятия посредством остранения — был подхвачен и развит в российской фотографии и кинематографии 1920-х и 1930-х годов. Автор фильма «Человек с киноаппаратом» (1929) режиссер Дзига Вертов (1896–1954), внес не менее ощутимый вклад в развитие техники монтажа, пусть Эйзенштейн и затмил его в глазах потомков.

[91] **Дзига Вертов**
Кадр из фильма «Человек с киноаппаратом». 1929
Вместе с Эйзенштейном Дзига Вертов создавал «диалектический монтаж» — череду кадров, призванную «освободить зрение народа» советской России.

* Автор цитирует книгу Казимира Малевича «Мир как беспредметность», в которой изложены основные принципы супрематизма.



[10]

В это же время во Франции были заложены основы вековой традиции авангардного фильма. Особую значимость для нее имели тексты Луи Деллюка (1890–1924), который ратовал за «чистый» кинематограф, равный «симфонической поэме изображений» и противопоставлял его мелодраме, наводнившей американскую, французскую и немецкую киноиндустрию. Абстрактное искусство, кубизм и коллаж явлены в фильмах художников Ман Рея («Возвращение к разуму», 1923) и Фернана Леже («Механический балет», 1924), кинорежиссеров Рене Клера («Антракт», 1924) и Луиса Бунюэля («Золотой век», совместно с Сальвадором Дали, 1930). Вероятно, лучшая иллюстрация идеи «кинематографической поэмы» Дюлак — это работы Абеля Ганса «Безумие доктора Тюба» (1915), «Я обвиняю» (1919), «Колесо» (1922) и в особенности его главное произведение «Наполеон» (1927).

Среди прочих примеров раннего авангардного кинематографа можно выделить классику германского экспрессионизма «Кабинет доктора Калигари» (1919) Роберта Вине и «Страница безумия» (1926) японского режиссера Тэйносукэ Кинугаса.

[10]

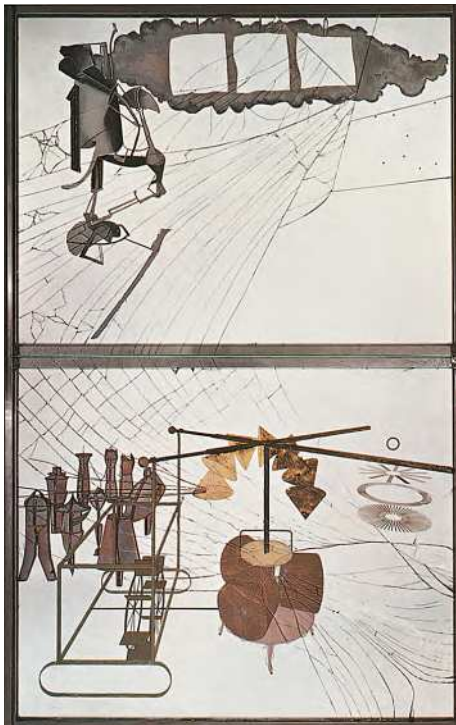
Ласло Мохой-Надь
Светопространственный
модулятор. 1922

Из фильма «Игра света: черный/белый/серый». 1922–1930



[11]

[12]



[11]

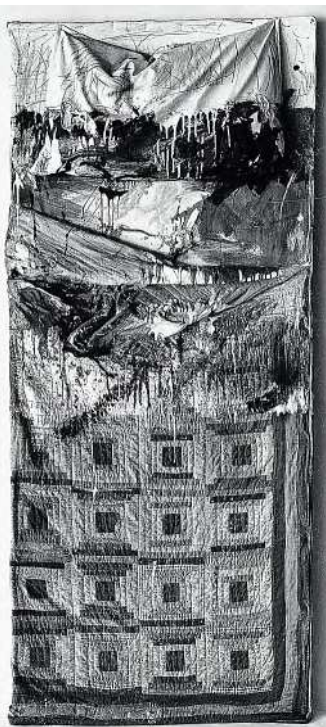
Марсель Дюшан
 Оптический диск № 10.
 Из фильма «Anémic Cinéma».
 1925–1926

[12]

Марсель Дюшан
 Большое стекло (Новобрачная, раздетая своими холо-
 стьями, даже). 1915–1923
 Предметы обихода, такие как
 шоколадная мешалка, которую
 можно видеть в нижней части
 этой работы, привлекали
 Марселя Дюшана своей про-
 мышленной, геометрической
 эстетикой и освобождали, как
 говорил художник, «из сми-
 рительной рубашки кубизма».

Итак, в начале XX века завершился процесс трансформации фотографической съемки движения, которая впервые была осуществлена Майбриджем в 1878 году, в механическую «иллюзию» движения — кинематограф. За какие-то несколько лет сформировалась кинематографическая эстетика, и результат съемочного процесса, будь то статическое или динамическое изображение, при посредстве таких мастеров фотографии, как Ласло Мохой-Надь и Альфред Стиглиц, завоевал неоспоримое право считаться самостоятельной формой искусства. С изобретением фотографии и кино искусство и техника связываются неразрывными узами, а базовая дихотомия «искусство — жизнь» постепенно утрачивает свою силу по мере того, как механические устройства наполняют человеческое существование.

В 1920–1940-е годы международный авангард оказывается в тени Голливуда, с его растущим влиянием на мировой кинематограф, но в 1950-е в США он вновь заявляет о себе. А между тем, в изобразительном искусстве под влиянием европейского дадаизма, в особенности творчества Марселя Дюшана (1887–1968), чью роль в развитии искусства и новых медиа невозможно переоценить, происходит ряд кардинальных изменений.



[13]

[14]

ОТ ДЮШАНА — К КЕЙДЖУ И «ФЛЮКСУСУ» Марсель Дюшан — фигура настолько важная, что отношение к нему во многом определяет отношение к современному искусству в целом. Он противился строгим рамкам любой художественной системы, и его реди-мейды (колеса, лопаты, вешалки, которые он экспонировал как произведения искусства) заставляли глубоко задуматься о том, что составляет суть искусства. Дюшан оставил после себя богатое наследие: это и живописные полотна, и работы в смешанной технике («Большое стекло», также известная под названием «Новобрачная, раздетая своими холостяками, даже», 1915–1923), и инсталляции («Дано...», 1964–1966), и кинокартины («Anémic Cinéma», 1926). Он перенес акценты с внешнего вида произведения на заложенную в нем концепцию, вследствие чего преобразованная художественная индустрия обогатилась разнообразными приемами и принципами. Для наших целей важны не столько работы Дюшана, сколько вклад художника в дальнейшее развитие искусства.

Тип мышления, к которому он побуждал, естественным образом практически неминуемо влек за собой открытия в различных медиа и формах творчества. Противники коммодификации искусства считали, что свойственный Дюшану либерализм в отношении художественных материалов и форм, по крайней мере

[13]

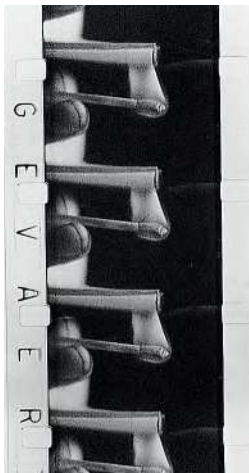
Йозеф Бойс

Фетровый костюм. 1970

[14]

Роберт Раушенберг

Кровать. 1955



[15]

изначально, способствовал ограждению искусства от коммерциализации: в основе его лежал приоритет идеи, а продавать идею к тому времени еще не научились (будущие поколения концептуальных художников, те, кого можно так назвать на основании их принадлежности к соответствующему течению в искусстве, например Сол Левитт, Дональд Джадд и Джозеф Кошут, в этом преуспеют).

Художникам конца 1950-х — начала 1960-х годов, на чьи размышления о сути искусства так или иначе повлиял Дюшан, уместным казался любой материал, если он помогал самовыражению. Йозеф Бойс (1921–1986), упрекавший Дюшана в аполитичности, выставлял фетровые костюмы; Роберт Раушенберг крепил на холст подушки и одеяла.

В конце 1950-х годов все благоприятствовало тому, чтобы такой иконоборец от искусства, как Марсель Дюшан, обрел вес — особенно в США, где этот художник обосновался после Второй мировой войны. Молодое поколение американских художников не устраивала гегемония абстрактного экспрессионизма с его небрежным, жестикующим стилем — казалось, он олицетворял собой американское искусство в целом. Недовольство, накопившееся в художественном мире, выразил возникший поп-арт и мультимедийные эксперименты Джона Кейджа (1912–1992) и его товарищей по колледжу Блэк-Маунтин — Роберта Раушенберга, танцора Мерса Каннингема и музыканта Дэвида Тюдора. Тогда же, в 1950-е годы, был опубликован сборник под редакцией Роберта Мазеруэлла, куда вошли ключевые тексты европейских и американских дадаистов, Дюшана в том числе, — он был встречен с большим интересом.

Кейдж с его синтезом восточной философии и экспериментальной музыки (которой он учился, в частности, у Арнольда Шёнберга) оказал сильное воздействие на молодых художников: он преподавал в Блэк-Маунтин, а затем и в Новой школе социальных исследований в Нью-Йорке, где его курс посещали будущие художники-перформансисты Аллан Капроу (1927–2006) и Ричард (Дик) Хиггинс (1938–1998). Изучив «И цзин» («Книгу перемен») и философию дзен-буддизма, Кейдж заявлял, что произведение искусства может быть создано методом случайности. Его композиции состояли из уличных шумов, звуков удара по корпусу и струнам фортепиано и даже тишины («4 '33"», 1952). В хореографии эти идеи развивал Мерс

[15]

Йоко Оно

Светящаяся вещь. Фрагмент пленки из фильма «№ 1»

(Флюксфильм № 14).

1955/1966

Каннингем, чьи изящные танцевальные па демонстрировали полное пренебрежение связностью движений.

Из представления о том, что искусство — это идея, и из осознания роли случая в искусстве и жизни возник «Флюксус», движение искусства «интермедиа»*, активно развивавшееся в 1960-е годы и ответственное за ряд инноваций в перформансе, кинематографе, а затем и в видео. «Флюксус» — интернациональное движение, объединившее художников, писателей, режиссеров и музыкантов. Его возглавлял уроженец Литвы Джордж Мачюнас (1931–1978), мастер провокации, организатор первых акций «Флюксуса» в нью-йоркской галерее AG (1961) и на европейских фестивалях начиная с 1962 года. По духу «Флюксусу» был близок дадаизм (Мачюнас в своем манифесте писал о «нео-дада в музыке, театре, поэзии и искусстве»); подобно авангарду, это было антиискусство: так, участники движения выступали против искусства как частной собственности музеев и коллекционеров. Их выпады были направлены против авторитета «классического модернизма», подобно Дюшану, они упрочивали актуальную для них связь между искусством и повседневными предметами и занятиями. Эту идею они выражали в минималистичных, но довольно ясных перформансах. По выражению германо-американского художника Джорджа Брехта, акция «Флюксуса» была наименьшей единицей измерения событийности. Миeko Сиomi называла результат своего творчества «открытым событием»: оно представляло собой попросту «приглашение открыть то, что закрыто». Участников просили точно описать, что произошло с ними в момент «события». Это элементарное задание прозвучало как выпад в адрес статусного искусства, обретающегося в музеях, и связало всех собравшихся, став актом взаимодействия.

Столь же минималистичны были и музыкальные композиции, которые Джон Кейдж называл «партитурами»: они лишены выпренности, присущей оркестровому или сценическому исполнению, и требуют лишь внимания к мелким деталям. «Фортепианная пьеса для Дэвида Тюдора № 2» (1960) Ламонте Янга (род. 1935) представляла собой такое предписание: «Откройте крышку клавиатуры фортепиано, не произведя при этом ни единого слышимого звука. Повторите столько раз, сколько будет угодно». Такие минималистичные инструкции характерны для всех перформансов «Флюксуса», будь они музыкальными или нет, и допускают множество интерпретаций и случайностей. Все что угодно

* Термин «интермедиа» в середине 1960-х годов предложил член «Флюксуса» Дик Хиггинс, оно используется для описания различных междисциплинарных художественных практик, в частности на стыке рисунка и поэзии или живописи и театра.

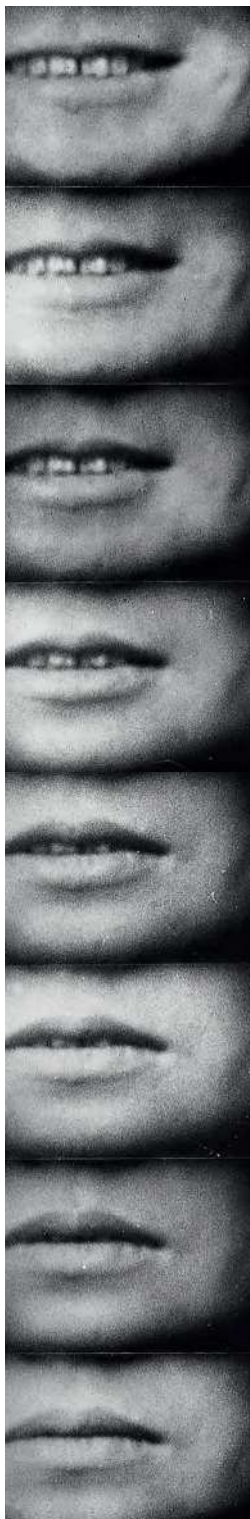


[16] могло произойти во время перформанса, привести к незапланированным происшествиям и вызвать, как и предполагалось, самые различные интерпретации. Зрители из пассивных наблюдателей превращались в участников (или подельников). Мероприятия «Флюксуса», таким образом, служили прекрасной иллюстрацией слов Дюшана о том, что произведение искусства завершает зритель. Он в действительности не просто завершал, но сам делался произведением искусства, становясь прямым участником организованных «Флюксусом» ситуаций.

Эстетика минимализма, которая строилась на основе стихографии, манифестов Дада и экспериментальной музыки, распространялась и на кинематограф и играла важную роль в развитии медиаискусства. Корпус короткометражных работ, снятых членами «Флюксуса», среди которых не все были кинорежиссерами, получил название «Флюксфильм». Классика кинематографа «Флюксуса» — фильм «Дзен для кино» (1962–1964) Нам Джун Пайка, впервые показанный во «Флюксхолле» (лофте Мачюнаса на Канал-стрит в Нью-Йорке). Вернее было бы назвать эту работу, представлявшую собой композицию из домашнего киноэкрана, пианино и контрабаса, одной из первых инсталляций. В ней Пайк выразил свое презрение ко всем этапам масштабной киноиндустрии в целом, начиная с дорогой киноплёнки и заканчивая светом, постановкой, редактированием оптических эффектов, маркетингом и проч. Кинематографическая часть представляла собой получасовой сеанс, в продолжение которого на экран проецировалось изображение с пустой 16-миллиметровой плёнки. Пайк вычленил в кинематографе ключевой элемент (собственно киноплёнку); его безыскусная работа стала образцом минимализма для всех будущих участников «флюксфильмов».

[16]
Нам Джун Пайк
Дзен для кино. 1964
 В строгой эстетике минимализма работали даже художники-иконокласты из коллектива «Флюксус». В этой работе Нам Джун Пайк проецировал чистую киноплёнку на экран телевизора.

[17]
Миеко (Чиэко) Шиоми
Исчезающая музыка для лица. 1966



Американскому сценаристу и куратору Брюсу Дженкинсу принадлежит пронизательное замечание о том, что, обманывая зрительское ожидание, Пайк «вводит перформативный аспект в контекст киносеанса, а зритель в процессе лишается иллюзий относительно как коммерческого, так и альтернативного кино». Фильм Пайка, в котором отсутствовали звук и картинка, открывал простор для зрительских ассоциаций. После каждого просмотра на прокрученной пленке неизбежно появлялись новые царапины, пылинки и другие артефакты, то есть, можно сказать, фильм постоянно изменялся. Участник движения «Флюксус» художник и фотограф Питер Мур (1932–1993) использовал камеру для высокоскоростной замедленной съемки при создании «Исчезающей музыки для лица» (1966). В основе фильма лежала одна из партитур для перформансов Миэко Сиоми (целиком она звучит так: «В начале произведения исполнитель улыбается, по мере развития действия он постепенно сменяет улыбку на ее противоположность»), а снялась в нем еще одна участница «Флюксуса» Йоко Оно (род. 1933). Камера берет крупный план рта, подбородка и щек Оно, снимая мельчайшие изменения в выражении ее лица. Восемь секунд, потребовавшиеся для съемки, в замедленном фильме растянулись на 11 минут.

На пленку попадали и другие части лица Йоко Оно: так, в фильме «Моргание» (1961), посвященном, как ясно из названия, простейшему из всех движений, фигурирует глаз художницы. В своей работе «№ 1» (1964) Оно делает отсылку к фотографиям Гарольда Эджертона, демонстрируя горящую спичку, чем, вероятно, желает выразить ту мысль, что и мимолетное движение может скрывать опасность.

К 1966 году участники «Флюксуса» сняли уже достаточно фильмов, чтобы выделить в них общие характерные черты: предельную простоту (которую также называли эссенциализмом) и стремление подорвать самые распространенные зрительские ожидания и представления, в частности касающиеся отношений между зрелищем и наблюдателем в кинематографе (в конце фильма «Исчезающая музыка для лица» Йоко Оно пристально смотрит в объектив). Джорджу Мачюнасу принадлежит фильм «10 футов» (1966), состоящий из десяти



[18] футов пустой пленки. Среди фильмов «Флюксуса» также можно выделить «Вход — выход» (1965) Джорджа Брехта, где надпись «Вход» на пустой белой стене постепенно растворяется в темноте, уступая место надписи «Выход»; и «Девять минут» (1966) Джеймса Риддла, где на экране каждую минуту возникают написанные маркером цифры.

Хотя «флюксфильмы» принято рассматривать в контексте критики массового и даже авангардного кинематографа, их незатейливый и игровой характер вдохновлял многих участников киноиндустрии. Лирический, созерцательный характер таких фильмов, как «Дзен для кино» Пайка и «Длина волны» Майкла Сноу, не ускользнет от внимания современного зрителя, хотя в первом приближении их смысл сводится к обыгрыванию базовых принципов кинематографа и техники съемки. Ниспровергатели авторитетов в искусстве и в жизни, художники «Флюксуса» превозносили повседневность, делая ее базовым материалом своего творчества (будь то их тело, струны фортепиано или катушка пленки).

В числе тех, на кого обрушили шквал своей критики художники «Флюксуса», были, в частности, влиятельные режиссеры новой волны — француз Жан-Люк Годар (род. 1930) и американец Стэн Брэкидж (1933–2003). В глазах художников «Флюксуса» Годар как представитель политически-поэтического художественного кинематографа и Брэкидж как представитель персонально-лирического кинематографа представляли два полюса, вокруг которых формировались элитистские стратегии авангарда. Однако не все разделяли их взгляды, и в середине XX столетия авангардный кинематограф пережил новый расцвет.

[18]
Энди Уорхол
Поцелуй. 1963

[19]
Энди Уорхол
Роберт Индиана. Еда. 1964
В своих ранних фильмах Уорхол экспериментирует с категорией времени. Повторение, стоп-кадры, длинные планы статичной намеры, замедленная прокрутка — все эти приемы он использовал, чтобы изменить восприятие времени зрителем.

ФИЛЬМ И АВАНГАРДНЫЙ КИНЕМАТОГРАФ II Пик кинематографического экспериментаторства сперва в США, а затем во Франции пришелся на 1950–1960-е годы. Первая 16-миллиметровая пленка для любительской съемки от



[19]

компании Eastman Kodak поступила в продажу еще в 1923 году, но большинству независимых художников она была не по карману. К середине XX века она стала входить в широкое употребление, и художники, пока еще немногие, начали снимать кино. В число наиболее значимых авторов входят американцы Стэн Брэкидж, Кеннет Энгер, Холлис Фрэмpton, Майя Дерен (уроженка Российской империи), Джен Смит, Брюс Коннер, Мэри Менкен, Энди Уорхол, Пэт О'Нил, Джордан Белсон и Джон Уитни, канадец Майкл Сноу и режиссер греко-американского происхождения Грегори Маркопулос.

Историк американского кинематографа Дэвид Джеймс в своей книге «Аллегии кино» (1989) замечает, что среди упомянутых режиссеров были те, кто

пришел из других медиа, и что они, в большинстве своем, привносили в кино живописную проблематику. В частности, к ней автор относит вопросы репрезентации движения и длительности, а также передачи «необычных психологических состояний». Последнее может служить характеристикой любого вида искусства (поэзия, художественная литература, драматургия), в то время как причина первой из приведенных проблем унаследована от фотографии и вытекает из направленности ее развития. В руках художников технология усовершенствовалась, однако сохранила свое первостепенное значение. Мы еще вернемся к этой идее Джеймса в следующих главах и увидим, что зачастую художники с опытом работы в других сферах искусства используют новые технологические медиа, будь то кино, видео или цифровое искусство, для решения живописных или скульптурных задач. Естественно, были и те, кто изначально обратился к новым медиа и считал их для себя приоритетной формой творчества.

Эти два подхода олицетворяют Маркопулос и Уорхол. Грегори Маркопулос (1928–1992), учившийся у голливудского режиссера Джозефа фон Штернберга, относился к кинематографистам поэтического склада; то же можно сказать и о Стэне Брэкидже. В восемнадцать лет Маркопулос приступил к работе над трилогией «О крови, сладострастии и смерти» (1947–1948), которую до сих пор считают классикой авангардного кинематографа. В последующих лентах «Пастух» (1950), «Дважды человек» (1963) и «Таинства» (1968) он демонстрирует



[20]

Грегори Дж Маркопулос
Страсти по «Илиаде».
1964–1967

Джерард Маланга в роли Ганимеда и Пол Суон в роли Зевса. Работы Маркопулоса менее холодные (или отстраненные), чем работы Энди Уорхола.

Режиссер определяет свои работы как «эмоциональные ландшафты», насыщенные цветом и эмоциями и созданные с применением изобретенного автором прибора для съемки без склеек.



[21] [22]

Роберт Биверс
Картина. 1977, 1997

В кадре показан фрагмент изображения с левой створки картины «Мученичество св. Ипполита» из Музея изящных искусств в Бостоне. В своей собственной искусству 1960-х манере формального экспериментаторства Биверс совмещает изображения, чтобы создать эмоциональное напряжение. Человек на коне — один из палачей, разрывающих тело святого на части. Юноша на следующем кадре (сам Биверс) с волнением смотрит в окно.



[21]

[22]



[23]

[24]

оригинальную работу с цветом, композицией, ритмом и дискретной темпоральностью. Бессюжетные фильмы Маркопулоса, как правило, вдохновлены классикой греческой мифологии и построены на лаконичных приемах, среди которых есть и изобретения самого режиссера, например монтаж без склеек, радикальный подход, в котором за основу берется кадр, а не сцена. В «Страстях по „Илиаде“», поставленных по «Прометею прикованному» Эсхила, роли героев мифов исполнили представители андеграунда 1960-х годов: Энди Уорхол был Посейдоном, Джек Смит — Орфеем, Тейлор Мид — духом, Кеннет Кинг — Адонисом, братья Бёве сыграли Прометея и его сознание. В 1967 году Маркопулос переехал в Европу, и более сотни фильмов, снятых в этот период, так и остаются на непроявленной пленке.

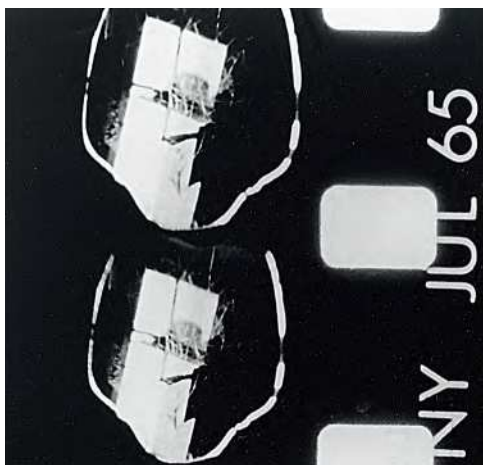
[23] [24]

Жан-Люк Годар

Два кадра из фильма
«Презрение». 1963

Находясь под сильным влиянием русского кинематографа периода революции, в особенности Дзиги Вертова, Годар создал свой искренний и политический кинематограф, состоящий, по его словам, из «звуков, изображений и тенстов».

Авангардные режиссеры продолжают использовать 16-миллиметровую пленку, но постепенно и повсеместно ее сменяет набирающее популярность цифровое видео, которое можно затем перенести на кинопленку. В фильмах «Картина»



[25]

(1977–1997) и «Efpsychi» (1997) американский режиссер Роберт Биверс (род. 1949) проводит абстрактные ассоциации между формами человеческого тела, визуальным искусством и архитектурой. Американец Лоренс Брос в снятом на 16-миллиметровую пленку абстрактном фильме «De Profundis» (1997) исследует представления Оскара Уайльда об эстетике и желании. Порядка двух десятков фильмов на 16-миллиметровой пленке создал начиная с 1967 года американец Эрни Гёр (род. 1941). В «Спокойной скорости» (1970) он фокусирует камеру на коридоре офисного здания. Фильм длится двадцать три минуты, и единственное движение, которое происходит в кадре, — это движение объектива видеокамеры: он то наплывает, то возвращается к исходным настройкам раз в четверть секунды, отчего создается ощущение, что коридор дрожит.

Образец художника, который обратился к кинематографу, уже имея опыт работы в другом медиуме, — Энди Уорхол (1928–1987). Интерес к андеграундному кинематографу возник у него после знакомства с Йонасом Мекасом и Джеком Смитом, и в 1963 году он сам взялся за съемку. Опыт в дизайне, печатной графике («Сто банок супа Campbell», 1962, «Тридцать пять Джекки», 1963) и фотографии свидетельствовал о том, что Уорхола привлекали серийные формы искусства, потому неудивителен его интерес к движущемуся изображению. Уорхола не назовешь скромником, он прекрасно понимал, что кино — это прямой путь к славе. В период между 1963 и 1968 годом он создал

[25]

Кен Джейкобс
Окно. 1964

«Был короткий период, когда словосочетание „андеграундный кинематограф“ было у всех на слуху. Иногда те, кто им занимался, обретали известность. Одних сводила с ума слава, другие лишились рассудка в безвестности».

более шестидесяти фильмов, многие из которых стали классикой андеграундного жанра. В картинах «Сон» (1963), где актер Джон Джорно на протяжении шести часов спит перед статично установленной камерой, «Поцелуй» (1963), где демонстрируются длинные крупные планы целующихся пар, или «Еда» (1964), где художник Роберт Индиана не спеша ест гриб, зрителя приводит в замешательство путаница реального и кинематографического временных измерений. Благодаря Уорхолу андеграундное кино на некоторое время вышло из подполья — его фильмы крутили в кинотеатрах. Художник также перенес на холст такие кинематографические приемы, как монтаж, повторы кадров и ритмический рисунок. Мир голливудских звезд и авангардное искусство соединяются в знаменитых портретах Мерилин Монро и Элизабет Тейлор, благодаря которым Энди Уорхол и становится обитателем обоих этих миров.

На границе коммерческого и авангардного кинематографа существует и рожденный в Швейцарии Жан-Люк Годар. Он начал снимать в конце 1950-х годов и создал порядка семидесяти фильмов и полнометражных видео, в которых исследовал природу кинематографа. В проекте «История/и кинематографа» («Historie(s) du cinema»), работа над которым началась в 1989 году и продолжается по настоящее время, Годар, используя кино- и видеотехнологии, прослеживает всю историю мирового кинематографа, наслаивая друг на друга картинку, текст и звонкую музыку. По мнению режиссера, монтаж не скрывает истину, а помогает докопаться до нее.

До недавнего времени критики обходили вниманием 8-миллиметровый формат: 8-миллиметровая пленка вышла на рынок в 1932 году и была гораздо дешевле, что обусловило ее популярность среди любителей, а также художников, начавших работать после войны. Следуя в направлении, заданном 16-миллиметровым форматом, фильм на 8-миллиметровой пленке стал выражением протеста против голливудских излишеств. Компактная, дешевая и простая в использовании, 8-миллиметровая камера служила творческим задачам художников, существовавших вне рынка. Привлекала она и тех, кто не просто снимал в перерывах между работой в ином медиуме, но строил всю свою карьеру на использовании средств кино и видео. В числе художников, создавших выдающиеся, очень искренние работы в 8-миллиметровом формате, можно назвать Кена Джейкобса, Сола Левайна, Джорджа и Майка Кучаров, Джо Гиббонса, Льюиса Кларка,

Роберта Си Моргана, Стэна Брэкиджа. Кен Джейкобс снимал эксцентричные, биографичные фильмы с участием актеров («Зимнее небо», 1964) и членов семьи (в фильме «Мы улизнули» 1964 года показаны он и его жена в их медовый месяц). В «Окне» (1964) маленькая камера становится продолжением тела художника. В сходной манере работает Сол Левайн: его «Шарф Сола» (1966–1967) и «Заметка для Пати» (1969) — это поэтичные, динамичные и искренние работы. В снежных сценах из «Заметки для Пати» создан особенно выразительный образ юношеской невинности.

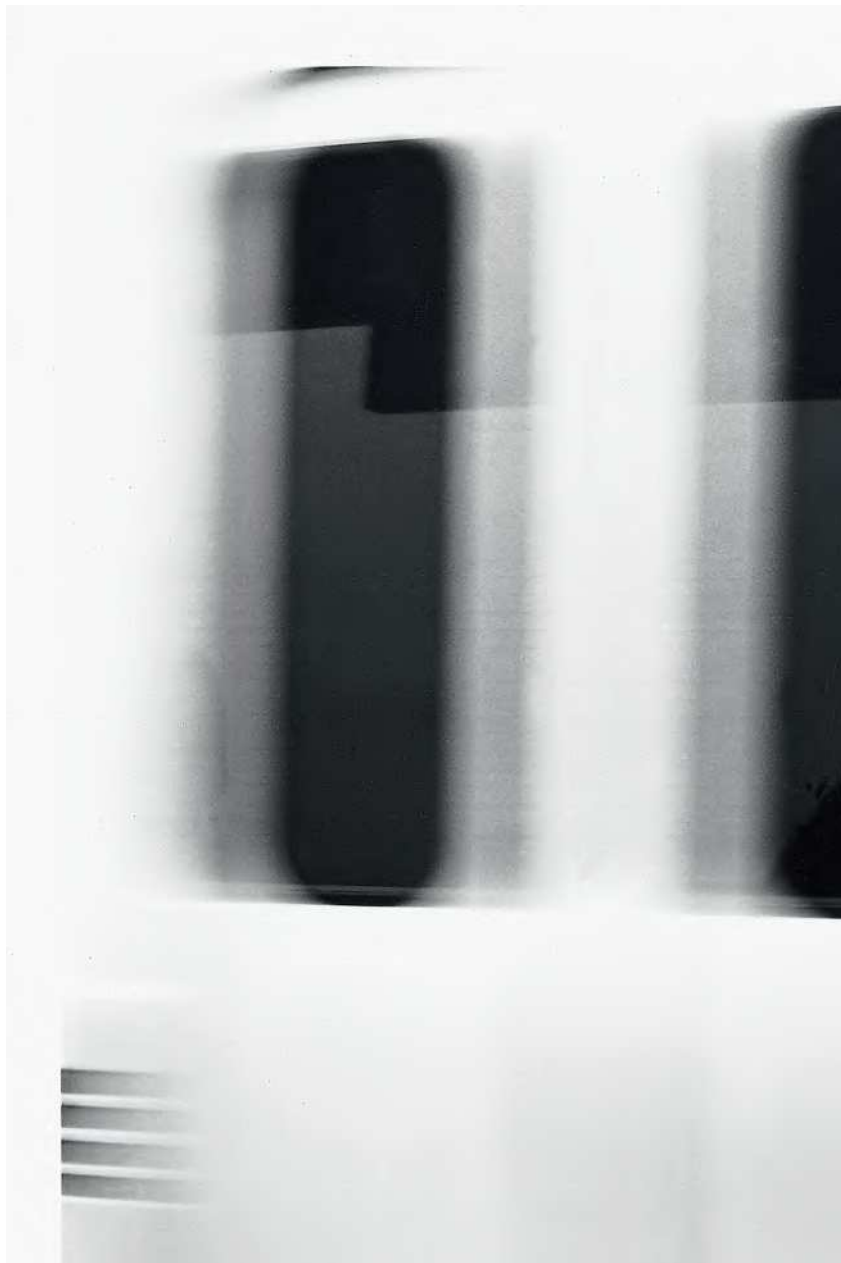
Восьмимиллиметровую пленку продолжали использовать и в 1990-е. Во «Фрагментарном проекте» (1984–1994) Пегги Авеш (род. 1954) представлен откровенный взгляд на тех, кто окружает художницу в ее частной жизни. Работа Скотта Старка «Ускорение» (1993) отличается большей абстрактностью: в ней запечатлены отражения в окнах движущегося поезда, попавшие в объектив статичной камеры.

Художники могли позволить себе купить, арендовать или одолжить портативную 16- или 8-миллиметровую камеру. Не все использовали ее для создания экспериментальных фильмов — некоторым камера была нужна для того, чтобы снять этапы работы в мастерской или организовать перформанс. А вскоре появилась еще более компактная и доступная видеокамера Sony Portapak, и с ней открылась новая глава в истории медиаискусства.

[26]

Скотт Старк
Ускорение. 1993

Таким художникам, как Скотт Старк, 8-миллиметровая камера позволяла, не тратя лишних денег и усилий, приблизиться по текстуре и цветовой гамме к кинематографической картинке, производство которой было более дорогостоящим.





ГЛАВА 1 МЕДИА И ПЕРФОРМАНС

В 1949 году американец Джексон Поллок окроплял и поливал холсты («№ 1»), рожденный в Аргентине Лучо Фонтана их резал («Пространственный концепт»), а японец Сёдзо Симамото — прокалывал («Работа (Дыры)»). Американский куратор Пол Шиммель убежден, что с каждой из этих работ менялся облик искусства, поскольку живописное действие стало важнее, чем содержание картины. Художники по всему миру — Аллан Капроу, Жорж Матьё, Ив Кляйн, Атсуко Танака, Отто Мюль, Гюнтер Брус, Йозеф Бойс, Жан Тенгли, Ники де Сен-Фалль, Роберт Раушенберг и Пьеро Мандзони — развивали жестикульное* искусство Поллока в своих перформансах, хеппенингах и акциях. Социальная и сексуальная революции 1960-х нашли отражение в искусстве, устремившемся от холста в область действия, искусстве, которое превращало зрителя в часть произведения. От «искусства действия» (поллоковский метод свободного и хаотичного нанесения краски) до действия как самоценного художественного произведения американским художникам того времени было рукой подать. Разочарованные в абстрактном экспрессионизме, превозносимом Клементом Гринбергом, ищущие более полной и более соответствующей духу времени свободы выражения, художники, сначала в Нью-Йорке, а затем и в Калифорнии заявили, что отрекаются от холста. Аллан Капроу писал в журнале *Art News* за 1958 год:

«Уничтожение Поллоком [живописной] традиции можно рассматривать как откат к временам, когда искусство было частью ритуала, магического действия, самой жизни». Искусство перформанса принимало различные формы: в 1955 году Кацуо Сирага ползал в грязи, в 1977-м Ион Григореску кричал, разгуливая в одиночестве по румынскому лесу, однако эта глава будет посвящена тому, как в различных контекстах перформативного искусства использовались кино и видео.

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ПЕРФОРМАНСЫ 1960-х Перформанс не был связан исключительно с живописью: этот вид искусства родился на пересечении театра, танца, кино, видео и визуальных искусств. К экспериментам с танцем и медиа, которыми в Нью-Йорке 1960-х активно занималась художественная труппа при Мемориальной церкви Джадсона (влиятельный коллектив хореографов и артистов перформанса), вскоре приобщились и визуальные художники: наиболее известный из них — Роберт Раушенберг, один из ранних апологетов идеи смешения

[27]

Фотография перформанса Роберта Раушенберга «Счет открыт (Бом)» в рамках фестиваля «Девять вечеров: Театр и инженерия» в здании Арсенала 69-го Нью-Йоркского полка национальной гвардии. Нью-Йорк. 14 октября 1966

Эта работа Раушенберга включала в себя теннисный матч между художником Фрэнком Стеллой и профессиональной теннисисткой Мими Канарек, с ракеток которых снимался звук, а также проекцию снятых инфракрасными камерами волонтеров-исполнителей.

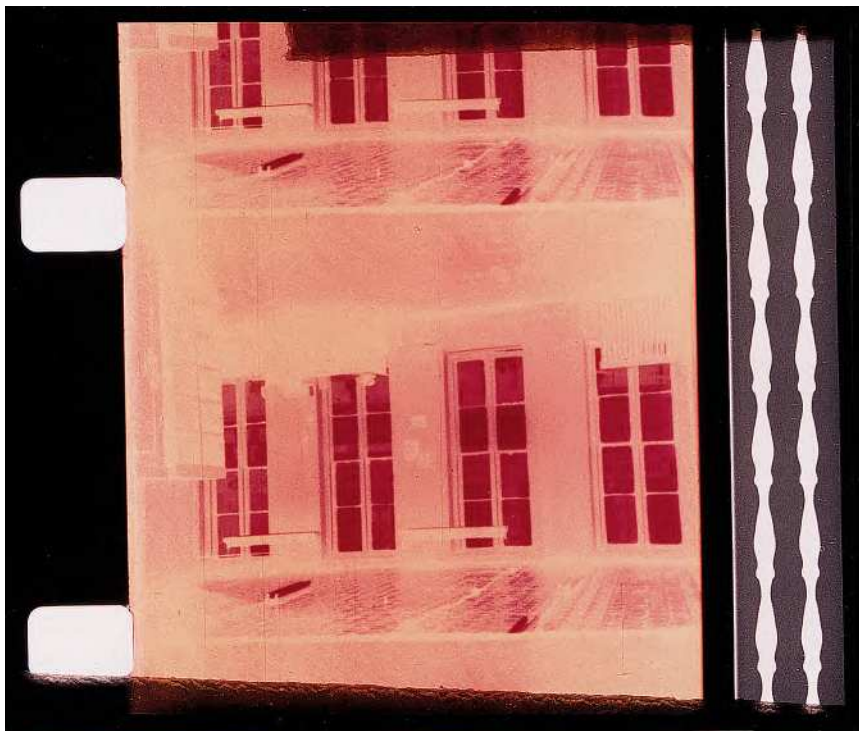
* Автор использует терминологию Гарольда Розенберга.



[27]

искусства и технологий. В 1960 году Раушенберг познакомился с инженером-электроником и гуру экспериментального звука Билли Клювером — тот сотрудничал со многими художниками и в соавторстве с Жаном Тенгли создал саморазрушающуюся машину «Приношение Нью-Йорку». В 1965 году он работал с Джоном Кейджем и Мерсом Каннингемом над одной из первых мультимедийных постановок — «Вариации V». Клювер разработал сложную систему фотоэлементов и микрофонов, которая реагировала на движение, звук и изображение. Под производимые ею звуки танцевали артисты. Тогда же публике представили фильм Стэна Вандербика и видеообразы Нам Джун Пайка. Критик Сёке Динкла отмечает, что эта постановка предвосхитила распространившуюся в театральных и танцевальных кругах в 1990-х годах практику, когда исполнитель при посредстве компьютера в реальном времени реагирует на звуковые эффекты и наоборот.

В 1966 году Раушенберг, его приятели Кейдж и Каннингем и ряд хореографов, среди которых были Люсинда Чайлдс и Дебора Хэй, получили приглашение участвовать в летнем Стокгольмском фестивале искусств и технологий. Хотя стокгольмское выступление не состоялось, в октябре того же года Раушенберг сотоварищи представили результат работы нью-йоркской публике в просторных залах Арсенала 69-го Нью-Йоркского полка национальной гвардии в Ист-Сайде в рамках фестиваля «Девять вечеров: Театр и инженерия». Представление стало важной вехой в истории перформанса и медиа-арта. В перформансе Раушенберга под названием «Счет открыт (Бом)» были задействованы около пятисот волонтеров: стоя на сцене, погруженной в крошечную



[28] тьму, они выполняли незамысловатые движения, которые записывались на инфракрасные камеры и проецировались на большие экраны. Кроме того, на экранах воспроизводились резкие движения игроков в теннис, озвученные ударами ракеток. Больше аудитория ничего не увидела — когда загорелся свет, сцена была пуста. Главным в этом представлении стал энтузиазм, который художник испытывал, работая с новыми технологиями. В постановке «Линолеум» (1966) Раушенберг представал перед публикой в костюме из пластика, с которого инженер Клювер снимал звук, и проецировал фильм, смонтированный из найденных пленок (found footage), запечатлевших занятия водными видами спорта и полеты военных самолетов. Итогом его знакомства с Клювером стала основанная в 1967 году некоммерческая организация EAT (Experiments in Art and Technology, «Эксперименты в искусстве и технологии»), успешный и влиятельный проект, направленный на сотрудничество между художниками и инженерами.

Раушенберг и его друзья, в особенности танцевальные хореографы Триша Браун, Дебора Хэй, Стив Пакстон и Люсинда Чайлдс, продолжали устраивать перформансы и представления на различных площадках, причем зачастую площадка определяла характер перформанса. Одной из таких площадок была «Синематека

[28]
Майкл Сноу
 Кадр из фильма
 «Длина волны». 1967

кинематографистов» («The Filmmakers Cinematheque»; это название свидетельствует о серьезном влиянии французского кинематографа «новой волны», в частности таких режиссеров, как Жан-Люк Годар и Франсуа Трюффо). В работе «Prune Flat» (1965) Роберта Уитмена (род. 1935) реальные исполнители взаимодействуют с картинкой (зачастую это их же портреты), появляющейся на экране за их спинами. Таким образом, Уитмен, начинавший как живописец, преобразовал плоскость холста в плоскость экрана ради выражения темпоральных отношений в пространственном контексте (прошлое воплощается

[29]

[30]



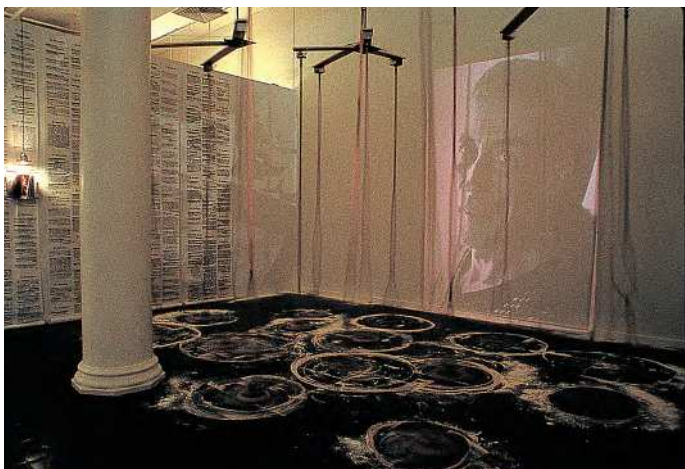
[29]

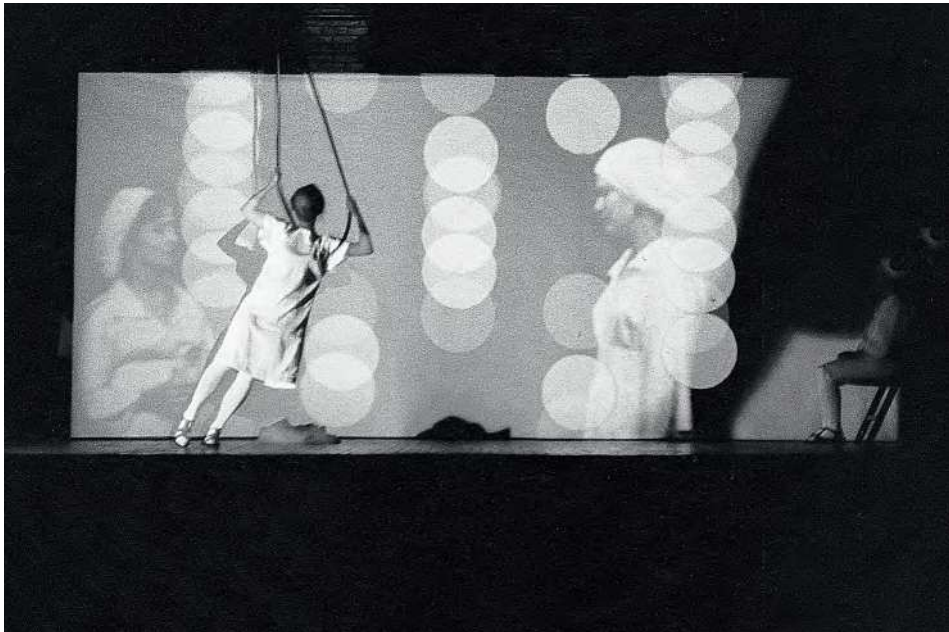
Кароли Шнееман
Снега. 1967

Основным художественным материалом Шнееман было ее собственное тело. «Я хотела, чтобы мое тело стало одним из ключевых элементов работы». Хотя сама Шнееман называет себя живописцем, она часто обращается к средствам фотографии, кино и видео.

[30]

Кароли Шнееман
Смертельные веревки.
1994–1995





[31]

в фильме, настоящее и будущее — в жестах исполнителей). К тому же году относится снятый на видео «Правильный читатель» канадского художника Майкла Сноу (род. 1929), который, можно сказать, закрывает вопрос о месте кинематографа в искусстве: стоя за экраном из плексигласа с нанесенной разметкой, имитирующей рамку кадра, художник шевелит губами в такт собственной речи, записанной заранее, и размышляет о том, насколько банальными бывают мотивы создания некоторых фильмов. Сперва нам кажется, что он произносит слова в реальном времени, но вскоре становится ясно, что все представление — постановка, подобная киноролику, и строится оно на использовании технологий. Заслуживает внимания и новаторское использование камеры в фильмах и видеоперформансах Сноу. Художник создал сферическую машину для вращения камеры на 360 градусов, а в «Длине волны» (1966–1967) сделал главными героями картины трюки с камерой (панорамирование, движение камеры, закрепленной на транспортном средстве, и движение на колесной платформе).

Одна из важнейших работ в истории медиа и перформанса была исполнена в 1967 году Деборой Хэй, хореографом труппы при Мемориальной церкви Джадсона. В ходе представления под названием «Group One» в угол пространства галереи проецировалась черно-белая пленка: на ней мужчины и женщины в темных костюмах и платьях выполняли некую последовательность действий, в которых наблюдался строгий порядок, не нарушавший, впрочем, их естественности.

По окончании фильма ту же последовательность повторяли реальные исполнители. Американский историк Майкл Кирби определил работу Хэй как новую форму танца, в которой люди и фильм «использовались как наборные элементы архитектурной или скульптурной человеческой массы, которая соотносилась с реальным архитектурным элементом — углом комнаты». Фильм создавал еще одну иллюзию восприятия: использование черно-белой пленки предполагало, что по стене двигались персонажи из другой эпохи.

Американская художница Кароли Шнееман (род. 1939) дала своим неподцензурным актам название «Тело-глаз» (1963) и запечатлела их в серии фотографий. Предвосхитив появление боди-арта и перформанса, она использовала свое тело как скульптуру и создавала телесные «натюрморты», в которых выступала в образах богинь. Перформанс 1967 года «Снега» причудливо объединил в себе 16-миллиметровую и 8-миллиметровую пленки, слайды, вращающуюся световую скульптуру, стробоскопы и восемь исполнителей разных рас. По указанию Шнееман инженеры закрепили под произвольно выбранными креслами в бродвейском театре Martiniقه микрофоны, которые передавали сигнал на полупроводниковый выпрямитель. Любое движение зрителей, сидящих на этих местах, активировало систему, которая в свою очередь запускала медиаэлементы.

Как и Шнееман, Джоан Джонас (род. 1936) работает с медиа и перформансом с 1960-х годов по настоящее время. Будучи магистранткой в Нью-Йорке, она принимала участие в танцевальных мастер-классах членов труппы при церкви Джадсона, среди которых были Триша Браун, Дебора Хэй, Стив Пакстон и Ивонн Райнер. Все они разделяли интерес к концептуальным, культурным, психологическим и перформативным вопросам. Джонас училась на скульптора, и изначально ее привлекали скульптурные элементы перформанса и кинематографа. В интервью 1995 года она говорила:

[31]

Роберт Уитмен
Prune Flat. 1965

Перформанс в Синематекне
кинорежиссеров в Нью-Йорке.

На фотографиях — более
поздняя реконструкция этого
события.

Фотография: © Babette

Mangolte, all rights of

reproduction reserved, 1976

К перформансу я пришла через опыт созерцания иллюзионистического пространства живописи, осмысления скульптуры и пребывания в архитектурных пространствах. Мои перформансы были одними из первых; в них я чувствовала себя материалом или объектом, который скован в движениях, подобно марионетке или персонажу средневековой живописи. <...> Я перестала лепить и занялась пространством.



[32] *<...> В перформансе меня привлекала возможность смешивать звук, движение, изображение и другие элементы для создания многокомпонентного высказывания. Мне никогда не удавались одиночные, простые высказывания — такие как скульптура.*

С самых первых перформансов она использовала киноленту, а впоследствии видео. В своем первом публичном перформансе «Oad Lau» (1968; в заглавии вынесено название марокканской деревни, которое переводится как «место водопоя») Джонас демонстрировала отрывки из фильма «Ветер», посвященного стихиям ветра и воды. В ее руках камера и экран превращались и в театральную бутафорию, и в скульптурные элементы. В 1970 году она вслед за Нам Джун Пайком приобрела камеру Sony Portapak. Находя в видео «особую магию» и воображая себя «колдуньей электронного мира, завораживающей образы», она придумала себе альтер эго — героиню Organic Honey. Перформативное видео «Визуальная телепатия Organic Honey» (1972) изображало «декорацию» или инсталляцию воображаемой комнаты Organic Honey. На видео движений Джонас накладывалось их зеркальное отражение, что преобразовало зрительское восприятие сцены. Перформансы будут часто меняться, отражая разносторонность Джонас как исполнителя и «колдуньи». Эту роль она поддерживала, наряжаясь в длинные голубые мантии и колпак волшебника.

В «Воронке» (1974) Джонас на трех разделенных занавесками сценах поочередно исполняла ритуалы, отразившие ее интерес к магии и традициям коренных народов юго-запада Америки. В одной из зон находился монитор, на который перформанс транслировался в реальном времени. Джонас использовала несколько образов из «Воронки» в инсталляции 1998 года

[32]
Джоан Джонас
Визуальная телепатия
Organic Honey/Вертикальные
скачки. 1972, 1994

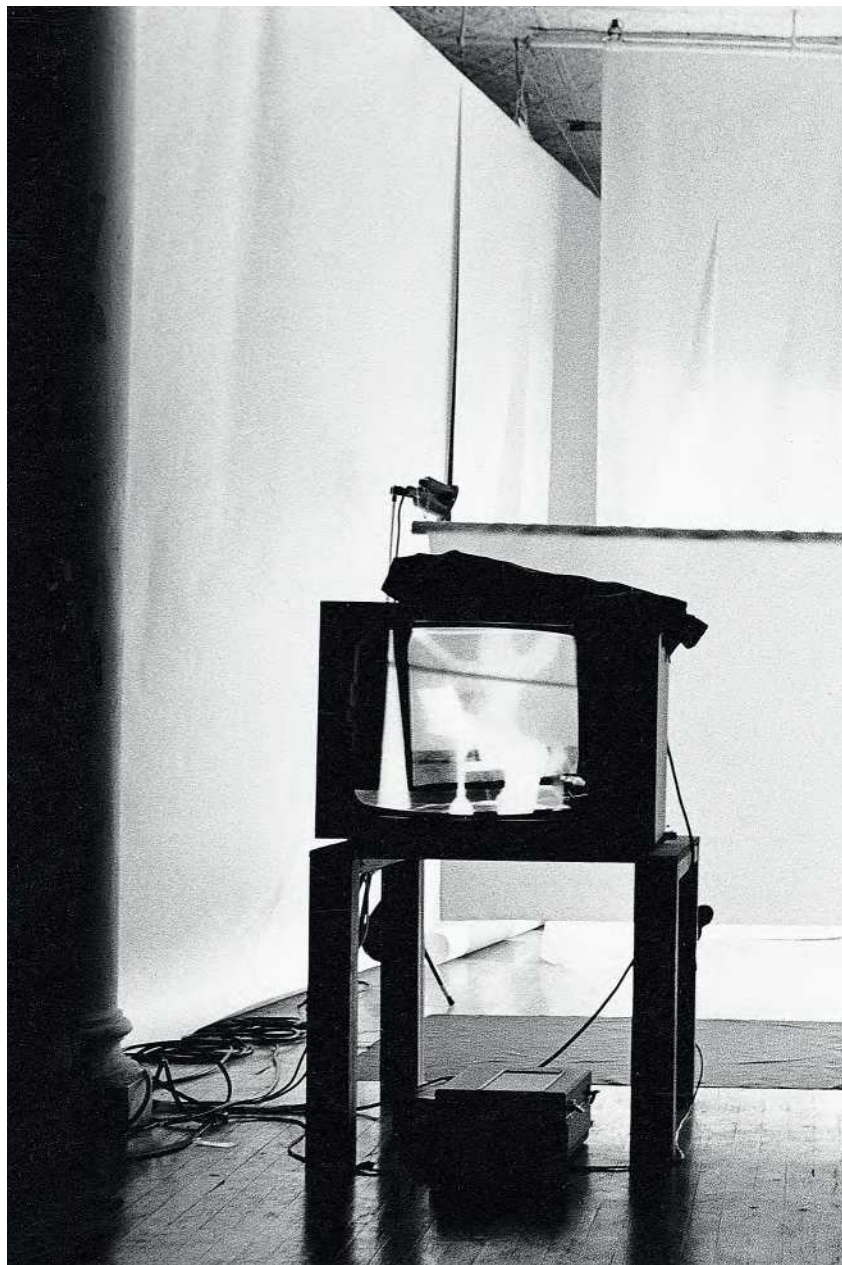
[33]
Джоан Джонас
Визуальная телепатия
Organic Honey. 1972



[33]

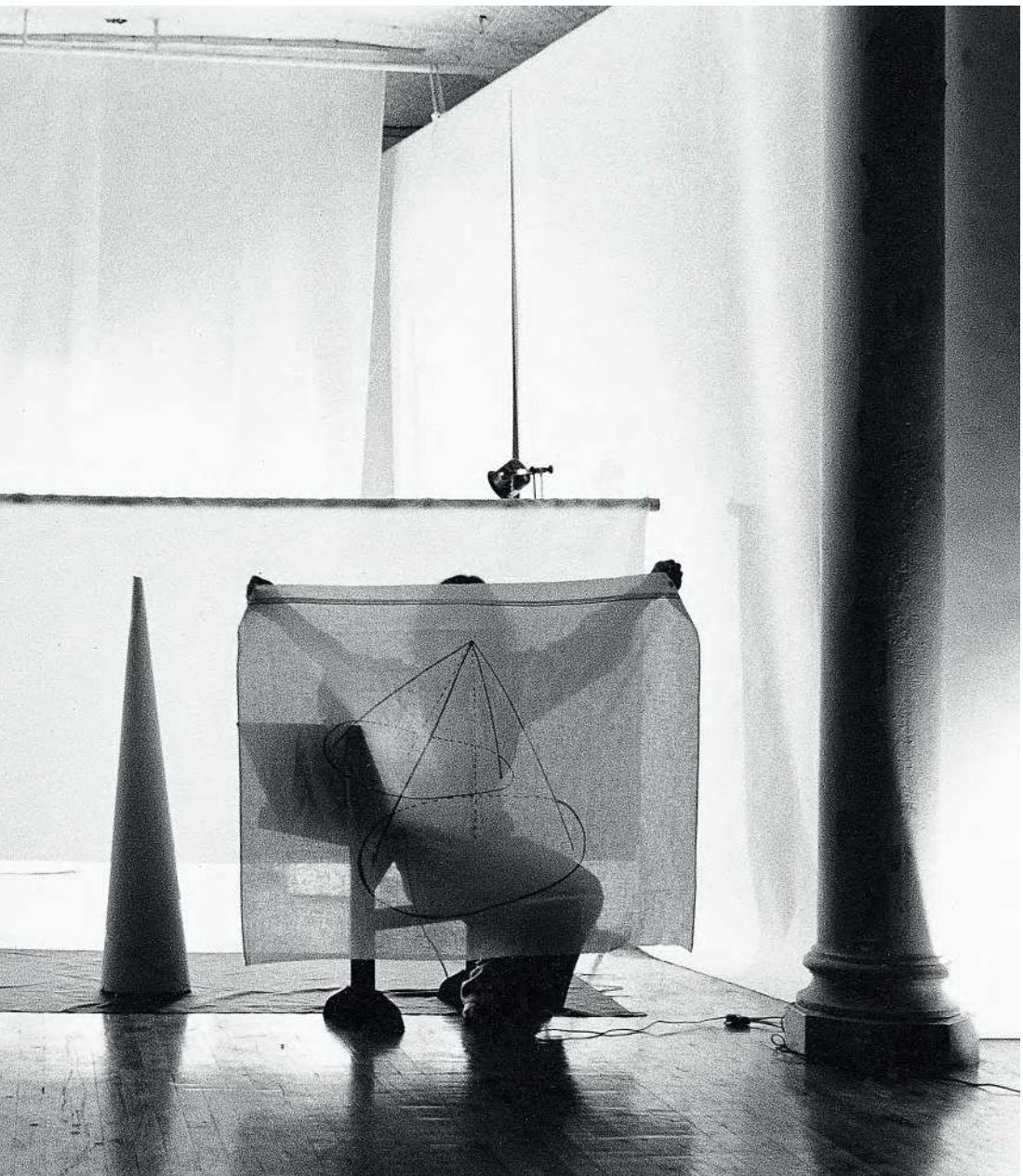
в галерее Пэта Херна в Нью-Йорке. «Мой новый театр II (Большое зеркало)» представляет собой видеотеатр, установленный внутри масштабной конструкции в форме воронки, закрепленной на стропилах. Заглядывая в воронку, зритель видит, как Джонас выполняет повседневную работу (к примеру, подметает пол) и постепенно переходит к неистовому танцу с притоптываниями. Саундтреком служат песни и тексты (в том числе поэма «Большое зеркало» Уильяма Карлоса Уильямса и народные песни об умерших друзьях).

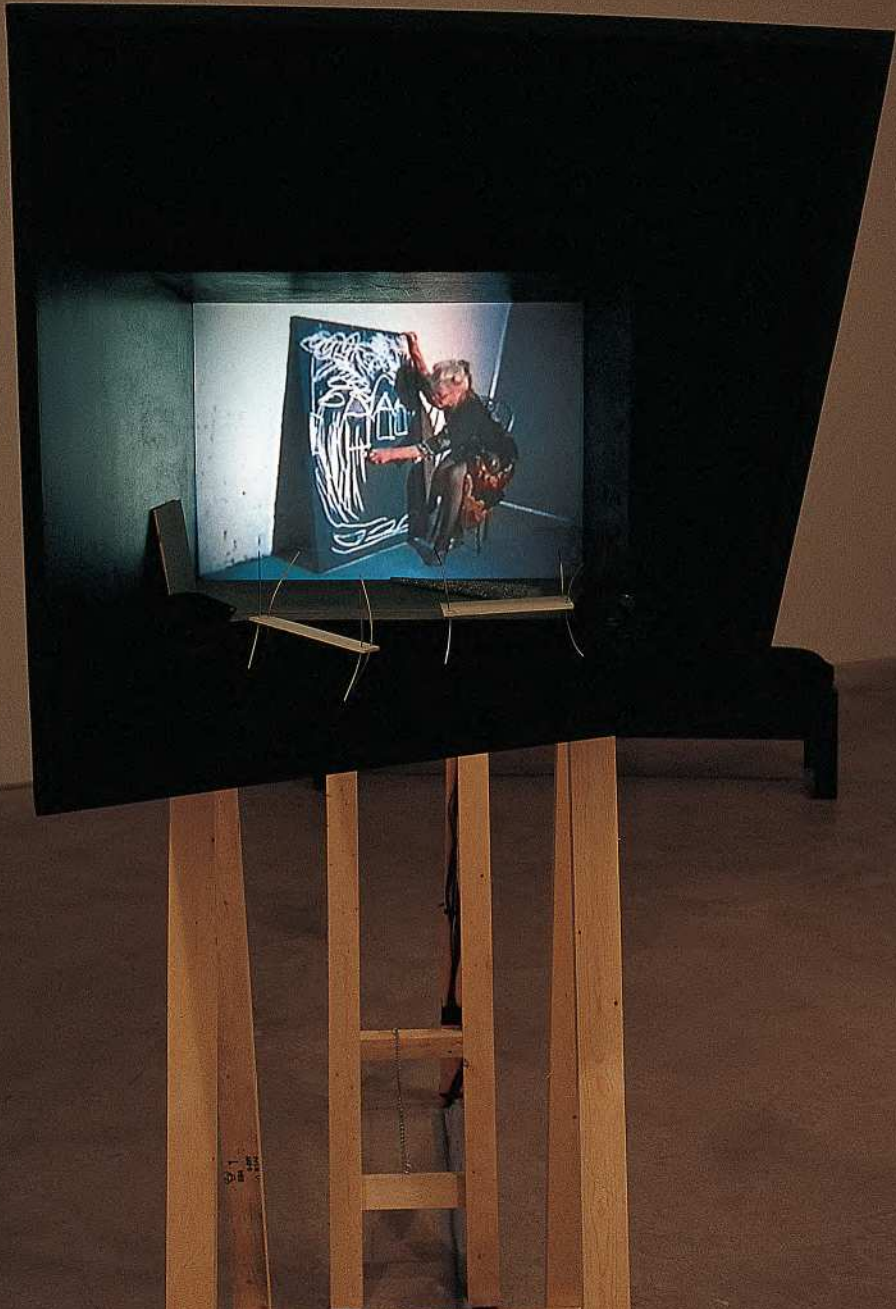
Спустя десятки лет после создания своих шумевших работ Джонас продолжает покорять новые рубежи, а это удается единицам. В середине 1980-х годов она, по ее словам, испытала «кризис»: мир искусства радикально изменился, и интерес к ее старым формальным экспериментам пошел на спад. Но Джонас вновь заявила о себе в 1987 году медиаперформансом «Сага вулкана» на основе исландской поэмы XIII века. В 1994 году по заказу Городского музея в Амстердаме, где готовилась ретроспектива ее работ, она создала проект «Суини заблудший» по средневековой ирландской поэме. Обыгрывая свой неувядающий интерес к расхождениям и ошибкам восприятия, порождаемым видеосъемкой в рамках перформанса, Джонас разместила камеру под стеклянным



[34]

Джоан Джонос
Воронка. 1972. Перформанс
в некоммерческой галерее
The Kitchen, Нью-Йорк
Фотография: © Babette
Mangolte, all rights of
reproduction reserved, 1974





столом, чтобы записать действия исполнителей, стоящих на столешнице. Эта съемка проецировалась на отдельно стоящие экраны, при этом зритель мог видеть операторов, исполнителей и музыкантов.

ПЕРФОРМАНСЫ В МАСТЕРСКОЙ Многие влиятельные художники заинтересовались новыми технологиями и стали регулярно использовать видеокамеру для фиксации собственных интимных ритуалов. В схему исторического развития, которую можно представить как переход от дадаистских перформансов к «Флюксусу», хеппенингам и искусству перформанса, не укладывается жанр «искусство медиа и перформанса». В отличие от своих предшественников дадаистов, такие художники, как Брюс Науман (род. 1941) и Вито Аккончи (1940–2017), не ставили целью взаимодействие с публикой. Некоторые их перформансы не предназначались для публики, совершались в мастерской, были записаны на видео и не всегда демонстрировались.

Произведением искусства стал не котирующийся на художественном рынке объект (живописное полотно или скульптура), а творческий процесс как таковой. Видеокамера играла роль «другого», зрителя. Художники использовали ее, чтобы порвать с традиционными представлениями о том, как создается искусство.

В камерных перформансах на основе новых медиа Науман и Аккончи показывают художника в одиночестве мастерской. Давая крупный план частей тела (рук и пальцев) или действий (нанесение красок или лепка), эти авторы заостряли внимание на базовых художественных жестах. «Если минимализм так прекрасен, то что мне оставалось делать? вниманием была обделена первопричина. Я должен был обнажить ее», — говорил Вито Аккончи, имея в виду тело и движение создателя произведения искусства. Отдавая дань ниспровергательскому духу 1960-х годов, Аккончи в числе прочих стремился освободиться от довлывшей над ним истории искусств и исключал из своих работ все, кроме процесса. «Люди занимались перформансом, чтобы не заниматься живописью и скульптурой, — говорил он. — Живопись и скульптура были истиной в первой инстанции, перформанс — ее поруганием и кощунством».

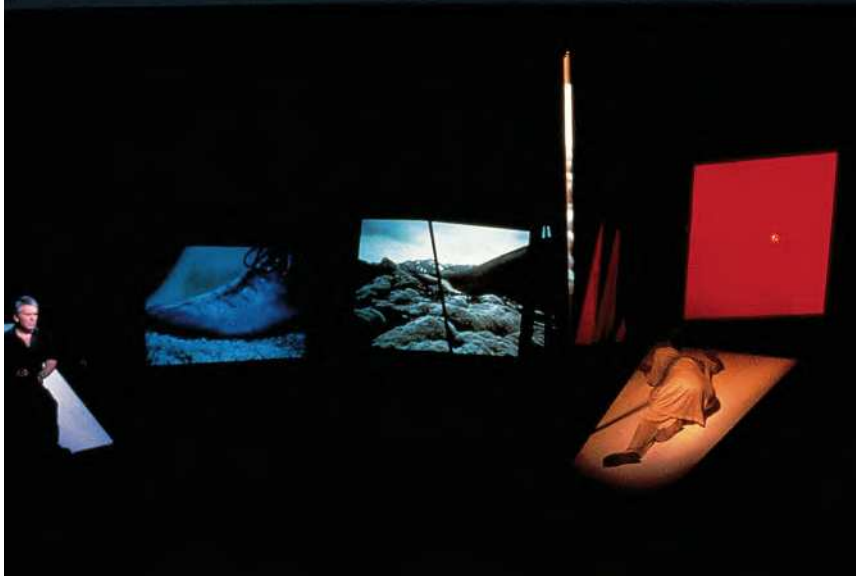
Перформансы Наумана, или «репрезентации», как он называл их, позволяли ему связать скульптурные работы (такие как «Неоновые шаблоны моего тела, выставленные с интервалом в десять дюймов», 1966, или «От руки ко рту», воск по ткани, 1967)

[35]

Джоан Джонас

Мой новый театр II

(Большое зеркало). 1998



[36]

с занятиями в мастерской. Один из таких перформансов заключался в том, что художник принимал ту или иную позу (садился, сгибался, опускался на корточки), создавая «живые скульптуры» при помощи собственного тела. Будучи, помимо прочего, музыкантом, Науман находился под влиянием идей о растяжимости музыкального времени композиторов-сериалистов: Филипа Гласса, Стива Райха и Терри Райли. В «Фазе для скрипок» (1967) Райха несколько скрипок повторяют простой музыкальный рисунок. Науман использовал эту концепцию открытости (кажущегося отсутствия начала и конца) в своих видео-перформансах, которые содержали запись на статичную камеру жестов и действий, расценивавшихся художником как самодостаточные произведения искусства. Идеей, что даже повседневные действия могут считаться искусством, Науман был, вероятно, обязан хореографу Мередит Монк, с которой познакомился в 1968 году. На протяжении 1960-х годов Науман сделал около двадцати пяти видеозаписей повторяющихся будничных действий.

Подобный подход к танцу проповедовала в своих новаторских работах хореограф из Сан-Франциско Анна Халприн (род. 1920), чьи мастер-классы пользовались популярностью у будущих звезд танца и хореографии — Триши Браун (1936–2017), Ивонн Райнер (род. 1934), перешедшей из танца в киноиндустрию, и Симоны Форти (род. 1935).

Взаимодействие перформанса и скульптуры в работах Наумана было также следствием влияния венского философа Людвиг Витгенштейна и ирландского драматурга и романиста Сэмюэла Беккета. Влияние Витгенштейна испытали на себе многие концептуальные художники, которых привлекали его

[36]

Джоан Джонас
Сага вулкана. 1987

Посетив Японию в 1970 году, Джонас купила камеру Portapak. «Этот прибор позволил мне добавить еще одно отражение и появиться перед публикой на крупном плане в живой замкнутой видеотрансляции. Монитор — это изменчивое зеркало», — говорит художница.

глубокие рассуждения о философском значении повседневного языка. В ходе так называемых языковых игр раскрывалось значение слов, определяемое контекстом их использования. «Термин „языковая игра“ призван подчеркнуть, что говорить на языке — компонент деятельности, или форма жизни», — писал Витгенштейн в «Философских исследованиях». Языку как деятельности, которая может быть и проясняющей, и затемняющей, может порождать сближения и конфликты, посвящены многие перформативные видео Наумана. Над «Антро/социо (Ринде смотрит в камеру)» (1991) и «Антро/социо (Ринде вертится)» (1992) Науман работал совместно с художником перформанса и музыкантом Ринде Экертом: Науман крупным планом снимал Экерта, в то время как тот играл в витгенштейновские языковые игры и декламировал или пел фразы («Помогай мне, рань меня, социология; корми меня, ешь меня, антропология»).

Вопросы идентичности Науман поднимает в четырех немых фильмах, снятых на 16-миллиметровую пленку в 1967–1968 годах. В работах под общим названием «Арт-грим» он раскрашивает свое лицо в разные цвета, чтобы скрыть свою личность. Этот мотив будет присутствовать и в более поздних видео автора с клоунами. К этому образу художник часто будет обращаться в своих перформативных видео, свидетельствующих об интересе к языку и крайним формам человеческого поведения. В «Клоунской пытке» (1987) клоун то стоит на одной ноге, то удерживает в руках два аквариума и ведро с водой, снова и снова выкрикивая «Нет, нет, нет» и «Мне жаль, мне жаль». Интерес к экстремальным формам поведения свидетельствует о неподдельном увлечении пьесами Беккета с открытым финалом — их персонажи часто попадают в невообразимые ситуации: они застряли в мусорных баках или закопаны по шею в песок. В видеоперформансе «Медленная ходьба по углам» (1968), которому Науман дал подзаголовок «Беккетовская ходьба», художник неестественной походкой обходит всю мастерскую. Он выбрасывает вверх прямую ногу и, прежде чем опустить ее на пол, наклоняется вперед всем корпусом. Можно представить себе, как в подобной манере передвигается Бастер Китон, актер, которого Беккет выбрал для своего единственного фильма «Фильм» (1964). Итальянка Джина Пейн резала пальцы в перформансе-скульптуре «Тело в предчувствии» (1975), аналогичные деструктивные действия совершал Пьер Мартон (род. 1950): серия работ «Перформанс для видео» (1978–1982) содержит сцены того, как художник бьет себя гитарой до тех пор, пока



[37] та не разлетается на куски. Съёмки крайних проявлений в языке и жестах заставляют вспомнить понятие театрального отчуждения у Бертольта Брехта — парадоксальным образом такое отчуждение служит тому, чтобы заставить аудиторию глубже воспринять пьесу. Реагируя эмоционально, хотя бы даже испытывая отвращение, зритель принимает действие или повествование ближе к сердцу.

Аккончи, который работал в таких жанрах, как одноканальное видео (одна запись воспроизводится на одном мониторе), инсталляция и перформанс, открыл глубинный смысл своего перформативного искусства в эссе 1979 года «Шаги в перформанс (и обратно)»:

Приступая к новым медиа, я определяю те основы, от которых буду отрывать себя по мере того, как одни медиа будут сменяться другими, — самым важным для меня будет не познание основ, а то, как я от них отрываюсь, какими бы они ни были.

[37]
Брюс Науман
Антро/социо
(Ринде вертится). 1992

[38]
Брюс Науман
Кадр из фильма «Медленная ходьба по углам (Беккетовская ходьба)». 1968
В своих видеоработах и перформансах Науман стремился представить не обрешённое законченную материальную форму произведение искусства, а сам процесс в его развитии. Клоуны и люди в тисках обстоятельств, нередко встречающиеся в его работах, свидетельствуют о его увлечении пьесами Сэмюэла Беккета.

Аккончи рассматривал рамку кадра как границу, отделявшую его от остального мира, запиравшую его, как он говорил, в «звуконепроницаемую камеру», где он ощущал близкую связь с первичным материалом — своим телом. Свое первое видео «Поправки» он снял в 1970 году по просьбе американского писателя и куратора Уилллогби Шарпа, основателя *Avalanche*, недолго просуществовавшего журнала о боди-арте, процесс-арте и видео. В нем Аккончи пытался сжечь прядь волос на затылке, ориентируясь на изображение, которое выводилось с камеры на монитор. Ранее в том же году Аккончи создал фильм «Три состояния адаптации» на 8-миллиметровой плёнке: он снял свое пребывание в мастерской, просто демонстрируя свои движения, что он считал переходом от выражения на листе (Аккончи был поэтом) к художественному действию. «Я должен был уйти от листа, — говорил он. — И я, наконец, встал на землю». В «Центрах» (1971) он оказывается в мастерской один на один



[38]

со статичной видеокамерой и адресует объективу жест, который обочивает эффект камеры на зрителя. В «Контактах» (1971) женщина, стоя на коленях перед Аккончи, у которого завязаны глаза, водит рукой перед различными частями его тела, не касаясь их. Та же статичная камера снимает его попытки обозначить те части тела, перед которыми проводит рукой ассистентка.

Аккончи не любил слово «перформанс», поскольку оно ассоциировалось с театром: «Мы ненавидели слово „перформанс“. Мы не могли и не хотели называть свое занятие „перформансом“ <...>, ведь у перформанса было традиционное место проведения — театр, куда приходили как в музей». Тем не менее, он творил и на публике. В работах «Пропуски» (1971) и «Тяни» (1971) Аккончи и Кэти Диллон демонстрировали свое влечение и отвращение друг к другу: Аккончи пытался поднять сомкнутые веки Кэти, оба пытались загипнотизировать и подчинить себе партнера при помощи взгляда.

В 1971 году Аккончи продемонстрировал свои размышления о времени и теле в нью-йоркской галерее Риза Палли в рамках совместного проекта с Деннисом Оппенгеймом и Терри Фоксом. Стоя спиной к аудитории напротив огромных настенных часов, он совершил ряд интимных действий, пока другие художники лежали на полу возле видеомонитора и акустической системы. В «Команде к перформансу» (1974) Аккончи обращается к зрителю непосредственно, включая его в пространство видео. Зритель, находящийся в узкой комнате, садится на стул перед монитором, лежащим на полу. На мониторе показан Аккончи — он тоже лежит, задрав голову к камере, и произносит бессвязный монолог, в котором обращается к зрителю и упрощает его стать соблазнителем, повторяя фразы вроде «Давай, детка, покори меня». На другом мониторе, расположенном позади стула,



[39]

[40]

[39] [40]

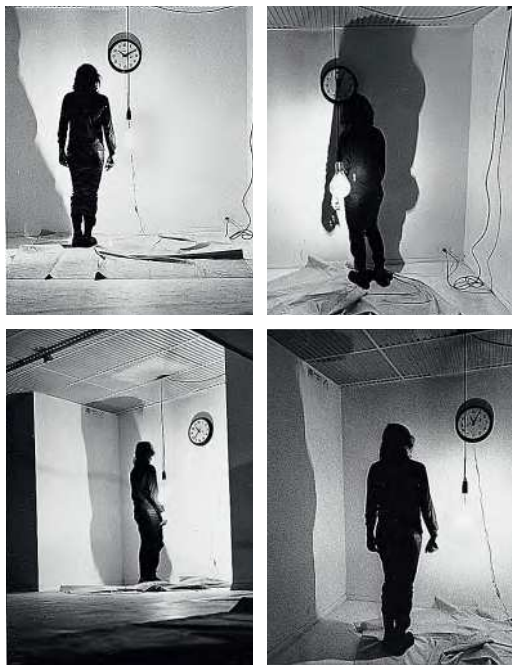
Брюс НауманДва кадра из фильма
«Клоунская пытка». 1987

возникает изображение зрителя с камеры, расположенной на стене над ним. В этом хороводе соблазнений объект подглядывания сам становится подглядывающим.

В этот период Нам Джун Пайк также работает с медиа и перформансом. В начале 1960-х годов, будучи участником движения «Флюксус», Пайк в сотрудничестве с Шарлоттой Мурман создает ряд музыкальных и видеоперформансов, критикующих традиционную модель исполнения и прослушивания музыки. В работе «Телебюстгальтер» (1968) * Мурман играет на виолончели, к обнаженной груди исполнительницы прикреплены два круглых зеркала, в которых отражаются камеры, наведенные на ее лицо. Годом ранее Пайк и Мурман были арестованы за то, что в перформансе «Секстроник» исполнительница участвовала топless; голая спина Пайка в этом перформансе заменяла контрабас под смычком Мурман. «Я хотел встряхнуть это болото бесполох исполнителей музыки в черных костюмах», — сказал как-то Пайк. Вместе художники создали несколько подобных проектов, в их числе — «Концерт для телевизора» и «Виолончель и видеопленка» (1971), где Мурман водила смычком по груди телеприемников, передающих реальную трансляцию и записанную заранее съемку того, как Мурман исполняет этот перформанс. Пайка особенно интересовал мотив визуализации времени. «Необходимо подчеркнуть, — писал он в 1962 году, предваряя шоу в галерее «Парнас» в Вуппертале, — что моя работа — это не живопись, не скульптура, а скорее искусство Времени: я не отдаю предпочтение какому-либо конкретному жанру».

Хотя Пайк перестал заниматься перформансом в 1980-е годы, отдав предпочтение громоздким видеоконструкциям из мониторов, его связь с этим видом современного искусства очевидна. Он словно дает монитору собственную партию. Его инсталляции полны витальной силы: скачущие по экранам изображения превращают мертвую грудку приемников в механизированный организм. Так, например, с 1964 года художник создает серию «видеороботов»: в работах «Семья роботов. Тетя» (1986) и «Семья роботов. Дядя» (1986) наиболее сильное визуальное впечатление производят сами телеприемники, а не изображение, которое по ним транслируется. Жанр, в котором работает художник в настоящее время, можно охарактеризовать как перформативная инсталляция.

* Вероятно, автор ошибся, перепутав перформанс «Телебюстгальтер для живой скульптуры» (1969) с более поздним перформансом «Полуобнаженная виолончелистка» (1995).



[41]

[43]

[42]

[44]

ЯПОНСКАЯ ГРУППА «ГУТАЙ» И ВЕНСКИЙ АКЦИОНИЗМ Группа «Гутай» просуществовала в Японии вплоть до 1972 года, однако пик ее популярности пришелся на период с 1954 по 1958 год. Разруха после Второй мировой войны находит выражение в агрессивном обращении с материалом. В фильмах «Гутай на сцене» (1957) и «Живопись Гутай» (1960) художники обстреливают холсты стрелами, обмакнутыми в краску, колют по холстам наполненными краской боксерскими перчатками или прорывают холст, обрушивая на него всю тяжесть собственного тела. Ими движет желание записать и демонстрировать свои антихудожественные акции, а не освоить новые коммуникационные средства — и потому деятельность группы «Гутай» не выходит за границы живописного медиума. Полноценное освоение технологии, в которой японские корпорации, такие как Sony, задавали тон, произошло позже и было связано с работой таких групп, как Dumb Type.

Наиболее радикальную форму медиаперформанса в послевоенный период практиковала группа «Венские акционисты», многие из членов которой начинали как живописцы. Ее наиболее известные представители — Герман Нич (род. 1938), Отто Мюль (1925–2013), Курт Крен (1929–1998) и Вали Экспорт (род. 1940). Венские акционисты презирали войну, нацизм и его наследие, отвергали модернизм, обласканный музейным миром, и создавали работы, обреченные на скандал. Они искали вдохновение во фрейдовской

[41] [42] [43] [44]

Вито Аккончи

Second Hand. Перформанс
в галерее Риза Палли. 1971



[45]

концепции бессознательного и раскованных художественных практиках «Флюксуса». За исключением Вали Экспорт, владевшей, пожалуй, наиболее богатым арсеналом художественных техник (она работала в скульптуре, видео, кино, фотографии, инсталляции и перформансе), акционисты превозносили деструктивное начало и видели в нем путь к художественной и социальной свободе. «Там, где нет жертвы, разрушения, увечья, поджога, пробоя, истязания, поругания, пытки, кровопролития, <...> укола, разрушения или уничтожения, нет ничего примечательного», — писал Мюль в 1963 году. Акции, порожденные таким образом мысли, зачастую включали в себя членовредительство, садомазохистский секс, препарирование животных и мизогинию; они предназначались для записи на камеру и иногда проходили в присутствии аудитории. В одной из ранних задокументированных акций Мюля «Похоронное» (1966) обнаженное тело на кровати покрывают краской,

[45]

Вито Аккончи

Команда к перформансу.

1974

В начале своей художественной карьеры Аккончи занимался поэзией, которую он называл «движением по странице». В перформансе он видел способ уйти от страницы во «внешнее физическое пространство».

с ним производят манипуляции другие обнаженные фигуры. Перформанс Ива Кляйна с обнаженными моделями, состоявшийся в начале 1960-х годов, был, по сравнению с этим, детской шалостью. В наиболее радикальной работе, фильме на 16-миллиметровой пленке «Scheiss-Kiss» (1969), был изображен акт копрофагии. В 1980-е годы сходное шокирующее поведение продемонстрируют в своих работах американцы Пол Маккарти и Рон Атей.



[46] Совершая поступки, которые нормальный человек сочтет извращением и деградацией, Мюль пытался снять с себя бремя общественной морали. В 1971 году он оставил занятия искусством и основал коммуну, в которой поощрялись сексуальная раскрепощенность и свободные отношения. Она существует и в настоящее время. Когда выяснилось, что в некоторых действиях Мюля принимали участие дети, его отправили в тюрьму, где он пробыл семь лет, с 1991 по 1998 год. Как и можно было предположить, его утопические практики и презрение к законам показались неприемлемыми обществу, которое он желал вести к раскрепощению.

[46]
Нам Джун Пайк
 Концерт для телевизора,
 виолончели и видеопленки.
 Премьера телевиолончели.
 1971

Помещая телеприемник в неожиданное место или искажая экранную картинку, Нам Джун Пайк оспаривает представление о «реальности» телевизионного изображения.

[47]
Нам Джун Пайк
 Семья роботов. Тетя и дядя.
 1986

Пайк был впечатлен, узнав, что человеческий мозг вырос только тогда, когда человек стал прямоходящим. В 1986 году он закончил работу над семьей роботов, состоявшую из родителей с тремя детьми, бабки, деда и тети с дядей.

Курта Крена, который стал режиссером нескольких фильмов венских акционистов, особенно привлекали возможности монтажа и обработки изображений. На структуру экспериментальных фильмов, создававшихся им начиная с 1950-х годов, повлияла современная ему музыка композиторов-сериалистов. Головокружительный монтаж и покадровая съемка, с одной стороны, подчеркивали кинематографическую природу, с другой стороны, задавали совершенно особый темпоритм фильма. Крену казалась привлекательной сложная эстетика акций Гюнтера Бруса (род. 1938) и Отто Мюля, он полагал, что сможет на их основе создать свой собственный тип киноколлажа. Историк искусства Юбер Клокер объясняет: «Фильмы Крена — это организованное наподобие коллажа хранилище накопленных образов, имеющее особую хронотопическую организацию, благодаря которой кажется, что масса изображений пропущена под прессом и конвертирована в чистую энергию». В руках Крена трехминутный фильм «Леда и лебедь» (1964) по одной из натуралистичных акций Мюля становится синкопированной арией хаоса и абстракции.



Вали Экспорт пришла в акционизм на самом его излете. Начиная с 1960-х годов в своих перформансах, видео, киноработах и медиасобытиях она прямо и без обиняков ставит проблему положения женщины в обществе. Она основала Австрийский кооператив кинорежиссеров (Austrian Filmmakers Cooperative), а ее первые эксперименты в перформансе и кино («Menstruationsfilm», 1966, и «Оргазм», 1966), решительно осуждавшие надругательство над женским телом в работах акционистов вроде Мюля, выдвинули ее на авансцену феминистского перформанса. Ее феминистские перформансы, фильмы, а также ранние эксперименты в фотографии отличают техническое совершенство и глубина проникновения в природу восприятия фото- и киноизображения, языка телесности. В начале 1970-х годов она обратилась к видео: съемка, сделанная заранее или производящаяся в реальном времени, была одним из компонентов таких работ, как «Движение фантазии» (1974). В середине 1980-х годов, в таких работах, как «Синтагма» (1983), она начинает совмещать различные медиа: фотографию, видео и съемку на 16-миллиметровую пленку. В своем творчестве Экспорт десятилетиями отстаивала права женщин в искусстве. Она говорила: «В кино женщина обозначается при помощи образов телесности, так что история кино практически сращивается с историей женского тела».

В то время как венские акционисты искали освобождения от наследия национал-социализма, художники из стран Восточного блока устраивали тайные акции, которые, в случае обнаружения, карались тюремным сроком. Фото- и видеоаппаратура использовались для слежки, и было нежелательно, чтобы граждане, тем более художники, которые могли использовать ее неподобающим образом, имели ее в своем распоряжении. Наиболее изолированной была румынская художественная среда: в стране были запрещены любые формы несогласованных публичных собраний. Перформансы румынских художников были по большей части приватными. В ряде короткометражных фильмов и фотоэссе Ион Григореску изобразил, как ложь и «птичий язык», которые были залогом выживания в тоталитарном государстве, дробят личность на части. В снятых на пленку формата Super 8 фильмах «Бокс» (1977), «Человек как центр Вселенной» (1978) и «Диалог с Николае Чаушеску» (1978) состояние глубокой изоляции передано через образ одинокого художника, стоящего посреди комнаты или в чистом поле. Григореску часто использовал прием умножения

собственного портрета в кадре, чтобы продемонстрировать фрагментированность личности и то, что проводимая государством политика направлена против личного самосознания.

Малоизвестен за пределами родной Болгарии Тибор Хайяш (1946–1980), чьи перформансы 1970-х годов были опасны и провокационны. В «Темной вспышке» (1976) художник висел на веревке, связывавшей его руки, посреди темной комнаты. В одной из связанных рук он держал камеру и пробовал фотографировать сполохи света, которые время от времени прорывали тьму. Конец перформанса знаменовала мощная вспышка магния, после чего потерявшего сознание Хайяша освобождали от пут.

Более сдержанными были масштабные живые картины на основе медиа и перформанса, созданные выдающимися послевоенными немецкими художниками Герхардом Рихтером и его товарищем Конрадом Фишером в соавторстве с живописцем Зигмаром Польке. Они организовали «Демонстрацию за капиталистический реализм» (1963), в ходе которой заняли полностью обустроенный угол мебельного магазина и поменяли настройки телеприемника так, чтобы он транслировал политически-ангажированную картинку. Можно увидеть в этой акции параллель с проектом «ТВ-деколлаж» Фостеля, а также с коллажем Ричарда Гамильтона «Так что же делает современные дома такими особенными, такими привлекательными?» (1956), который разрушал мнимую гармонию домашней жизни и намекал на политические и общественные потрясения.

МЕДИАПЕРФОРМАНС НА ГЕНДЕРНЫЕ ТЕМЫ Историк искусства Мойра Рот усматривает связь между феминистским перформансом и выступлениями так называемого «уличного театра», в которых участвовали активисты феминистского движения, как, например, протест, прервавший конкурс красоты «Мисс Америка» в 1968 году. Возмущение феминисток традиционными гендерными ролями вписывалось в более широкую картину освободительных движений по всему миру, инициированных студентами, людьми разных рас и сексуальной ориентации. Вдохновляясь примером Джонаса и Шнееман, художники, стоящие на позициях феминизма, привлекали к созданию перформансов новые коммуникационные средства.

На протяжении 1970-х годов немка Ульрике Розенбах (род. 1944) в рамках серии «Живые видеоперформансы» создавала живописные



[48]

[49]

[50]



полотна, предназначенные исключительно для записи на видео. В числе ее публичных мультимедиа-перформансов, которые, по сути, были феминистскими акциями, работа «Не иметь власти — значит иметь власть» (1978): художница находилась в подвешенной сети, а на экране позади нее возникали изображения, отсылающие к истории искусств.

В жанре мультимедиаперформанса с 1974 года работает французская художница Орлан: она занимается в буквальном смысле слова лепкой собственного тела, используя средства видеооцифровки и записывая хирургические операции над частями собственного тела и лица. Ее работы — это психологические автопортреты, изображающие художницу в момент исполнения перформанса. В таких работах, как «Реинкарнация святой Орлан» и «Образ(ы)/ Новые образ(ы)» (1991), она находится под местной анестезией, пока хирурги изменяют форму частей ее лица: подбородок делают похожим на подбородок Венеры Боттичелли (с картины «Рождение Венеры»), а нос приближают к носу Психеи с полотна Жерара «Амур и Психея». Орлан пребывала в сознании, чтобы руководить съемкой хирургического перформанса.

[48]

Вали Экспорт
Синтагма. 1983

Фильм открывается кадром женских рук с хорошим маникюром, разводящих в стороны две полосы киноплёнки. Затем руки показывают названия фильма на языке жестов.

[49]

Ричард Гамильтон

Так что же делает современные дома такими особенными, такими привлекательными? 1956



Столь же предана идеям феминизма была Фредерика Петцольд, работавшая в жанре видеоперформанса с 1970-х годов. В работах «Новый живой язык тела, состоящий из знаков, соответствующих законам анатомии, геометрии и кинематики» (1973–1976) она пыталась преодолеть традиционный, по ее мнению, фаллоцентризм архитектуры, чтобы она развивалась в формах женского тела.

МИНИМАЛИСТСКОЕ И КОНЦЕПТУАЛЬНОЕ НАПРАВЛЕНИЯ

Эстетику минимализма в медиа и перформансе наиболее ярко отражают работы Роберта Уилсона (род. 1941), который более известен по монументальным авторским постановкам «Письмо королеве Виктории» (1974) и «Эйнштейн на пляже» (1976). Уилсон получил образование в области дизайна интерьеров, архитектуры и живописи, а художественную деятельность начал в 1963 году с работы «Slant» — десятиминутного абстрактного цветного фильма. Один из его первых перформансов (вероятно, конца 1964 года) — снятая на пленку хореографическая композиция — был представлен в кинотеатре возле

[50]

Герхард Рихтер и Конрад Фишер

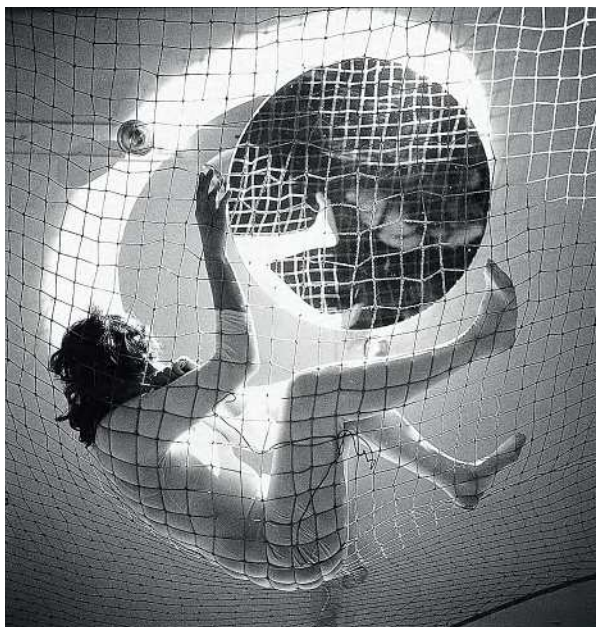
Демонстрация за капиталистический реализм. 1963

Рихтер и Фишер создали живую картину в интерьерах мебельного магазина: на телеэкране демонстрируются изображения с политическим подтекстом.

ню-йоркской Школы искусств и дизайна при институте Пратта, где учился художник. Показанная в 1968 году в нью-йоркском кинотеатре на Бликер-стрит «Театральная активность (1)» состояла из фотографии кота, наложенной на закольцованную съемку травы. Уже в ранних произведениях художник начинает использовать киносъемку, особенно активно в «Deafman Glance» (1971). И хотя Уилсон не прекращал работать с кино и видео (на биеннале Уитни в 1995 году было представлено его 47-минутное видео «Смерть Мольера»), в его театральных постановках эти технологии отсутствовали вплоть до 1998 года, когда вместе с соавтором по «Эйнштейну на пляже» Филипом Гласом Уилсон представил оперу «Чудовища добродетели», основанную на тексте персидского мистика Джелаледдина Руми. В проекте, совмещающем сценическое действие и 3D-анимацию (созданную Джеффри Клейзером и Дианой Вальчак), реальность сменяется вымыслом и наоборот, а сам процесс контролируется с компьютеризированной панели управления.

С 1970-х годов американский композитор Роберт Эшли (1930–2014) создает экспериментальные оперы, в которых музыка соотносится с произносимым текстом, а видеопроекция включает абстрактные фрагменты, апроприированные образы (в частности, кадры из телешоу)

[51]



[51]

Ульрике Розенбах

Не иметь власти значит
иметь власть. 1978



[52]

и слова. «Музыка, укорененная в эфире» (1976) — это проект общей длительностью четырнадцать часов на основе музыки и текстов знаменитых современных композиторов, таких как Филип Гласс, Элвин Люсье и Стив Райх. В опере «Пыль» (1999), фрагментарном размышлении об одиночестве в современной Америке, задействованы пять электролюминесцентных экранов, а также большой горизонтальный экран, расположенный в верхней части сцены, на который проецируется головокружительный видеоряд от японского художника Юкихио Йосихара. Как и многие художники, обращавшиеся к медиа, Уилсон и Эшли использовали видео и кинокартинку в качестве одного из элементов, определяющих архитектуру спектакля и позволяющих свободней манипулировать категорией сценического времени.

В проекте для Музея Уитни «Дыхание» (1998) Эйко и Кома, японские танцовщики, чьи имена связаны с минимализмом и японским авангардным театром, использовали как видео, так и кино: они исполняли перформанс в среде, сформированной посредством кинематографических приемов и видеопроекции. Линия природных форм плавно перетекает в линию их движущихся тел, образуя единый ландшафт, который говорит о взаимосвязи живого тела и натурной съемки.

Центральная тема творчества Дагласа Дэвиса (1933–2014) — податливость зрительского восприятия. Для выставки «Документа VI», состоявшейся в 1977 году, он наладил международную систему спутникового телевидения, которая

[52]

Орлан
Лицо XXI века. 1990

Французская художница Орлан сделала себе целый ряд косметических операций, чтобы внешне приблизиться к женскому типу, которым во все времена восхищались мужчины-художники.



- [53] охватывала более двадцати пяти стран. Сам Дэвис, находясь в Каракасе, столице Венесуэлы, исполнил перформанс «Последние девять минут», затрагивающий проблему пространственно-временной дистанции между художником и аудиторией. Кроме того, транслировались перформансы Нам Джун Пайка и Шарлотты Мурман («Телебюст-гальтер», «Телевиолончель» и «Телекровать») и лекция-перформанс Йозефа Бойса об одной из его утопических теорий искусства. Идея получила продолжение в проекте 1981 года «Двойной смысл»: Дэвис продемонстрировал историю трансатлантической любви, связав прямой трансляцией Музей Уитни в Нью-Йорке и Центр Жоржа Помпиду в Париже. В ходе перформанса, основанного на тексте книги французского философа Ролана Барта «Фрагменты любовной речи» (опубликована на французском в 1977 году, переведена на английский в 1978-м), он критически анализирует понятия электронной связи, границ полов и культур, а также языковые теории.
- [54] **Роберт Уилсон**
Взгляд глухого. 1971

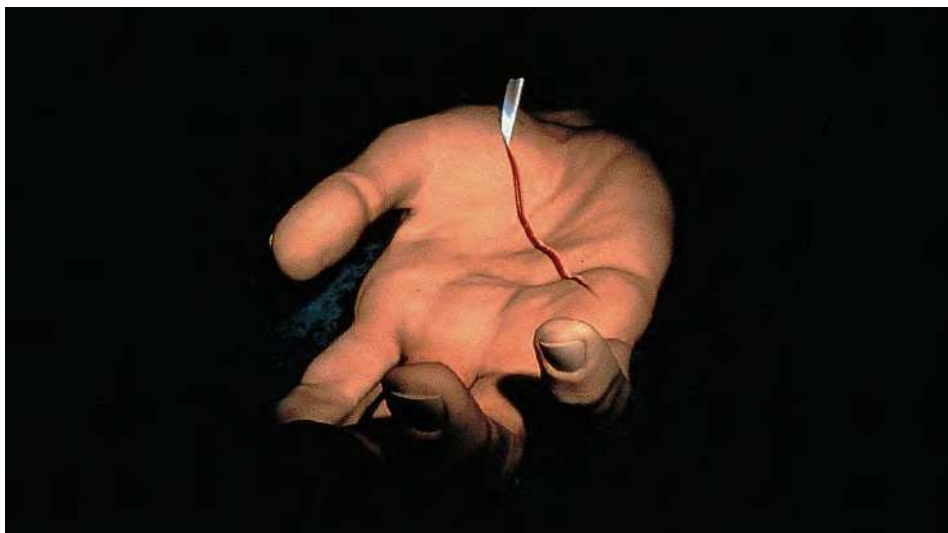
- [54] **Дэн Грэм**
Перформанс/Аудитория/
Зеркало. Декабрь 1975

- [55] **Роберт Уилсон
и Филип Гласс**
Чудовища добродетели. 1998
Уилсон считает, что элементы дизайна не просто поддерживают работу, но составляют ее суть, само содержание его театра. «Прислушайтесь к картинам», — говорит он.

Глубокая увлеченность вопросами архитектуры, теориями публичного и частного пространства и проблематикой восприятия воплотилась в перформансах и инсталляциях Дэна Грэма (род. 1942), которые привлекали внимание публики к положению зрителя в заданных пространственно-временных обстоятельствах. Грэм часто использует зеркала и замкнутые видеосистемы, а также конструирует зрительную среду так, чтобы зрители максимально глубоко прониклись его идеями о созерцании и физическом пространстве. В работе «Перформанс/Аудитория/Зеркало» (1975) Грэм занимает место в центре площадки, спиной к зеркалу, лицом к аудитории. Сперва он обсуждает

движения публики и их предполагаемый смысл, а затем оборачивается к зеркалу и обсуждает свои и зрительские действия, «пропущенные» через зеркало. Взаимосвязь объективного и субъективного, зрителя и зрелища, аудитории и исполнителя представлена во всей своей напряженности и изменчивости. По мере совершенствования в видеотехнологиях Грэм стал использовать их в своем «зеркальном» творчестве. В «Перформансе в декорациях из двусторонних зеркал и запаздывающего видео» (1983), созданном для ретроспективы работ автора в Кунстхалле в Берне, музыканты и зрители сидят лицом друг к другу, разделенные большим двусторонним зеркалом. На это зеркало проецируется прямая трансляция перформанса с задержкой на шесть секунд: в калейдоскопически меняющейся картинке, искажающей восприятие, зрители могли разглядеть музыкантов только сквозь отражение и запаздывающую видеопроекцию зрительской и исполнительской аудиторий. Такая дезориентация ослабляла их позицию наблюдателей. Художнику принадлежит еще ряд работ с особой зрительной средой: «Три соощающихся куба/Проект помещения для демонстрации видео» (1986) — пространство с прозрачным и зеркальным стеклом, представленное на выставке в Музее Гуггенхайма в 1997 году, «Комнаты с видом: интерьеры для видео» и обновленная версия «Новые помещения для демонстрации видео» (1995). Сконструированная Грэмом среда предполагает наблюдение за смотрящим, зритель одновременно становится и исполнителем, и аудиторией.

[55]





[56]

ПОЛИТИКА, ПОСТМОДЕРНИЗМ И НОВЫЙ СПЕКТАКЛЬ

Практики Грэма, построенные на взаимодействии с аудиторией, отражают идеи «Ситуационистского интернационала» — скандального коллектива европейских художников и интеллектуалов, во главе которого стоял Ги Дебор (1931–1994), оказавший огромное влияние на художников Западной Европы и Америки. Центральной для ситуационизма (комбинации марксизма, психоанализа и экзистенциализма) была идея о том, что теория может и должна быть локусом эстетического действия для художников и прочих заинтересованных лиц. Руководствуясь идеями, высказанными Дебором, в частности в его эссе 1967 года «Общество спектакля», ситуационисты призывали, главным образом на бумаге, к публичному контролю над городскими пространствами. Одна из их публикаций, «О нищете студенческой жизни» (1966–1967), предвосхитила студенческие волнения 1968 года. Такие художники, как Дэн Грэм и Даг Холл, по-своему интерпретировали ситуационистские манифесты в своем творчестве. Имя Холла тесно ассоциируется с политическим театром: он был одним из основателей мультимедиаперформанс-коллектива T. R. Uthco из Сан-Франциско. Деятельность группы началась в 1970 году, но слава к ним пришла в 1975-м, когда вместе с товарищами по критике медиа, группой Ant Farm, они создали «Вечный кадр» — кинореконструкцию убийства Кеннеди, знакового события 1963 года. Работа совмещала сценическое действие в реальном времени, архивную хронику настоящего убийства и съемку зрительской реакции на такую реконструкцию, и язвительно высмеивала характерное для американской культуры преклонение перед мифом, героями и телевизионной картинкой.

Другая работа Холла, «Речь» (1982), была сатирой на американскую политику: в этом видеоперформансе художник произносил бессодержательную, банальную, демагогическую речь, стоя на платформе в окружении «представителей медиа» и «сторонников». В «Новых роликах из Амарилло» (1980) и «Это правда» (1982) Холл продолжает исследовать возможности языка в рамках «публичного спектакля», подвергая сомнению само понятие «правды» в контексте медиа. Не страшась обвинений в интеллектуальной бессодержательности, художник Майк Смит (1942) в своих работах о жизни персонажа по имени Майк, высмеивает банальность американского коммерческого

[56]

Дэн Грэм

Три сообщающихся куба/
Проект помещения для де-
монстрации видео. 1986



[571]

[571]

T. R. Uthco и Ant Farm
(Даг Холл, Чип Лорд,
Даг Мишелс,
Джуди Проктер)
 Вечный кадр. 1975

Любительская съемка Абрахама Запрудера на 8-миллиметровую пленку, на которую попало убийство президента Кеннеди, была проанализирована кадр за кадром — так тщательно не разбирали ни одно видео в истории.

телевидения. У этого Майка нет собственных идей, и он оказывается идеальным пустым сосудом для продукта, который производит телевидение. Комедийные перформансы Смита «В комнате записи» (1979), «Тайный ужас» (1980) и «Майк строит убежище» (1985) проникнуты едкой концептуальной иронией. Проявления «концептуальной иронии» можно обнаружить в работах начиная с 1960-х годов, но все же наиболее полно она проявилась в постмодернистский период, в 1980-х. Хотя ученые до сих пор спорят по поводу термина «постмодернизм», наблюдение за развитием художественных практик позволяет нам прояснить его значение. В сфере мультимедийного театра отражением постмодернистских тенденций являются крайне динамичные перформансы коллектива «Вустерская группа». Среди них интерпретации драматической классики, опосредованные медиа: постановки «Император Джонс» (1994) и «Волосатая обезьяна» по пьесам Юджина О'Нила, а также «Дом/Свет» по пьесе «Доктор Фауст зажигает огни» Гертруды Стайн. Хотя в постановках сохраняются оригинальные тексты пьес, их практически невозможно вычленивать из общего рева и грохота, искаженных голосов и маневров исполнителей, которые борются за внимание с видео-версиями самих себя, появляющимися на усеянной мониторами сцене. Использование уникальных качеств текстов О'Нила и Стайн наглядно иллюстрирует то, что социальный теоретик и критик Фредрик Джеймисон называл присущим постмодернистскому художнику «паразитированием на чужом своеобразии и оригинальности с целью создать имитацию, кото-

рая пародирует оригинал». Но вместо того, чтобы умножить банальность медиакультуры, художники «Вустерской группы» во главе с Лиз Лекомпт, режиссером, поставившей большую часть представлений коллектива, за счет мастерского использования технологий поднимают ее до уровня самостоятельного искусства, которое уже не идет ни в какое сравнение с тем ординарным образом медиа, который создал и высмеял Майк Смит. Уже то, что «Вустерская группа» ставит О'Нила и Стайн, свидетельствует о высокоинтеллектуальности их работ. Один из архитекторов постмодернистского театра, Ричард Форман,



[58]

[59]

[58] [59]

Майк Смит

В комнате записи. 1979
(перемонтировано в 1981)

[60]

Майк Смит**Майк строит убежище. 1985**

Персонаж Майна Смита «Майк» — это живая губна, впитывающая все, что позволяет массмедиа. Он послушно ведется на рекламу, а предметы потребления являются ему в кошмарах.



[60]



[61]

[62]

основатель Театра онтологии и истерии, специально для них написал пьесы «Мисс Всеобщее Благоденствие» и «Симфония крыс».

Другую определяющую черту постмодернистского искусства — то, что Жан Бодрийяр назвал «смертью субъекта» — олицетворяет медиатеатр Джона Джесарана. Как правило, его работы включают в себя использование множющихся видеоизображений актеров и изобилуют отсылками к самым разным культурным феноменам, будь то старое кино, рок-музыка или популярная психология. Они рассказывают о жизни персонажей, которые запутались в словах и погрузились в апатию. В некотором смысле, субъекты прописанного им действия мертвы, погребены под спудом скачущей мысли и невнятного лепета, который в пьесе Беккета олицетворяет отделенный от тела рот, разглагольствующий о вечных вопросах. Тем не менее, в отличие от беккетовских пьес, чей пафос характерен, скорее, для романтизма, нежели для постмодернизма, постановки Джесарана вызывают чувство паранойи и безнадежности. В «Глубоком сне» («Deep Sleep», 1985) живого актера постепенно «заедает» собственное киноизображение, а в «Мягком возврате» (1994) зрители видят только видеозапись актера, запертого в оснащенной видеокамерами комнате.

«Вустерская группа» и Джон Джесаран имели множество последователей среди молодых художников в США и за их пределами. Среди них наиболее примечателен коллектив под названием «Ассоциация строителей» (Builders Association). Слова, которыми они описывают себя, могли бы послужить точным определением постмодернистского медиатеатра: «Мы воскрешаем классические драматические

[61] [62]

Майк Смит

Тайный ужас. 1980



[63]

[64]

[63]

Вустерская группа
Дом/Свет. Перформанс
в Performing Garage, Нью-
Йорк. Октябрь 1998

[64]

Вустерская группа
Сконцентрируйтесь! 1991
«Вустерская группа» превра-
щает классику драматургии
в медиаванханалии с видеоомо-
ниторами и дробными текста-
ми. Среди актеров — Уиллем
Дефо и Кейт Валк. Фотография
Паулы Курт.





[65]

тексты, прививая им новые медиа и вписывая в хаотичный контекст современной глобальной культуры». В мастерски снятых интерактивных видеосюжетах из постановки 1997 года «Рваный монтаж (Фауст)», тексты которой были написаны Джесараном, а оформление вдохновлено «Вустерской группой», персонажи «Фауста» Гёте разыгрывали сцены из немого кино «Фауст» 1926 года режиссера Ф. В. Мурнау и взаимодействовали с прямой трансляцией, которая велась с установленной на сцене камеры.

Франко-канадский режиссер Робер Лепаж, как и Роберт Уилсон, работает в формате

крупного мультимедийного проекта. Его компания *Ex Machina* создала ряд театральных постановок, основанных на медиа, среди них — «Полиграф» (1990), «Иглы и опиум» (1992) и «Семь течений реки Ота» (1996, семичасовой), с видео, музыкой и хореографией в стиле японских танцев *будо* и *кабуки*. Идея постановки, проникнутой скорбным осмыслением XX века, пришла Лепажу в голову после посещения Хиросимы; в этом запутанном повествовании стираются границы времени и сплетаются судьбы людей, переживших Холокост, бомбежку Хиросимы и эпидемию ВИЧ. «Театр косвенно связан с технологией, — говорит Лепаж. — В технологии есть своя поэзия, но мы стараемся, чтобы она не затмевала собой сценическое действие».

Группа *La Fura dels Baus*, создающая постановки мирового класса, была основана в Барселоне в 1979 году. В фантазмагорическом «Ф@усте: версия 3.0» (1998) ее участники недвусмысленно обличают медиа. Описанная Гёте сделка между человеком и дьяволом рассказана при помощи натуралистичных и эффектных образов: окровавленных тел и адского пламени на больших экранах, актеров, свешивающихся с потолка или плывущих по воздуху в наполненных водой, автоматизированных «колыбелях».

Парижская компания Питера Брука (род. 1925), британского режиссера импровизационного театра, чье влияние признавал Лепаж, ставит представления, зачастую основанные на литературных и классических произведениях (в 1980-е, например, они поставили девятичасовую эпопею по «Махабхарате», работа над которой заняла несколько лет). Хотя Брук начинал карьеру

[65]

Джон Джесаран

Все происходящее должно
сойтись. 1990

Фотография Полы Курт



[66]

[67]

[68]



как кинорежиссер, его имя не ассоциируется с медиа. Тем не менее, он блестяще использовал крупноформатную прямую видеотрансляцию в постановке 1992 года о человеке с повреждениями мозга «Человек, который...» по книге Оливера Сакса «Человек, который принял жену за шляпу».

В числе театральных компаний, которые использовали медиа, стоит назвать «Театр-сквот», основанный в Чехословакии, японский коллектив Dumb Type, американский «Невозможный театр» (американский коллектив, работавший в 1980-е, мастерски применял медиа в таких работах, как «Социальная амнезия», 1986). Использование медиа также связано и с определенными площадками, предназначенными для альтернативного театра: например, работа для La MaMa ETC в Нью-Йорке, художник Пин Чон, получивший образование в областях кино и танца, и ваш покорный слуга, обучавшийся театральному мастерству и фотографии, создавали абстрактные работы, в которых музыка, танец и текст соединились



в имажинистское визуальное целое, и в качестве одного из поэтических компонентов использовали медиа.

Продвинутые и сложные медиатехнологии используются в экспериментальном театре уже с 1980-х годов, однако есть молодые художники, которые охотно возвращаются к проверенным временем решениям — такая форма аскетизма сближает их, скорее, с «Флюксусом», нежели с театром. Так, для нового энергичного поколения американских художников видеокамера Hi8 стала своеобразным артефактом — Кристин Лукас (род. 1969), например, использовала ее для создания изящных в своей простоте медиаколлажей (или «видеоимпровизаций», как она их называет). Художница появлялась на публике, одетая, как правило, в оранжевый рабочий комбинезон и в шлем (например, в работе «Гость», 1997), к которому была прикреплена камера или маленький проектор. Лукас выступала, проецируя видеозапись встреч с разными

[66]

Робер Лепаж
Полиграф. 1990

[67]

Робер Лепаж
Семь течений реки Ота. 1996
В технологичных постановках режиссера театра и оперы Робера Лепаж видео и кино являются самостоятельными персонажами, которые действуют наравне с актерами.

[68]

La Fura dels Baus
Ф@уст: версия 3.0. 1998



[69]

[70]

[69]

Робер Лепаж

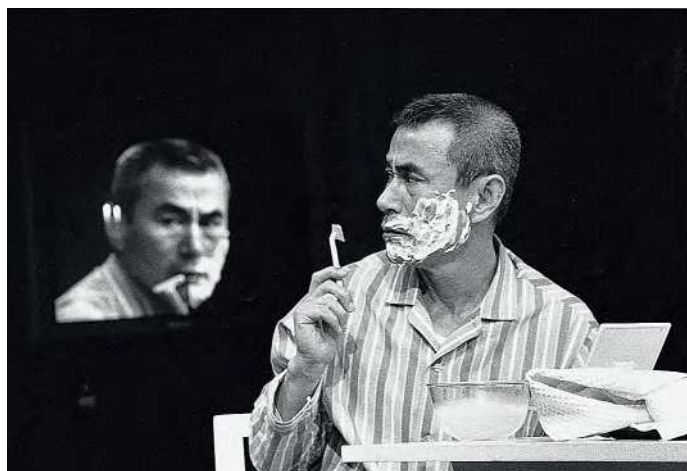
Иглы и опиум. 8–12. Декабрь
1992

[70]

Питер Брук

Человек, который... 1992

В постановке Брука по мотивам книги «Человек, который принял жену за шляпу» Оливера Сакса видекартинка служит зеркалом, в котором отражается главный персонаж, забывающий все, что с ним только что случилось.





[71]

[72]

людьми, включая полицейских, на стены временной галереи или площадки для перформанса.

Мультимедийные средства, к которым в 1960-е годы внезапно обратились постановщики экспериментального танца и театральные коллективы, к концу 1990-х стали общеупотребимыми в массовом театре и шоу на стадионах, особенно в выступлениях рок-групп. В рок-опере «Томми», которая была написана группой The Who в 1970-е годы и поставлена как мюзикл на Бродвее в 1995 году, театральные просцениум окружали видеопроекции. Редкое современное рок-шоу обходится без видеопроекции исполнителей, которая позволяет увидеть их более широкому кругу зрителей, а также повышает динамизм и значимость происходящего на сцене.

За кулисами многих современных масштабных постановок, сделанных с использованием медиатехнологий, располагаются компьютерные пункты управления звуком, видео, кино и другими медиаэлементами. Британская театральная компания Complicite, основанная в 1983 году Саймоном Макбёрни (род. 1957) и его коллегами, продемонстрировала высочайший уровень медиатехнологий в постановке 2003 года «Слон исчезает». Макбёрни и члены его группы рассказали об эмоциональном кризисе современного городского жителя. В основу сюжета были положены короткие рассказы японского писателя Харуки Мураками: три персонажа оказывались в центре разворачивающихся сюрреалистических событий, а их повседневная рутина превращалась в полную свою противоположность. Чтобы рассказать сказочную историю Мураками, режиссер использовал объекты, проекционные экраны, видео и самые разнообразные технологии.

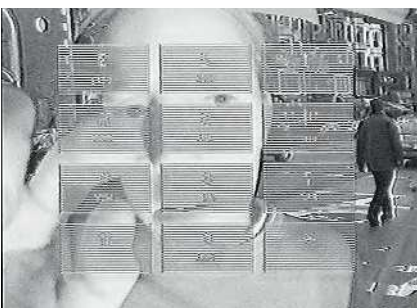
[71]

Пин Чон
Deshima. 1993

[72]

Кристин Лукас
Гость. 1997

Видеокамера служит продолжением тела во многих работах Кристин Лукас: во время своих живых постановок художница закрепляет маленькую камеру или проектор на голове.





[73]



[74]

[73]

**Бродвейская постановка
мюзикла «Томми». 1995**

Видеотехнологии стали постоянным компонентом рок-концертов и часто используются в коммерческих театральных постановках, таких как «Томми» группы The Who.

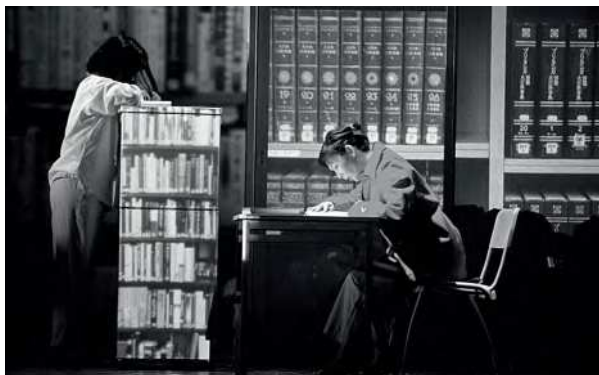


[74]

Пшики

По произведениям Сэмюэла Беккета, в редакции и постановке Майкла Раша. 1994

Динамическая и статическая картина добавляет речам героев Беккета измерение времени и памяти.



[75]

Макбёрни писал об этом сложном проекте: «Его [Мураками] повести исключительны, они не укладываются в рамки обычной, приземленной городской жизни. Его персонажи гладят одежду, готовят ужин, идут на работу, смотрят телевизор, слушают Гайдна и Моцарта, ложатся спать и на следующий день повторяют все с начала. И все же с ними случаются удивительные вещи. Они отказываются от сна, чудища выползают на них из-под земли или из телевизора, и их жизнь меняется. Переплетающиеся истории позволяют проникнуть в самую суть жизни в нашем ультрапотребительском, раздробленном мире». Постановки компании Complicite Макбёрни описывает как встречу с хитросплетениями историй, воспоминаний, движений, технологий и объектов из повседневной жизни.

В работах американских художников Пола Кайзера (род. 1956) и Шелли Эшкара (род. 1970) «Двуногое» (1999) и «Motion-e» (2002–2005) искусство танца вторгается на территорию новых медиа. В «Двуногом», фантастической хореографической постановке Мерса Каннингема, Кайзер и Эшкар создали компьютерно-анимированные формы, которые взаимодействовали с танцорами на сцене. «Motion-e» сходен с «Двуногим»: это серия виртуальных танцев, которые Кайзер называет «интерактивными перформансами в реальном времени с использованием технологии захвата движения», созданных в сотрудничестве с американскими хореографами Биллом Ти Джонсом (род. 1952), Биби Миллер (род. 1950) и Тришей Браун. Браун, которая уже более сорока лет идет в авангарде экспериментального танца, создала один из первых танцевальных медиаперформансов в 1966 году. В «Домашней заготовке», созданной в сотрудничестве с художником и режиссером Робертом Уитменом, на спине у Браун закреплен проектор, проецирующий запись исполняемого ею танца на экран в задней части сцены. В этот саморефлективный акт было заложено множество смыслов. Это было и зрелище, и испытание одновременно. Сможет ли живой исполнитель соревноваться за внимание

[75]

Complicite

Слон исчезает. Перформанс на Фестивале Линкольн-центра, Нью-Йорк. 2004

зрителя с загадочным и прекрасным киноизображением? Какой из вариантов исполнения более «реален»: снятый на камеру или совершающийся на сцене? Танцовщица на видео была, в некотором смысле, призрак и спутником, отражением и видением.

Одно из громких имен современного танца — Кэти Вайс, известность которой принесли работы на стыке медиа и хореографии. На протяжении нескольких лет она занималась постановкой танцев с интерактивными видеопроекциями (среди которых «Лицом к лицу», 1996, и «Плохое исполнение жутко достает», 2001).

Не все артисты настолько мастерски владеют технологиями. Некоторые сознательно выбирают нарочитую небрежность. Немец, живущий в США, Оливер Херринг (род. 1964) продолжает в своем творчестве идеи Джона Кейджа. Он превратил в художественный жанр случайные встречи, придав им концептуальное и высокоэстетичное оформление: художник считает, что в повседневных жестах и банальных предметах скрыт определенный художественный потенциал.

«Плевки назад» (2003) — это перформанс, записанный на видео и экспонирующийся как мультипроекция: с его помощью художник исследует, как всякий раз заново строится система отношений между незнакомыми людьми, которые собрались, чтобы исполнить перформанс, разворачивающийся самопроизвольно, без заданного плана. На видео участники плюются друг в друга водой, съемка проигрывается в обратном направлении.

Видеопроекты Херринга связывают его перформансы со скульптурой и живописью, которыми он занимался в других обстоятельствах. Херринг использует художественные материалы, будь то бумага, пленка Mylar, видеолента или тело, чтобы исследовать идеи, эмоции и новые способы коммуникации. Его видеоработы живописны. Как в раннем «Видеоэтюде № 1» (1998), так и в более поздних «Сумме и ее слагаемых» (2000), «Коротких танцах неудачи» (2001) или «Бессонных ночах» (2001) тела исполнителей разрисованы в стиле Мондриана или покрыты флуоресцентной краской. Херринг изнуряет своих героев многочасовыми съемками, ловя мелкие жесты и физические взаимодействия. Он не обрабатывает отснятый материал на компьютере, а в духе пионеров кино Бастера Китона и Чарли Чаплина создает замысловатую хореографию при помощи покадровой съемки.

Южно-африканский художник Робин Роуд (род. 1976), живущий в Берлине, также использует метод покадровой съемки, чтобы

задокументировать уличные перформансы, включающие в себя рисование и движение. К примеру, в «Белых стенах» (2002) художник рисует машину (в манере раннего Баския или Кита Харинга) на широкой уличной стене. В анимированной части видео Роуд поднимает машину на домкрате, чтобы сменить покрышку. С точки зрения зрителя, это предельно точная передача опыта живого перформанса, на какую только способна пленка. То же может быть сказано о видеоработе «Птица» (1999) индийской художницы Сони Хурана (род. 1968), в которой художница, обнаженная и не до конца осознающая свою карикатурность, сумасбродно танцует, изображая попытку взлететь.

Повсеместность перформанса в современном медиа-арте бесспорна. Связь между видео и телесностью начиная с 1970-х годов была и по сей день остается ключевой темой в творчестве многих художников, среди которых можно выделить Вито Аккончи, Брюса Наумана, Джоан Джонас, Роберта Раушенберга, Кароли Шнееман, Нам Джун Пайка, Вали Экспорт, Марину Абрамович и Улая, Роберта Уилсона, Марту Рослер, Юргена Клауке, Стива Маккуина, Люси Ганнинг, Тони Оуслера, Пола Маккарти, Гэри Хилла, Клауса Ринке, Нейланда Блейка и Пипилотти Рист.

Развитие медиаискусства всегда шло об руку с растущей доступностью и легкостью в использовании технологий. Пока одни художники записывали перформансы в мастерских или, наоборот, включали видео- и киноматериал в свои перформансы и театральные выступления, их коллеги создавали одноканальные видео, вступая в диалог с другой медиатехнологией, которая редко покушалась на то, чтобы называться искусством, — с телевидением.

[76]

**Оливер Херринг
Глория. 2004**

Скульптура, одновременно гиперреалистичная и фантастическая, состоит из тысяч фотофрагментов, прикрепленных к полистироловому каркасу. Напоминающая шелкографии на основе полароидных снимков Энди Уорхола и фотоассамбляжи Дэвида Хонни, скульптуры Херринга одновременно пестуют фотографическое изображение и деконструируют его.

[77]

**Шелли Эшкар
и Пол Кайзер
Прибытие. 2004**

В этой инсталляции зритель сверху наблюдает за движущимися кибернетическими человечками, помещенными в странное, смутно угадываемое пространство. Некоторые человечки движутся прямо, некоторые — обратным ходом. На закольцованном видео ход времени и траектории людей выглядят пугающе автоматизированными.







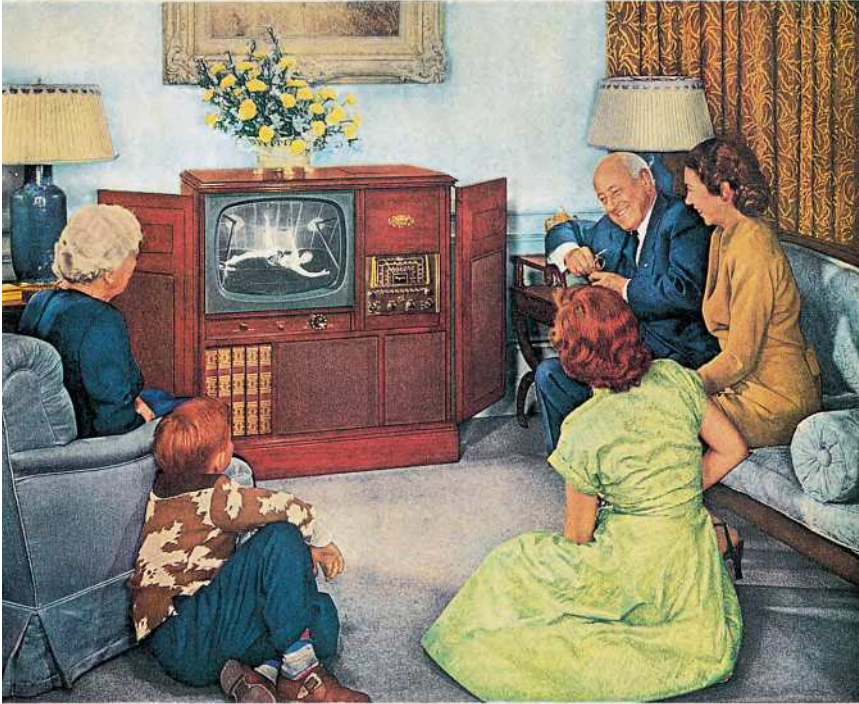
ГЛАВА 2 ВИДЕО-АРТ

НОВЫЕ СРЕДСТВА В середине 1960-х некоторые критики все еще сомневались в эстетической состоятельности «Фонтана» Марселя Дюшана — перевернутого писсуара, который в 1917 году был подан на художественную выставку (впрочем, есть такие и сейчас). Тем не менее, границы искусства были уже настолько размыты, что перестали что-либо очерчивать. Как оказалось, реди-мейды вроде «Фонтана» были только началом. Хеппенинги Аллана Капроу, Класа Олденбурга и Джима Дайна, работы Роберта Раушенберга в смешанной технике (с кроватью, чучелом петуха или проволокой), телесные инсталляции Кароли Шнееман и неоновые панно Дэна Флейвина, — вот лишь некоторые примеры того разнообразия, которое царило на художественной сцене Нью-Йорка. Мнение авторитетного критика Клемента Гринберга, согласно которому смысл искусства (он говорил о живописи и скульптуре) следует искать в самом произведении, сменила идея о первостепенной значимости замысла и контекста.

Наиболее популярными жанрами в этот период были минимализм и его производная — концептуализм. «Освободившись от бремени материальности, — писала арт-критик Люси Липпард, — художники дали воображению разгуляться». Изобразительное искусство отвергало иллюзионизм в пользу прямолинейной упрощенности, которая была свойственна в большей мере индустриальному дизайну, нежели художественному творчеству. Так проявлялось растущее тяготение художников к стиранию границ между искусством и повседневной жизнью, или, как сегодня принято говорить, между высоким и низким искусством. Вне среды искусства самым популярным средством массовой культуры было телевидение.

Зачастую за отправную точку в истории искусства этого периода принимают «Флаг» Джаспера Джонса (1954–1955), «Картины с полосами» Фрэнка Стеллы (1959) и «Коробки Brillo» Энди Уорхола (1964), а о видео-арте не упоминают вовсе. Отчасти это объясняется тем, что возникший в середине 1960-х годов видео-арт следует рассматривать как часть победного мирового шествия новых медиа, и прежде всего телевидения, притом что многие критики полагали, что к искусству это не имеет никакого отношения. Однако, как замечает Кристин Хилл, куратор Музея современного искусства в Сан-Франциско, «первое поколение видеохудожников полагало, что критиковать телевизионное общество следует его же средствами».

THE SATURDAY EVENING POST



Pool House photo

Here's Mr. Showmanship himself—Cecil B. DeMille—enjoying Magnavox Big-Picture TV at home with his family in Hollywood.

Magnavox graces America's finest homes

ONE of the things which makes many American homes so envied is television, and magnificent Magnavox Big-Picture TV ranks highest where gracious living is a daily habit. For Magnavox instruments are showpieces inside and out, com-

bining advanced engineering with stunning cabinetry of heirloom quality. Each superb furniture piece is the ideal sounding chamber for glorious Magnavox tone. Sharp, clear Magnavox pictures are specially filtered for pleasing contrast. No matter

how proud your home, or how modest your budget, you'll find a Magnavox meant just for you. See this great value at one of the fine stores listed under Magnavox in your classified telephone directory. The Magnavox Company, Fort Wayne 4, Indiana.

THE MAGNAVOX EMBASSY (also shown above) AM-FM radio-phonograph in rich mahogany finish. Add 20-inch TV now or later.



Better sight...better sound...better buy

the magnificent
Magnavox
television radio-phonograph

Ultra High Frequency Units Readily Attachable

[78]

[78]

Реклама на Magnavox
Televisions в 1960-е годы
К 1960 году у 90% американ-
ских семей был телевизор.

Съемки со всего света — не только черно-белая, но и цветная кинохроника, которую прежде демонстрировали в кинотеатрах — теперь нашли дорогу в дом обывателя. Динамическое изображение стремительно входило в повседневный обиход: к 1953 году телевизор был у двух третей американских семей; к 1960 году — почти у 90 %, что не могло не отразиться на киноиндустрии самым существенным образом. Тем не менее, «художественность», если не принимать во внимание такие серьезные телевизионные драмы, как «Театр 90» (Playhouse 90), оставалась уделом кинематографа. В XX веке сложилась негласная иерархия медиатехнологий: на вершине по-прежнему находился кинематограф, телевидение располагалось ступенью ниже, за ним следовало видео, затем к ним добавилась компьютерная картинка. Вероятно, их общим прародителем был театр, по которому сильнее всего ударил отток аудитории и переход художников в другие медиа.

К 1960-м годам завершился процесс коммерциализации телевидения, и многие ревностные зрители и художники стали видеть в нем врага. Средний американец проводил перед телевизором семь часов в сутки: под влиянием гигантов рекламной отрасли формировалось новое общество потребления — главная опора телевидения. Рост политической напряженности и диссидентского движения, студенческие бунты в Париже, Нью-Йорке и других концах света, сексуальная революция составляли культурный контекст, в котором зародился видео-арт.

В области осмысления глубоких последствий распространения медиа непревзойденный авторитет — канадец Маршалл Маклюэн (1911–1980). Его тексты, прежде всего «Медиа — это сообщение: перечень последствий» (1967), разъяснили поколению, сколь велико влияние медиа на повседневную жизнь. «Любое из наших новых медиа — в каком-то смысле новый язык, новая система кодификации коллективного знания, полученного посредством современной работы и всеобщего массового образования», — писал он в 1960 году. В 1969 году он развил эту мысль: «Новые медиа не предназначены для того, чтобы связать нас со старым „настоящим“; они и есть настоящее, и они запросто преображают то, что осталось от старого мира». Художники и активисты 1960-х годов вдохновлялись его критическим анализом рекламной индустрии и коммерческого телевидения.

Мнения об истоках видео-арта расходятся (альтернативную точку зрения высказывали, в частности, американские критики,

стоящие на феминистских позициях — Марта Гевер и Марта Рослер), однако изначально различают два типа видео-практик: документальные ролики с альтернативными новостными репортажами на общественные темы и то, что можно назвать художественными видео.

К первой категории относится политическая деятельность так называемых партизанских режиссеров: рожденный в Канаде Лес Левин (род. 1935) и американский художник Фрэнк Джиллет (род. 1941), например, проникали на политические съезды и другие заметные события без аккредитации, обязательной для новостных медиа. Левин одним из первых начал использовать кассету с магнитной лентой шириной в полдюйма, которая была запущена в производство в 1965 году. В его работе «Босьяк» показана жизнь обитателей городского дна, нищих с Нижнего Ист-Сайда. В 1968 году на улицу вышел Джиллет — он снял пятичасовое документальное видео о хиппи, которые кучковались на Сент-Маркс-плейс, самой крупной улице нью-йоркского Нижнего Ист-Сайда. Оба режиссера снимали в грубой, прямолинейной импровизационной манере, не проецируя на персонажей свои представления и замыслы. Подача была лобовая, о художественном эффекте не было и речи.

Видеоколлективы в США стремительно множились, беря пример с Videofreex, Rainedance Corporation, Paper Tiger Television в Нью-Йорке и Ant Farm в Сан-Франциско. Первые видеолюбители, черпая вдохновение во французском и американском *cinéma vérité* прошлого десятилетия, заложили основы стиля, который вскоре взяли на вооружение авторы горячих телевизионных репортажей.

Так, например, коллектив Top Value Television (или TVTV) обеспечивал независимое освещение съездов американских демократов и республиканцев в 1972 году. В увлекательном, провокационном видео, повествующем о слабостях американской политической и теленовостной системы, «корреспонденты» TVTV, вооруженные переносным двухблочным видеокомплектom Portapak из черно-белой камеры и бобинного магнитофона, просачивались в залы заседаний и брали интервью у всех присутствующих, от политиков до репортеров коммерческого телевидения. Альтернативное телевидение (которое на самом деле получало финансовую поддержку от государства) и массовое телевидение связаны давними отношениями. Специалист по истории американского видео Дейдре Бойл отмечает, что к концу 1970-х вещательное телевидение весомо пополнило свой арсенал съемочных приемов



[79] и методов ведения интервью за счет партизанского видео, верно оценив его зрелищный потенциал. Перевербовывались и его сторонники; так, активист и продюсер Йон Альперт стал продюсером новостного отдела NBC Television.

В работах, где видео рассматривается прежде всего как искусство, за дату рождения видео-арта принимают тот день 1965 года, когда уроженец Кореи, член движения «Флюксус», художник и музыкант Нам Джун Пайк купил в Нью-Йорке первую модель Sony Portapak и снял кортеж папы римского на Пятой авеню. По всей видимости, Пайк тем же вечером показал получившуюся запись в популярном у художников Cafe a Go Go.

[79]
Энди Уорхол
 Дневники Фабрики: Пол Джонсон. 1965

[80]
Энди Уорхол
 Дневники Фабрики: китайский обед на диване. 1965
 В «Фабрике» Уорхола зародилось множество художественных течений. В середине 1960-х годов Уорхол купил свою первую портативную видеокамеру и снимал на нее все, что происходит в его лофте, в том числе самые обыденные вещи: то, как люди едят, спят или говорят на камеру.

Однако в историю видео-арта все еще вносятся правки, и, как теперь известно, первым американским художником, который продемонстрировал то, что именуется видео-артом, был Энди Уорхол. Он был одним из первых пользователей переносных видеокамер. В 1965 году журнал Tape Recording попросил его опробовать переносную камеру Norelco с системой наклонно-строчной видеозаписи, телекамеру с дистанционным управлением и зум-объективом и ручную видеокамеру Concord MTC 11 с зум-объективом Canon. Он сделал два тридцатиминутных видео, на которых запечатлел свою музу Иди Седжвик, и включил эту запись в свой первый фильм для проекции на два экрана «Внутреннее и внешнее пространство» (1965). 29 сентября 1965 года, всего за несколько недель до того, как Пайк показал свою съемку в Cafe a Go Go, Уорхол представил



[81]

свои видео на вечеринке, устроенной в просторном тоннеле метро под нью-йоркским отелем Waldorf Astoria (было важно, чтобы вечеринка, на которой показывались андеграундные видео, проводилась в буквальном смысле слова под землей).

Почему видеозапись Нам Джун Пайка с папой или съемка одной из уорхоловских «суперзвезд» — это видео-арт? Самый простой и примитивный ответ: искусством эти записи делает причастность к их созданию признанных художников (как Пайк и Уорхол), которые, будучи известны по работам в сфере визуального искусства, музыки или перформанса, решили перенести свои идеи на пленку. В отличие от журналиста, следующего в папском кортеже, Нам Джун Пайк создавал сырой продукт не ради денег, а для того, чтобы выразить себя. Он не освещал папский визит. А Уорхол использовал видео так же, как фотографию или шелкографию. Для Пайка это было первым знакомством с медиумом, которому он будет отдавать предпочтение на протяжении всей своей карьеры. Он стал апостолом видео-арта. Ему приписывают высказывание: «Катодно-лучевая трубка заменит холст так же, как техника коллажа заменила масляную живопись».

Ключ к пониманию этого явления — намерение художника, отличное от задач, стоящих перед телеработником

[81]

TVTV**Еще четыре года. 1972**

Низкокачественные съемки интервью на портативную камеру скоро стали частью новостных передач массового телевидения, поскольку производили впечатление непосредственной достоверности.



[82]

[82]

Нам Джун Пайк

Дзен для головы. 1962

[83]

Нам Джун Пайк

Исполнение «Композиции 1960 № 10» Ламонте Янга для выставки Боба Морриса «Дзен для головы» на Международном Флюксус-фестивале подлинно новой музыки в Висбадене. 1962

[84]

Нам Джун Пайк

Инсталляция в галерее «Парнас» в Вуппертале. 1963

Линия на мониторах телевизоров у Пайка отсылает к первому изображению, транслированному на телеприемник в конце 1930-х годов.

и коммерческим кино- или видеорежиссером: произведение искусства не предназначено для продажи или массовой аудитории. Предельно условная эстетика видео-арта требует, чтобы художник занял позицию, близкую работнику, имеющему дело с видеоэстетикой в общем смысле. Следует четко разделять видео как искусство и видео, которое, сколь бы художественным оно ни было, принадлежит сфере документалистики, журналистики или обладает еще каким-либо практическим смыслом. Искусство и искусность исполнения — разные, хотя и связанные понятия, которые помогут обозначить, что можно и чего нельзя отнести к сфере высокого творчества. Искусность исполнения может украсить коммерческое телевидение, рекламу и так далее, но само по себе мастерство не является определяющим признаком искусства. Искусство сосредоточено в намерении художника: создать или постигнуть что-либо, не связывая себя иными мотивами. Режиссеры-активисты, вне зависимости от уровня исполнения, не ставили



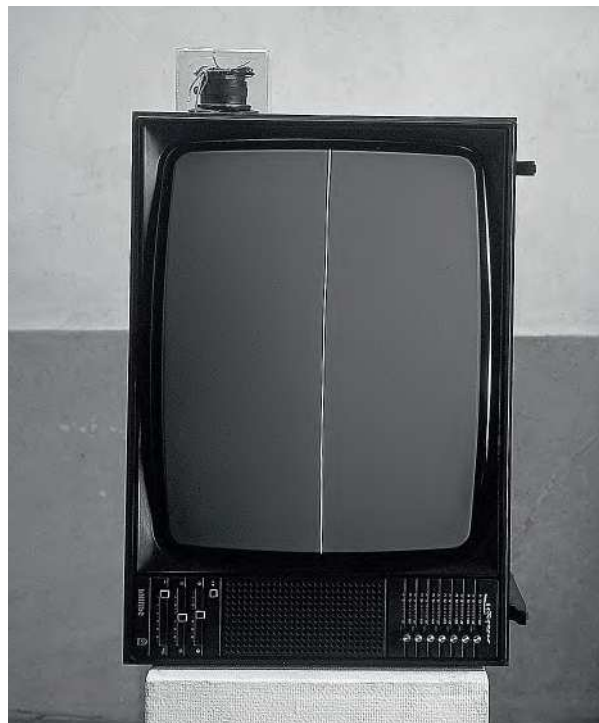
[83]

[84]

целью выразить свои переживания, пренебрегая соображениями практического толка (в данном случае их цель — это создание альтернативы традиционному телевизионному репортажу).

Конечно, это не значит, что начинать историю видео-арта можно только с работ тех художников, которые пришли из более традиционных видов искусства — живописи и музыки, к примеру, — и прививали ростки видео на изначально живописную почву художественной культуры. Однако если следовать совету куратора музея Гуггенхайм в Нью-Йорке Джона Ханарда, нужно иметь в виду, что полномочиями называть ту или иную работу произведением искусства обладают музейные кураторы, а авторы, признанные этой системой, зачастую приходили из других видов искусства — живописи или скульптуры.

Нам Джун Пайк, в 1950-х годах изучавший эстетику и музыку в Японии — яркий пример видеохудожника, которого не спутаешь с активистом или репортером. Рожденный в Корее, он учился в Германии, а в 1964 году переехал в Нью-Йорк — главным образом, по его словам, из-за Джона Кейджа, чьи эксперименты в области музыки

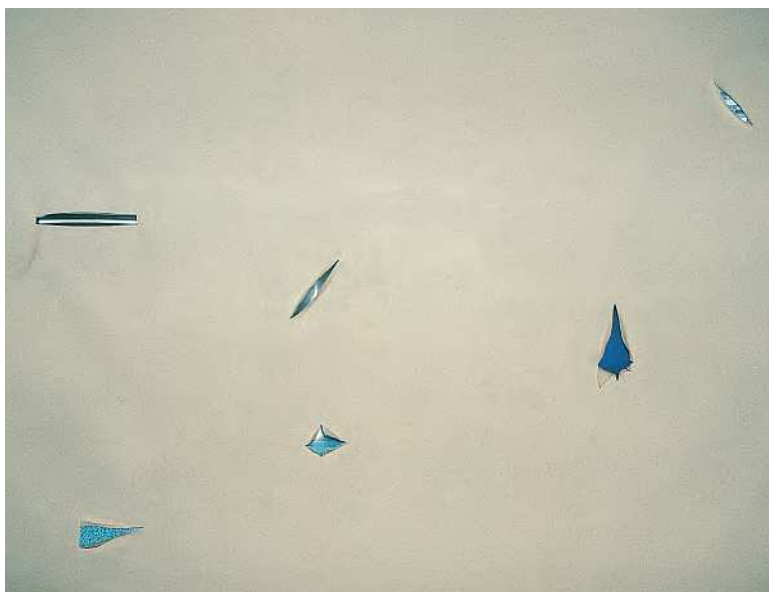


и перформанса сильно повлияли на молодых художников того времени. С Кейджем и другими членами художественной группы «Флюксус» он познакомился еще в Западной Германии и даже участвовал в Международном Флюксус-фестивале подлинно новой музыки, предположительно первом фестивале «Флюксуса» в Музее Висбадена. На фестивале Пайк «исполнил партитуру» композитора Ламонте Янга, которая целиком состояла из предписания: «Проведите прямую линию и следуйте за ней». Пайк целиком окунул голову, руки и галстук в таз с чернилами и томатным соком и проволоч их вдоль вытянутого бумажного листа. Он вернется к мотиву одинокой прямой линии в работе «Видео-Будда» (1968), где фигурка Будды стоит напротив телевизора, который транслирует черную горизонтальную линию.

Пайка, как и Дэна Грэма, Брюса Наумана, Джоан Джонас, Джоанна Балдессари и прочих пионеров видео-арта, привлекала не только относительная доступность, но и те возможности непосредственной передачи изображения, которые открывало видео. Художникам, исследовавшим тему времени (и зачастую памяти), были важны такие качества видео, как непосредственность и мгновенность. Кино предполагает художественную обработку материала, видео же позволяет

[85]





[86]

обозреть и запечатлеть само течение времени. По словам Грэма, «видео проецирует информацию о среде непосредственно на нее в реальном времени. Кино медитативно и созерцательно, оно создает дистанцию между реальностью и смотрящим, превращая его в отчужденного зрителя». Устройства для мультипроекции, которые использовал Пайк, позволили воссоздать ощущение хаотичного мельтешения образов, борющихся за наше внимание.

Видео также позволяло достигнуть той степени интимности, которая не характерна для кинематографа. В руках Вито Аккончи и Брюса Наумана, направивших объектив камеры на себя, будь то заранее спланированные ситуации Аккончи или деятельность художника в студии Наумана и Ховарда Фрида, видео стало продолжением художественного жеста. Прежде жест принято было связывать с живописью: повышенное внимание к физической основе живописного акта характеризует искусство абстрактного экспрессионизма. Видео же позволило записать художественный жест и запечатлеть тело художника в момент творчества.

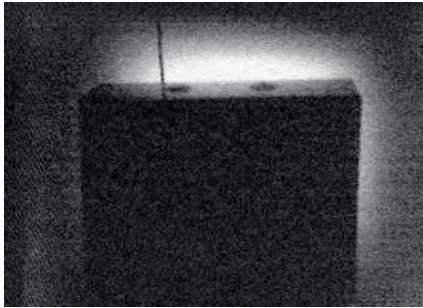
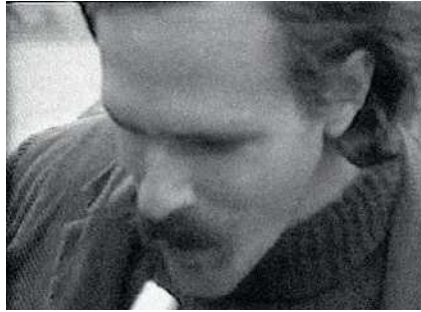
Тема телевидения появляется в творчестве Пайка еще до того, как он купил камеру Portapak. В 1963 году он заставил

[85]

Нам Джун Пайк
Дзен для телевизора.
1963–1975

[86]

Вольф Фостель
Деколлаж № 1. 1958



[87] [89]

[88] [90]

пол галереи «Парнас» в Вуппертале телевизорами, некоторые повернул на бок, стремясь разрушить устоявшиеся отношения между зрителем и телеприемником. И хотя автором картинки, которую транслировала эта ранняя медиаскульптура, был не Пайк, прием, состоящий в изменении конфигурации и перемещении телевизора с отведенного ему места в домашней гостиной, стал визитной карточкой художника.

В этом же году немецкий художник Вольф Фостель (1932–1998) совместил в одной работе телевизионные мониторы и журнальные обложки, назвав это «деколлажем», и объявил художественную апроприацию телевизора свершившейся. Еще раньше, в своем первом «ТВ-деколлаже» (1958) Фостель поместил шесть телемониторов в деревянный

ящик позади белого холста. «Телевизор провозглашен скульптурой XX века», — заявил он на выставке, с той же уверенностью, с какой Пайк говорил о смерти холста. Их энтузиазм вдохновил многих последователей нового электронного искусства. Фостель и Пайк вырвали телеэкран из привычного домашнего пространства и предложили рассматривать его в ином контексте. Теперь, когда телевизор избавился, так сказать, от коммерческой обусловленности, художники могли решать, чем заменить телепрограммы, имеющие в основном коммерческое содержание.

Критика телевидения была наиболее популярной темой видео-арта с момента его возникновения и до середины 1980-х годов. Подобно своим предшественникам, кинохудожникам

[87]

Даглас Дэвис

Видео против видео. 1972

[88]

Даглас Дэвис

Уличные сентенции. 1972

[89]

Даглас Дэвис

Выговаривание. 1972

[90]

Даглас ДэвисЭтюды на черно-белой
видео пленке 1. 1971

«Флюксуса», видеохудожники принялись высказываться, зачастую в свойственном постмодернизму ироническом ключе, на тему противостояния культур, развернувшегося по обе стороны телеэкрана, и главенствующей роли, которую этот экран занял в повседневной жизни эпохи. В работе «Телевидение поставляет людей» (1973) Ричарда Серры (род. 1939) по экрану бегут титры, в которых телевидение критикуется как корпоративное развлечение. Чтобы заострить свою критику, Серра использует в качестве саундтрека «музак», невыразительную, успокаивающую музыку, которая играет в лифтах и торговых центрах по всему миру. В серии видео, созданных в начале 1970-х годов, к которой относятся «Этюды на черно-белой видеопленке 1» (1971), «Выговаривание» (1972) и «Уличные сцены» (1972), американский художник и критик Дэвид Дэйвис преодолевает пространственно-временные условности телевидения, разрушив «четвертую стену» и обратившись непосредственно к зрителю. Подобно Аккончи, он демонстрирует, что, вопреки представлениям, эти медиа не предполагают близкого общения, а увеличивают разрыв. Така Иимура (род. 1937) в видео первой половины 1970-х годов, играя со зрительным восприятием, борется с иллюзорной природой языка и запечатленного образа. В «Двойном портрете» (1973) художник разоблачает мнимую реальность электронных изображений, используя приемы задержки аудио и обратного воспроизведения.

Седативная телереклама чередуется с тревожной военной хроникой в видео немца Клауса фон Бруха (род. 1952) «Лента Softi» (1980).

[91]

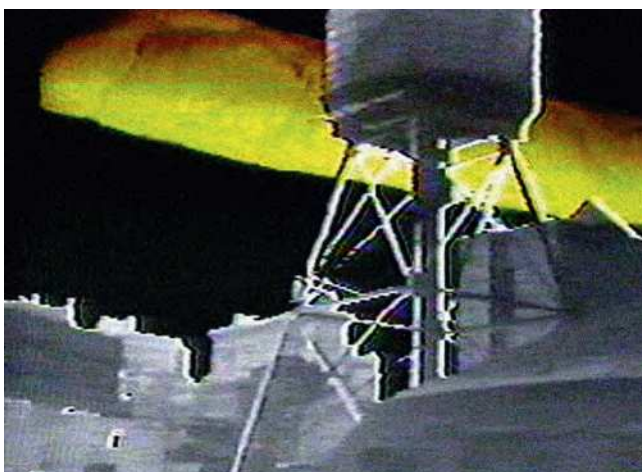
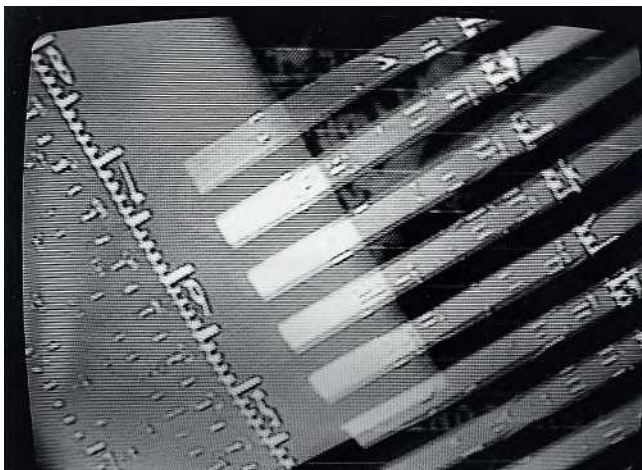
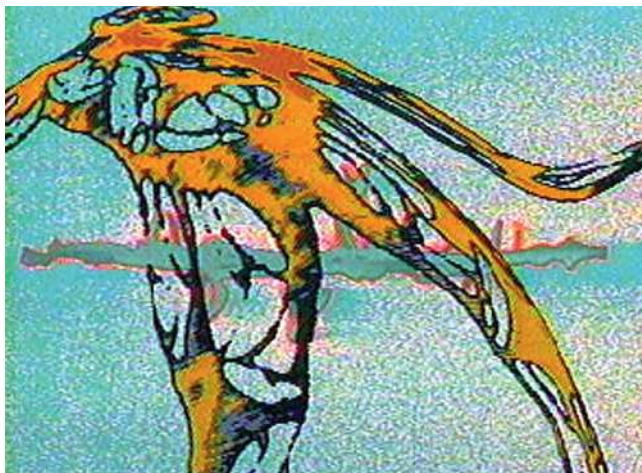
[91]

Мако Иденицу

ХИДЕО. Это я, мама. 1983

Задолго до появления знаменитого фильма «Шоу Трумана», герой которого не ведает, что его жизнь снимают и транслируют на весь мир, Мако Иденицу создала персонажа по имени Хидео, которого постоянно контролирует и критикует его мать, появляющаяся на видеоэкранах, куда бы он ни шел.





[92]

[93]

[94]

Военная хроника конкурирует с рекламой за внимание зрителя, и непрерывная монотонность рекламы салфеток для лица заставляет задуматься о том, что телевидение способно опозлить даже значимые события.

В кафкианских работах японки Мако Идемицу (род. 1940) сливаются критика культуры и критика медиа. Видео показывает измученных домочадцев, которые не могут укрыться от взгляда матери, следящей за ними с телеэкрана, куда бы они ни пошли. Мелодраматические сцены из мыльных опер, которые непрерывно транслируются на заднем плане в психологических нарративах Идемицу, таких как «ХИДЕО. Это я, мама» (1983) и трилогия «Бабушка» (1983–1984), отражают характер скованной условностями японской жизни.

Некоторые художники не ограничивались критикой телевидения и начинали совершенствовать технологию съемки, изобретая новаторские выразительные приемы, которые впоследствии перенимали и коллеги, и крупные СМИ, и рекламная индустрия. Эд Эмшвиллер (1925–1990), американский режиссер, преподаватель, представитель абстрактного экспрессионизма, изучая художественные возможности электроники, предложил ряд оригинальных идей использования видеосинтезаторов и компьютерных систем. В работе «Scape-mates» (1972) Эмшвиллер применяет компьютерную анимацию, создавая почти психоделический танец фигуративных и абстрактных элементов. Немного ранее он при содействии инженеров компании Dolphin, одного из первых в США производителей компьютерной графики, создал видеоработу на основе своих черно-белых рисунков: в «Термогенезисе» образы двигаются под музыку, созданную Moog Audio Synthesizer при участии самого Роберта Муга.

Интерес к видео появился у Дэна Сандина в конце 1960-х, когда он был участником студенческих протестов, а в 1973 году он разработал Image Processor, или IP, аналоговый компьютер для обработки видео. При помощи IP Сандин создает «Спираль PTL» — пунктирную спираль,двигающуюся под аккомпанемент электронного жужжания и льющейся воды. Американский художник Кит Сонье (род. 1941) использует один из первых компьютерных сканеров, Scanimate, чтобы создать чувственные, нарочито абстрактные коллажи из множества изображений. В работах «Окрашенный фут: черный свет» (1970) и «Цветная салфетка» (1973) он экспериментирует со светом и цветом,

[92]

Эд Эмшвиллер
Термогенезис. 1972

[93]

Кит Сонье
Анимация II. 1974

[94]

Штейна и Вуди Васюлка
Золотое путешествие. 1973



[195]

[196]

а в «Анимации II» (1974) использует абстрактные формы и цвета в качестве метафоры краски и живописного изображения.

Среди пионеров видео-арта, внесших весомый вклад в развитие его технологий, следует упомянуть супругов Штейну и Вуди Васюлка. Штейна родилась в Исландии в 1940 году, Вуди — в Чехословакии в 1937-м, в 1965 году оба эмигрировали в США. Перехватив инициативу у коммерческого телевидения, они занялись совершенствованием видеотехнологий и разработкой инструментов для цифровой и электронной обработки изображений, которые могут пригодиться художникам. Следуя исторической традиции, согласно которой художники постоянно исследуют возможности работы с материалом, они стремились понять, как устроено видео — электроэнергия, измеряемая частотой, напряжением и длительностью. Подобно художнику, определяющему содержание палитры, эти новаторы познавали возможности видео в манере, свойствен-

ной абстракционистам и колористам. В отличие от электротехников, занятых на коммерческом телевидении и озабоченных повышением качества коммерческого вещания, чету Васюлка интересовали художественные эффекты видеопроцессов. В каком-то смысле творчество Штейна и Вуди Васюлка воплощало идею видео-арта, который относится к телевидению как живопись в мастерской к ранним видам рисованной или написанной красками рекламы. В работах «Дом» (1973), гламурном преображении предметов домашнего обихода при помощи средств колоризации и электронной обработки изображения, и «Золотое путешествие» (1973), многоплановом оммаже Магритту, Васюлки изобретают средства электронной обработки изображения, меняющие зрительное восприятие, как делали это пуантилисты и импрессионисты столетием ранее. «Словарь» (1973–1974) — плод экспериментов в цифровой обработке изображения — сильно напоминает современную плавную цифровую картинку с теле- и компьютерных экранов. Используя снятую крупным планом руку как метафору художественного творчества, дуэт создал цифровую скульптуру, которая излучает свет, оживляя другие предметы.

Нам Джун Пайк, художник, чье влияние простиралось на все отрасли видео-арта, внес вклад в развитие новых технологий и вместе с инженером Сюя Абэ создал синтезатор Paik/Abe, устройство для колоризации и обработки

[195] [196]

**Тур Сьоландер,
Ларс Век, Бенгт Модин**

Телеролики с искаженными лицами короля Швеции и Чарли Чаплина из серии «Монумент», 1976

Многие новаторские приемы компьютерной анимации были впервые испытаны видеохудожниками, которые стояли у истоков технологии построения компьютерного изображения.



[97]

изображения. Работа «Сюита 212» (1975, перемонтирована в 1977) — это нью-йоркский дневник Пайка. Этот проект, по сути монументальный электронный коллаж из искаженных изображений, окрашенных в яркие цвета, положил начало череде работ, в которых Пайк исследует визуальные и культурные образы; классический образец — «Бабочка» (1986), густой сплав коллажированных образов и музыки.

Следуя примеру Пайка и супругов Васюлка, художники все активнее использовали сложные технологии для критики технологий как таковых. Макс Элми (род. 1948), художница из Лос-Анджелеса, при помощи анимации и цифровых эффектов создала постмодернистский образ мира, дегуманизированного вследствие развития технологий. В работе «Покидая XX век» (1982) Элми изобразила мир будущего, без человеческих отношений и общения. В этом раннем примере экспериментального компьютерного видео для перемещения во времени используется микросхема.

От телеиндустрии тоже был толк. Общественные телестанции в США и Европе поощряли экспериментаторов, допуская художников в свои хорошо оборудованные студии. В конце 1960-х годов на Бостонской общественной телестанции WGBH при финансовой поддержке Фонда Рокфеллера, открылись Мастерские нового телевидения под руководством Фреда Барзика. В 1969 году шестеро художников (Нам Джун Пайк, Аллан Капроу, Отто Пине, Джеймс Сирайт, Томас Тэдлок и Альдо

[97]

Джон Балдессари

Я создаю искусство. 1971

Концептуальные художники, к которым принадлежал Балдессари, снимали кустарные видео, чья нарочитая грубость была призвана критиковать напыщенность высокого искусства.

Тамбеллини), используя оборудование WGBH, записали видео для программы национального вещания «Медиум — это медиум». Новое видеоискусство получило рекордно большую аудиторию.

Сотрудник общественной телестанции KQED в Сан-Франциско Роберт Загон создал тревожное видео, демонстрирующее распад абстрактных форм; эта работа под названием «Видеопространство» (1968) построена на приеме, когда, направляя камеру на экран, вы бесконечно множите изображение. Тот же галлюцинаторный эффект Загон воспроизводит в работе «Без названия» (1968), напоминающей современные анимированные хронографии Майбриджа. Шведские художники Тур Сьоландер, Ларс Век и Бенгт Модин придумали «Монумент» (1967) — экспериментальную телепрограмму из фрагментов кино- и видеозаписей и слайдов, которые монтировались и искажались в момент вывода на экран. Впервые увидев эту работу, историк Джин Янгблад сказал: «Перед нами The Beatles, Чарли Чаплин, Пикассо, Мона Лиза, король Швеции и другие знаменитости, пораженные каким-то безумным электронным недугом».



[98]

[98]

Нам Джун Пайк
Бабочка. 1986



В работе «Телепленки» (1981), которую Питер д'Агостино (род. 1945) создал в авторитетной телевизионной лаборатории при нью-йоркской общественной телестанции WNET, карточные игры, трюки и широкий спектр телеэффектов поражают зрителя «экспериментальной реальностью» и «теле-реальностью».



КОНЦЕПТУАЛЬНОЕ ВИДЕО Среди авторов первых экспериментов с видео-артом были и художники, чья творческая деятельность в рамках концептуализма и минимализма была густо замешана на перформансе. Ранний видео-арт, за некоторыми исключениями, можно провести по разряду документации перформансов или того, что позднее получило название «перформативных актов». В 1971 году Джон Балдессари (род. 1931), концептуальный художник из Калифорнии, ранее использовавший фотографию и языковые средства, начал работу над серией черно-белых видеофильмов, снятых в небрежной манере и выдержанных в духе концептуалистской строгости. В работе «Я создаю искусство» Балдессари предстает в узнаваемом образе рассеянного чудака: весь в белом, стоя на фоне стены из белого кирпича, он делает вялые, невнятные

[99]

[100]

[101]

жесты (намеренно лишённые продуманности) и повторяет фразу, вынесенную в название. Действия, которые он совершает в продолжение двадцати минут, образуют критическое высказывание в адрес претенциозного высокого искусства (в частности, абстрактного экспрессионизма), а также некоторых представителей «низкого» искусства перформанса 1960-х годов.

Другой калифорнийский художник, чье имя связано с концептуализмом, — Говард Фрид (род. 1946), своей серией «Внутри Арлекина» (1971) на двадцать лет опередил Мэтью Барни. На несколько экранов проецировалась видеозапись, на которой Фрид при помощи подвесных и страховочных тросов покоряет стену собственной мастерской. Он изобразил студию как место, в которое нужно проникнуть и подчинить себе полностью.

Вито Аккончи, чьи работы уже упоминались ранее, исследовал роль телесности в искусстве и жизни в ряде одноканальных черно-белых видео 1971 года. Аккончи забирался в ящик или в угол комнаты, направлял объектив камеры на себя и, обращаясь

[99] [100] [101]

Макс Элли

Покидая XX век. 1982

к зрителю напрямую, вовлекал его в замысловатый разговор по душам, в процессе которого раскрывались отношения между наблюдателем (или подсматривающим) и наблюдаемым. Таким образом он демонстрировал ошибочность восприятия видео как сообщения, адресованного непосредственно зрителю. На видео «Песни на тему» (1973) Аккончи лежит на полу в нескольких дюймах от камеры, перед диваном в черно-белую полоску, и пытается уговорить зрителя присоединиться. «Я хочу, чтобы ты вошел в меня», — повторяет он, куря бесконечную сигарету и принимая разные позы. В «Заполняющем» (1971) художник лежит на дне картонной коробки лицом к камере и ритмично покашливает, словно безуспешно заигрывая со зрителем. Намеренно или нет, в своих нарциссических видео Аккончи являет прямую противоположность тем, кто одержим славой и в поведении равняется на героев скандальных телепередач.

Если работы Аккончи отражали мужскую точку зрения на проблему мнимой интимности телевизионного образа, работавшие в 1970-х годах художницы выразили женский взгляд на вопросы репрезентации женщин в телевидении, кино и порнографии. Призыв «личное есть политическое» был широко услышан, вследствие чего женский голос в художественном дискурсе стал более весомым. Отныне вопросы пола, сексуальности (гомо- и гетеросексуальности), роли женщины в искусстве и обществе стали повсеместно затрагиваться в творчестве.

Джоан Джонас (род. 1936), художница, которая уже была известна своими перформансами, стала одной из наиболее ярких

[102]



[102]

Вито Аккончи

Песни на тему. 1973

Фигуры зрителя и вуйера взаимосвязаны в классических работах Аккончи, где художник произносит на видео монолог, в котором небрежно приглашает зрителя присоединиться к нему внутри видеонадра.



[103]

[104]

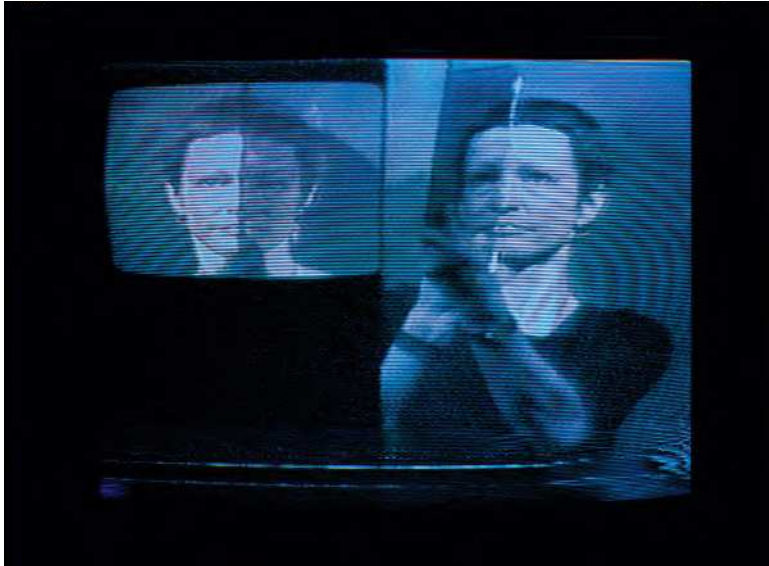


[103]

Джоан Джонас**Organic Honey: вертикальные
снэчки. 1972**© Babette Mangolte, all rights
of reproduction reserved, 1976

[104]

Джоан Джонас**Organic Honey: вертикальные
снэчки. 1973.**



[105]

представительниц видео-арта. В «Вертикальных скачках» (1972), работе, названной так по типу помехи в видеосигнале, которая приводит к заикливанию картинке, художница прибегает к часто используемому в хореографии и скульптуре минимализма приему повторения, чтобы ограничить и исказить восприятие женского тела. Джонас предстает то исполнительницей танца живота, то кинозвездой 1930-х, но ее образ ускользает от взгляда зрителя по вине безжалостных видеопомех. В продолжение всей видеоработы она стучит ложкой, легко читающимся символом домашней жизни, по предполагаемому стеклу объектива, чтобы еще больше сбить зрителя с толку и передать свое чувство гнева.

Видео «Лево — право» (1972) демонстрирует более сложную работу со зрительским восприятием — играя с камерой и зеркалом, Джонас сбивает представление зрителя о том, где в отражении право, а где лево. Художница усугубляет путаницу, то и дело повторяя: «Это моя правая половина, это моя левая половина», — до тех пор пока зритель не утратит всякую ориентацию в пространстве. Подобно Аккончи, она обращает силу медиума на него самого, спутывает общепринятые представления и, в то же время, демонстрирует собственное тело так, что это не согласуется с телевизионным канон женственности, создает пронзительное феминистское высказывание. Джонас рассказывает: «Работа с видео позволила мне выработать свой собственный поэтический язык. Мне казалось, что видео — это пространство, куда нужно забраться и исследовать его изнутри».

[105]

Джоан Джонас
Лево — право. 1972

Как и Аккончи, Джонас переворачивает отношения между зрителем и телевизионной картинкой, лишая его ориентации в пространстве при помощи системы из множества отражений. Она говорит: «...изначально зеркало было для меня символом моего исследования, а также способом преобразовать пространство <...> и создать отражение зрителей, поместив их в это пространство».



[106]

Художница немецкого происхождения Ханна Вильке (1940–1993) также исследовала треугольник отношений между художником, телесностью и каноном женского образа. Например, в работе «Жесты» (1973) она дает крупный план своего лица и при помощи пальцев и языка показывает сексуально окрашенные жесты. Кривляясь все сильнее, пока лицо не превратится в гримасу, она снимает вуаль загадочности с экранного образа женской телесности. Американка Линда Бенглис (род. 1941) работает в сходной манере. «Сейчас» (1973) изображает взаимодействие художницы в реальном времени с заранее сделанной крупноплановой съемкой собственного лица — так Бенглис исследует границы нового медиума, одновременно критикуя его использование для профанации женского тела.

В видео «Технология / Трансформация: чудо-женщина» (1978–1979) Дара Бирнбаум (род. 1946) использует кадры из популярного в 1970-е американского шоу «Чудо-женщина» (Wonderwoman), желая разрушить мифическое представление о женщине как волшебной работнице и любовнице с прекрасно выточенными чертами. Тщательно редактируя отдельные сцены, Бирнбаум заставляет свою Чудо-женщину крутиться и вертеться в вихре повторяющихся и фрагментированных изображений, буквально разбирая по кирпичикам укоренившийся телемиф.

[107]

[106]

Ханна Вильке
Жесты. 1973

То, что поначалу выглядит как реклама крема для лица, становится едкой насмешкой над идеализированным образом женщины.

[107]

Дара Бирнбаум
Технология/Трансформация:
чудо-женщина (1978–1979)

Бирнбаум подрывает массовый миф о «суперженщине», используя персонажа из популярного телешоу.



Имя художницы кубинского происхождения Аны Мендьета (1948–1985) оказалось забыто историей феминистского медиаискусства. Студенткой факультета средств массовой информации в Университете Айовы Мендьета создавала перформансы, видео и фильмы, в которых рассказывала о глубинной, на телесном уровне связи с землей. В своих перформансах на камеру она плотно прижималась к большим листам стекла, так что черты тела искажались, и создавала отпечаток тела на бумаге или иной поверхности, выливая на себя несколько литров крови животных. Фильм «Погребальная пирамида» 1974 года, снятый на пустынной территории Ягула в Мексике, начинается с вида трясущихся, как от землетрясения, камней. Скатываясь, камни обнажают тело художницы — нагая Мендьета лежит под их грудой, рассыпающейся от каждого ее движения. Видеозаписи ее перформансов начиная с 1972 года собраны в серии «Дороги тела» (1974).

Исследование телесности не было прерогативой женщин-художников. Радикальные эксперименты американца Криса Бёрдена (род. 1950), в которых он подвергал свое тело экстремальным испытаниям, шли вразрез с представлениями о творческом процессе, характерными для высокого искусства. Записи его перформансов, помимо зрительского возмущения, имели целью переопределить отношения между аудиторией и автором, вынуждая зрителя стать соучастником

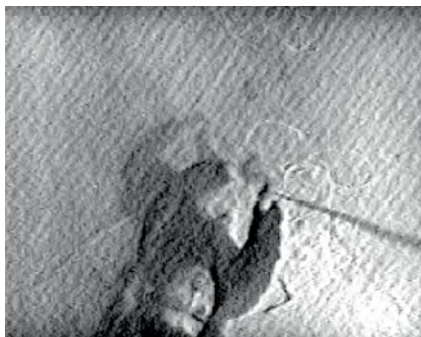
[108]



[108]

Ана Мендьета
Дороги тела
(Знак крови № 2)

В ряде перформансов Мендьета использовала свое кровотокающее тело как метафору жертвоприношения.



[109]

[110]

жесточкой художественной акции. Ранние видео и фильмы Бёрдена — это документации шокирующих перформативных актов: в «Стрельбе» (1971) художнику простреливали ногу, а в «Не спеша через всю ночь» (1973) он в одних шортах, со связанными за спиной руками полз по улице, заполненной битым стеклом. В «Икаре» (1973) голый Бёрден лежит на полу своей студии, а его друзья, составляющие аудиторию или круг свидетелей, наблюдают за тем, как он спасается от огня, когда изображающие крылья занавески вдруг загораются. В соответствии с одним из канонов видео-арта, Бёрден сопроводил записи собственным комментарием, который представляет его безбашенным концептуалистом. В его голосе не слышно иронии. Очевидно, он и впрямь считал, что при помощи своих опасных акций раскрывает глубокую психологическую подоплеку отношений между телом, миром и искусством.

К числу видеохудожников, исследующих личную и территориальную идентичность средствами видеоперформанса, относится и Питер Кампус (род. 1937): в работе «Динамическое поле» художник выполняет ряд упражнений на выносливость, например карабкается по канату, в то время как камера снимает его со множества различных точек, так что зритель перестает различать реальность и вымысел. Его работа «Три перехода» (1973) признана классической. Используя видео, чтобы донести метафору отношения внешнего и внутреннего «я», Кампус совершает ряд иллюзорных преобразений: вонзает себе в спину лезвие, стирает свое лицо, пролезает через разрыв в собственной спине.

Брюс Науман (род. 1941) также использовал тело в видеоработах: в «Позиции на стене и полу» (1968) он принимает скульптурные позы на стенах и на полу своей студии.

[109]

Крис Бёрден

**Не спеша через всю ночь.
1973**

Бурден противопоставлял творческому процессу художественные практики использования собственного тела в экстремальных обстоятельствах: художник ползал по стеклу и позволил прострелить себе руку.

[110]

Питер Кампус

Динамическое поле. 1971



[111]

[114]

[112]

[113]

[111] [112] [113]

Брюс Науман

Позиции на стене и на полу.
1968

[114]

Брюс Науман

Переворачивание вниз головой.
1968

Науман полагал, что между его скульптурами и действиями, которые он совершал в мастерской, сколь бы обыденны они ни были, существует связь. Для него творческий процесс объединял перформанс и скульптурную лепку. Он говорил: «Для меня он заключается в том, чтобы прийти в мастерскую и начать что-то делать. Иногда получается, что из этого действия рождается скульптура, а иногда само действие становится произведением».

Зритель может подсматривать за художником, пока тот измеряет мастерскую, в качестве «метра» применяя собственное тело. В ряде работ, название которых исчерпывающе описывает их содержание («Подпрыгивание в углу № 1», «Переворачивание вниз головой», «Хожение по мастерской», все — 1968), художник при помощи разных способов перемещения по студии реализует скульптурный потенциал собственного тела. Эти видеозаписи также являются примером использования популярной среди пионеров видео-арта практики — не выключать камеру, пока не кончится пленка, тем самым сознательно отвергая общепринятую практику монтажа. Недорогое видеомонтажное оборудование стало появляться только после 1975 года.

Брюс Науман олицетворяет собой тип художников, которые считали видео еще одним инструментом для создания произведения искусства. Наряду со многими художниками своего поколения, Науман ожесточенно и неустанно искал новые средства выразительности в надежде, как он говорит, «определившись с тем, что делать дальше». Поиск очередного



[115]

[116]

решения традиционных живописных проблем (Наумана восхищало то, как де Кунинг в живописи выражал свое отношение к Пикассо) интересовал его куда меньше, чем вопрос о том, «каким может быть искусство вообще — а не только живопись». При такой постановке проблемы выбор материала одновременно и утрачивал свою значимость, и становился принципиальным — ведь все ограничения, касающиеся того, что использовать для создания искусства, были сняты.

Работы американца Уильяма Вегмана (род. 1943) показывают комическую сторону процесса творческого самопознания. Художник прославился нежными и ироничными фотографиями собак. Своего пса Ман Рея он начал снимать в конце 1960-х годов, в ранних видео комический эффект строился на совмещении собачьей мимики и рассуждений художника о жизни и искусстве. В «Избранном: бобина 6» (1975) Ман Рей и еще один пес, прикованные взглядом к чему-то за пределами кадра, по воле Вегмана синхронно водили мордами из стороны

в сторону на манер зрителей теннисного матча. В своих работах Вегман часто обращается к истории искусства. В эпизоде «Split Sandwich» (1970) он появляется наряженным в женское платье, подражая Дюшану в образе его выдуманного альтер-эго Розы Селяви, а в работе «Ман Рей Ман Рей» (1978) пес Вегмана по кличке Ман Рей разыгрывает биографию художника.

Прочие выдающиеся пионеры видео-арта использовали видео для ведения дневника. Энди Уорхол купил Sony Portapak в 1970 году и вплоть до 1976 года работал над

[115]

Уильям УэгманИзбранные работы: бобина 6.
1975

[116]

Хуан Дауни

Переезд. 1974

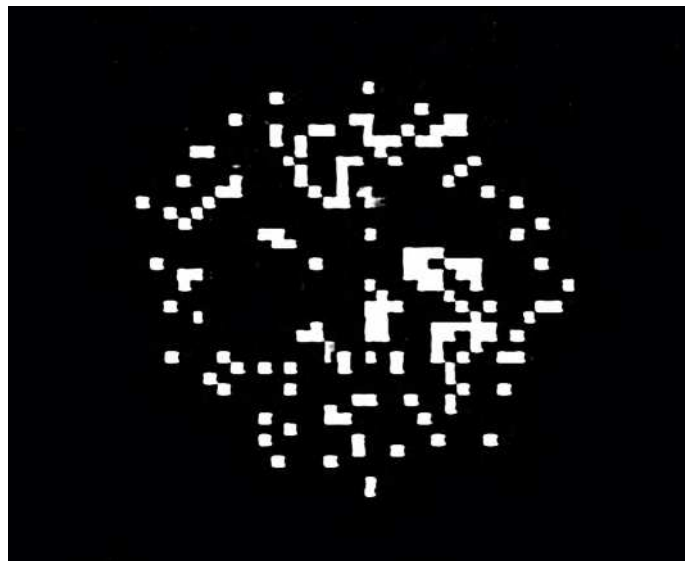
Такие художники, как Хуан Дауни, использовали видео как некий дневник или как визуальную запись своих мыслей и впечатлений.

«Дневниками Фабрики», оставив сотни часов видео о жизни своей студии. Хуан Дауни (род. 1940), чилийский художник, много лет проживший в Нью-Йорке, обратился к средствам видео, чтобы рассказать о жизни художника в отрыве от культурной традиции. Работа «Переезд» (1974) рассказывает о путешествии через США и страны Южной Америки (Перу и Боливию) к южной оконечности родного для художника Чили. На протяжении поездки Дауни, вооруженный Portapak, снимает видеодневник о попытках найти утраченное «я».

В 1970-е годы несколько художников привнесли в видео характерный для концептуального искусства лингвистический мотив. Гэри Хилл (род. 1951), обратившийся к видео в 1973 году, использовал язык и текст подобно тому, как другие использовали музыку. В «Электронной лингвистике» (1977) он пытается придать зримую форму электронному звуку, демонстрируя на экране стремительно сменяющиеся цифровые фигуры (линии, кривые). Для Хилла изображение — это язык, конфигурацию которого можно постоянно менять средствами видео-арта.

Фигура Гэри Хилла связывает поколение 1970-х с поколением художников, чей расцвет пришелся на середину 1980-х. По мере того как художники осваивали дешевые и доступные, в частности, цветные

[117]



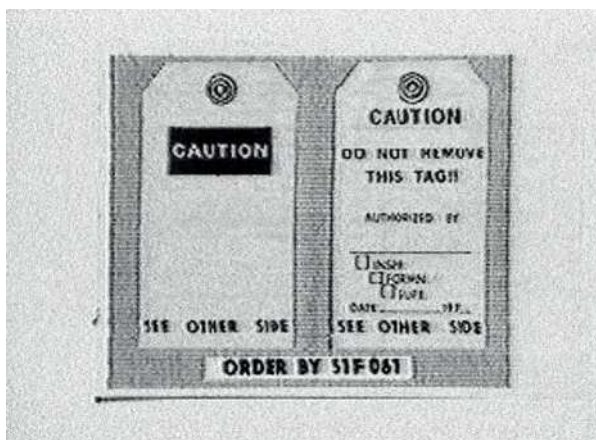
[117]

Гэри Хилл

Электронная лингвистика.

1977

Для Хилла и слова, и звуки, и движения составляли отдельные языки. В своих работах он стремится запечатлеть стремление человека к осознанности через различные языковые формы.



[118]

[119]

видеокамеры и способы обработки изображения, видеоискусство становится больше, чем просто реакцией на телевидение или отражением тенденций визуального искусства (концептуализма, боди-арта, процесс-арта) в новом формате, и начинает обретать идентичность. Появились художники, для которых видео-арт был или постепенно стал главным средством выражения, а не развлечением, каким он был для ряда скульпторов, фотографов и живописцев (таких как, скажем, Серра или Балдессари). Хотя Хилл был скульптором, он окончательно перешел в видео-арт. Опыт в скульптуре наложил отпечаток на его видеоинсталляции, но его изыскания по сути принадлежат сфере электронного искусства.

[118] [119]

Кен Фейнголд

Два кадра из фильма «Чисто человеческий сон». 1980

Фейнголд обнажает подсознательные страхи, которые привносятся в нашу жизнь посредством новостных репортажей, рекламы и телевидения.



[120]

[121]



Карьера Кена Фейнголда (род. 1952) в электронном искусстве началась с видео и продолжилась изящными произведениями, созданными при помощи компьютера. Если Хилл черпал вдохновение в философских трудах Людвиг Витгенштейна, Фейнголд интересовался лакановским психоанализом и семиотикой: в видео, относящихся к началу 1980-х годов («Вода, текущая из одного мира в другой», 1980; «Чисто человеческий сон», 1980; «Аллегория забвения», 1981), он подчеркивает тесную взаимосвязь между языком и изображением, «я» и другим, неважно, реальным или воображаемым. Фейнголд использует языковые символы, чтобы изобразить постмодернистскую реальность как мир, «раздробленный философией, новостями и искусством».

Интеллектуальные изыскания в сферах языка, звука и образа, горячо любимые кинорежиссером Жан-Люком Годаром в начале 1960-х годов, также присутствуют в работах Робера Каэна (род. 1945), одного из самых влиятельных французских видеохудожников. Его близость к Годару наиболее очевидна в таких работах, как «Просто время» (1983) и «Булез-Ответ» (1985). В первой работе Каэн создает абстрактный пейзаж из множества изображений, то появляющихся, то исчезающих в окне поезда, перед которым сидит героиня. В «Булезе-Ответе» он использует электронные технологии, чтобы обрамить музыкальную композицию Пьера Булеза видами воды, неба и деревьев.

Ключевой, хотя и не единственной темой, к которой обращались видеохудожники поколения 1980–1990-х, была тема интимного рассказа о поисках идентичности (в особенности культурной или сексуальной) и политической свободы. Зачастую характер работ обусловлен влиянием экономической обстановки. Граждане стран Западной Европы, Северной Америки, а также некоторые японские художники жили в период относительно спокойствия и экономического благополучия, пускай не все ощущали это на себе, и обращались к средствам видео, чтобы выразить горячее стремление к социальному равенству (в случае женщин, сексуальных и национальных меньшинств); в то время как на востоке (в странах Восточной Европы, Среднего и Дальнего Востока) политическое противостояние подчиняло себе и экономику, и искусство. На территориях, входивших в состав Советского Союза, отчасти в силу экономических причин, но по большей части в силу культурных различий, мода на видео-арт

[120]

Робер Каэн**Просто время. 1983**

Работы Каэна зачастую выглядят так, что можно отнести их к области кинематографа, а не видео — ему удается совместить кинематографическое ощущение текстуральной глубины и прямую непосредственность видео.

[121]

Валентин Букатин, Булат Галеев и Рустам Сайфуллин**Электронный художник. 1975–1980**

Участники советского коллектива «Прометей» работали на стыке искусства и технологий и смогли создать ряд визуально интересных видеоэкспериментов в те времена, когда к художественному экспериментаторству в их стране относились неодобительно.



[122]

[123]

[124]

не привилась и возникла только в 1990-е годы, после падения коммунистического режима. Булат Галеев, основатель творческого и научного коллектива СКБ «Прометей», рассказывал, что в Советском Союзе видео не рассматривали как искусство. Вероятно также, что не востребо­ванность видео как формы творческого выражения объясняется его широким применением в разведке и слежении. Тем не менее, коллектив Галеева экспериментировал с эффектами телевизионного экрана в проекте «Электронный художник» (1975–1980): он предусматривал программирование световых образов при помощи расположенных

в мониторе электронных генераторов. Созданный коллективом фильм «Космическая соната» (1981) — это абстракция, посвященная теме телесности в космическом пространстве. Петер Форгаш из Венгрии в 1988 году создал первый фильм для проекта «Приватная Венгрия», рассказывающий о жизни семьи Бартошей при Сталине и основанный на любительских съемках старшего сына семьи, Золтана.

[122] [123] [124]

Петер Форгаш

**Приватная Венгрия:
семейство Бартош. 1988**

Уникальная картина о жизни в сталинский период была создана венгерским художником Форгашем на основе семейной хроники, снятой Золтаном Бартошем.

В коммунистическом Китае видео-арт развивался медленно и повсеместно принимал форму документалистики. Художники Ма Люмин, Ли Юнбинь и Ван Цзинсун исследуют проблему «индивидуальности» в стране, где личному высказыванию предпочитали анонимность. Работа художников Ши Цзянь и Чень Цзюэ «Площадь Тяньаньмэнь» (1991), состоявшая из съемок, сделанных в окрестностях знаменитой пекинской площади, где прошло студенческое восстание 1989 года, была запрещена правительством Китая для распространения внутри страны и за ее пределами до 1997 года, когда пленки были показаны в Музее современного искусства в Нью-Йорке.

РАССКАЗ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА В одноканальных видео 1970–1980-х годов Билл Виола (род. 1951), художник, о котором мы подробнее расскажем в следующей главе, начинает развивать тему духовных и телесных исканий, одну из ключевых для его творчества. Виола глубже, чем кто-либо другой, понимает спектр выразительных возможностей видео и его способности передавать личные переживания. В работе «Информация» (1973) Виола играет с электронными компонентами видеомэгнитофона, подобно молодому художнику, пробующему, как краска ляжет на холст. Он использует техническую ошибку («самопрерывающийся сигнал»), чтобы создать визуальный ряд, которым может управлять самостоятельно. Виола, получивший образование в сфере музыки и акустики, центральной темой своего творчества делает звук и смену света и тьмы. Он позирует с динамиком на спине («Музыка соул для моих веснушек», 1975), его отражение в кофейной чашке исчезает по мере того, как художник отпивает из нее («A Non-Diary Creamer», 1975). «Я» и «не-Я» — фундаментальные концепты восточного мистицизма — на протяжении долгого времени интересовали Виолу и до сих пор играют ключевую роль в его творчестве. Отражение художника в зрачке совы из знаменитого видео «Я не знаю, на что я похож» 1986 года стало его визитной карточкой. Метафизическое путешествие к глубинам самопознания, основанное на санскритском тексте о взаимосвязи всего живого, воплотилось в пятичастной форме.

Стиль художников поколения 1970-х, использовавших простейшие технологии, таких как Аккончи и Джонас, находит отражение в творчестве нескольких женщин-художников. Швейцарка Пипилотти Рист (род. 1962), американки Шерил Донеган (род. 1962) и Сэди



[125]

[126]

Беннинг (род. 1973), а также Филлис Бальдино (род. 1956) помещают тело непосредственно на пересечении сфер индивидуального и политического. В видео «Я девушка не промах» 1986 года, которое отсылает к ранней работе Марины Абрамович, Рист неистово пляшет перед камерой, напевая вынесенные в заглавие слова (на мотив веселой мелодии). Ее движения становятся все более карикатурными, а критика MTV превращается в острую сатиру, высмеивающую пренебрежительное отношение к женскому телу в массовой культуре. В иной, тягучей и ироничной манере выполнена работа «Голова» (1993) Шерил Донеган: в этой пародии на порнографическую индустрию художница пьет белую жидкость из пластиковой бутылки из-под дезинфицирующего средства, издавая звуки, исполненные все более бурного восторга. А ее работа «Линия» (1996), вдохновленная фильмом «Презрение» Годара (где героиня в исполнении Брижит Бардо ссорится с режиссерами-эгоманиаками), зло изображает мужское бахвальство в искусстве.

[125]

Билл Виола**Я не знаю, на что я похож.****1986**

Виола занимается строгой самокритикой и самоанализом с 1975 года. В этой работе художник снимает свое отражение в зрачке совы.

[126]

Шерил Донеган**Голова. 1993**

Американская художница Сэди Беннинг называет себя лесбо-видеографом: ее работы конца 1980-х годов, откровенно снятые от первого лица, живо напоминают об импровизационном



[127]

стиле раннего видео. В «Новый год» (1989), «Если бы у каждой девушки был дневник» (1990) и «Плоское значит красивое» (1998) Беннинг при помощи игрушечной камеры фирмы Fisher-Price рассказывает о чувствах молодой женщины, вступающей в период половой зрелости. Видео «Жизнь внутри» (1989) показывает три недели из жизни шестнадцатилетней художницы, на протяжении которых она прогуливала школу и снимала себя в своей комнате. Наивные и возвышенные интонации пронизывают этот рассказ о подростке и аутсайдере. Нелепость более зрелой жизни находит выражение в видеозаписях перформативных актов, которые сводятся к сборке и разборке предметов домашнего обихода перед работающей камерой. Бальдино развенчивает стереотипное представление о присущей женщинам одержимости косметикой в видео «С косметикой/Без косметики» (1993–1994): нарядная художница в атласной комбинации сверлит косметичку дрелью.

Лирические интонации отличают некоторые работы художников-мужчин, посвященные проблеме идентичности. В них меньше злости и больше томления. Сон Чо, художник, рожденный в Корее, осмысляет домашние занятия в мечтательной, имажистской манере. В работе 1996 года «Робинзон или я» такие ритуализированные действия, как чаепитие или принятие душа, служат метафорами одинокой жизни. Работы британца Джорджа Барбера («Отступление», 1996) и канадца Нельсона Хендрикса («Окно», 1997) объединяет чувство отчужденности от мира, в котором художники ищут свою идентичность. Русский режиссер Александр Сокуров (род. 1951) в своих видеоработах открывает глубины

[127]

Сэди Беннинг

Если бы у каждой девушки был дневник. 1990

Шестнадцатилетняя Сэди Беннинг использовала игрушечную камеру модели PixelVision, чтобы создать «дневник» своего полового созревания.



[128]

[129]

собственного «я». Особенно показательна в этом смысле «Восточная элегия» (1996), рассказывающая о фантастическом далеком японском острове, обитатели которого как бы зависли между жизнью и смертью.

Сокуров и Виола — представители так называемой «элиты» видеорежиссуры: за счет использования передовых технологий их работы похожи на кино, это настоящие произведения элитарного искусства. Одна из отличительных особенностей видео-арта заключается в том, что работы с низким и высоким бюджетом существуют на равных, по крайней мере на фестивалях, в музеях и галереях. Об интересе со стороны кураторов к концептуальным, часто — перформативным, примитивным, с технологической точки зрения, работам свидетельствует, например, выставка под названием «Молодые и нетерпеливые» (1997) в Музее современного искусства МоМА: на ней были представлены низкобюджетные видеоработы молодых женщин-художников (Шерил Донеган, Кристин Лукас, Аликс Перлштейн и многих других), которые отличает очень тесная, интимная работа с камерой. Ряд британских художников, в частности Сэм Тейлор-Вуд (род. 1967) и Джиллиан Уэринг (род. 1963), доводят использование одноканального формата до крайности в своих провокационных, зачастую юмористических фильмах. В работе Сэм Тейлор-Вуд «Бронтозавр» (1995) обнаженный мужчина в одиночестве танцует под сумасшедшую музыку. Уэринг снимает что-то наподобие рекламного ролика «Хотела бы я научить мир петь» (1996), где женщины разных возрастов и этносов дуют в бутылки кока-колы.

Одноканальные видео, по крайней мере, видео, выведенные на маленький экран, сегодня привлекают художников все меньше и меньше: большинство, снимая на цифровую камеру и затем дорабатывая свои работы в специальных программах, предпочитает проецировать их на стену.

[128]

Сон Чо

Робинзон или я (с Дальнего Востока). 1996

[129]

Александр Сокуров

Восточная элегия. 1996

В одноканальной проекции Анны Гаскелл (род. 1969) «На плаву» (1997) показано тело молодой девушки (при первом взгляде кажется, что это полноразмерная кукла), которая безжизненно дрейфует в воде. Под прицельным взглядом

объектива тело поворачивается на спину, и голова девушки откидывается, а камера начинает наезжать на ее открытый рот. Хотя мы осознаем, что девушка мертва, Гаскелл удается поддерживать жутковатое ощущение двусмысленности. Эта размытая граница между известным и неизвестным является характерной чертой работ Гаскелл, в которых героинями выступают девочки и молодые женщины. Тот факт, что видео проецируется на пол, усиливает ощущение вуайеристической вовлеченности зрителя.

Мир, который создает японская художница Мариико Мори (род. 1967), футуристичен, в нем девушки иногда одеваются в самые невероятные костюмы, становясь похожими на гибрид рок-звезды Грейс Джонс и куклы Дива Старц. В «Miko no Inogi» (1996) художница, обряженная в сияюще-белый космический костюм и серебряный парик, катает в ладонях стеклянный шар. Сквозь электронную музыку в стиле нью-эйдж, сопровождающую видео и отдаленно напоминающую саундтреки Пипилотти Рист, европеец различит только фразу «Жди и смотри». Инсталляции, фото и видео позволяют назвать Мори превосходным художником-эскапистом: она создает одежду и необычные устройства для путешествий сквозь время и пространство. В действительности она очень приземленный художник, создающий фантазии для людей, которые слишком погрязли в повседневности. Ее работы внушают чувство уникальности в сером мире — как и работы одного из ее предшественников Дэвида Боуи в образе Зиги Стардаста.

Инсталляцию «Туман» (2002) шотландца Дагласа Гордона (род. 1966) можно считать прощальным аккордом одноканального видео. На обе стороны большого экрана проецируется изображение юноши в тумане. Части видео проигрываются несинхронно, но расхождение умело просчитано, отчего работа приобретает большую загадочность. Вопросы персональной идентичности всегда особенно занимали Гордона.

Благодаря нарративности, экспериментам с формой, коротким юмористическим зарисовкам или глубокомысленным умозаключениям видео-арт вошел в мир искусства и даже занял там ключевые позиции, что еще в 1980-е казалось невероятным. Неисчерпаемые возможности видео, а также его доступность, по сравнению с другими медиа, продолжают привлекать молодых художников, чье становление пришлось на период его расцвета. Видео позволяет сделать свой вклад или противостоять

[130]

Джиллиан Уэринг
Хотела бы я научить мир
петь. 1996

В своих авторских вариациях рекламы, как, например, в этом переделанном ролике Coca-Cola, Уэринг снимает непрофессиональных актеров.







[131] [132] [133]

Педро Ортуньо
Reina 135. 2001

Несмотря на растущую популярность большеформатных проекций, многие художники предпочитают одноканальный формат видео, который подходит для демонстрации на телеэкране, как по экономическим, так и по художественным соображениям. Здесь представлены кадры из видео, которое демонстрировалось в рамках выставки «Один канал» в Центре искусств королевы Софии в Мадриде в 2003 году.

[131]

[132]

[133]



[134]

перенасыщенности медиа; кроме того, это доступный способ рассказать о себе.

Реальный размер и размах художественных проектов возрастает, в то время как затрагиваемые темы становятся все более интимными и индивидуальными. Среди художников, упомянутых в этой главе, были те, кто создавал сложные медиаинсталляции, управляя не только видеоизображением, но и условиями, в которых оказывался зритель, и полностью создавая всю окружающую его среду.

[134]

Даглас Гордон
Туман. 2002

[135]

Марико Мори
Miko No Inori. 1996





ГЛАВА 3 ЖАНР ВИДЕОИНСТАЛЛЯЦИИ

Историю жанра видеоинсталляции можно возвести к живописным триптихам в ренессансных церквях и формированию первых музеев в Западной Европе в XVIII веке. Искусство перестает быть роскошью, доступной узкому кругу зрителей из числа гостей щедрого покровителя, а вместе с ним претерпевает изменения и пространство для демонстрации художественных произведений. Кто-то может не согласиться с тем, что мы называем Изенгеймский алтарь инсталляцией, но к его многочастной структуре, расположенной в культовом здании, отсылают современные диптихи и триптихи видеопроекции на стенах галерей. Для сегодняшних авторов инсталляций творчество является неотъемлемой частью личности, и среда, в которой находится их произведение,

[136]

Нам Джун Пайк

Электронная высокоскоростная магистраль. 1993

Кадр из «видеокаталога», созданного Пайком для одноименной выставки, которая, открывшись в Художественном музее Форд-Лодердейла, Флорида, затем отправилась в турне по всей стране.

[137]

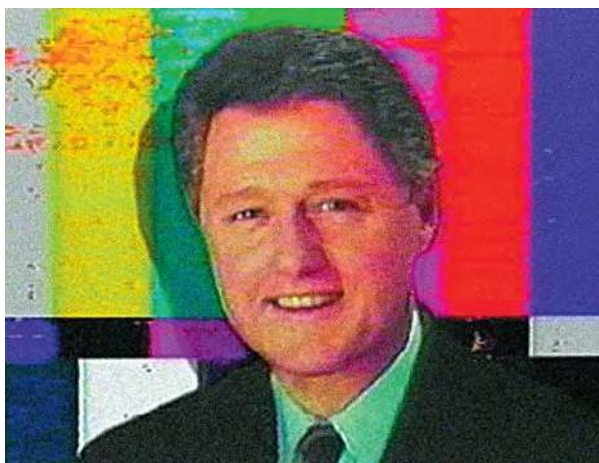
Нам Джун Пайк

Электронная высокоскоростная магистраль. 1995

Материковая часть США составлена из 313 телеприемников; Аляска — из 24, на каждый из Гавайских островов приходится по экрану. 50 лазерных дисков и 50 проигрывателей для них, около 60 видеоусилителей, примерно 20 вентиляторов, одна видеокамера, строительные леса, конструкции из стали и неона, повторяющие контуры границ штатов, аудиосистема мощностью 200 ватт. Супермагистраль Пайка усеяна осколками медийной культуры, но его изображения по-прежнему работают как предупредительные знаки, предупреждающие от войн и культурных потрясений.

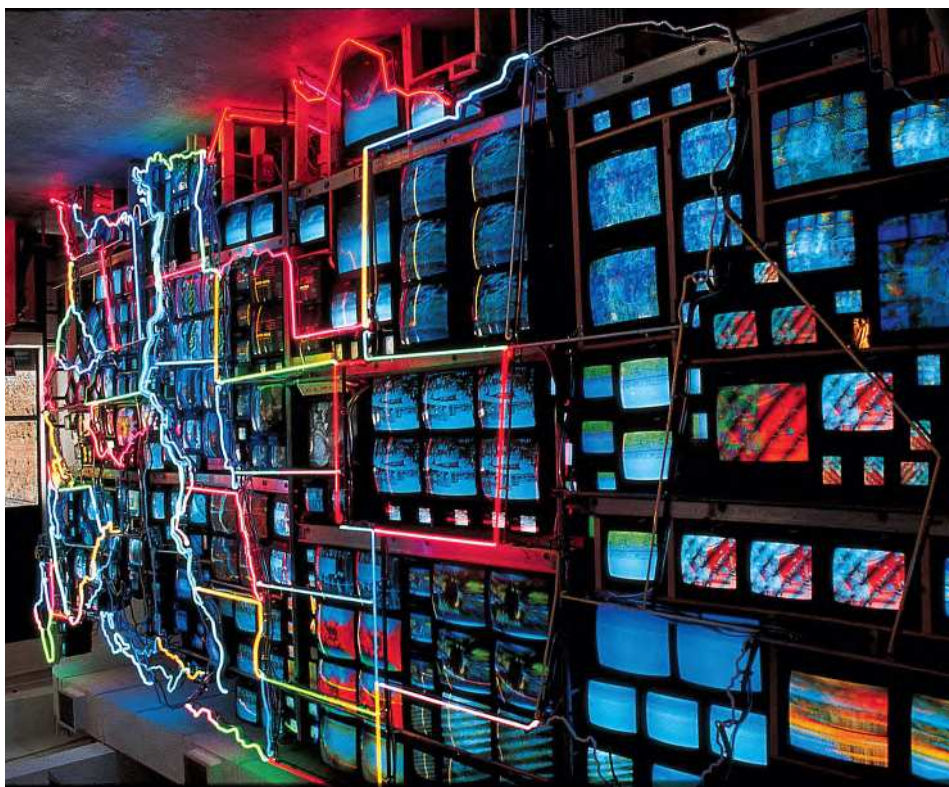
а также его подача сами становятся искусством. Художники наделяют контекст первостепенной важностью и, в стремлении контролировать этот контекст, продумывают и организуют антураж, который, в совокупности всех своих деталей, является художественным произведением. В эссе «Внутри белого куба. Идеология галерейного пространства» (1970) критик Брайан О’Догерти писал: «По мере старения модернизма контекст становится содержанием. И наоборот, объект, представленный в галерее, „задает“ само пространство и его законы». И хотя художественные инсталляции с подачи бельгийского художника Марселя Бротарса (1924–1976), как правило, несут в себе характерный для 1960–1970-х годов критический заряд по отношению к музейным институциям, развитию жанра способствуют именно музеи и галереи. Чтобы добраться до публики, так называемому «контекстуальному искусству», в свою очередь, необходим институциональный контекст. Инсталляция развивает заложенную перформансом тенденцию к расширительному пониманию пластического пространства и следует установке на все большее вовлечение зрителя. Это еще один шаг на пути к возможности вписать в произведение искусства любой аспект повседневности.

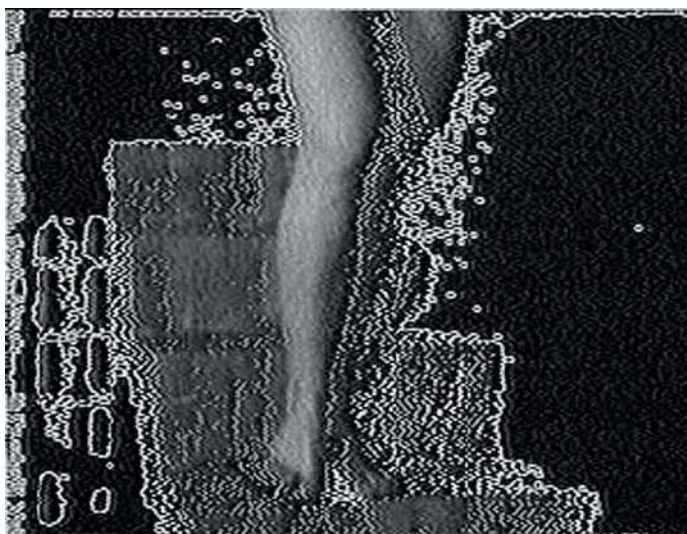
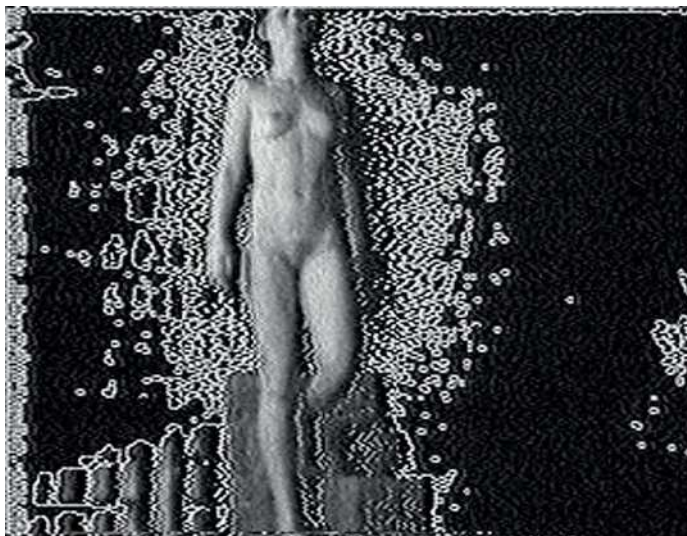
Некоторая ассоциация со скульптурой обеспечила инсталляции теплый прием в музейной среде и понимание со стороны критического сообщества. Американский критик Синтия Хрис предположила, что «жанр видеоинсталляции обязан благосклонностью художественных критиков своим связям со скульптурой и другими привычными техниками».



[136]

[137]





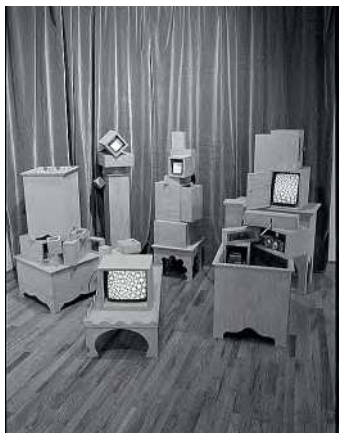
[138]

[138]

Сигеко Кубота

Дюшаниана. Обнаженная,
спускающаяся по лестнице.
1976

Кубота, энергичная участница международного движения «Флюксус», посвятила работу памяти Марселя Дюшана и Джона Кейджа — двух художников, под сильным влиянием которых находились члены «Флюксуса».



[139]

Подобно другим разновидностям жанра, переноса творческий процесс из стен мастерской в общественное пространство, медиаинсталляция, в том смысле, который вкладывал в это понятие Гэри Хилл, строится на осмыслении и обыгрывании пространства перед монитором. Не менее значим и вклад жанра в развитие ключевой для видеохудожников концепции «времени». Если одноканальное видео предоставляет широкое пространство манипуляций с темпоральностью, в видеоинсталляциях, где объем зрительной информации возрастает за счет использования нескольких мониторов или проекционных плоскостей, а зачастую и нескольких сюжетов, такие возможности возрастают в разы.

ПЛАСТИЧЕСКОЕ ПРОСТРАНСТВО И ТЕХНОЛОГИИ НАБЛЮДЕНИЯ

Мультимедийные видеоинсталляции возникли едва ли не раньше, чем одноканальный видео-арт. Сегодня проект «ТВ-деколлажи» немецкого художника Вольфа Фостеля, начатый в 1958 году, проходил бы по разряду инсталляций: телевизоры, на экраны которых транслировалось искаженное изображение, были расставлены на предметах мебели в витринах парижского универмага. Подобно акциям «Флюксуса» того же периода, работы Фостеля критически переосмыслили арсенал искусства и культурные практики, в данном случае — вторжение телевизора во все сферы повседневной жизни. Вот что Фостель писал о своем творчестве:

Марсель Дюшан объявил повседневный предмет искусством, футуристы назначили искусством шум — это важный контекст для понимания задач, которые ставим перед собой я и мои коллеги, утверждая в качестве искусства событие во всей полноте, включая шум, предмет, движение, цвет и психологию — единство всех составляющих, чтобы образить жизнь <человека> в искусство.

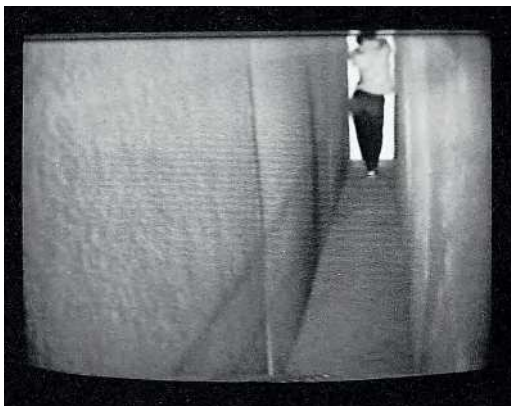
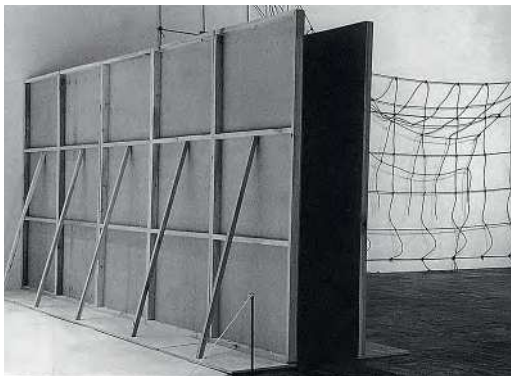
[139]

Рэй Рэпп

Телембель. 1997

Рэпп обыгрывает классические произведения модернистского искусства, такие как «Завтрак на меху» Мерет Оппенгейм (1936), при помощи современных технологий.

Фостель говорит о ключевой предпосылке «дематериализации произведения искусства», как позднее назовет это Люси Липпард: в своей работе художники отдают предпочтение



[140]

[141]

смыслу и концепции перед предметной формой. Жанр мультимедийной инсталляции, который берет начало в концептуальном подходе и включает в себя элементы перформанса, боди- и саунд-арта и прочие черты «Флюксуса», проявился как реакция на появление в сфере искусства различных объектов и идей и как желание дать отпор доминирующим медийным институтам, прежде всего телевидению и рекламе. «Событие во всей полноте», о котором говорил Фостель, было результатом влияния перформанса на видео-арт и выражало идею о том, что искусство существует в контексте. При экспонировании видео стали учитываться пластические и скульптурные особенности, контекст превратился в содержание.

[140]

Брюс Науман

Коридорный перформанс.

1968–1970

[141]

Брюс Науман

Кадр из фильма «Ходьба с переносом центра тяжести». 1968

[142]

Дитер Фрёзе

Не модель для шпионского цикла о Большом Брате. 1987

Скульптурный подход для достижения драматического эффекта использует в своих работах и Нам Джун Пайк. На выставке в галерее «Парнас» в Вуппертале художник, желая нарушить гармонию между зрителем и телевизором, расставил приемники, транслирующие искаженное изображение, на полу галереи. Пайку приписывают призыв «дать отпор телевидению, со стороны которого мы всю жизнь подвергаемся нападкам». Мотив телевизионного изображения вызывал особый интерес



художника, о чем свидетельствует обилие видеоскульптур в его творчестве: начиная с ранней работы «Видеоджунгли» (1977), где множество телеприемников расставлены среди тропических растений, и до колоссальной инсталляции Пайка «Электронная сверхскоростная магистраль: Билл Клинтон украл мою идею» в рамках Венецианской биеннале 1993 года, когда телевизорами был набит весь павильон Германии; экраны, расставленные от пола до потолка, транслировали поток образов, будто поставляемых всемирным хранилищем информации: тут были и повседневные, и политические сюжеты, и съемки природы, и картины атомного взрыва.

В движении «Флюксус» наряду с Джоном Кейджем, Нам Джун Пайком и другими художниками состояла Сигеко Кубота (род. 1937), художница обширного творческого диапазона: от скульптур до выполненных в жанре дневника видеозаписей из поездки по Европе в начале 1970-х годов («Европа по полдюйма в день», 1972). Для ее работ характерны отсылки к истории искусства: так, например, в работе «Дюшаниана. Обнаженная, спускающаяся по лестнице» (1976), оммаже Марселю Дюшану, обнаженная женщина спускается по лестнице из телемониторов. Влиянием Пайка также отмечены работы нью-йоркского художника Рэя Рэппа (род. 1948). Причудливые видеоскульптуры,

[143]



как правило с несколькими телевизорами, содержат аллюзии на работы Марселя Дюшана, Ричарда Артшвагера, Йозефа Бойса, Мерет Оппенгейм и других. В «Меховом футляре» (1997) съемка потеющего художника транслируется на телеэкран, завернутый в меха — отсылка к работе Оппенгейм «Завтрак на меху» (1936).

Среди ранних видеоинсталляций можно выделить целую группу работ, посвященных в различной мере осознанному зрительскому участию в процессе видеонаблюдения. В своей первой инсталляции «В чехле» (1966) в Художественной галерее Онтарио Лес Левин показывал зрителям запись их самих, выведенную на мониторы. Новаторская на тот момент работа вызвала смешанное чувство тревоги и воодушевления. Брюс Науман, художник, чье имя уже возникло в разговоре об одноканальном видео, представил в 1968 году работу «Видеокоридор». Инсталляция являла собой клаустрофобический туннель, образованный двумя глухими параллельными стенами, в конце которого стояли один на другом два монитора. Зритель проходил по коридору, чтобы посмотреть, что показывают мониторы, и обнаруживал, что на них в реальном времени выводится картинка со снимающих его камер наблюдения. Впечатление от видео варьировалось в зависимости от исполнения: стены монтировались таким образом, чтобы нагнетать тревожность или страх. Маргарет Морс, для которой «Видеокоридор» стал первым знакомством с инсталляцией, так описывает свой опыт: «Я почувствовала, что связь между моим телом и образом разорвалась; у меня словно почву из-под ног выбили».

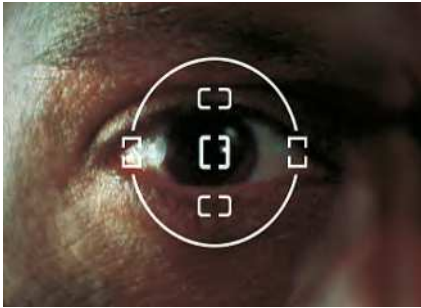
Теме видеонаблюдения посвящены и другие работы Наумана 1970-х годов. В «Коридорном перформансе» (1970) художник возвел посреди галереи Николаса Уайлдера в Лос-Анджелесе коридор с шестью ответвлениями, половина из которых были тупиками. Зрителей, пытавшихся преодолеть лабиринт, со спины снимали закрепленные на стенах камеры, а изображение транслировалось на мониторы, расставленные по коридору.

Один из крупнейших представителей раннего видеоарта, наряду с Науманом и Аккончи, Питер Кампус посвятил ряд работ психологии восприятия интерактивных инсталляций; среди них — «Негативное пересечение» (1974), инсталляция, в которой посетители, предупрежденные о том, что их снимают, выполняли ряд действий перед зеркалом и запись их действий затем транслировалась на большой экран.

[143]

Дэвид Голденберг
Кадры с микроволновой
и морозилкой. 1992

В 1970-е годы камеры слежения, которые повсеместно присутствуют в современной культуре (в магазинах, банках, парках и т. д.), проникли в художественные галереи, и это было только начало.



[144]

[145] [146]

К техникам слежения обращался в своем творчестве и немец Дитер Фрёзе (род. 1937). В работе «Не модель для шпионского цикла о Большом Брате» (1987) художник совместил систему телевидения замкнутого контура (видеонаблюдения) и записанное заранее двухканальное видео. Зрителей снимали на входе в пространство инсталляции, а затем их силуэты выводилась на монитор, на котором показывали допрос о политической деятельности.

Интерес к технологиям слежения спровоцировало не только широкое освещение работы служб охраны правопорядка, но и сама природа телевидения, которое следит за зрителем, в то время как зритель следит за изображением на экране. Инсталляции, посвященные тематике наблюдения и слежки, непосредственно обращались к этой проблеме телевидения и возвращали зрителю контроль над взглядом, утраченный в процессе взаимодействия с телеэкраном. Видеоинстал-

ляции усиленно провоцировали живую зрительскую реакцию на увиденное. Показывая зрителю его самого, художник обращался к аудитории напрямую и вызывал всю гамму эмоций, от гнева до растерянности. Более того, возник принципиально новый режим зрительного опыта: зритель сам становился исполнителем. Если посетитель хеппинга понимал, что становится частью выступления, и стремился принять в нем участие, то посетитель музея был настроен иначе. Работы такого рода покушались на право частного общения с произведением

[144] [145] [146]

Джордан Крэндалл
Триггер. 2002

[147]

Джулия Шер
Безопасность согласно
Джулии II. 1989

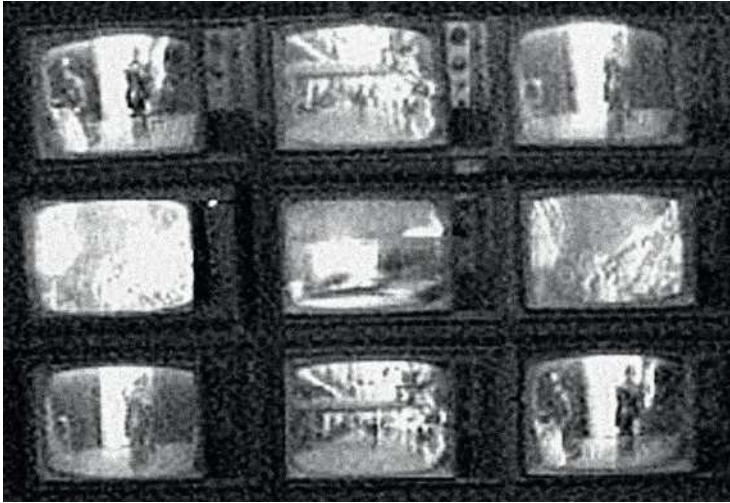
[148]

Джулия Шер
Безопасность согласно
Джулии IX. 1990



[147]

[148]



[149]

искусства; зритель, хотел он того или нет, оказывался предметом собственного и постороннего внимания.

Видео-арт подразумевает живую запись, по своему характеру это временной вид искусства, допускающий игру с восприятием темпоральных категорий. Зритель начинает остро ощущать реальность настоящего момента, внезапно увидев себя на мониторе посреди выставки. Живое чувство преходящего времени вызывает и замедленная съемка, когда на один монитор транслируется запись действий зрителя с интервалом, а на другой — его действия в реальном времени. В 1992 году Дэвид Голденберг установил в лондонском Музее инсталляции камеры, которые следили за посетителями выставки и подавали картинку на экраны внутри зеркальных комнат, куда зрителям было не войти. В этом водовороте репроекции смешалось прошлое, настоящее и будущее.

От вглядывания (зацепиться за кого-то взглядом) рукой подать до вуайеризма (всему обратиться в зрение) и слежки (изучать чьи-то действия украдкой). Видеонаблюдение как тип шпионажа интересовало и художников, и адептов тоталитаризма уже на самых ранних этапах развития видеотехнологии. Видеослежение, очевидным образом восходящее к военным разработкам, открывает темную изнанку фотографического взгляда: камера вторгается в частное пространство ничего не подозревающего гражданина. Это необычный альянс системы контроля со стороны правоохранительных органов и искусства.

Сегодня герои так называемого «реального телевидения», представленного шоу типа «Остаться в живых» и «Большой Брат», сознательно идут на то, чтобы каждое их действие

[149]

**Фрэнк Джиллет
совместно с Айрой
Шнайдером
Wipe Cycle. 1969**

В Wipe Cycle используется телевизионная система замкнутого цикла, которая записывала на видео посетителей галереи и таким образом включала их в картинку, транслирующуюся на экран.



[150]

[151]

снимали на камеру, в надежде сорвать большой куш в финале. Похоже, видеонаблюдение лишилось своего зловещего ореола. Теперь некоторые видят в нем путь к богатству. Тем не менее, наше общество, по выражению медиатеоретика Томаса Левина, «находится под наблюдением, бдительным как никогда прежде. Когда мы пользуемся кредитной картой, оплачиваем проезд при помощи EZ Pass, используем банкомат или мобильный телефон, сидим в интернете или просто идем по улице, мы оставляем следы». Именно эти следы представля-ют интерес для искусства.

Первыми, кто обратил на себя объектив камеры, были Науман и Аккончи. В одиночных перформансах, отразивших их интерес к скульптуре, поэзии и театру, они, можно сказать, стали добровольными объектами слежки. В работе «Слежение» (1969) Вито Аккончи наблюдал и за другим, и за самим собой. Он следил за тем, как его герой занимается повседневными делами. Аккончи, наряду с Дэном Грэмом, Брюсом Науманом и Питером Кампусом, проявлял интерес к теме стиравшейся границы между частной и общественной жизнью.

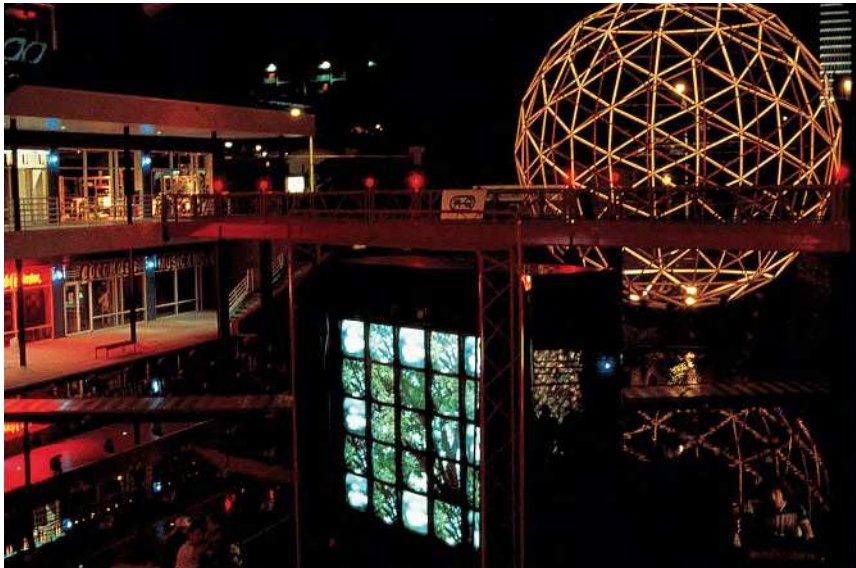
[150]

**Джон Райли
и Стефан Мур**

Ирландские записи. 1974

[151]

Дара Бирнбаум
PM Magazine. 1982



[152]

В работе французки Софи Калль (род. 1953) «Тень (Детектив)» (1985) сочетаются эффекты искажения восприятия в духе Наумана и индивидуальные перформансы в духе Аккончи. По просьбе художницы ее мать наняла детектива, который сообщал обо всех ее передвижениях и, по словам самой Калль, «предоставлял фотографическое свидетельство моего существования». Безусловно постановочная, эта работа, тем не менее, обеспечивает множественность интерпретаций: художник становится объектом действия, подглядывающий становится художником, а зритель убеждается, сколь мало можно доверять изображению. Британец Джейми Уагг (род. 1958), обработав отдельные кадры записи с камер наблюдения, создал на их основе завораживающие и тревожные, красивые крупноформатные постеры. Зритель видит силуэты двух мальчиков, снятые против света, на сияющем оранжевом фоне — один из братьев, идущих в толпе, вскорее жестоко убьет другого.

[152]

Дара Бирнбаум

Видеостена в Рио. 1989

Кадр инсталляции, установленной в общественном пространстве торгово-развлекательного комплекса Рио в Атланте, Джорджия, США (постоянная инсталляция на открытом воздухе). Работа Бирнбаум из множества мониторов выводит видео-арт за стены художественной галереи.

Джордан Крэндалл (род. 1960) использовал военные технологии самонаведения, системы слежения, записи наблюдения за пограничной зоной и домашние камеры при создании мультискранных инсталляций («Drive», 1998–2000; «Heatseeking», 1999–2000), которые затрагивают проблемы проникновения высоких шпионских технологий в жизнь обычных людей и военнослужащих. В игровом фильме «Триггер» (2002) художник использует наשלемую систему целеуказания и индикации, которая позволяет автоматически синхронизировать направление взгляда пилота и бортового оружия. «В этом

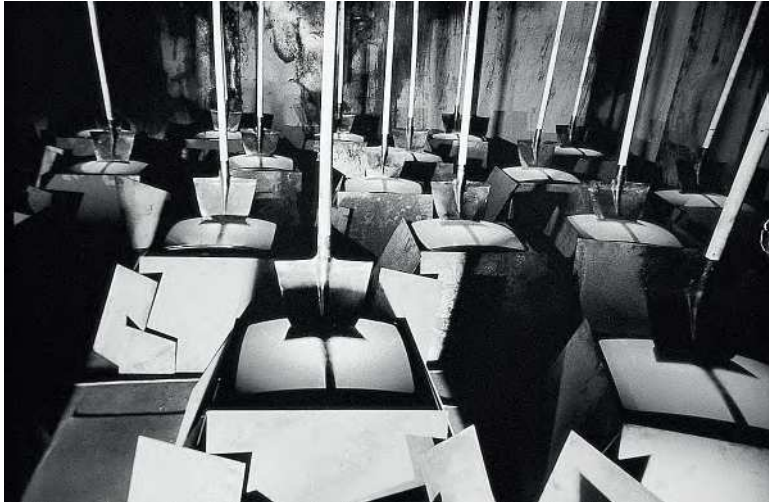
контексте, — поясняет Крэндалл — взгляд в буквальном смысле слова становится испепеляющим. Системы слежения все более автоматизируются, и вопрос „кто видит“ остается открытым. Находится ли такая система целеуказания под управлением человека или действует самостоятельно? И где находится тело, подсоединенное к видеокателю? Человек все теснее взаимодействует с машиной, и определить эти границы становится все сложнее».

Джулия Шер (род. 1954) на протяжении нескольких лет создает в пространстве музеев и галерей инсталляции, при помощи которых обнажает властную природу видеослежки. В этих работах она тщательно воспроизводит системы наблюдения, вплоть до таких деталей, как розовая форма служителей. Посетителю предлагают распечатать свой портрет с экрана монитора видеонаблюдения или выбрать кого-то еще на одном из полдюжины мониторов, расположенных по всему пространству инсталляции. Зрители могут смотреть на себя, шпионить за другими и испытывать паранойю, гадая, не подсматривает ли за ними кто-то из закоулка галереи. В своем интервью 2002 года писателю Линн Тиллман Шер сказала: «Меня всегда интересовало желание быть бдительным». Можно предположить, что художница предлагает для проблемы слежения некий позитивный ракурс.

ПОЛИТИЧЕСКИЕ МОТИВЫ В ВИДЕОИНСТАЛЛЯЦИЯХ В своей книге «Понимание видео» (1990) Даг Холл и Салли Джо Файфер предупреждают, что видео-арт не поддается классификации в рамках искусствоведческой терминологии, тем не менее, можно выделить определенные тенденции в видеоинсталляции. Близкое сходство с ранними скульптурными инсталляциями Вольфа Фостеля и Нам Джун Пайка обнаруживают мультискранные инсталляции с политическим посылом американских художников Леса Левина и Фрэнка Джиллета, а также режиссеров документального кино Джона Райли, Артура Гинсберга и Скипа Суини.

Художники 1960–1970-х годов словно бы вняли призыву французского мыслителя XVIII века Анри Сен-Симона, который полагал, что люди искусства должны наиболее чутко относиться к политическим вопросам. Политические волнения находили отклик в их работах, в том числе в перформансах, ивентах и инсталляциях, отразивших стремление сделать процесс создания и созерцания искусства интерактивным.

Инсталляция «Wipe Cycle» (1969), созданная Фрэнком Джиллетом совместно с Айрой Шнайдером и экспонировавшаяся на важной



[153]

выставке «Телевидение как художественный медиум» в галерее Говарда Вайса в Нью-Йорке, возникла из экспериментов художника с прямой трансляцией и трансляцией с временным интервалом. Составляя общий видеоряд из записанной съемки и прямой трансляции из выставочного зала, ведущейся в реальном времени, Джиллет стремился преодолеть привычную пассивность зрительского восприятия. В интервью Джину Янгбладу Шнайдер пояснил, что «основная функция „Wipe Cycle“ — объединить аудиторию и информацию. Мы создали систему, взаимодействующую со зрителем в реальном времени: зритель, находящийся в пространстве инсталляции, видит себя не только таким,

[153]

Фабрицио Плесси
Бронкс. 1985

Рассудив, что от смерти не скрыться никому, даже машинам, Фабрицио Плесси в этой работе вообразает смерть технологии.

[154]

Джудит Барри,
Брэд Мискелл

Твердая камера. 1994

На списанные компьютерные мониторы проецируются записанные на пленку диалоги между машиной и человеком.

[155]

Джудит Барри,
Брэд Мискелл

Твердая камера. 1994.

Фрагмент

каким он является здесь и сейчас, но и таким, каким он был восемь и шестнадцать секунд назад». Джиллет добавил: «Это была попытка продемонстрировать, что каждый из нас — такая же единица информации, как заголовок утренней газеты».

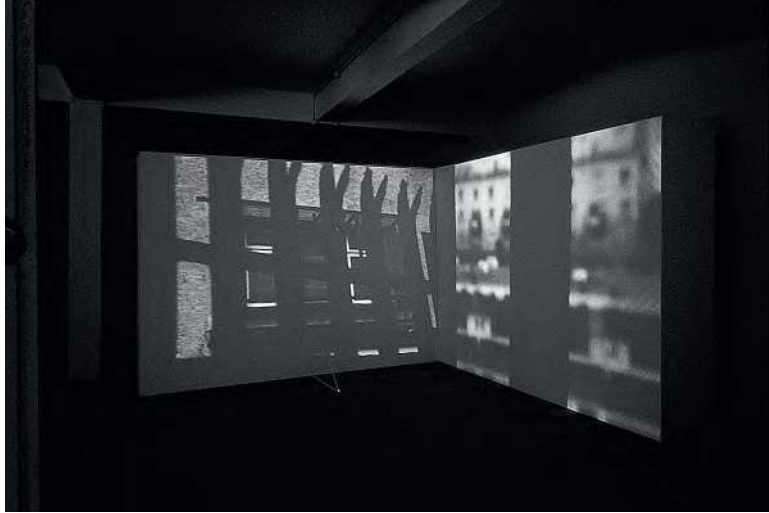
Андеграундные видеоколлективы из США, к примеру, TVTV и Global Village, нередко создавали инсталляции в рамках своих видеопроектов. Джон Райли, один из основателей Global Village, в 1974 году выставил противоречивую работу «Ирландские записи» в форме многоканальной инсталляции. С многочисленных экранов на зрителя обрушивались ужасы конфликтов в Северной Ирландии. Мощная инсталляция позволила полнее воплотить художественный замысел: представить как можно более обширный материал из сотен часов неотредактированной съемки.

По мере того как использование видео в инсталляциях получало все большее распространение, различие между художниками и активистами сглаживалось, и в своих









[156]

[157]

произведениях искусства художники начали критиковать медиа и общество. Дара Бирнбаум (род. 1946), о которой мы писали выше в связи с прославившим ее видео «Технология /Трансформация: чудо-женщина» (1978–1979), создала несколько инсталляций: «PM Magazine» (1982–1989), посвященная телевизионной политике, основывалась на вольном искажении апроприированной и тривиальной картинки масмедиа; «Площадь Тяньаньмэнь: распространение восстания» (1990), посвященная мировой политике, раскрывала в динамичной форме роль медиа в широко освещавшемся восстании китайских студентов 1989 года. Бирнбаум одной из первых начала строить видео-«стены», переняв эту практику у торговцев телеаппаратурой — те украшали витрины магазинов телеприемниками, поставленными один на другой. Работа «Видеостена в Rio» (1989), выставленная в торговом центре в Атланте,

[156]

Вилли Доэрти
Где-то еще. 1998

[157]

Вилли Доэрти
На исходе дня. 1994
Доэрти фиксирует на видео разрушения, которые война оставила на его родине — в Ирландии.



[158]

штат Джорджия, представляла собой наружную видеоинсталляцию из двадцати пяти мониторов. Колоссальные размеры каркасов, на которые монтируются такие работы, придают значимость союзу скульптуры и архитектуры в рамках медиаинсталляции. Кроме того, движущееся видеоизображение расширяет сферу скульптуры, делая ее границы более зыбкими и подвижными.

Американка Джудит Барри (род. 1954) подробно освещает в своих инсталляциях социальные функции искусства и медиа. В 1970-е годы Барри участвовала в феминистском движении и в своих ранних видеоработах исследовала вопросы женской идентичности; так, в «Калейдоскопе» (1979) члены среднестатистического семейства спорят о феминистской теории. Затем Барри расширила свой тематический репертуар и начала создавать крупноформатные инсталляции с применением самых разных современных технологий. В «Твердой камере» (1994) видеомониторы, проекторы, сломанные компьютеры, дефибриллятор и другие обломки современной эпохи вываливаются из поврежденно-

го грузового контейнера. Настоящий теленекрополь разбил на Венецианской биеннале 1986 года итальянец Фабрицио Плесси (род. 1940): в инсталляции «Бронкс» он погрузил двадцать шесть старых телевизоров в ржавые металлические контейнеры и воткнул лопаты в их экраны. На каждый из экранов, в свою очередь, проецировалась тень от лопаты на голубой водной глади. Сам Плесси смотрит на ручную камеру как на естественную часть творческого процесса, ничем не отличающуюся от краски или

[158]

Фабрис Ибер

**Инсталляция для павильона
Франции на Венецианской
биеннале 1997 года**

Ибер, в прошлом герой фильмов Энди Уорхола, для своей перформанс-инсталляции воспроизводит интерьер телевизионной студии.



[159]

[160]

деревя. «Телевизор — это материал, который художник использует для выражения поэтической мысли, — заметил он, рассуждая о своем творчестве в целом и об инсталляции «Сырье» (1989) в частности. — Минутная передышка, проблеск мысли, безмолвный реликт, наконец, технология умирает. Форма, в которой она воплощена, ничем не отличается

от мраморной скульптуры». Американскому художнику Питеру Фенду (род. 1950) принадлежит работа «План развития и застройки Албании» (1992), в которой на множество мониторов в реальном времени транслировалась спутниковая съемка албанской и части югославской территорий. Фенд называет свои инсталляции «пунктами, из которых ведется управление» мировыми властными и ресурсными потоками.

Незатухающий политический конфликт в Северной Ирландии — тема инсталляций ирландца Вилли Доэрти «На исходе дня» (1994) и «Где-то еще» (1998). Страдания войны Доэрти стремится передать через образы сожженных машин, дорог, ведущих в никуда, кромешной тьмы, спроецированные на всю стену, и заиклинные фразы вроде «В конце концов пути назад просто нет», которые произносит голос за кадром.

Канадский художник Стэн Даглас (род. 1960) критикует непосредственно популярные современные медиа.

[159]

Марсель Оденбах
Кулак в кармане. 1994

В инсталляции используется несколько мониторов, и таким образом атмосфера гостиной, которая ассоциируется с телевизором, творчески переосмысливается и превращается в скульптурную среду.

[160]

Шанталь Акерман
С Востока. Вид экспозиции. 1993/1995

Во второй половине 1990-х годов крупноформатные проекции, которые расположены на смежных стенах или пересекаются на одной стене, становятся распространенным приемом.



В размеренной и изящной инсталляции «Вечер» (1994) он воспроизводит семейный ритуал 1960–1970-х годов — совместный просмотр вечерних новостей. Пуская на заднем плане архивную съемку, он заставляет актера, исполняющего роль теледиктора, улыбаться вне зависимости от того, о каких ужасах он сообщает (сводки с фронтов войны во Вьетнаме, расовые волнения).

Благодаря каналу CNN, основанному Тедом Тёрнером, новостное телевидение получило широкое распространение и вышло на высокий международный уровень. Канал вещает буквально в любой стране мира, а транслируемая им картинка становится международным символом событий глобальной значимости: голодающие дети в Сомали, война в Ираке, гибель принцессы Дианы. Многие признанные художники отразили эту озабоченность новостями в видеоинсталляциях. Французский художник Фабрис Ибер в рамках Венецианской биеннале 1997 года обустроил новостную студию, оснащенную мониторами, мебелью, монтажным кабинетом и аппаратной. Художник сам находился в пространстве инсталляции — брал интервью,

[161]

создавал рекламу и проводил «производственные совещания» в своей эрзац-телестудии.

[162]

[163]

Инсталляция немецкого художника Марселя Оденбаха (род. 1953) «Кулак в кармане» (1994) посвящена тому, как семь стран (Германия, США, Великобритания, Франция, Италия, Чехословакия и Мексика) поддерживали порядок во время политических бунтов 1968 года. На семи мониторах, выстроенных в ряд, художник демонстрировал новостные сюжеты, которые транслировали в этих странах, перемежая их с архивными кадрами сожжения книг в нацистской Германии. Сходную стратегию избрала бельгийская художница Шанталь Акерман (1950–2015) для видеодеконструкции своего 35-миллиметрового фильма «С Востока» (1993). Она расположила двадцать четыре монитора группами по три и показала на них отрывки кинодневника о путешествии по Восточной Европе, где жили два поколения ее семьи. Акерман снимала из окна машины повседневную

[161] [162] [163]

Марина Абрамович

Балканское барокко (отец).
1997

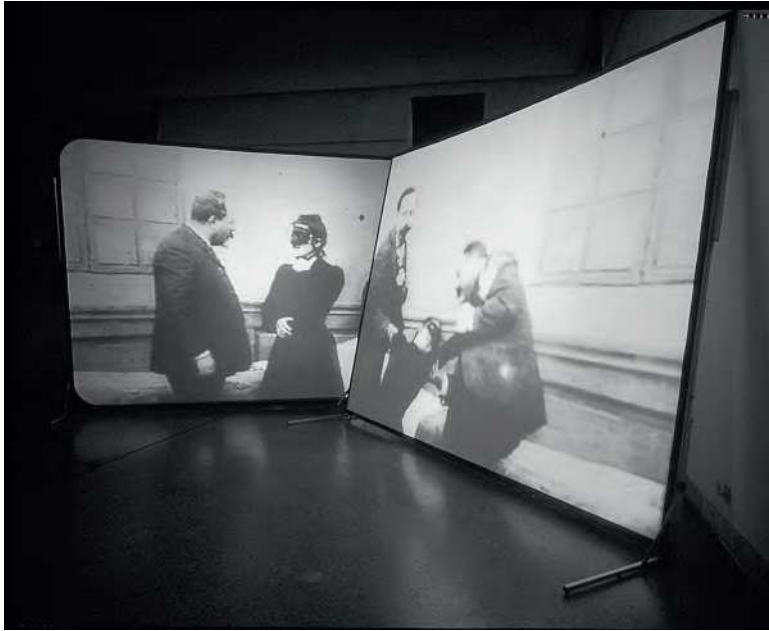
Марина Абрамович

Балканское барокко
(Марина Абрамович). 1997

Марина Абрамович

Балканское барокко (мать).
1997

В многоэкранных инсталляциях Абрамович выражены острые переживания по поводу этнических войн на территории бывшей Югославии.



[164]

жизнь во всей ее неприглядности: люди идут на работу, стоят на остановке и в очереди за пособием. В проекте «Ксенология: возможности иммигрантов», который был начат в 1992 году и до сих пор находится в работе, польский художник Кшиштоф Водичко (род. 1943) интервьюирует иммигрантов и показывает, как его герои едут в метро или стоят перед административными зданиями на своей новой родине. Опыт иммигрантской жизни стремится по-своему передать турецкая художница Сухран Азиз: в инсталляции «Реминисценции» (1998) на стену проецируются видеointервью с жителями Стамбула, Нью-Йорка, Парижа и других городов, а с потолка свисают миниатюрные заключенные в металлические контейнеры динамики, из которых доносятся разговоры о памяти и причинах переезда.

Даглас Гордон производит тщательную ревизию архивных киноплёнок: изолируя и препарировав фрагменты записи, прокручивая их в замедленном темпе, он извлекает информацию о психологических и социокультурных особенностях эпохи. В «Истеричке» (1995) он использует медицинский фильм рубежа веков, демонстрирующий, как врачи под видом лечения издеваются над женщиной в маске, вероятно, страдающей от истерии. В работе «Через зеркало» (1999) он вырезает из «Таксиста» Мартина Скорсезе 71-секундную сцену, в которой персонаж Роберта де Ниро препирается с собственным отражением в зеркале и оттачивает ответную реплику в адрес неназванного врага. Инсталляция

[164]

Даглас Гордон
Истеричка. 1995

[165]

Лори Андерсон
Ваш выигрыш — однодолларовый аниматронный попугай. Из цикла «Танец в лунном свете с пирамидальной прической». 1996



[165]

Гордона состоит из двух проекций на противоположные стены галереи: главный герой фильма, Трэвис Бикл, вынимает пистолет из рукава куртки и наводит его на камеру, повторяя фразу «Ты ко мне обращаешься?» Зритель ощущает себя жертвой случайного насилия со стороны вооруженного безумца.

В своих мультидисциплинарных творческих проектах музыкант и художница Лори Андерсон (род. 1947) всегда стремится осмыслить социальные проблемы; вот и проблема общественного отношения к современным технологиям не убегает от ее внимания — художница посвящает ей работу «Танец в лунном свете с пирамидальной прической» (1996). Эта видео- и акустическая инсталляция была впервые показана в Музее Гуггенхайма в Нью-Йорке. В ней были говорящие попугаи, анимационная проекция, телефоны, динамическая модель самолета и иллюзионистическое видео, на котором художница оказывается в водовороте образов и звуков, подобно обычному зрителю, за чье внимание ведется борьба в современном мире. Здесь «Флюксус» соединяется с поп-артом, а Андерсон воплощает идею американского критика Томаса Хесса о том, что театрализованное искусство такого рода нуждается в аудитории, придающей ему завершенность.

Художница из Белграда Марина Абрамович (род. 1946) представила «Балканское барокко» на Венецианской биеннале 1997 года. Инсталляция состояла из трех видеопроекций и трех больших наполненных



[166]

водой медных емкостей. На одной из проекций Абрамович читала лекцию о крысах, которые убивают своих сородичей, две других демонстрировали родителей художницы. На протяжении всей лекции те хранят молчание и остаются неподвижными, но когда Абрамович пускается в пляс и из лектора превращается в соблазнительницу, ее отец представляет к голове пистолет, а мать закрывает глаза руками. Художница из Ирана Ширин Нешат (род. 1957) в «Турбулентности» (1998) исследует гендерное неравенство на родине. Работу составляют две видеопроекции на противоположных стенах комнаты. На первом видео мужчина исполняет песню для благодарной мужской аудитории, на другом женщина в чадре, стоя спиной к камере, поет мелодию в пустом зале. Она вращает руками в воздухе, а ее пение превращается в крик.

В объективе камеры американского художника Дага Эйткана (род. 1968) оказались последствия извержения вулкана Суфриер-Хилс на острове Монтсеррат в Карибском море. Художник запечатлел опустевший остров, который выглядит так, будто пережил атомный взрыв, а затем собрал инсталляцию из проекций на несколько стен, передав серебристо-серую пустоту безжизненной земли.

Инсталляция стала мощным инструментом политического воздействия, поскольку, за счет размеров и визуальной многослойности, она способна погрузить зрителя в наполненное смыслами пространство.

[166]

Штейна и Вуди Васюлка,
совместно с Брэдфордом
Смитом

Потомство. 1981

[167] [168]

Штейна Васюлка

Орка. 1997



[167]

[168]



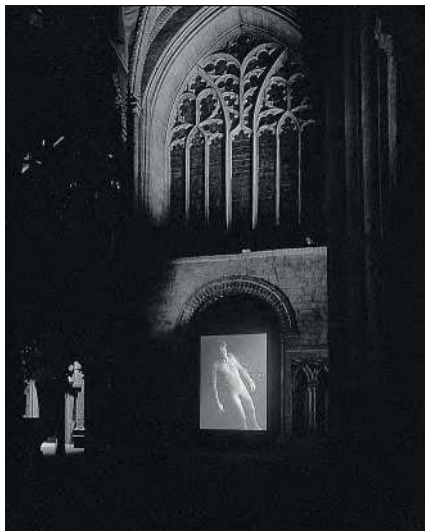
ЛИРИЧЕСКИЕ МОТИВЫ «Как и Жан Кокто, я прежде всего поэт, а потом уже режиссер», — писал в 1967 году автор экспериментальных фильмов Стэн Брэкидж. Американский критик Дэвид Джеймс приводит его слова, чтобы доказать, что авангардный кинематограф 1950–1960-х годов зачастую воспринимался в контексте поэзии. Цветовая гамма как индикатор настроения, длинные планы, смелое кадрирование и множественное повторение кадра — все эти приемы, по мнению критика, заимствованы из поэзии французского символизма. Это наблюдение можно распространить и на таких художников, как Билл Виола, Мэри Люсье, Штейна и Вуди Васюлка — их лирические инсталляции отражают интерес авторов к проблемам памяти, утраты, к мистицизму и эстетике.

Поэтические высказывания Вуди и Штейны Васюлка обрели форму инсталляции еще до того, как это понятие вошло в широкое употребление. В 1971 году художники основали в Нью-Йорке медиатеатр «Кухня — живая лаборатория тестирования публики» («Kitchen Live Audience Test Laboratory», теперь — попросту «Кухня», «The Kitchen»), где занялись созданием «среды», как это называла Штейна, из мониторов и камер. Работы, входящие в цикл «Машинное зрение» (1976), состоят из двух видеокамер на механизированной вращающейся платформе, отражающих поверхностей и мониторов. Эти предметы в своем взаимодействии порождают картинку, охват которой превосходит человеческое поле зрения. Об одной из ранних работ цикла Штейна говорила:

Тот, кто держит камеру, управляет тем, что видит зритель, — поняв это, я ужаснулась; тогда я поставила камеру

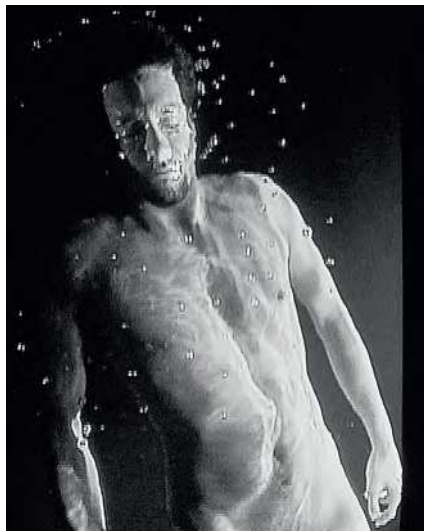


[169]



[170]

[171]



на штатив и вышла из комнаты. Благодаря вращающейся платформе картинка будет постоянно меняться без участия оператора. Я хотела, чтобы люди задумались о «точке зрения», о том, что они находятся в пространстве, контролируемом машиной.

За те годы, что Штейна Васюлка работала без Вуди, ее творчество приобрело лирическую интонацию. В инсталляции для Венецианской биеннале 1997 года «Ogka» (в переводе с исландского — «сила») художница выразила любовь к своей родине. На три двусторонних экрана и несколько зеркал, расположение которых было тщательно продумано, проецировалась сделанная Штейной съемка набегающих волн, горячей лавы и летящих птиц, а звуковым сопровождением служила пронзительно звонкая запись каждого из демонстрируемых явлений. В сходной манере вспоминает о родине эстонский художник Ян Тумик. В инсталляции «Солнце восходит, солнце заходит» (1997) солнце, встающее над Балтийским морем и садящееся над венецианским каналом, отталкивалось от зеркала на дне железного контейнера и перескакивало на стену.

Работы Билла Виолы — образцовый пример лирической тенденции в современном искусстве. Виола начал создавать одноканальные видео и видеоинсталляции в первой половине 1970-х годов. Сам художник называет свои видеоработы визуальными поэмами, в них он обращается к вопросам идентичности и духовного смысла в современном мире. В середине 1980-х годов инсталляция стала его излюбленным жанром. Изыскания в области формы и света, наряду с изучением источников духовного знания (Корана, буддистских текстов и текстов суфийских мистиков) нашли воплощение в крупноформатных проекциях, известных по всему миру. В «Медленно вращающемся повествовании» (1992) отражающие вращающиеся поверхности, на которые Виола проецирует видео, выступают символом постоянно включенного, заикленного на самом себе сознания. Согласно творческому замыслу, «комната и все находящиеся в ней превращаются в изменчивый экран, на который проецируются образы и отражения», порожденные сознанием человека, чье изображение мы видим на вращающейся стене. В пятиканальной видеоакустической инсталляции «Остановки» (1994) изображение

[169]

Билл Виола

Остановки. 1994. Фрагмент

На пяти экранах инсталляции изображены нолыхающиеся в воде тела. На экраны и на отполированные гранитные плиты под ними проецируются разные изображения.

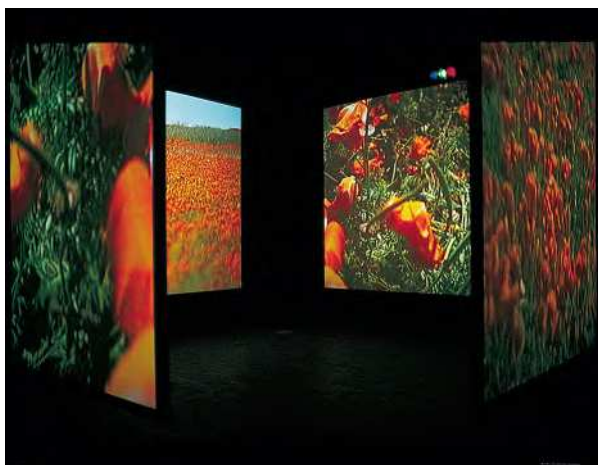
[170] [171]

Билл Виола

Посланный. 1996

Человек несколько раз поднимается над поверхностью, делает глубокий вдох, затем снова уходит под воду, что символизирует повторение жизненных циклов, от рождения к смерти.





[173]

проецируется на вертикальные гранитные плиты и отражается на уложенных перпендикулярно под ними зеркалах. В этой вариации на тему Крестного пути зрителю кажется, будто тела летят по воздуху или тонут в воде. В трехчастной инсталляции «Огонь, вода, дыхание» (1996), одна из частей которой — «Посланник» — изначально проецировалась на Даремский собор в Великобритании, мужчина взаимодействует и/или противостоит трем основным стихиям: погружается в воду, поднимается к поверхности, делает глубокий вдох и вновь уходит под воду. Когда инсталляция демонстрировалась впервые, на церковном куполе, видеоритуал и сопровождающий его звук, вторя содержанию видео, поглощали зрителя. В музее же Виола расположил «Посланника» напротив

[172]

Билл Виола

Переправа. 1996. Фрагмент

[173]

Билл Виола

Остановливающее сознание.

1991

Виола часто обращается к мотиву уходящего времени. В этой работе спокойные, застывшие кадры перемежаются резкими вспышками звука и движения — таким образом художник преследует цель «остановить ход времени» визуальными средствами.

«Переправы» — двухканальной проекции от пола до потолка, на которой мужчина исчезает в пламени и тонет в нарастающем потоке воды. Такое зрелище может внушить ужас, но работы Виолы неизменно располагают к размышлениям о духовном перерождении. Замедленная съемка, оглушительный рев, яркая цветовая гамма и большой масштаб — все вместе превращает процесс слияния человека с природой в зрелище кинематографического уровня.

Ретроспективная выставка Виолы, прошедшая в 1997 году в Музее американского искусства Уитни в Нью-Йорке, представила художника романтиком эпохи электронного искусства. Как и пионер видео-арта Нам Джун Пайк, Виола

учился музыке и акустическому дизайну. В своих работах он уделяет равное внимание звуку и изображению. Посетителей выставки в Уитни встречала работа «Останавливающее сознание» (1991) — четырех-экранная инсталляция, где на статичную картинку (детальная съемка деревьев и лугов) был наложен шепот о телесной и чувственной депривации; затем изображение приходило в движение, а звук становился громким и раздражающим. Эта работа позволяет зрителю понять, что ожидает его дальше: внезапные скачки изображения и звука, которые открывают его сознание новому восприятию настоящего момента. Влияние Жан-Люка Годара и Сэмюэла Бенкета можно наблюдать

[174]



[174]

Гэри Хилл

Высокие корабли. 1992

Хилл использует технологии, позволяющие создавать интерактивные работы. Зритель, попадающий в тесное пространство галереи, запускает проекцию изображения на висячие экраны.

в работах Виолы, посвященных одному из его излюбленных мотивов — мотиву человека, одинокого и ничтожного перед величием природы, природы, которая может сокрушить, как, например, в «Переправе».

В древней мистике, к которой Виола относится с глубоким почитанием, пламя и вода были символами всепоглощающей любви, в которой прежнее «я» растворяется, образуя новый созерцательный союз. Наиболее ярко эта идея выражена в работе «Комната для Св. Иоанна Креста» (1983), условно воссоздающей келью, куда инквизиция заточила мистика из ордена кармелитов, жившего в XVI веке. Звучат стихи Св. Иоанна на испанском, повествующие об экстатическом полете





[175]

[176]

души через темную ночь и над заснеженными пиками гор. В какой-то момент раздается рокот оползня или землетрясения. К тому же году относится работа «Причины для того, чтобы постучаться в пустой дом», в рамках которой Виола запер себя в доме и попытался не спать на протяжении трех дней. Видеохроника этого добровольного затворничества делает наглядной всю тяжесть течения времени. «Моя работа, — утверждает Виола, — сосредоточена на процессе самопознания и осознания. Видео — это часть моего тела: оно интуитивно и бессознательно».

Для Гэри Хилла его первая инсталляция, «Дыра в стене» (1974), ознаменовала переход от скульптуры к видео. Художник снял на камеру, как пробивает стену галереи, а затем разместил монитор, демонстрирующий запись, в получившейся пробоине. Там, где могла бы стоять скульптура, разместилось, по словам художника, «видеовоспоминание о перформансе». Хилла изначально интересовала поэтика языка и изображения. Он любит включать в свои многоэкранные проекции отсылки к семиотике, философии Людвига Витгенштейна, французскому постмодернизму и истории кинематографа. Интерактивная инсталляция «Высокие корабли» (1992) состоит из целого ряда интерактивных проекций. Когда зритель подходит, словно из небытия возникают персонажи, приближаются к нему и шепчут что-то едва различимое.

Язык, изображение и яркое чувство неизведанного — вот составляющие, которые присутствуют в работах американской художницы Сьюзен Хиллер (род. 1940). Свою первую видеоинсталляцию она создала в 1983 году. В работе «Дикие таланты» (1997), посвященной телекинетику и телепату Стефану Оссовецкому, приведены фрагменты американских и европейских фильмов второй половины XX века. Это в основном фильмы ужасов о детях, обладающих сверхъестественными способностями. Инсталляции построены на характерном для минимализма приеме повторения: два отрывка проецируются на смыкающиеся стены галереи, и народные поверья скрещиваются с современными медиа, создавая завораживающее ритуальное действо.

Свет и пространство (как внешнее, так и внутреннее) присутствуют в видеоинсталляциях американской художницы Мэри Люсье (род. 1944). «Огайо в Живерни» (1983) и «Дикость» (1986) — это посвящение Клоду Моне и американским луминистам XIX века. В более ранних работах Люсье изучает световую

[175]

Мэри Люсье**Последние обряды
(Позитано). 1995**

Создавая при помощи мебели, фотографий и видео пространство, организованное по законам сновидения, Люсье обращается к эпизодам из жизни своей матери в США и Италии.

[176]

Мэри Люсье**Огайо в Живерни. 1983**

Люсье воспеваает свою родину, сравнивая ее со знаменитым домом Моне в Живерни.



[177]

чувствительность камеры, возводя свои эксперименты к изучению природы света импрессионистами. В «Птичьим глазом» (1978) художница направляет луч лазера прямо в объектив камеры, прожигая видикон, а затем меняет фокусное расстояние линзы и направляет лазерный луч в другую точку. В «Наклонном доме (Вальдес)» (1993) Люсье превращает пустое пространство бывшего автомобильного салона в Рочестере, штат Нью-Йорк, в обитый гипсокартоном дом с мониторами вместо окон. Для Люсье архитектурная среда — «это образ и звук: снаружи дом слеп; изнутри телемониторы становятся окнами, которые не выходят наружу, но открываются внутрь человеческой души».

МОТИВ ПОИСКОВ ИДЕНТИЧНОСТИ Продолжая работать в направ-

лении, заданном первопроходцами в сфере одноканального видео (Джоан Джонас, Вито Аккончи, Ханной Вильке, Дарой Бирнбаум), художники в жанре видеоинсталляции использовали камеру, чтобы передать еще более глубокие откровения. Уникальное свойство видеокамеры заключается в том, что она позволяет увидеть себя со стороны в реальном времени. В должном окружении, например как часть продуманной инсталляции, она предоставляет возможность посмотреть

[177]

Эдриан Пайпер

На что это похоже, что это?
№ 3. 1991

В своих инсталляциях, нередко провокативных, Пайпер поднимает проблему расовых стереотипов. Персонажи на видео обращаются напрямую к зрителю, апеллируя к его предрассудкам и предубеждениям.

на себя под новым углом. Трейси Моффат (род. 1960), австралийская медиахудожница, со всей откровенностью заявила: «Меня не заботит правдоподобность. <...> Мне не интересно фиксировать реальность, я хочу создавать ее».

Кроме того, инсталляция воплощает идею Дюшана о том, что произведение искусства становится законченным лишь благодаря участию зрителя. Зачастую зрительский опыт заключается именно в том, чтобы, в буквальном смысле слова, войти в пространство работы. Для художников, которые работают с темой идентичности, особенно значимо то, что зритель и зрелище взаимопоглощаются. В таком стирании границ отражается также влияние фрейдовской и лакановской теорий психоанализа, столь популярных в художественной среде в 1970-е годы. Вкупе с концептуалистским принципом, согласно которому художник должен самостоятельно решать, в каком контексте будет демонстрироваться его искусство, эти идеи определили лицо нового реализма в искусстве инсталляции, где повседневное и частное получают прямолинейную трактовку.

Технические возможности видео продолжали расширяться, и художники все чаще стали усложнять свои высказывания за счет дополнительных элементов, будь то звуковое или визуальное сопровождение или скульптурная конструкция. Некоторые критики, а также некоторые художники находили, что это сближает художественную практику с театром. Учитывая, какое влияние на развитие искусства в XX веке оказали перформансы и хеппенинги «Флюксуса», театральная компонента в мультимедийных художественных инсталляциях не выглядит как что-то из ряда вон выходящее. Это в особой мере касается тех художников, чьи работы можно определить как лирические и поэтические, впрочем, верно это и в отношении работ политической тематики.

Работы художницы и философа по образованию Эдриан Пайпер (род. 1948) затрагивают сразу несколько актуальных тем в области современного искусства. С конца 1960-х годов художница работает в таких жанрах, как перформанс, саунд-арт, рисунок, фотомонтаж, а с 1980-х создает видеоинсталляции. Она обращается к вопросам пола, расы, бытия, отсутствия, текста и изображения. Женщина со светлой кожей, принадлежащая к афроамериканской культуре, Пайпер изначально тяготела к исключительно рационалистическому концептуализму, однако затем оставила лаконичную



[178]

скульптуру ради провокационных инсталляций, обращенных к зрительским предрассудкам. В работе «На что это похоже, что это?» (1991) художница использовала свой опыт скульптора-минималиста для оформления видеоработы: она возвела белый вертикальный стенд с врезанными мониторами, на которых демонстрировалась голова черного мужчины, снятая под разными углами. Зрители располагались вокруг ящика на белых трибунах (по замыслу Пайпер, так, будто это римляне, наблюдающие, как львы терзают христиан; и, добавлю, так, будто сидят на скульптуре минималиста из 1960-х). Голова извергала возражения на наиболее распространенные расовые оскорбления: «Я не ленивый», «Я не развязный», «Я не похотливый» — и так далее. Инсталляция работает сразу на нескольких уровнях: интеллектуальном, художественном, расовом и личном — этот своеобразный тотем раскрывает различные стороны идентичности художника.

В инсталляции «Из угла» (1997), построенной из семнадцати мониторов, фотографий и перевернутых стульев, Пайпер ломает представление о зрителе как о носителе стереотипов и заставляет говорящие головы на мониторах бросать каверзные вопросы в адрес аудитории.

[178]

Мэтью Барни

Field Dressing (orifill):

Manual A. 1989



[179]

В мультиэкранной инсталляции «Комната Стефана» (2004) турецкого художника Кутлуга Атамана (род. 1961) примечательно не только исполнение замысла, но и авторская трактовка темы идентичности. Пять экранов свешиваются с потолка: у некоторых один угол направлен к полу, другие размещены по диагонали к стенам галереи. Художник отмечает, что эта композиция имеет принципиальное значение для того, чтобы должным образом представить главного героя — берлинца Стефана, одержимого мотыльками. В тесной квартире Стефана — около тридцати тысяч мотыльков. Эта работа — яркий, но чрезвычайно тревожный портрет одиночки, живущего среди засушенных насекомых.

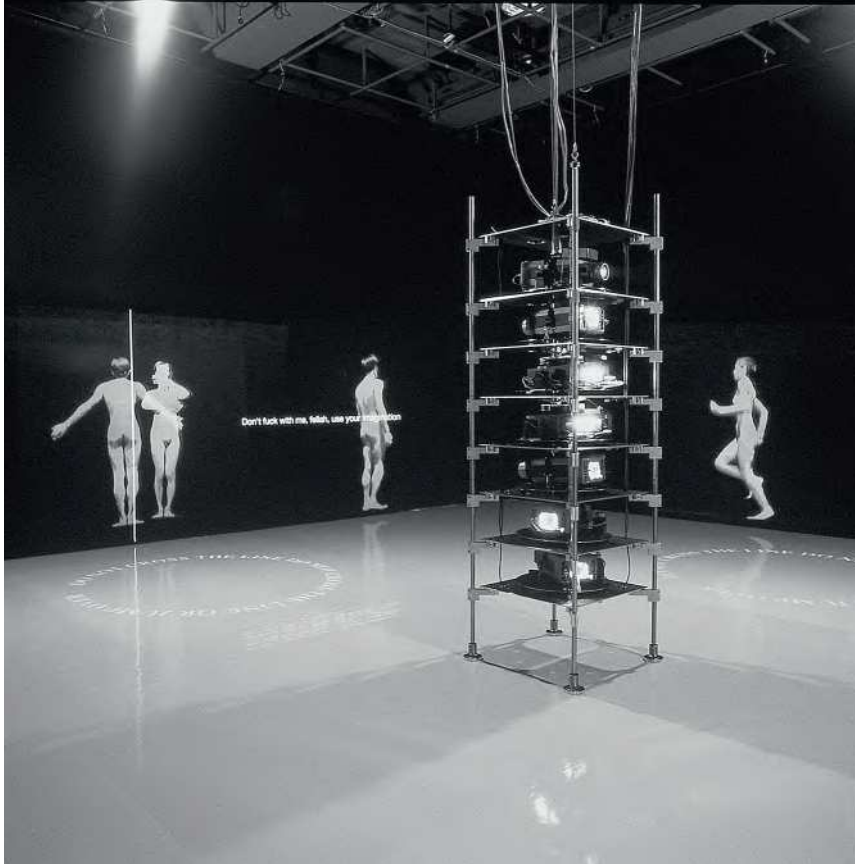
[179]

Мэтью Барни

Кадр из фильма
«Кремастер 5». 1997

От работ, вдохновленных эстетикой 1970-х годов и снятых в пространстве галереи или студии (на предыдущем снимке), Барни вскоре перешел к изощренно поставленным и снятым фантазиям, дополненным оркестровками и роскошными киноэффектами.

Из числа художников, которые работают в жанре видеоинсталляции и обращаются к теме поиска идентичности, пожалуй, наиболее известен Мэтью Барни (род. 1967): в своих сюрреалистических работах он исследует тему мужской идентичности и выходит за рамки устоявшихся представлений. Он довольно скоро отошел от инспирированных Науманом и Аккончи видео, в которых нагишом карабкался на стены студии (*Field Dressing (orifill)*, 1989), и начал работу над серией полноцветных, роскошных видеосюжетов и инсталляций «Кремастер».



[180]

Художник начал работать над проектом в 1994 году; побуждаемый интересом к внешним проявлениям телесности, гетеро- и гомосексуальным отношениям, атлетизму и алхимии, он снимал интимную жизнь фей, сатиров и иных существ в нарядных костюмах. Слово «кремастер» (тонкая мышца, поднимающая мужские яички) заставляет представить, что перед нами замкнутый мир, движимый фантазиями и желанием, в котором все вращается вокруг секса. В руках художника конца XX века работа с проблемами телесности приобретает барочный масштаб: пышные костюмы, макияж, протезы, фантастическая картинка, скульптурные причуды, которые рассказывают об усердных исканиях себя и жажде удовольствий под неусыпным взглядом надвигающейся смерти. Ярким примером служит «Кремастер 5» (1997): утонченные

черные костюмы и мрачная музыка делают это зрелище похожим на затянувшуюся похоронную процессию, несмотря на снятый под водой фрагмент с играющими морскими нимфами.

Сочетание ярко выраженной театральной компоненты и новых технологий составляет отличительную черту работ японской группы Dumb Type, которая была основана в 1984 году

[180]

Теидзи Фурухаси

Любовники. 1994–1995

В «Любовниках» обнаженные люди бегают, прыгают, падают и обращаются к зрителю. Эта интерактивная инсталляция незримо напоминает об эпидемии ВИЧ.



[181]

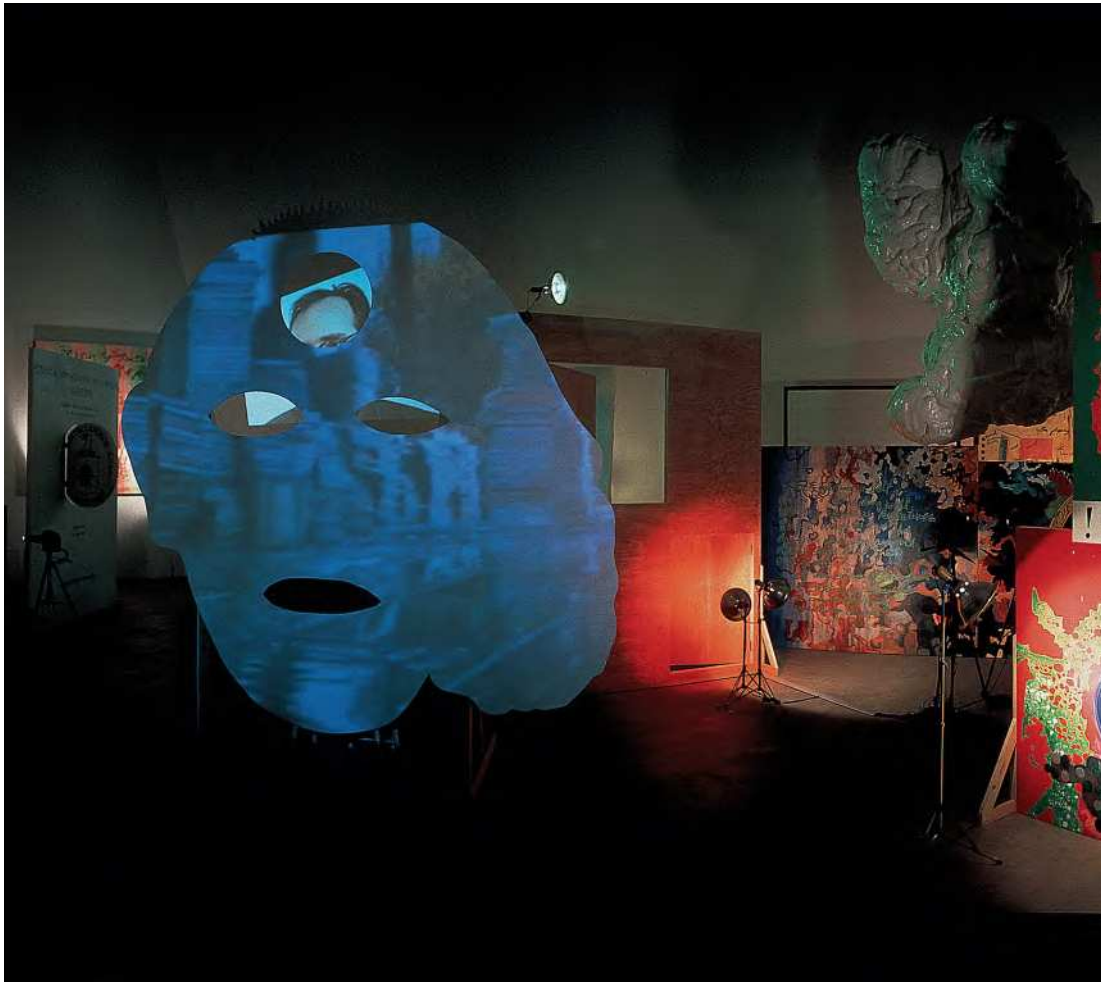
студентами Киотского университета искусств. Коллектив, лидером которого долгое время являлся Теидзи Фурухаси (1960–1995), работает как в жанре перформанса, под сильным влиянием танцев буюто, так и в жанре инсталляции. Театрализованные, затрагивающие вопросы сексуальной и культурной идентичности видеоинсталляции *Dumb Type* обнаруживают близкое сходство с их танцевальными и драматическими практиками. «Любовники» (1994) — пятиканальная инсталляция с компьютерным управлением, видеоизображением от LCD-проектора и звуковыми эффектами — представляет собой проекцию пяти обнаженных человеческих фигур, перемещающихся со стены на стену и поглощенных своим одиночным танцем. На стенах возникают фразы («Любовь повсюду», «Не морочь мне голову, приятель, используй свое воображение»), слышится неразборчивый шепот, фигуры мужчин и женщин возникают из ниоткуда, обращаются к зрителю и уходят обратно во тьму. В инсталляции незримо присутствует образ неизлечимой болезни — Фурухаси был носителем ВИЧ.

Развитие проекционных технологий в значительной мере способствовало тому, что к концу 1980-х годов

[181]

Тони Оуслер
Man She She. 1997

В своих политически заряженных, но юмористических инсталляциях Оуслер пересаживает видеокартинку с кажущегося привычным экраном на поверхность повседневных объектов.



[182]

[182]

**Тони Оуслер,
Майк Келли**

**Поэтический проект. 1997
(Барселонская версия)**

Фотография инсталляции
в Patric Painter Inc., Санта-Мо-
ника, Калифорния. Оуслер
и Келли делают обзор культуры
1970-х годов, когда они были
еще начинающими калифор-
нийскими художниками.

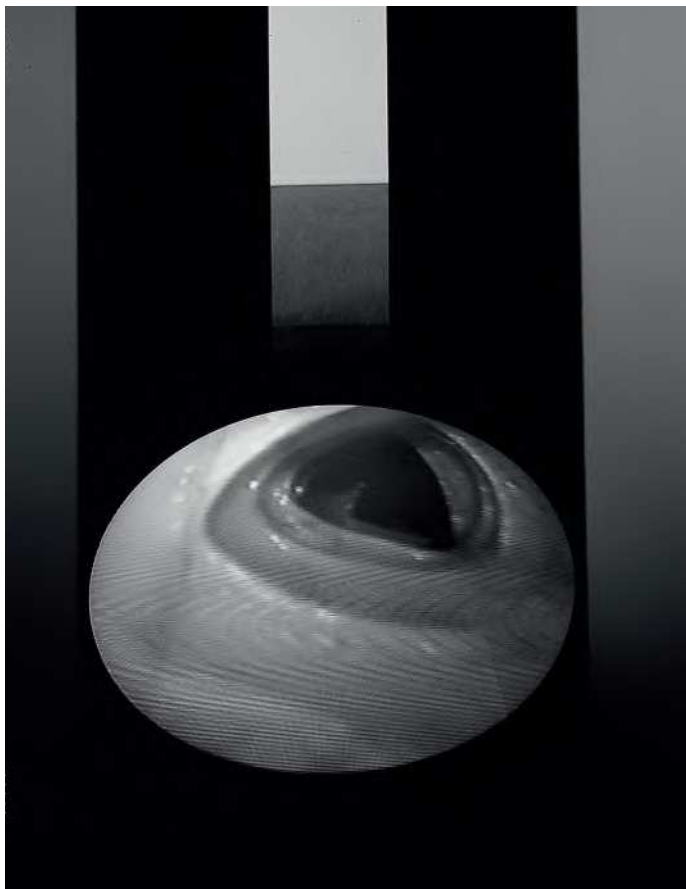


[183]

[183]

**Тони Оуслер,
Майк Келли**

Поэтический проект. 1997
(Версия для «Документа»)
Фотография инсталляции
на выставке «Документа X»
в Касселе, Германия.



[184]

возможности масштабирования видеоинсталляций расширились: работы исполнялись в самых разных размерах, от миниатюрных проекций Тони Оуслера, транслируемых на овальные формы, до монументальных проекций Билла Виолы и Стива Маккуина. Оуслер (род. 1957) напрямую обращается к идентичности зрителя в своей инсталляции «Man She She» (1997), где видеоизображение нескольких маленьких гибридных говорящих голов проецируются на закрепленные на жердях яйцевидные овалы. Головы, смотрящие прямо в камеру (которая выполняет роль зрителя), сыплют афоризмами о сексуальной идентичности, персональных религиозных убеждениях и межличностных отношениях. Эта работа имеет ярко выра-

[184]

Мона Хатум

Иностранное тело. 1994

женные театральные черты, шуточные, оригинальные и забавные проекции таят в себе язвительную сатиру. По части формы это попытка художника оторвать проекцию от телеэкрана и наложить ее на реальный мир.

[185]

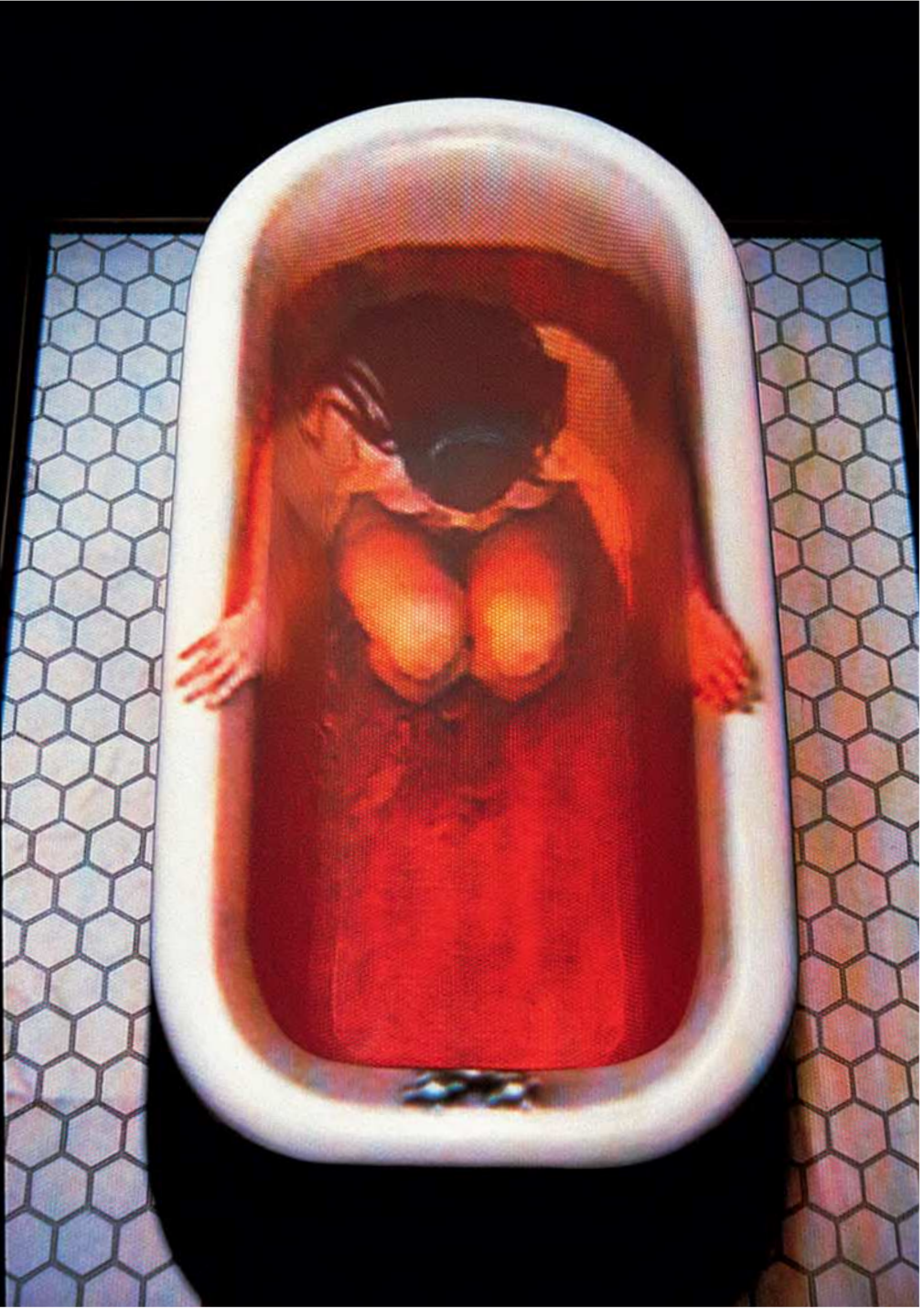
Розмари Трокель

Ивонна. 1997

Целый ряд художников конца XX века обращаются в своем творчестве к вопросам женской идентичности. Американская художница Эми Дженкинс (род. 1966), заимствовавшая приемы Оуслера, и американский медиа- и перформанс-художник Роберт Уитман, предшественник Оуслера, проецируют картинку на повседневные предметы: рубашки и ванны. В «Отливе» (1996) Дженкинс превращает фарфоровую ванну в емкость с кровавой водой, проецируя видео на ее поверхность. Женщина забирается в ванну, и ее тело словно вбирает в себя кровь, в обратном порядке воспроизводя менструальный цикл. Здесь можно вспомнить работы Аны Мендьеты конца 1960-х — начала 1970-х годов, где сама художница предстает перед фото- или видеокамерой в ряде экстремальных ситуаций. Художница из Палестины Мона Хатум (1952) ввела в свое тело крошечную камеру и транслировала видео внутренних органов на округлую, напоминающую глазное яблоко поверхность, размещенную на полу в специально отведенной под инсталляцию комнате. Зрителям предлагалось совершить путешествие по репродуктивной системе художницы — своего рода оммаж, с поправкой на эпоху, работе Джуди Чикаго «Обед» (1974–1979), в которой были представлены фарфоровые слепки вагин.

[185]







[187]

Видеоинсталляция «Ивонна» (1997) немецкой художницы Роз-мари Трокель (род. 1952) призывает относиться к повседневности бережно и с любовью — снимки играющих детей, развевающихся тканей и скачущих по двору девочек чередуются с изображениями покрытой тарантулами женщины; все это чем-то напоминает работы Дианы Арбус. Трейси Моффат создает женскую версию традиционно мужского вуайеристского взгляда в видеоинсталляции «Рай» (1997). Она работает в повседневном стиле и снимает на камкордер молодого человека, который раздевается, перед тем как войти в воду. Перед зрителем — словно бы прямая, необработанная съемка, которую Моффат сделала однажды вечером на пляже, где австралийский серфер, идеальный объект визуального потребления, устроил раздевалку на открытом воздухе.

[186]

Эми Дженкинс
Отлив. 1996

В работе Дженкинс, посвященной вопросам женской идентичности, экраном для проекции выступает фарфоровая ванна.

[187]

Стефани Смит
и Эдвард Стюарт
Проникновение. 1993

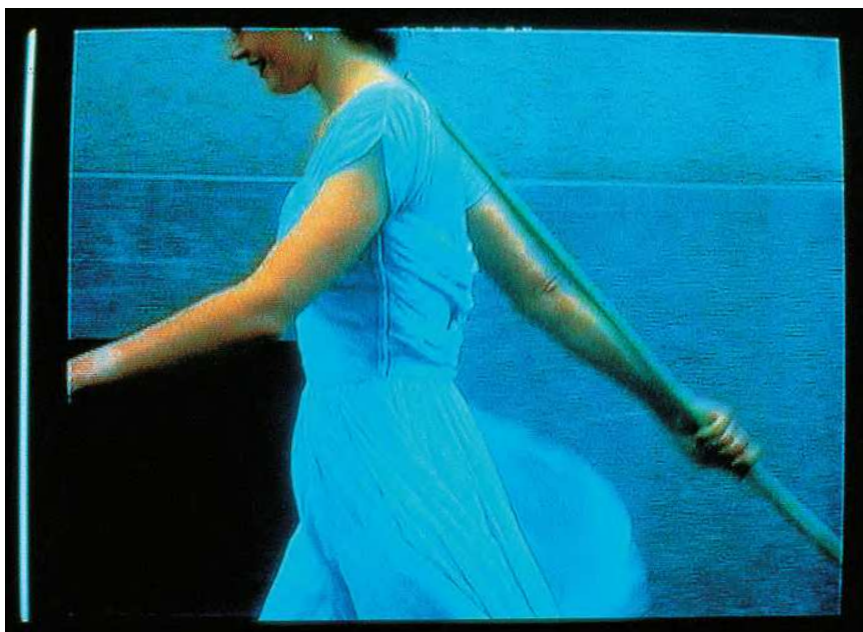
В инсталляции Пипилотти Рист «Ever Is Over All» (1997) две широких проекции смыкаются в углу комнаты. Художница ставит одновременно замедленную съемку алых цветов на высоких стеблях и съемку нарядно одетой женщины, которая идет по улице, что-то мурлыча себе под нос, и бьет окна машин. Рист выбирает изысканное цветовое решение с акцентом на красном цвете. В этом видео получили развитие феминистские идеи, которые Рист проповедовала и ранее, в неистовом «Я не из тех девушек, кто много потерял» (1986). Сам прием — смыкание

[188]

**Стефани Смит
и Эдвард Стюарт**
Поддержка. 1995







[189]

[190]

двух отдельных проекций на стыке стен — Рист впоследствии будет использовать, к примеру, в инсталляции «Вечно молодые (Meadow Saffron or Fall Time Less)» (2004), элегии, посвященной детству художницы в Санкт-Галлене, Швейцария.

Стефани Смит и Эдвард Стюарт, художественный дуэт из Шотландии, играют с отношениями полов в своих инсталляциях «Проникновение» (1993) и «Поддержка» (1995). Видео, на которых пара запечатлевает свои интимные ритуалы, затрагивают вопросы доминирования и подчинения, насилия и желания.

Стив Маккуин (род. 1966), наряду с Китом Пайпером (род. 1960) и Соней Бойс (род. 1962), принадлежит к новому поколению молодых британских видеохудожников, которое заявило о себе в конце 1990-х годов. Своей известностью художник обязан видео/киноинсталляциям, интерпретирующим чернокожего персонажа в новом ключе.

В ряде проекций, занимающих собой всю стену, таких как «Медведь» (1993), где происходит то ли реальный, то ли тренировочный боксерский поединок двух обнаженных мужчин (один из них — сам художник), или «Пять легких пьес» (1995), таинственное и дробное повествование, — художник подменяет знакомый образ черного мужчины из спортивных передач или новостных сводок более глубоким, сложным характером. Маккуин словно бы заполняет те лакуны в растиражированном современным медиа образе чернокожего мужчины, на которые обращает внимание историк Эд Гуэрреро: между прославленными атлетами и поп-звездами, с одной стороны, и безымянным бандитом из ночных новостей, с другой, зияет пропасть. Своеобразным монументальным автопортретом художника является «Без улыбки» (1997): в четырехминутном видео Маккуин апроприирует комический фрагмент из фильма Бастера Китона «Пароходный Билл» (1928) и превращает его в оду храбрости и непреклонности темнокожего народа.

К середине 1990-х годов цифровые видеокамеры стали более доступными обычным пользователям, этот период иногда называют «синематизацией» видео. Благодаря появлению более совершенных программ для редактирования видео, в частности компьютерной системы нелинейного видеомонтажа The Avid, видеосъемка уподобляется кинематографу. Как можно судить по творчеству художников вроде Мэтью Барни, в современном искусстве инсталляции наблюдается тенденция к тому, чтобы

[189] [190]

Пипилотти Рист
Два кадра из фильма
«Ever Is Over All». 1997

Рист совмещает яркие, идиллические съемки домашнего сада и видео женщины, которая без сомнения и сожалений бьет окна машин на одной из чистых, безопасных швейцарских улиц.



[191]

выводить одноканальное видео на стену или экран, создавая имитацию кинопросмотра. Кстати, «Кремастер 5» шел в кинотеатре, в то время как в галерее в качестве инсталляции выставляли декорации и бутафорию этой видео- и кинокартины. Стив Маккуин и Пипилотти Рист, среди прочих, по-прежнему отдают предпочтение формату, при котором одна запись занимает одну стену галерейного пространства: в этом случае работа экспонируется как произведение искусства, хотя по своему масштабу является кинематографической. Однако некоторые художники уже используют технологию «синемаскоп» для создания короткометражных сюжетов по собственному сценарию, которые затем экспонируются как инсталляции; к их числу можно отнести канадского концептуального художника Родни Грэма (род. 1949). Для павильона Канады на Венецианской биеннале 1997 года он снял роскошный «Остров Недовольства»: это девятиминутная вариация на сюжет Робинзона Крузо, которую Грэм, как и полагается концептуалисту, расцвет творчества которого пришелся на 1970-е годы, толкует в свете идей французского философа Жюль Делёза о насилии. Благосклонный зритель увидит в «Острове Недовольства» занимательный фрагмент, вырванный из танца Пины Бауш, или рельеф из работы Раушенберга. Грэм так использует распространенные приемы повторения, замедления и смены точки зрения, что фильм воспринимается не в свете нормального, повествовательного кинематографа, но скорее в контексте работ Годара и Уорхола.

Вопреки предположениям, которые высказывались прежде, в том числе и автором этих строк, видео как медиум одержало полную победу. То, что оказалось на грани вымирания (видео пленка), обрело новую жизнь благодаря цифровым технологиям. Вопрос о магии кино, буквально понятой как съемка на 16- или 35-миллиметровую пленку для создания динамического искусства, теперь закрыт. Кинопроизводство, или

[191]

Стив Маккуин
Медведь. 1993

В масштабных немых фильмах Маккуина зритель видит сильные, но зачастую сложные для понимания образы чернокожего мужчины, как правило самого художника.

кинематограф, превратилось в видео, вследствие того что кинорежиссеры всех мастей используют цифровые и, в частности, HD-технологии. В качестве примера работ, которые относятся к сфере кинематографа, но были полностью или частично сняты на видео и только потом, и то не всегда, перенесены на пленку, можно назвать «Таймкод» Майка Фиггиса (2000), «Русский ковчег» (2002) Александра Сокурова и серию приквелов Джорджа Лукаса к снискавшим громкий успех «Звездным войнам».

В свете этого исторического сдвига перед видеохудожниками встают новые вопросы. Как теперь проводить различие между видео-артом и кинематографом? Инсталляции некоторых художников подчеркнута кинематографичны (к их числу относятся Ширин Нешат, Эйя-Лииза Ахтила, Стив Маккуин, Айзек Жюльен). Является ли место экспонирования (галерея, музей и кинотеатр) решающим фактором принадлежности работы к видео-арту или кинематографу? Или же это коммерческая ценность? Или художественный замысел? Если бы художники попросту подражали кинорежиссерам, снимая фильмы, но покороче и подешевле, видео-арт лишился бы самостоятельности. Французский критик Раймон Беллур в своем эссе «Борьба образов» (2000) констатирует, что кинематограф находится «под натиском» других «изобразительных систем», вероятно, подразумевая видеоигры и видеоинсталляции. Полагаю, что видео-арту не чужды эти проблемы, потому что он должен постоянно обозначать свое отличие от кинематографа. Поскольку цифровые технологии покорили даже кинематограф, цифровые видеохудожники должны четко обозначить сферу своего искусства, сферу, где нарушаются законы повествования, восприятия и где обманываются зрительские ожидания.

[192]

Родни Грэм**Остров Недовольства. 1997**

Грэм снимает короткие сюжеты в «синемаскопе», еще больше размывая границу между искусством и коммерческим кинематографом.





ГЛАВА 4 ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИСКУССТВЕ

Влияние цифровых технологий на художественное творчество в XXI веке сложно переоценить. Они применяются повсеместно: при редактировании фотографий, создании скульптуры с помощью технологии быстрого прототипирования, квантовой съемке (без использования камеры). Даже «традиционные» живописцы зачастую создают предварительные эскизы на компьютере, а уже затем работают на холсте.

Что до широкой аудитории, молодежь в странах с развитой промышленностью проводит в сети больше времени, чем перед телевизором, а семьи передают ящики старых фотографий и домашних видео в специальные компании, занимающиеся оцифровкой данных, где их превращают в первоклассный документальный материал и записывают на DVD. Американский кинокритик Эдвард Халтер смотрит на цифровую революцию с тревогой: «Наше время — это время звездных авторитетов, видеовоспоминаний, индивидуальных технологий, электронного терроризма, переизбытка информации, льющейся с множества экранов, и общественной жизни, вынесенной в сеть. Для современной молодежи социальные пособия и военные конфликты стали игрой, которую можно скачать, а история обрела форму захлывавших десктоп файлов».

Как в конце XIX столетия система художественных стилей (классицизм, романтизм и прочее) утратила свою описательную силу, так сегодня несостоятельным будет любое описание художественных практик, не учитывающее технологический аспект. Отношения между искусством и технологией, не всегда полюбовные, обрели зрелость: мировая культура неизбежно компьютеризировалась, и этот процесс коснулся художественной сферы. Цифровое искусство — это медиум, опирающийся на работу машин, и возможности, им предлагаемые, кажутся неисчерпаемыми. Так рассуждает об этом американский писатель и куратор Джордж Фифилд: «В пространстве компьютера, где не действуют ни силы трения, ни закон тяготения, художник может запросто перегруппировать и совместить несколько изображений, фильтров и цветов, ощущая такую свободу творчества, о которой раньше нельзя было и мечтать».

Цифровые технологии обеспечили развитие компьютерного искусства, нет-арта, цифровой фотографии и цифрового видео, экспериментальной скульптуры, почти всего современного саунд-арта и множества других практик со своей историей и корпусом авторов.

[193]

Компьютерное изображение, рекламирующее инсталляцию Лори Андерсон «Dal Vivo» в миланском Фонде Prada.

Цифровые технологии коренным образом изменили процесс создания и восприятия изображений. Художники получили возможность создавать образ при помощи чисел (цифры 1 и 2) и беспрецедентную свободу манипуляций.

dal vivo

Laurie Anderson **Life**

computer portrait generated from verbal description



E577

N33

Q40

При каждой попытке создать язык для разговора об искусстве в век технологий мы неминуемо обращаемся к ключевому эссе Вальтера Беньямина «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости», написанному в 1936 году. Согласно Беньямину, появление фотографии и кино заостряет проблему авторства и неповторимости произведения искусства, которое в процессе репродукции утрачивает свою «ауру». Если изображение так легко воспроизвести, что составляет суть искусства? Вопрос о воспроизведении изображения посредством фото- или киноаппарата имеет мало касательства к нынешнему положению вещей, когда возможности позволяют создать работу, не имеющую референта в материальном мире, вообще не отсылающую к чему-либо в знакомой нам трехмерной реальности. Понятие репродукции для цифрового мира — то же, что аэростат для современной авиации. Благодаря цифровым технологиям художники получили возможность создавать новые формы «производства», а не «воспроизведения». Так, например, один из наиболее мифологизированных феноменов, порожденных цифровыми технологиями, «виртуальная реальность» — это не просто информация, воплощенная в картинку в натуральную величину. Это сама по себе реальность. Как говорит архитектурный критик и философ Поль Вирильо, «слову симуляция я предпочитаю замещение. <...> Мы на пороге мира, где будет существовать не одна, а две реальности <...> актуальная и виртуальная». Беньямин, опережая свое время, в контексте вопроса о воспроизводимости рассуждает об «ауре» и неповторимости произведения искусства, а также о ее связи с законами перспективы в изображении пространства, которые соблюдали поколения художников начиная с XV века. По Беньямину, «перспектива» и «воспроизводимость» — это понятия, относящиеся к репрезентации реальности; но больше не существует общепринятого понятия «реальности». Новой реальностью становится цифровой мир, он куда сложнее нелинейности кубизма и требует нового критического и эстетического языка.

Сфера цифровых технологий, где главным инструментом работы является компьютер, включает в себя разные виды современного технологичного искусства, от кино и фотографии до мелодий на синтезаторе, CD-ROMов и так далее. Цифровые технологии наделяют изображение новыми свойствами, которые позволяют трансформировать его до бесконечности. Прежде визуальная информация была

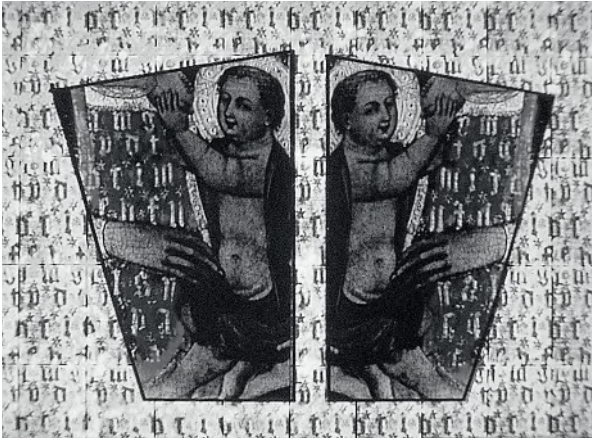
фиксированной, то есть оставалась неизменной, несмотря на то что кинематограф подразумевал монтаж — совмещение нескольких изображений. Перевод в цифровую форму позволяет преобразовывать отдельные фрагменты изображения при помощи компьютера. Изображение становится «данными», а данными можно манипулировать. «Впервые в истории, — говорит пионер цифровых медиа Петер Вайбель, — изображение стало подвижной системой».

В рамках одной главы мы не сможем дать исчерпывающий отчет о влиянии цифровых технологий на все виды искусства. Мы ставим задачу выделить наиболее значимые формы художественного творчества с использованием компьютера и очертить круг художников, которые обращаются к ним, чтобы расширить наши горизонты и уйти от поверхности холста к таким глубинам, которые невозможно было представить на заре XX века или даже в его середине. Новые формы цифрового искусства возникают с такой скоростью, что, вероятно, те работы, о которых мы расскажем, на момент выхода книги покажутся старомодными и утратят актуальность. Манифесты и предсказания остались в прошлом. Всякое размышление о том, что ждет нас в будущем, устаревает еще до того, как высохнет типографская краска, или до того, как электронное письмо дойдет до адресата.

Так американский куратор Чарльз Стейнбэк охарактеризовал изобретение, представленное в 1946 году инженерами Электротехнической школы Мура при Пенсильванском университете — ЭНИАК, первый электронный цифровой вычислитель:

С тех пор как его изобрели, прошло всего сорок пять лет, а этому чуду техники уже нашлось множество применений в культуре — оно оказалось в самом сердце очередной технологической революции, ознаменовавшей переход из индустриальной эры в электронную. Он способствовал освобождению от оков аналогового мира и обеспечил переход в цифровую вселенную, которая не накладывала почти никаких ограничений.

Навык визуальной грамотности в искусстве больше не сводится к овладению «материальным». Он должен учитывать и ту подвижную, изменчивую вселенную, которая существует внутри компьютера, и тот новый мир, существование которого обусловлено компьютером: интерактивный художественный мир, убедительный в своей ирреальности,



[194]

мир, который вышел на новую ступень взаимосвязанности ради привлечения «зрителя» к процессу завершения произведения искусства. Рассуждая о том, что художественная концепция, выраженная в работе, может быть полностью реализована только в присутствии зрителя, Марсель Дюшан вряд ли мог предположить, что к концу века произведение искусства (например, интерактивный фильм) в буквальном смысле слова будет зависеть от зрителя, который не только придает ему завершенность, но задает его начало и определяет его содержание.

Понятие «интерактивность» возникло как наиболее общепотребимый термин для обозначения искусства, появившегося в цифровую эпоху. Взаимодействуя с машиной (посредством сложной работы с «автоматизированным, но разумным» объектом), художник, в свою очередь, задает ситуацию взаимодействия для аудитории, которая либо воспринимает искусство с персональных устройств, либо видоизменяет его, следуя заданному алгоритму, который тоже может варьироваться (пока лишь в узких пределах) в зависимости от команд или движений зрителя. В интерактивной инсталляции «Любовники» (1995) японской группы Dumb Type движение зрителя, зафиксированное лазерной видеосистемой, служило сигналом к началу видеотрансляции записи, на которой актер шел по направлению к зрителю и обращался к нему. Вне стен музея поколения подростков и их родителей знакомились с интерактивными медиа, играя в Pac-Man, Battlezone, Frogger и Maneater. Вопрос их эстетической ценности стоит остро, как ранее с видео-артом, но, как и в случае с видео, без которого теперь не обходится ни одна крупная выставка современного искусства, если художники проявят усердие — искусство приложится.

[194]

Лера Любин

Историческая память
знакомится с компьютерной
памятью. 1985.

[195]

Лиллиан Шварц**Мона/Лео. 1987**

Посредством сканирования
художник может перевести
фотографию или любое графическое
изображение в компьютерный код
и изменять его.





[196]

ЦИФРОВАЯ ОБРАБОТКА ФОТОГРАФИИ С ростом использования персональных компьютеров художники получили свободу манипулирования первоисточником (фотографией). Фотография переводится в цифровой вид посредством сканирования, эта операция сегодня не вызывает затруднений и заключается в переводе двумерного изображения в двоичный (или цифровой) код. Первоисточник (фотография) становится податливым, поскольку теперь состоит исключительно из цифрового кода.

Интересно, что, хотя ряд ключевых работ пионеров цифрового искусства (таких как Нолл и Уитни) были абстрактными, фигуративность переживает новый расцвет в цифровом искусстве 1980-х годов, когда художники активно экспериментируют с различными способами создания изображения на компьютере. Так, свои цифровые вариации «Моны Лизы» Леонардо сделали Жан-Пьер Ивараль и Лиллиан Шварц. «Синтетическая Мона Лиза» (1989) Иваралья, пугающе похожая на портрет работы Чака Клоуза, являлась системной реконструкцией знаменитого портрета, основанной на вычислениях. В «Моне/Лео» Лиллиан Шварц сопоставляет в одной работе половину лица Моны Лизы и половину лица Леонардо. Находясь под впечатлением от того, что компьютер может вдохнуть новую жизнь в приевшийся образ, художники обращались к апроприации (в 1980-е годы эта стратегия в искусстве получила распространение благодаря творчеству таких художников, как Шерри Левин), но, развивая его в технологическом ключе, пытались, словами Поппера, «создать визуальный феномен, в котором фигуративность и абстракция не противопоставлялись бы друг другу». Для работы «Историческая память знакомится с компьютерной памятью» (1985) Лера

[196]

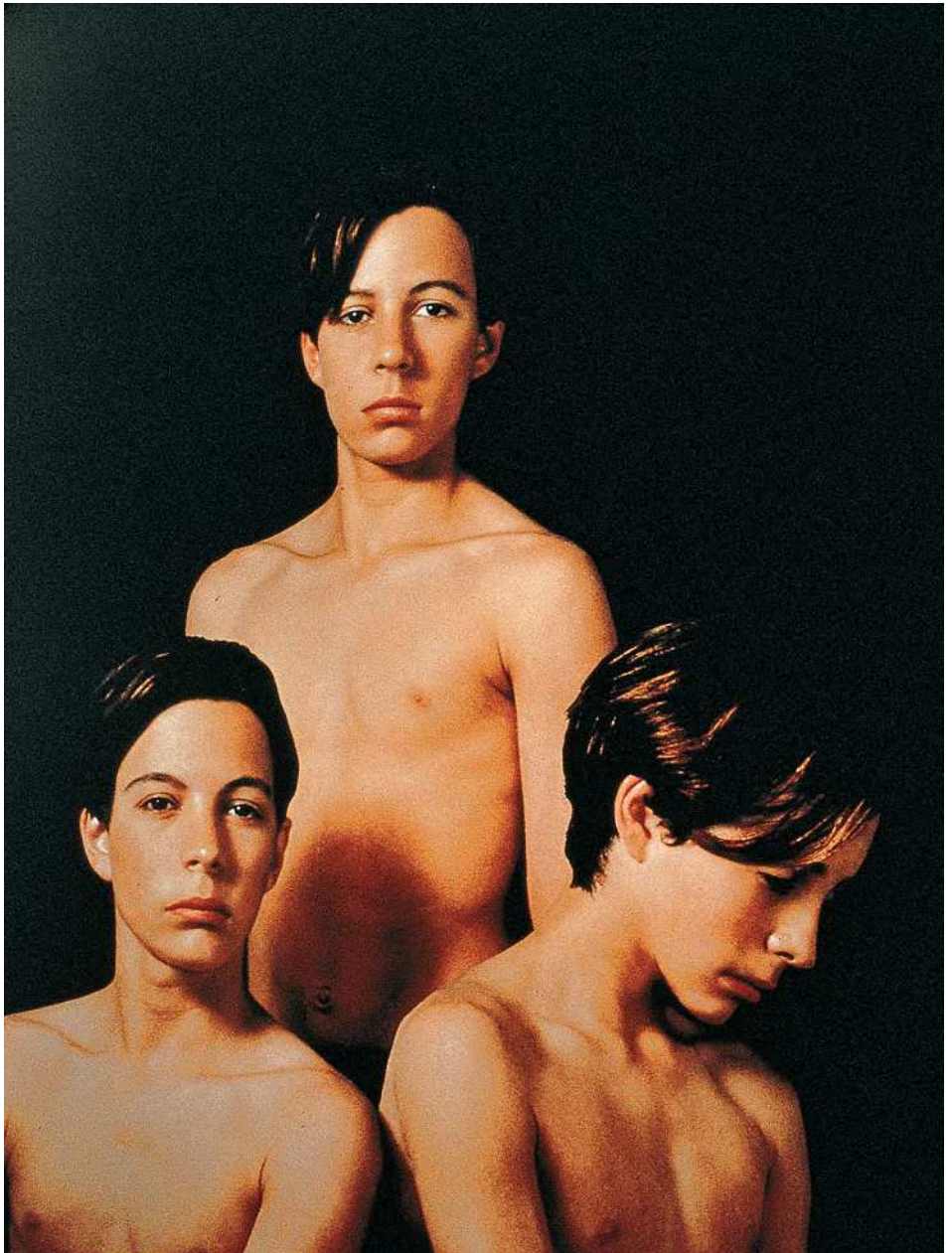
Жан-Пьер Ивараль
Синтезированная Мона Лиза.
1989

Благодаря математике знаменитый портрет работы Леонардо да Винчи был воссоздан в цифровом формате.

[197]

Кит Коттингем
Без названия (Троица). 1992

В «фигуративных портретах», созданных при помощи цифровой живописи и монтажа, Коттингем подвергает сомнению саму природу репрезентации. Художник говорит: «Вместо того чтобы демонстрировать субъект, я воображаю тела, одновременно типические и конкретные».





[198]

Любин сканирует фрагменты классических портретов Мадонны с младенцем и обрабатывает их на компьютере так, чтобы проявить сексуальное напряжение, скрытое в работах.

При создании своих фотографических работ американский художник Кит Коттингем (род. 1965) полагается на приемы цифровой обработки. Мифы, с которыми художник сталкивается в традиционной живописи и фотопортрете, нашли отражение в серии цветных, сконструированных на компьютере фотоизображений «Фиктивные портреты» (1992). За основу своих цифровых композиций Коттингем берет фотографию, которую затем обрабатывает при помощи цифрового рисунка и монтажа так, чтобы в рамках нормального, на первый взгляд, фотографического изображения стереть возрастные, расовые и гендерные различия. Работы из совместного проекта американца Энтони Азиза (род. 1961) и художника из Венесуэлы Сэмми Кучера (род. 1958) «Дистопия» (1994) носят более тревожный характер. Художники критически настроены по отношению к технологическим новшествам в фотографии: они полагают, что «за утратой правдивости в фотографии неминуемо последовала утрата доверия» и что «любое изображение, любая визуальная передача теперь может оказаться обманом».

[198]

Чип Лорд

Центральный рынок Лос-Анджелеса. Декабрь 2006/
Sony Electronics, 3300 Занкер
роуд, Сан Хосе, Калифор-
ния. Август 1994. Из серии
«Пробуждение из XX века».
1994–1995

Вдохновившись фильмом «Бе-
гущий по лезвию», Чип Лорд
создал компьютерный монтаж
из снимков, сделанных в раз-
ных частях света: получилась
панорама будущего, в которой
«прошлое и настоящее — рав-
ноценные части культурного
процесса».

Взяв ряд обычных фотографий, Азиз и Ку-
чер на компьютере удалили у людей глаза и рты, тем самым
расчеловечив их портретные образы.

В творчестве художника из Великобритании Викто-
ра Бёрджина (род. 1941) находит развитие живописная тра-
диция — он, в частности, дает новую интерпретацию технике
кьяроскуро (игра света и тени для создания иллюзии объе-
ма). Бёрджин занимается фотографией с 1971 года, его ра-
боты отражают интерес автора к семиотике и психоанализу.
В 1990-е годы он занялся оцифровкой фотографии, новый
метод работы демонстрирует триптих «Angelus Novus (улич-
ная фотография)» (1995). Работа состоит из цифровых изо-
бражений: в центре — портрет женщины (художник сделал



[199]

его в 1980 году) с измененными светотеневыми контрастами, обрамленный двумя обработанными фотографиями авиабомбежки времен Второй мировой войны.

Американцу Чипу Лорду (род. 1944) принадлежит серия цифровых фоторабот с высокой детализацией под названием «Пробуждение из XX века» (1994–1995). Художник искусно соединяет на компьютере снимки, на которых изображены торговка рыбой и обклеенные рекламой мотороллеры из Японии или священник на местном празднике и продавщица обуви на уличном перекрестке в Мехико. Художник называет это попыткой запечатлеть портреты людей, которых «не коснулась „революция в средствах коммуникации“».

[199]

Виктор Бёрджин
Angelus Novus (уличная
фотография), 1995

По идее автора, на триптихе, составленном из цифровых снимков, зритель должен увидеть смотрящего вдаль «ангела» в обрамлении двух крыльев. На самом деле здесь изображен портрет девушки, вырезанный из фотографии, которую Бёрджин сделал много лет назад, и два аэроснимка бомбового удара времен Второй мировой войны.

Зачастую художники объясняют использование компьютера желанием «преобразовать» свои фотографии, то есть применить к оригиналу цифровую обработку и создать альтернативную реальность. Художница из Японии Марио Мори фотографируется в костюмах, которые создает своими руками, чтобы уподобиться фантастическому существу. На отретушированном снимке «Рождение звезды» (1995) она предстает

[200]

Джефф Уолл
Внезапный порыв ветра
(по Хокусаю). 1993

Благодаря цифровым технологиям художники получили возможность конструировать сюжет, решительно порывая с традиционной, основанной на химических процессах фотографией.







[201]

в жутковатом и загадочном образе пластиковой статуэтки поп-исполнительницы.

Фотохудожник из Канады Джефф Уолл (род. 1946) — из числа тех, кто использует цифровые технологии, чтобы расширить свои изобразительные возможности. При помощи компьютера он создает коллажи, которые, по его словам, «не могли быть сделаны иначе». Так, например, его работа «Внезапный порыв ветра» (1993) изображает своего рода стоп-кадр, на котором застыли подхваченные порывом ветра бумаги и вещи.

Сам Уолл порой проводит параллель между своим творчеством и киносъемкой на том основании, что процесс создания фоторабот включает в себя множество общих с кинематографом элементов: художник тщательно выстраивает мизансцену и освещение. Результат работы также обнаруживает сходство с продуктом видеомонтажа. Чтобы добиться необходимого ему эффекта в работе «Рассвет» (2001), фотоизображении шириной в десять футов, художник делает коллаж из восьми снимков фонарей в разные моменты дня. При помощи компьютера он создает, по сути, фотомонтаж, хотя его манипуляции и не видны невооруженным глазом.

Немецкий художник Андреас Гурски (род. 1955), снискавший признание своими масштабными фотографиями интерьеров, прибегает к искусной цифровой обработке, чтобы добиться высокой детализации в монументальном формате. Примером могут служить такие работы, как «Чикагская фондовая биржа II» (1999) — снимок, на котором изображено неслучайное множество биржевых трейдеров, или «Завод Siemens, Карлсруэ» (1991) с рабочими у станков. Даже легендарные

[201]

Джефф Уолл

Мальчики, перелезающие через забор. Ванкувер. 2003

Джефф Уолл использует цифровые технологии, чтобы обыграть идею фотографии как «переживания». Он создает и перерабатывает изображение, насыщая взятый за основу кадр за счет других снимков. Таким образом, он предлагает зрителю некий опыт, не основанный на опыте документального свидетельства. В этой фотографии он воссоздает сцену, которую увидел пару лет назад, работая над другим снимком.

[202]

Андреас Гурски

Завод Siemens, Карлсруэ.

1991

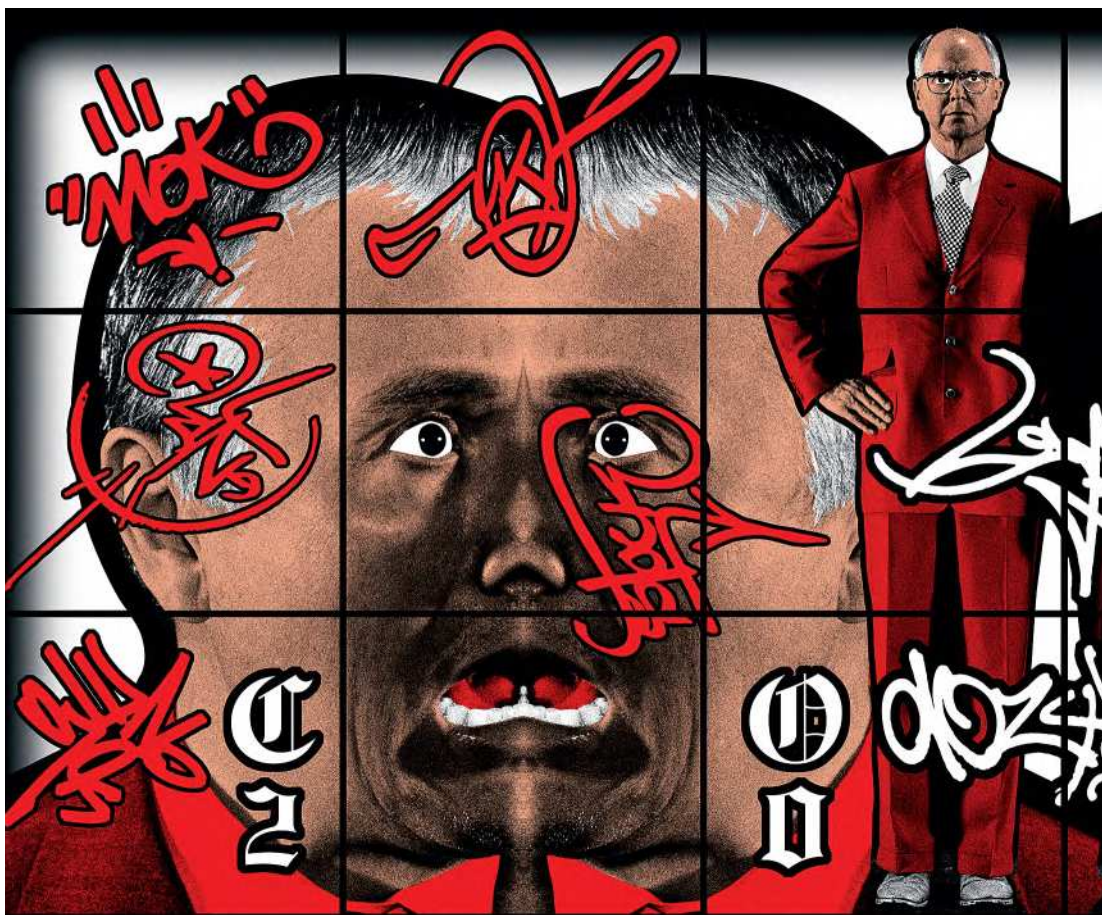


[202]

Гилберт и Джордж, в настоящее время живущие в Лондоне (Гилберт родился в Италии в 1943 году, Джордж — в Англии в 1942-м), не могли устоять перед возможностями, которые предлагает ретушь. На выставке «Извращенные картинки» (2004) творческий тандем представил целые галереи отретушированных снимков, отсылавших, как правило, к хип-хоп-культуре — в их числе следует назвать пеструю работу «Cool».

Период творческого расцвета в технологических медиа наступает, когда технология развивается настолько, чтобы позволить художнику реализовать свое видение, или, наоборот, степень развития художественного видения позволяет использовать новую технологию. В живописи и скульптуре переменными являются концепции и методы использования материалов. В технологическом искусстве смена технологии влечет за собой кардинальные изменения медиа. На смену восхищению, с которым Эдвард Майбридж запечатлевал движение при помощи «хронофотографии», пришло воодушевленное желание изменить реальность, превратить ее в иллюзию.

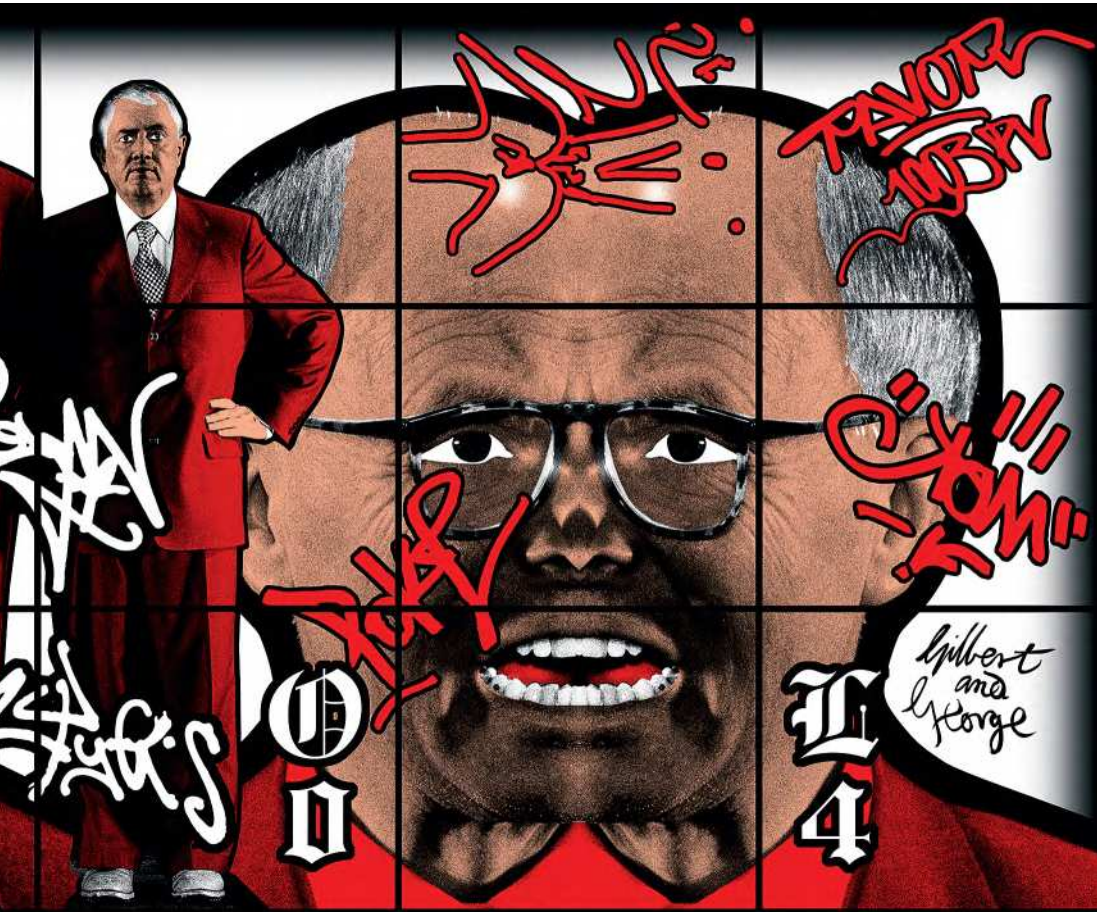
Некоторым критикам компьютерное искусство кажется слишком поверхностным и несерьезным, в сравнении, например, с абстрактной живописью. Его считают скучным трюкачеством сродни голографии. Посетив Международный фестиваль изобразительного творчества



[203]

Гилберт и Джордж

Cool. 2004



Handwritten red graffiti text at the top center, possibly reading "LIVE" or similar.

Handwritten red graffiti text at the top right, possibly reading "TAVOTR" and "100%".

Large, stylized white graffiti text on the left side, possibly reading "S" and "A".

Stylized white logo or text element in the bottom left, possibly reading "O" and "D".

Stylized white logo or text element in the bottom right, possibly reading "4".

Handwritten white text in a speech bubble at the bottom right, reading "Gilbert and George".



[204]

Montage 93 в Рочестере, штат Нью-Йорк, американский фотокритик Алан Д. Коулман так охарактеризовал увиденное: «По большей части там представлены колокольчики, свистки и кнопки: все гудит, звенит и мерцает, включается и выключается».

ЦИФРОВОЙ КИНЕМАТОГРАФ Кинематограф, по всей видимости, стал главным видом искусства в XX веке: и у популярного, и у авангардного, высококолобого и пронзительного кино громадная интернациональная аудитория. Людям, судя по всему, понравилось разглядывать иллюзорные фото- и кинокартины, которые делают их собственную жизнь более увлекательной. Они отдают особое предпочтение фильмам, снятым на 35-миллиметровую пленку, настолько богата и романтична ее текстура.

«Большая» история кинематографа XX века, рассказанная через объектив таких мастеров, как Сергей Эйзенштейн, Дэвид Лин и Ингмар Бергман, подошла к концу. Кинематограф превратился в искусство видео (не путать с видео-артом, этот жанр занимает отдельное место в истории искусства), стал цифровым искусством, искусством новых медиа. Режиссеры (Жан-Люк Годар, Стивен Спилберг) стали новыми медиахудожниками. Не то чтобы у них был выбор. Сейчас цифровое видео оказывает мощное воздействие на киноискусство. Есть опасения, что цифровые технологии навсегда изменят даже массовое кинопроизводство, поскольку актеров, локации, декорации и даже камеры можно заменить компьютерной графикой,

[204]

Ширин Нешат
Пыл. 2000

[205] [206]

Ширин Нешат
Похищение. 1999

Ширин Нешат относится к числу художников, которые, работая в жанре инсталляции, очевидно тяготеют к кинематографу. Роскошные инсталляции, как правило, сняты на 16-миллиметровую пленку, а затем переведены в формат DVD или LaserDisc, чтобы демонстрироваться на одном или нескольких экранах.



[205]

[206]





[207]

как, например, в фильме Роберта Земекиса «Полярный экспресс» (2004). В эссе 1995 года «Что такое цифровое кино?» медиахудожник и писатель Лев Манович лихо изобразил настоящее и будущее цифрового кинематографа: «Съемка живого действия теперь <...> служит сырым материалом, который предстоит подвергнуть композитингу, анимированию и морфингу».

«Новый художественный кинематограф» включает в себя мультиэкранные, панорамные, проецируемые на купол, многопользовательские или не привязанные к месту, а существующие в сети инсталляции. Жанр мультиэкранной и полиэкранной проекции, существующий с 1960-х годов, достигает пика в кинематографических инсталляциях таких художников, как Айзек Жюльен (род. 1960), Эйя-Лииза Ахтила (род. 1959), Пьер Юиг (род. 1962), Даг Эйткен и другие.

Художник из Великобритании Айзек Жюльен начал снимать короткометражные сюжетные и документальные фильмы в 1983 году, еще будучи студентом художественного колледжа. Работа «В поисках Лэнгстона» (1989), которую сам художник называл «драматически-документальной картиной», получила широкий фестивальный прокат. К 1996 году относится первая мультиэкранная кино-инсталляция, работы в этом жанре впоследствии принесут ему широкую известность. «Связанный» — это двойная проекция десятиминутного 16-миллиметрового фильма, повествующего о садомазохистских отношениях между двумя юношами (белым и чернокожим). Вопросы расовой и сексуальной идентичности

[207]

Айзек Жюльен
Балтимор. 2003

[208] [209]

Эйя-Лииза Ахтила
Дом. 2002



[208]

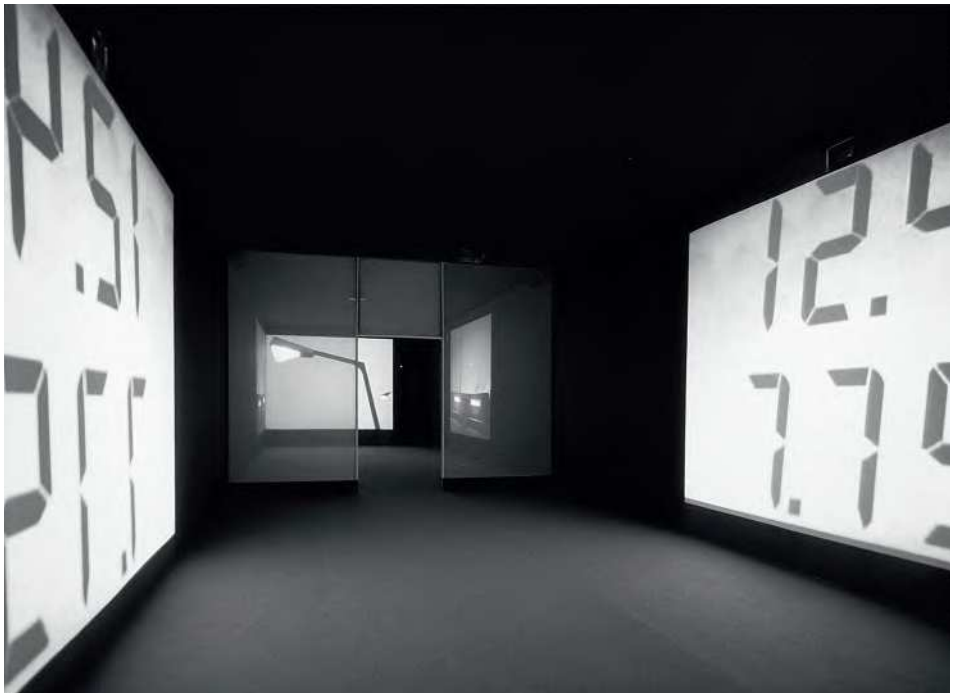
[209]

сливаются с элегическим чувством потери — то было время, когда проблема СПИДа стояла особенно остро. Апатичная следящая киносъемка, виды сверху, драматичное освещение, макияж и костюмы работают на создание кинематографического эффекта.

Более поздние работы Жюльена, такие как «Долгая дорога в Масатлан» (1999), «Paradise Omeros» (2003) и «Балтимор» (2004), объединяет использование нескольких экранов, богатая цветовая гамма и общая атмосфера кинематографической утонченности. Художник касается не только вопросов расовой и классовой идентичности, но и истории и теории кинематографа, а также живописи, хореографии и психологии памяти.

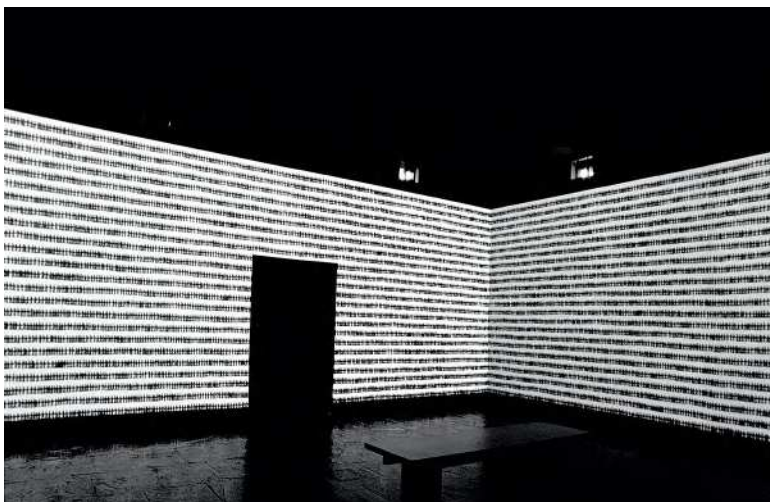
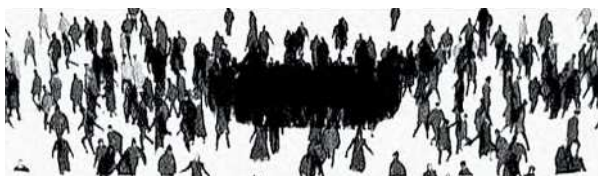
Использование мультискранных проекций также характерно для творчества художницы из Финляндии Эйя-Лиизы Ахтилы, которая начинала карьеру в качестве режиссера кино и телевидения. Ахтила излагает сложный киносценарий на нескольких отдельных экранах — этот прием отражает противоречивый внутренний мир героев, которые часто страдают от глубоких психологических конфликтов. Героиня трехэкранный проекции «Дом» (2002), одиночка, воображает себя парящей среди деревьев.

Француз Пьер Юиг, известный также как скульптор и концептуальный художник, использовал кино в качестве основы для своих инсталляций, таких как «Ремейк» (1995) — ремейк фильма Альфреда Хичкока 1953 года «Окно во двор», и «Третья память» (1999) — интерпретация фильма Сидни Люмета «Собачий полдень» (1975). В обоих



[210]

[211]



[212]

[213]

[210]

Пьер Юиг
Третья память. 1999

[211]

Даг Эйткен
Электрическая земля. 1999

[212]

Михаль Ровнер
Больше. 2003

[213]

Михаль Ровнер
Оставленное время. 2003

случаях Юиг нанимал непрофессиональных актеров и просил повторить сцены из фильма, не требуя детальной точности. Заставляя своих актеров, к примеру, читать реплики в сценарии вместо того, чтобы вживаться в образ, он пытался обнажить природу кинематографа, разоблачить его механику. Такое выстраивание дистанции по отношению к оригиналу открывает новую сторону зрительского опыта. В 1999 году, в интервью для выставки «Сinema Cinema» в музее Ван Аббе в Зейдховене, Юиг рассказывал: «Актеры, как правило, знакомятся со сценарием за пару часов до начала съемки. <...> Для меня главное — записать их сомнения, недоумение, паузы и все в этом роде». Юиг использует цифровую камеру и при этом прибегает к кинематографическим приемам (съемке с движущейся платформы, панорамной съемке), но не в интересах сценария. Он прерывает развитие повествования для того, чтобы установить новые отношения между зрителем и зрелищем. В этом смысле его работа имеет ряд общих черт с фильмом Дагласа Гордона

«„Психо“ 24 часа» (1993), однако методы и задачи, которые ставит перед собой Юиг, совершенно иные. Если Гордон в своей инсталляции использует оригинальную съемку, Юиг переснимает оригинал, привлекая новую театральную труппу — для него их взаимодействие в реальном времени важнее, нежели сюжет фильма. Тем не менее, его работы берут начало в произведениях кинематографа.

Даг Эйткен перешел от мультискранных проекций к созданию мультискранных сред. Художник работает и с 16-миллиметровой пленкой, и с цифровым видео. С печального острова Монтсеррат, разрушенного извержением вулкана в 1995 году («Стирание», 1998), его камера отправляется на ночные улицы Лос-Анджелеса, по которым бредет одинокий юноша («Электрическая земля», 1999). Одинокий зритель блуждает по затемненному пространству лабиринта из натянутых экранов, на которые проецируются видео.

Работы израильской видеохудожницы и фотографа Михаль Ровнер (род. 1957) — это результат щепетильной цифровой обработки, стирающей все отличительные черты снятых ею персонажей. Она вдыхает в сотни маленьких, безмолвных, неброских фигур, которые населяют ее видео, дух Беккета и Джакометти. Ее исключительный художественный дар замешан на тонком политическом восприятии, что неудивительно для человека, всю жизнь прожившего на разрываемом конфликтами Ближнем Востоке.

«Оставленное время» (2003) — это монументальная, во всю стену, видеоинсталляция с сотнями тысяч фигур, выстроенных рядами и марширующих в неизвестном направлении под тягучую электронную мелодию. В голову тут же приходит мысль об осужденных на казнь, переживших глобальную катастрофу или стремящихся к духовному просветлению. Впрочем, инсталляция открыта множеству интерпретаций.

На выставке «В камне» (2004) художница представила восхитительную серию работ: на большие каменные плиты проецировалось цифровое видео, на котором движется процессия человеческих силуэтов. Бредущие фигуры словно переходят с одной древней скрижали на другую, пытаясь сквозь века передать нам послание. Цифровая обработка для Ровнер — способ передать собственное видение. С помощью цифровых технологий она имитирует самые изящные материалы: гладкий мрамор и нежную краску.

[214] [215]

Ив Сассман

89 секунд в Алькасаре, 2004

12-минутное видео снято в высоком разрешении и поставлено на повтор. В нем показаны придворные испанского короля, которых Веласкес написал на картине «Менины». Зачастую говорят о фотографической точности живописи Веласкеса. Богатая кинематографическими деталями работа Сассман представляет собой субъективное свидетельство, затрагивающее сюжет одного из шедевров мировой живописи.



[214]

[215]



[216]

Занявшись глубоким изучением вопросов идентичности и общественного устройства, американский художник Пол Пфайффер (род. 1966) продемонстрировал столь же совершенное владение приемами цифровой обработки. Работу «ДЖОН 3:16» (2000) составляют свыше пяти тысяч оцифрованных кадров баскетбольного матча: художник расположил их таким образом, чтобы продемонстрировать, как черные мужчины фетишизируют мяч, и сочинил своего рода посвящение спортсмену-афроамериканцу. Сходным образом в «Фрагменте Распятия (по Фрэнсису Бэкону)» (1999) он редактирует видеосъемку другого баскетбольного матча и вычленяет фигуру игрока после броска сверху, удалив из видео остальных игроков и рекламные логотипы. Кажется, что игрока одновременно обуял гнев и охватил экстаз, а толпа одобрительно гудит, подобно древним римлянам, подбадривающим гладиаторов перед встречей со львами.

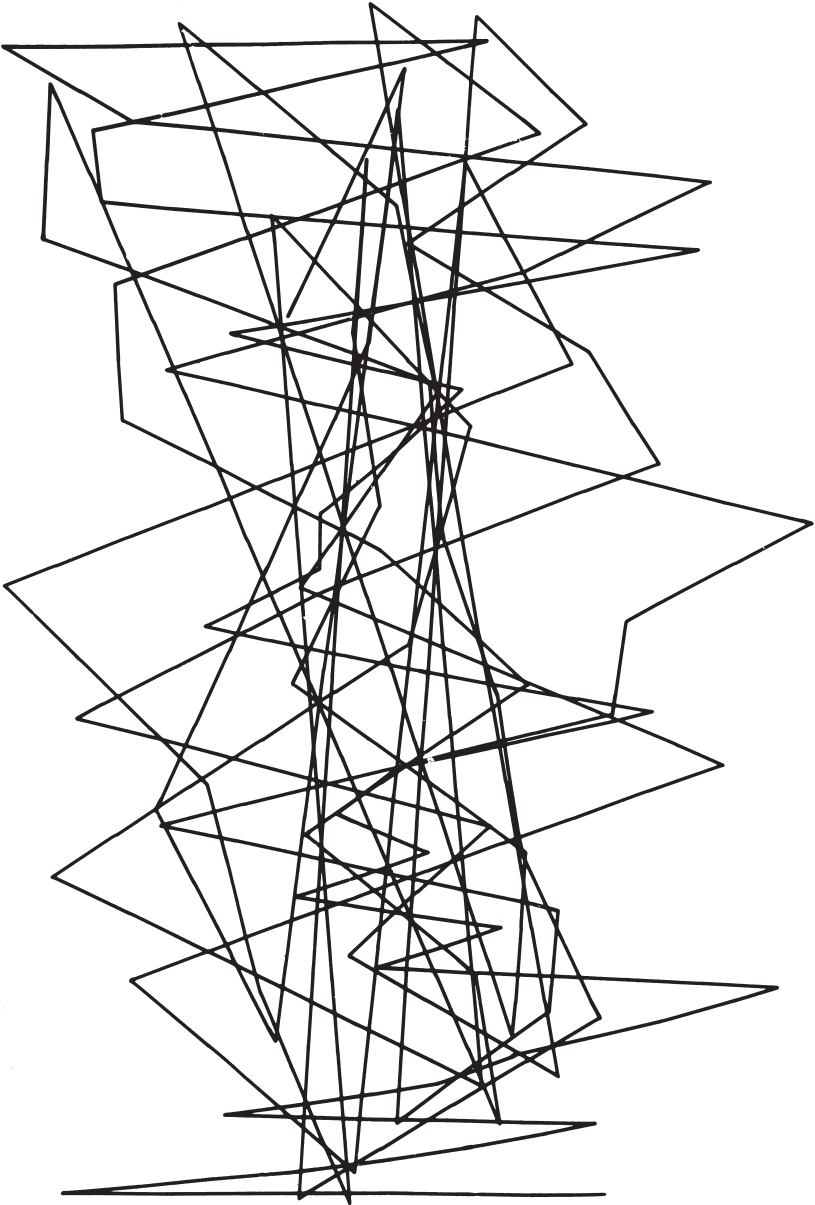
КОМПЬЮТЕРНОЕ ИСКУССТВО Подобно множеству нововведений в технике и искусстве, цифровые формы творчества зарождаются вовсе не в художественных академиях, а на рынке — в данном случае на рынке оборонных систем. В 1950–1960-е годы состояние Холодной войны между странами Запада и распавшимся теперь коммунистическим блоком способствовало энергичному развитию технологий, особенно в области изучения и разработки компьютерного интеллекта. Первый в мире цифровой компьютер ЭНИАК (электронный числовой интегратор и вычислитель, величиной с вместительный гараж) был изобретен в Пенсильвании в 1946 году; а уже в 1951 году была запатентована первая рыночная модель компьютера УНИВАК,

[216]

Пол Пфайффер
Фрагмент Распятия
(по Фрэнсису Бэкону). 1999

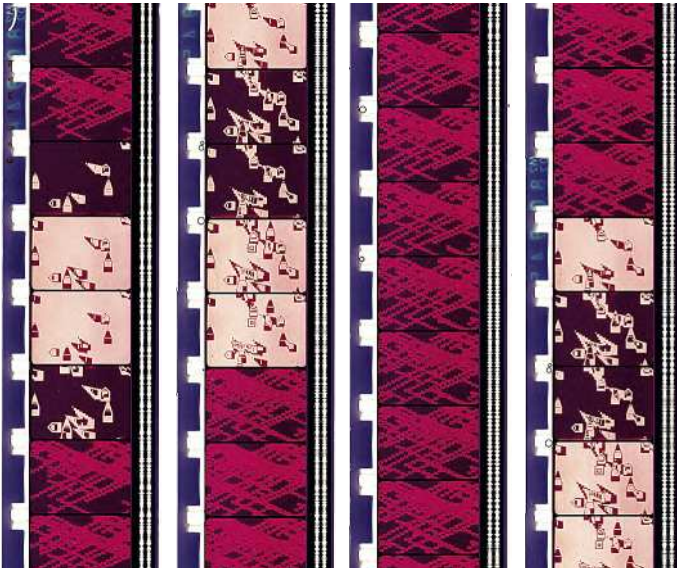
[217]

Майкл Нолл
Квадратура Гаусса. 1963
Раннее компьютерное искусство зачастую принимало форму геометрической абстракции.



© AMN 1965

GAUSSIAN-QUADRATIC (1963)
BY A. MICHAEL NOLL



[218–221]

способного обрабатывать числовую и текстовую информацию. На базе исследовательских центров, финансируемых, как правило, из государственного бюджета, активно велись экспериментальные разработки компьютерных технологий, в том числе с использованием музыки и искусства. Среди разработчиков большинство составляли ученые, чьи познания в области искусства были минимальны, и потому эстетическая ценность работ, произведенных, так сказать, первопроходцами компьютерного искусства, представляется сомнительной.

Это относится к творчеству американца А. Майкла Нолла, которого, наряду с немцами Фридером Наке и Георгом Неэсом, часто называют в числе первых «цифровых художников». Молодой исследователь из лабораторий Белла в Нью-Джерси, где он трудился над улучшением качества телефонного сигнала, Нолл создал на компьютере ряд абстрактных изображений вроде «Квадратура Гаусса» (1963), которые, так он полагал, напоминали кубистические работы Пикассо. Выставку работ Нолла и его коллеги Бела Юлеша «Картины, сгенерированные компьютером», открывшуюся в 1965 году в нью-йоркской галерее Говарда Вайса, иногда называют первой выставкой компьютерного искусства (в действительности их на несколько месяцев опередили Наке и Неэс, представившие работы в галерее Венделин Нидлих в Штутгарте). Свое название она получила потому, что не все ее участники считали свою работу с компьютерным изображением творческой. Некоторые работы Нолла были основаны на произведениях других художников, в частности Пита Мондриана. Сам Нолл признавал, что ранние образцы

[218–221]

Лиллиан Шварц
Пиксельация. 1970

[222]

Джон Уитни
Каталог. 1961



[222]

компьютерного искусства — эстетически слабые вещи. «Компьютер использовали лишь для воспроизведения того эстетического эффекта, которого можно было без труда добиться в традиционных техниках... Художники, работающие с компьютером, до сих пор не приблизились к созданию совершенно новой эстетики», — писал он в 1970 году.

Хотя мечта о «совершенно новой эстетике» представляется чересчур утопичной, Нолл высказал опасения, распространенные в первые несколько десятилетий существования компьютерного искусства. По большому счету, некие стандарты эстетики были заданы только в конце 1990-х годов. В книгу Фрэнка Поппера «Искусство электронной эры» (1993), породившую множество исследований, вошли лишь несколько достойных образцов компьютерного искусства, которые относятся к периоду до середины 1980-х. Подобно своим предшественникам из числа конструктивистов (таким как скульпторы Александр Архипенко и Наум Габо), считавшим машину соавтором, пионеры компьютерного искусства тяготели к механистическому и футуристическому стилю, как будто искусство, созданное при помощи техники, должно само по себе напоминать механизм. Такое положение вещей может показаться естественным, и свидетельство этому сходству — геометризм большей части произведений раннего компьютерного искусства.

Развитие и критическая оценка произведений компьютерного искусства затруднены тем, что к этому жанру не обращались ни знаменитые художники, ни те, кому предстояло снискать славу. В отличие от видео-арта, среди пионеров которого были Брюс Науман, Ричард



[223]

[224]



Серра и Джон Балдессари, компьютерное искусство не может похвастать именитыми первопроходцами. Отчасти виной тому антитехницистские настроения, которые бытовали в контркультурных и художественных кругах в 1960–1970-е годы. Экологические активисты и члены антиатомных движений выступали против развития атомной энергетики и технологий, что могло косвенно повлиять и на отношение к цифровым художественным экспериментам. Вдобавок, аналога видеокамеры Sony Portapak, которая была доступной и легкой в использовании альтернативой дорогому оборудованию для кинопроизводства, в области компьютерных технологий не существовало. Персональные компьютеры вошли в широкое употребление только в 1980-е годы.

Среди пионеров компьютерного искусства было немало тех, кто, как и Майкл Холл, работали в исследовательских институтах, в частности в лабораториях Bell. Среди них режиссер экспериментального кино Стэн Вандербик, художник Лиллиан Шварц и инженер Кеннет Нолтон, создатели ряда работ, сегодня причисленных к ключевым произведениям компьютерного искусства. К их числу можно отнести фильм «Поэма полей» (1964) Вандербика — динамичную нарезку абстрактных цифровых образов, или фильм Шварц «Пикселяция» (1970), в основе которого также спроектированная абстрактная картинка. Еще более ранний пример — «Каталог» (1961) Джона Уитни, для которого режиссер специально сконструировал механическую модель компьютера. Для создания этого короткометражного фильма, составленного из серии цифровых абстрактных образов, художник использовал списанную военную компьютерную технику.

Ранние компьютерные художники не только создавали абстракции, но и переизобретали технику анимации, которая была знакома зрителю по мультфильмам Диснея. Среди мультипликаторов всегда были творцы, которые занимались ею как искусством. Американец Чарльз Ксури совместно с компьютерным инженером Джеймсом Шаффером создали

[223]

Уильям Кентридж

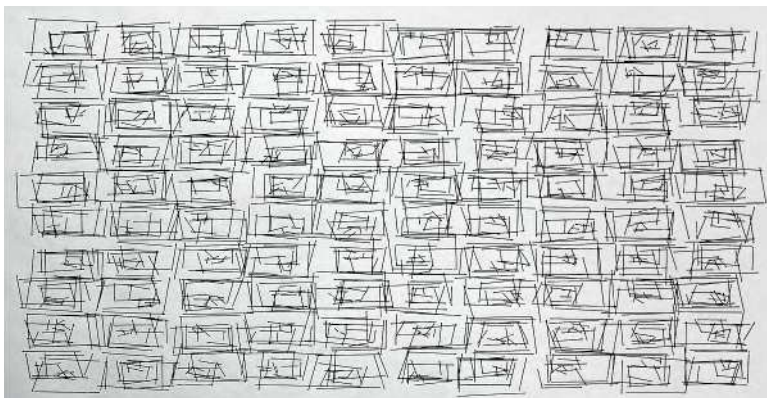
Без названия (Рисунок для путешествия на Луну). 2004

В снятых на пленку или видео пронзительных анимационных работах Уильям Кентридж рассказывает об ужасах апартеида в Южной Африке. Он начинает с рисунка углем или пастелью, затем проводит съемку на 16-миллиметровый формат и делает видеопроекцию. Его анимационные фильмы — это вольный полет фантазии на тему кошмара наяву, который пережила его страна.

[224]

Михаэль Гаумниц

Портрет Жан-Люка Годара. 1986. Из серии «Наброски, портреты и посвящения» (1985–1989)



[225]

анимированный фильм «Колибри» (1967), в котором изображение птицы при помощи компьютерной программы распалось на штрихи и собиралось вновь. Анимация и впоследствии занимала важное место в компьютерном искусстве. Видео и киноработы ряда художников, в том числе южноафриканца Уильяма Кентриджа (род. 1955) демонстрируют, что в области анимации возможны выдающиеся эксперименты с формой и смыслом. Французский художник Микаэль Гаумниц в период между 1985 и 1989 годами создал серию интимных анимационных сюжетов «Наброски, портреты и посвящения». При помощи незамысловатых приемов вставки, удаления, вырезания и размножения художник сформировал «электронную палитру», которую использовал, чтобы импровизировать на темы, связанные с личной памятью.

[225]

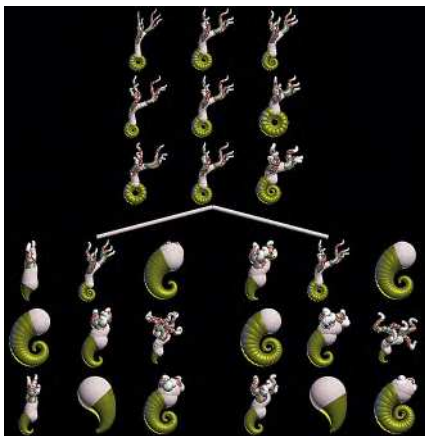
Вера Мольнар

Маршрут (Макет для архитектурного проекта). 1976

Благодаря цифровым технологиям излюбленный художниками-минималистами, работающими с категорией времени или жеста, прием повторения стал куда проще в исполнении. В работе Мольнар рисунок, про который можно подумать, что он дублируется механически, на самом деле раз от раза видоизменяется, что позволяет предположить, что он сделан рукой автора.

Новаторское использование компьютерных устройств в искусстве, как это уже случилось с видео-артом, стимулировало быстрое развитие технологий в целом. В середине 1970-х годов художники Манфред Мор, Джон Данн, Дэн Сандин и Вуди Васюлка разработали программу для создания двух- и трехмерных изображений. Композиторы Герберт Брюн и Леджарен Хиллер создали инструмент для композиторов, который предвосхитил используемые поп-исполнителями клавиатурные синтезаторы.

Вера Мольнар, один из пионеров компьютерного искусства, своими продуманными работами привнесла в цифровое изображение выразительность минимализма. Так, в «Маршруте» (1976) она использовала компьютер, чтобы создать авангардное произведение искусства, которое выглядит как серия



[226]

[228]

[227]

небрежных штриховых рисунков, но на самом деле наделяет «случайность и произвол подрывной силой, вызывает эстетический шок и разрушает системность и симметрию».

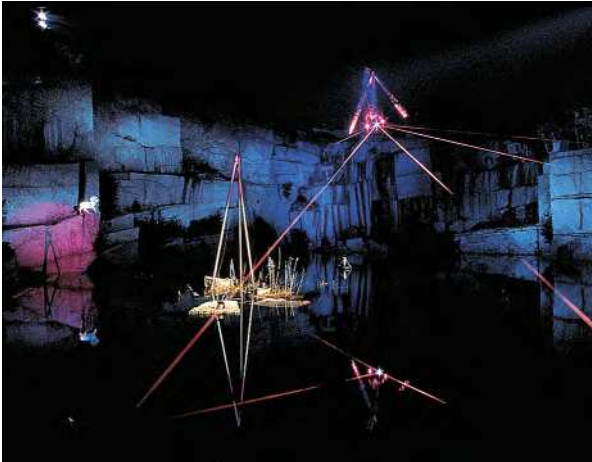
Принято считать, что в середине 1970-х годов в компьютерном искусстве вслед за приливом энергии наступило затишье, хотя и в этот период происходят важные открытия. В 1980-е годы компьютеры стали более доступными и легкими в использовании, и художники, включая мастеров, работающих в других техниках, начали чаще к ним обращаться. Американский писатель и независимый куратор Синтия Гудман в книге «Цифровые видения: компьютер и искусство», помимо перечисленных нами выше художников, называет Дэвида Хокни, Дженнифер Бартлетт, Кита Херинга и Энди Уорхола — все они так или иначе использовали в творчестве компьютерные технологии. Это, тем не менее, не означает, что для утверждения нового медиума

[226] [227] [228]

Уильям Лэтэм

Эволюция формы. 1990

Лэтэм был одним из первых, кто начал создавать «генетически» зарождающиеся формы, которые напоминают живые организмы, несмотря на то что мутации происходят исключительно на экране монитора.



[229]

обязательно приводить имена художников, завоевавших репутацию в других видах творчества.

В 1980-е годы, по мере того как персональные компьютеры становятся все более доступными, компьютерное искусство во всех своих проявлениях, от компьютерной графики до анимации, оцифрованных изображений, кибернетической скульптуры, лазерных шоу, кинетических и телекоммуникационных событий и различных форм интерактивного искусства, которое подразумевает вовлеченность зрителя/участника, становится более буржуазным. Среди работ этого периода выделяются инсталляции с программируемым освещением изобретателя Отто Пине (1928–2014) и перформативные уличные лазерные скульптуры американцев Нормана Балларда (род. 1950) и Джой Вулке (1948–2014).

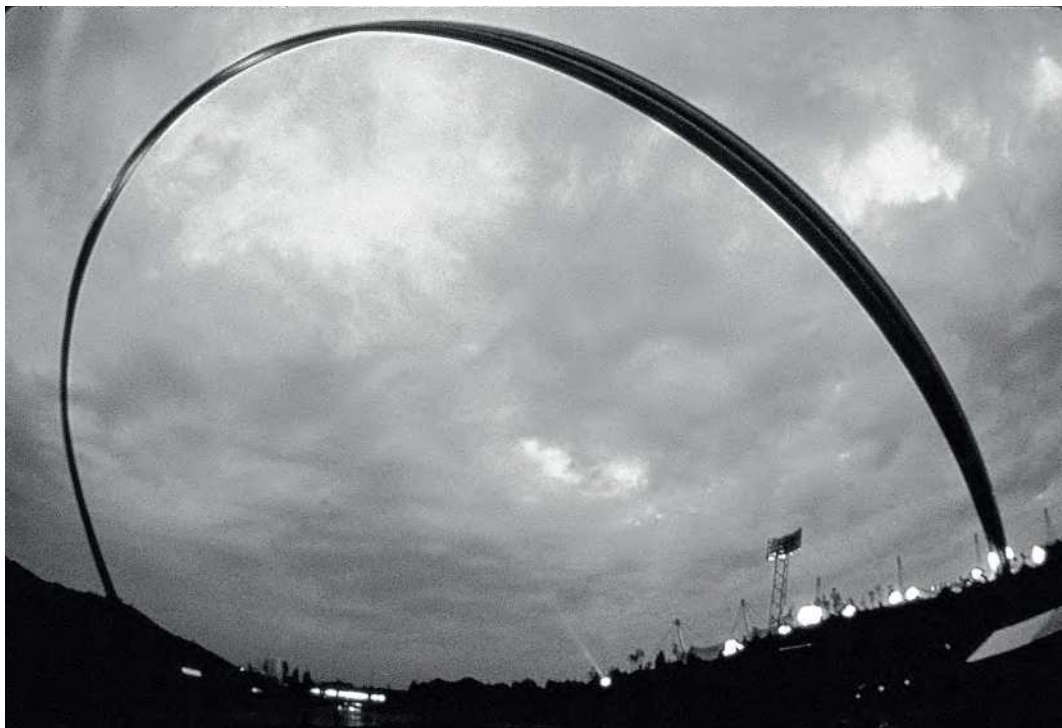
Абстрактное направление в компьютерном искусстве до сих пор энергично развивается. Эдвард Заец (1926–2011), подобно хореографу, подчинил цифровое изображение ритмам музыкальных композиций Джампаоло Корала. Его работа «Хромы» (1984–1987) представляет собой беспорядочное сочетание исполненных в синей гамме абстракций, реагирующих на музыку искривлением, заострением или сглаживанием граней. Французский художник Мигель Шевалье, вдохновляясь творчеством Мондриана, Уорхола и Нам Джун Пайка, создает серии изображений, которые порой напоминают ветвистую сеть телефонных кабелей. Цифровая видеоинсталляция «Антропометрия» (1990) состоит из

[229]

**Норман Баллард
и Джой Вулке**

**Визуализация времени/
Проблема солнечных часов.
1995**

В этом уличном перформансе художники задают траекторию движения лазеров, которые скользят по натуральным и скульптурным элементам.



[230]

[231]

[230]

Отто Пине

Олимпийская радуга. 1972

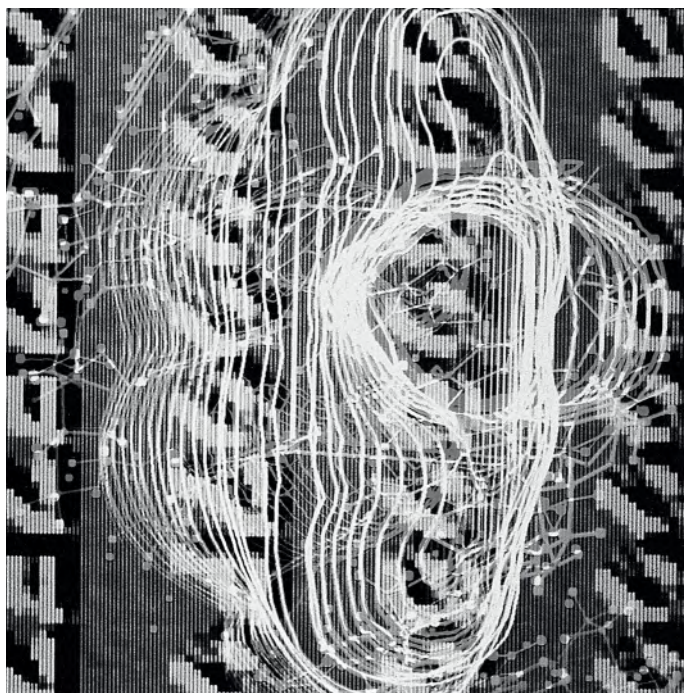
Художник задает и изменяет освещение (в том числе работу лазеров) на компьютере, а не на холсте, как было раньше.

[231]

Мигель Шевалье

Антропометрия. 1990

Линейная графика на этом цифровом изображении напоминает рисунок кабелей, без которых невозможна работа компьютера.



замысловато наложенных друг на друга заштрихованных областей попеременно с цветовыми пятнами, напоминающими карту какой-нибудь цифровой вселенной. Еще одна сфера компьютерного творчества — цифровые гиперреальные изображения, порожденные воображением художника или напоминающие формы, встречающиеся в природе. Свою работу «Эволюция формы» (1990) сам художник, Уильям Лэтэм, называет «компьютерной скульптурой»: это серия сложных фигур, напоминающих причудливые ракушки. На эксперименты с фигурами, которые при помощи компьютера можно изменить и преобразовать (или «выточить», если речь идет о виртуальной скульптуре), художника вдохновили живописцы-сюрреалисты Сальвадор Дали и Ив Танги.

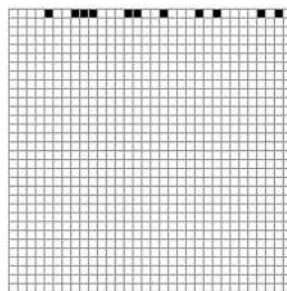
Куратор и историк медиа Кристиана Пол в книге «Цифровое искусство» (2003) проводит различие между искусством, в рамках которого компьютерные технологии выступают «как инструмент для создания объектов в традиционных художественных формах — фотографиях, баннерах, скульптуры или музыки — и искусством, в рамках которого эти технологии становятся основой нового медиума». Сегодня формулировка «компьютерное искусство», строго говоря, утратила свой смысл, поскольку все художники, использующие цифровые технологии, работают на компьютере. Компьютер чаще всего служит посредником между художником и воплощением творческой мысли, нежели медиумом как таковым.

[232]

Given:
An icon described by a 32 X 32 grid.

Allowed:
Any element of the grid to be colored black or white.

Shown:
Every icon.



Owner: John F. Simon, Jr.
Edition Number: Artist's Proof
Starting Time: January 14, 1997, 21:00:00

[232]

Джон Саймон Every Icon. 1997

Традиционно почитаемая «сетка» стала излюбленным мотивом многих компьютерных художников. Саймон вписывает в сетку бесчисленное количество визуальных операций.



[233] [235]

[234] [236]

ИНТЕРАКТИВНОЕ ИСКУССТВО: ИНТЕРНЕТ Констатация того, что технологии стремительно развиваются, стала общим местом — вместе с ними меняется и искусство, созданное при помощи технологий. CD-ROM, DVD, видео- и компьютерные игры, робототехника и прочие новые формы развлечений подразумевают активное участие игрока или потребителя. Интерактивность, то есть обусловленность искусства участием зрителя, стала основой нового медиа. Эта форма творчества существует на грани вырождения в банальную форму досуга или эскапизма. Событие или игра, созданные с использованием высоких технологий, могут иметь творческую компоненту, однако это не искусство в том смысле, какой мы вкладываем в это понятие. Значимость интерактивной формы искусства заключается в том, что оно позволяет освещать разные точки зрения, избегая трудностей, связанных с нелинейным повествованием и необычными режимами восприятия. В этом смысле новые медиа, если мы можем назвать так интерактивные формы искусства, являются продолжением как модернистской, так и постмодернистской парадигмы радикальной трансформации художественного опыта.

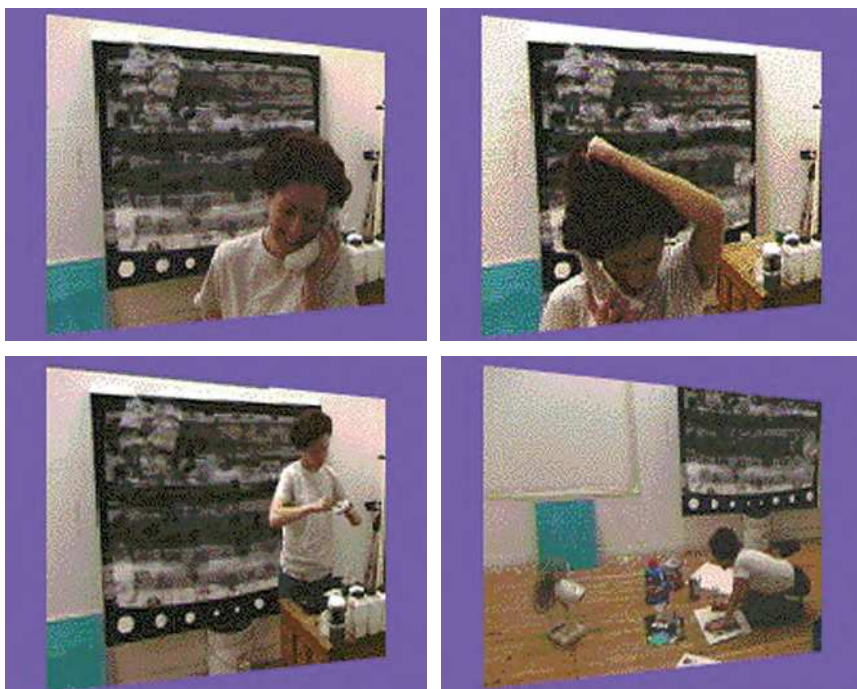
В своем эссе «Об истории художественного использования телекоммуникационных медиа» (1999) Тимоти Дракри описывает проект, ставший прототипом жанра, который мы называем «интерактивным искусством». В рамках выставки «Нематериальные» в Центре Помпиду в 1985 году выдающиеся французские художники и интеллектуалы (в числе прочих Даниэль Бюрен, Жак Деррида и Жан-Франсуа Лиотар) приняли участие в коллективном акте создания текста, не выходя из дома и связываясь друг с другом при помощи компьютера (это было до появления электронной почты), — за

[233] [234] [235] [236]

**Тони Оуслер,
Константин де Йонг
и Стивен Витиелло**

Фантастические молитвы.

1995



[237] [239]

[238] [240]

его развитием можно было наблюдать с компьютера, установленно-го в музее. Дракри замечает, что такие художественные практики (как и телефонные концерты, перформансы по факсу и конференции по спутниковой связи) избежали внимания историков, поскольку «по завершении не оставляли и следа».

Искусство, предназначенное специально для интернета, еще очень молодо; известный своим интересом к искусству новых медиа музей Гуггенхайма в Нью-Йорке запустил свой первый сетевой художественный проект только летом 1998 года — это был проект «БРЭН-ДОН» нью-йоркского художника Сю Ли Чена, посвященный гендерной и культурной проблематике. Хотя другие институции, в особенности Ars Electronica в Линце (Австрия) и Центр искусства и медиа в Карлсруэ (Германия) демонстрировали интернет-проекты в рамках международных фестивалей начиная с середины 1990-х, не стоит забывать, что сам интернет появился лишь 1989 году. Разработанная ученым в области

[237] [238] [239] [240]

Шерил Донеган

Визит в мастерскую. 1997

На сайте Донеган зритель может заглянуть в ее мастерскую и увидеть, как художница взаимодействует со своими рабочими инструментами — своего рода постмодернистский «визит в студию».



[241]

информационных технологий Тимоти Бернерсом-Ли сеть изначально задумывалась как средство коммуникации между физиками из разных стран, участниками проекта Европейской лаборатории по ядерным исследованиям. До этого похожие сети использовались исключительно в государственных структурах и исследовательских институтах, чья деятельность была связана с военной отраслью.

Хотя сетевые художники все больше совершенствуют свое мастерство, зачастую они берут за основу работы, которые не создавались на компьютере, а лишь были переведены в цифровой формат, например посредством сканирования или через оцифровку видео. Но существуют и те, кто, по собственному желанию или по заказу музея или арт-центра, раскрывают потенциал компьютера как художественного медиума. Среди них наиболее известен американец Джон Ф. Саймон-младший (род. 1963): его работа «Every Icon» (1997, <http://www.numeral.com/everyicon/>) концептуально обыгрывает идею компьютерного языка, доводя «временное искусство» до его предела. Она

представляет собой квадрат, расчерченный на тридцать две клетки по вертикали и горизонтали. Поочередно в каждой из линий квадрата клетки меняют цвет, становясь то белыми, то черными. Лишь один ряд клеток предполагает 4,3 миллиарда комбинаций, а для того, чтобы перебрать их все, понадобится шестнадцать месяцев непрерывной работы компьютера. Чтобы показать все возможные комбинации двух рядов, понадобится шесть миллиардов лет, и так далее. «Игра в искусство», которая выглядит как экранная версия Йозефа Альберса или Агнес Мартин и предполагает, что зритель смотрит на меняющие свой тон клетки, не имеет конца, но и не сводится

[241]

©TMARK

Эра Toywar. 1999

Художественный коллектив

©TMARK производит иронические интервенции, веб-проекты, медиаповоды. Их работы имеют политический подтекст и направлены против того, в чем члены коллектива видят изнанку капитализма. На своем сайте они предлагают внести пожертвование в пользу проектов, которые могут изменить общество к лучшему.

к иллюстрации идеи бесконечности. Интерактивная компьютерная работа «Разворачивание объекта» (2002) того же автора сперва представляет собой поле с цветовой заливкой. Когда пользователь кликает за пределами или внутри его контуров, объект меняет форму и цвет. С разных сторон, следуя манипуляциям пользователя, появляются новые сегменты изображения; цвета постоянно меняются. Объект действительно раскрывается *ad infinitum* (www.numeral.com).

Саймон помогал таким концептуальным художникам, как Дженни Холцер, Лоренс Винер, Виталий Комар и Александр Меламид, адаптировать их искусство к существованию в сети. В рамках проекта «Please Change Beliefs» (1998) Холцер выложила в сеть серию провокационных заявлений. Фразы (например, «любовь к животным — это замещающая активность» или «убийство по-своему возбуждает») можно было выделять, одна сменялась другой. Внизу каждой страницы значилось: «Просьба сменить веру». Лоренс Винер, конвертируя в сетевое искусство свой прежний творческий опыт, подобно Холцер, публиковал в Сети многозначительные заявления, которые также можно было выделять и перелистывать и которые призваны были отразить интерес художника к «реальности» и «многообразию фантастического». Русский дуэт Виталия Комара и Александра Меламида на основе сетевого опроса представителей различных национальностей, посвященного симпатиям и антипатиям в искусстве, создал серию «Выбор народа» (1997). Следуя высказанным публикой предпочтениям, художники написали ряд картин и выставили их в сети. Все эти работы объединяло представление о распространенной по всему миру банальности.

Нью-йоркская организация Dia Center в настоящее время поддерживает работающих с интернетом художников. Первый проект в рамках этой программы — «Фантастические молитвы» — в 1995 году создали писательница Констанс Дейонг, видеохудожник Тони Оуслер и музыкант Стивен Витиелло. Это лабиринт из обрывков текстов, звуков и образов, посвященных выдуманной стране Аркадии, где «жители не знают, что существует пространство и время», пока таинственный голос не нарушает их спокойствия. Углубляясь в сайт (www.diacenter.org), которому как будто нет конца, посетитель может установить хрупкие взаимосвязи между такими различными элементами, как снятый крупным планом рот Оуслера, сыплющий фразами («кое-что мне понравилось»), и трактат из Тибетской книги мертвых, — все это доступно



[242]

в один клик. После нескольких таких кликов посетитель навсегда теряет точку входа, поскольку свободные ассоциации полностью замещают линейное повествование.

[242]

Мэтт Малликан

Фрагмент сетевого произведения искусства *Up to 625*, созданного для выставки «Документа X». 1998.

[243]

Джейк Тилсон

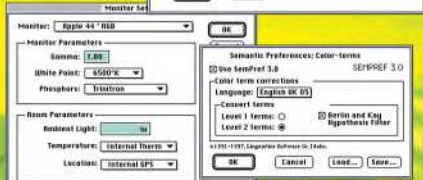
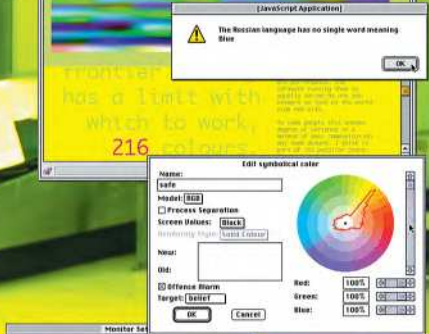
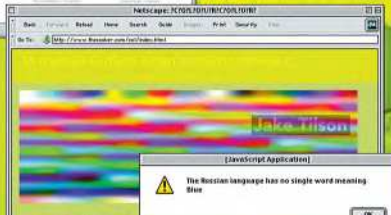
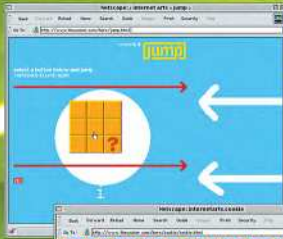
Подборка принтскринов с сайта *The Cooker*. 1994–1999 (www.thecooker.com)

Тилсон, который прежде в своих работах использовал всевозможные найденные объекты, перенес этот метод в компьютерное искусство: он превращает снимки из путешествий по миру в интерактивный опыт для посетителей сайта. К примеру, они могут «заказать» завтрак в некоторых ресторанах в разных точках мира и услышать звуки этого ресторана, не вставая из-за компьютера.

✳ Первоначальное название гарвардской серии, к которому отсылает название работы Рупперсберга, — «Пятифутовая полка доктора Элиота».

На сайте центра также можно найти виртуальную студию идей, сетевой живописи, видео и графических изображений «Визит в мастерскую» (1997), созданную американской видеохудожницей Шерил Донеган. Здесь сохранен тот же творческий задор, что отличает работы Донеган в области одноканального видео. Художница изображена в шапочке для душа, увешанная полосами киноплёнки, на фоне толстых струй базовых цветов. Когда посетитель сайта кликает мышкой, изображения сменяют друг друга (а не перетекают одно в другое, как в кино). Теме художественной мастерской посвящена также работа Алена Рупперсберга «Новая пятифутовая книжная полка» (2004) — огромная коллекция книг, собранная одержимым библиофилом: художник составил свою подборку книг на основе серии гарвардской классики мировой литературы*. Посетители сайта могут полистать книги и исследовать пространство художественной мастерской.

Важную роль в сетевом искусстве играет юмор. Остроумное использование информации, текстов, изречений и изображений дополняет насмешливые комментарии по вопросам политики, искусства и всего, что только можно обсудить. Примером может послужить работа с сайта www.obsolete.com/artwork, в которой обыгрывается навязчивость и повсеместность отсылок к эссе Вальтера Беньямина об искусстве в век технологий. Сайт, озаглавленный «Вальтер Беньямин: произведение искусства





[244]

в эпоху его механической воспроизводимости» (Walter Benjamin: *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, 1998), состоит из слов и чисел, мерцающих на экране так быстро, что зритель не успевает прочитать их. В нижней части экрана анонимный автор или целый коллектив поместил поясняющий текст: «перевод, предназначенный для читателей, которые не понимают оригинала». Очевидно, этой работой они хотели продемонстрировать, что скорость репродуцирования, которая со времен Бенъямина возросла в сотни раз, лишает даже его собственные слова заложенного в них смысла.

В 1993 году в США сетевые активисты, критикующие большие корпорации, основали коллектив ®TMARK. Согласно словам одного из основателей группы, она «выступает за саботаж (поиск альтернативы) товаров, изготавливаемых корпорациями: от кукол и детских обучающих предметов до компьютерных стрелялок, — и за то, чтобы направлять средства инвесторов разработчикам уникальной продукции». Участники группы сами называют себя «пранкерами без шуток». На сайте принимаются заявки на спонсирование некоторой, обычно субверсивной, но не наносящей ущерб здоровью деятельности. Один из наиболее заметных проектов группы касался производителя сетевых игрушек eToys и художественной группы etou. История, подобная легенде о Давиде и Голиафе, была опубликована на rtmark.com и приобрела тысячи сторонников, которые, благодаря интернет-инициативе ®TMARK, поддержали etou.

Вы спросите: почему мы называем это искусством? Акции таких коллективов, как ®TMARK и Electronic Disturbance Theater, напоминают протесты, как творческие, так и политические, художников «Флюксуса», ситуационистов, венских акционистов, выступления других персон и коллективов на протяжении 1960-х и 1970-х годов. Для них искусство нередко принимает форму интервенции. Подобные акции могут приобретать статус художественных просто потому, что их участники объявили себя художниками. И если сомнения в том, что такие акции являются искусством, вполне объяснимы, то

[244]

МТАА

Годичный перформанс. 2004

тот факт, что в середине 1960-х годов возникло новое определение искусства, сомнению не подлежит. Теперь оно включает в себя перформанс, различные формы минимализма, концептуализма, ленд-арта и все, на что только обратит свой взор художник.

Возможно, творчество американского активиста и художника Марка Нэпиера (род. 1961), который нередко работает анонимно, способен помочь зрителю научиться ценить творческое воображение как один из двигателей сетевого искусства. На сайте Нэпиера www.potatoland.com размещены программы — the shredder («резак») и digital landfill («цифровая свалка»), — которые умно и едко деконструируют сетевые активности. Посетители сайта, невинно гуляющие по созданному художником коварному пространству, наблюдают дезинтеграцию данных и изображений.

Постоянно развивающийся сайт www.centreimage.ch/images/mullican/, созданный американским художником Мэттом Малликаном (род. 1951), представляет вполне доступное сетевое искусство. Художник разместил здесь свои «пиктограммы» — красочные рисунки на компьютере, которые меняются и приобретают более сложную форму, когда посетитель кликает на них мышкой. Британский художник Джейк Тилсон проявляет неугасающий интерес к техническим аспектам производства и воспроизведения искусства. Он использует интернет для того, чтобы выложить изображения случайных находок и обрывков. В 1994 году Тилсон открыл сайт www.thecooker.com, который пополняется до сих пор: здесь собраны девять сетевых художественных проектов, каждый из которых построен на игре ассоциаций. Так, в «Макропитании» (Masco Meal, 1994) можно путешествовать по миру, «заказывая» завтраки, обеды и ужины в разных странах — посетитель смотрит видеосъемку, сделанную в заурядных ресторанах, и слушает их звуки.

Очевидно, что в сетевом искусстве важен графический дизайн. Размывая границы между искусством и ремеслом, графические дизайнеры, специалисты по шрифтовому дизайну, верстке и мультимедиа помогают художникам, работающим в других медиа, перебраться в интернет. Проект «Взрывная камера» (Exploding Cell, 1997, доступен на сайте www.moma.org) американца Питера Хелли состоит из девяти экранов, на которых показаны разные стадии взрыва, каждая — в своей цветовой гамме.

Нередко отмечают, что в контексте интерактивного искусства чтение обрело новый смысл. В отличие от массмедиа, особенно

телевидения, интернет — по крайней мере, пока — не может обойтись без письменной речи и требует навыков чтения. Работа «Черная доска» (1993) немецкого художника Фрэнка Фитцека посвящена неоднозначности обучения чтению. Фитцек закрепил монитор на рельсах на грифельной доске. Зритель может передвигать его по поверхности доски, а в это время на мониторе появляются слова. Слова растворяются в темноте видеозэкрана, что, по наблюдению критика и куратора Рудольфа Фрилинга, сравнимо с «нематериальностью одинокого читателя, путешествующего по сети». Критик задается вопросом: «Мы все еще читаем? Или мы смотрим на картинки, которые появляются и исчезают, прежде чем мы успеем понять их смысл? Наши глаза постоянно обследуют окружающий мир в поисках скрытой информации и подсказок, которые помогли бы разобраться в его хаосе». В предложенной Фрилингом экзистенциалистской трактовке сетевого опыта, а также искусства, которое можно найти на просторах интернета, поднимается проблема непостоянства интерактивности. Машина, стоит только ее запустить, пытается подчинить ситуацию своей настройке на непрерывную работу. В интерактивном пространстве интернета невозможно оставаться неподвижным. Как только программа решит, что юзер слишком долго не проявлял активности, экран просто погаснет и экшн прекратится. Все, что изображено на экране, будет поглощено тьмой. Единственный способ избежать принудительного сворачивания программы — продолжать кликать и переходить по ссылкам, рискуя забыть, откуда начался твой путь.

В сети, где нет ни часовых поясов, ни дальних расстояний, перформансы проводятся и в реальном времени. В 1997 году в австрийском Линце в рамках фестиваля Ars Electronica состоялся перформанс «Oudeis», предложивший современную трактовку «Одиссеи». Участники из Канады, Австралии, с Гавайев, из Австрии, Германии и Аргентины держали связь по сети и совершали совместные действия, из которых складывалась окончательная репрезентация работы. В 1997 году десятилетиями поддерживавший экспериментальные перформансы

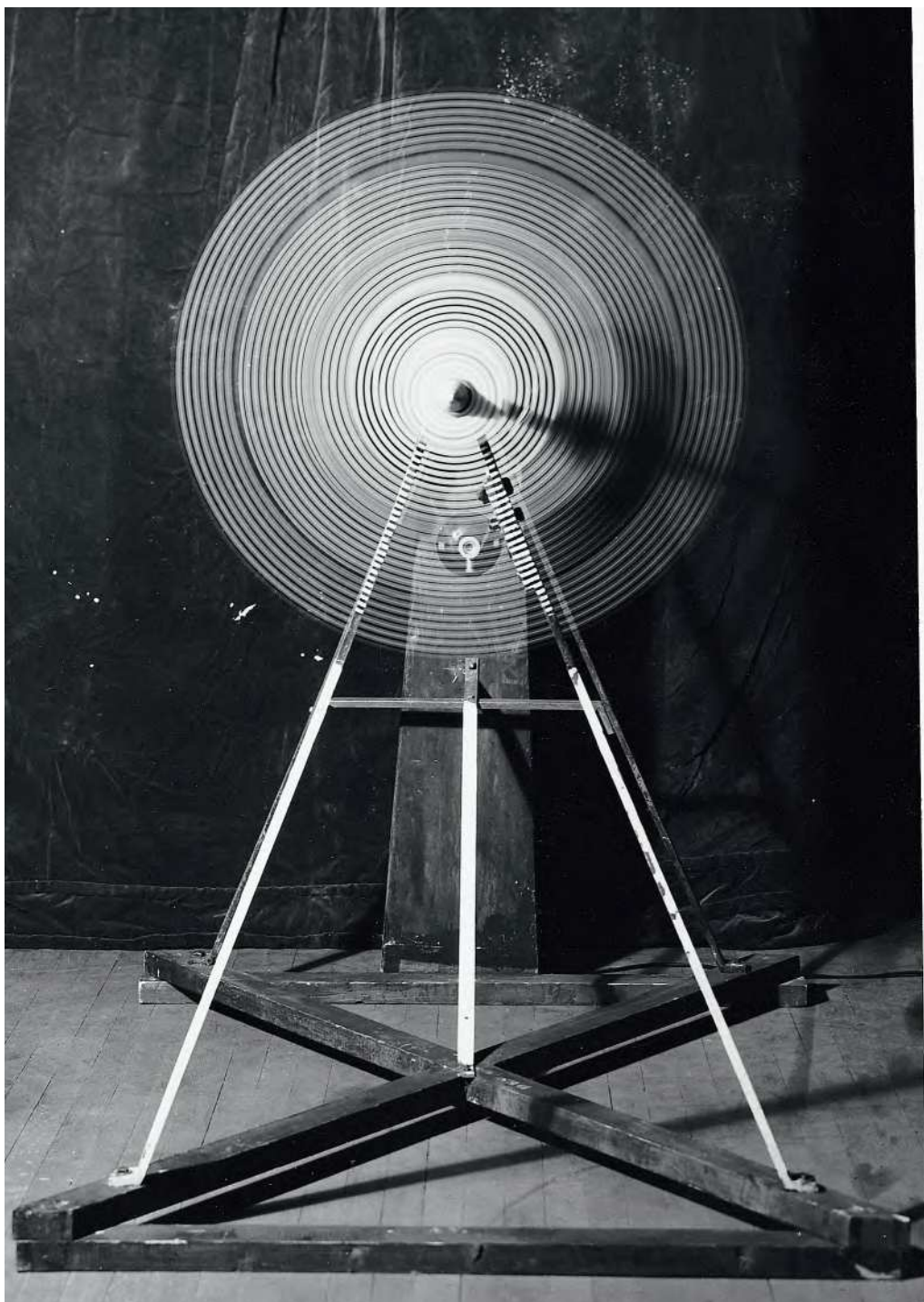
фонд Franklin Furnace, основанный Мартой Уилсон, закрыл свои двери и начал функционировать как виртуальная площадка, на которой в условленное время демонстрируются специально созданные для этого новаторские перформансы.

Американский дуэт МТАА спародировал «Годичный перформанс» (1978) Точина Чи, который «заточил» себя в комнате на год. На видео под названием «Годичный перформанс.

[245]

Марсель Дюшан
Вращающиеся стеклянные
диски (Точная оптика). 1920

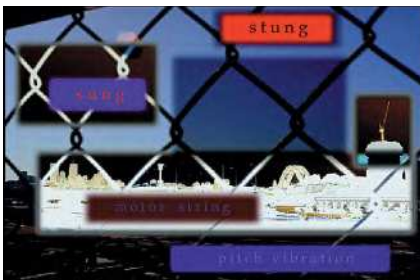
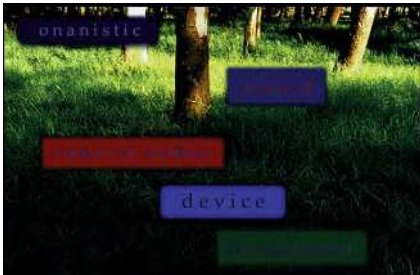
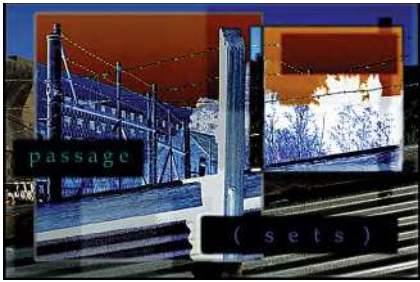
Вращающийся аппарат,
сконструированный Дюшаном, — ранний пример
«интерактивного искусства».
Зритель становится активным
участником создания работы.



Видео» участники МТАА (www.mteww.com) сидят в двух идентичных комнатах (специально сконструированных и оснащенных грубо сколоченными кроватями и столами). Как и Чи в своем перформансе, они заняты рутинными делами, но, в отличие от китайского художника, делают это на камеру, как будто ведущей прямую трансляцию, и приглашают зрителей смотреть на них весь год. Благодаря магии монтажа это вполне возможно, нашелся бы зритель. Художники не тратили на перформанс целый год своих жизней; они отсняли лишь несколько часов и закольцевали видео, увеличив его продолжительность до 31 536 000 секунд. Кевин (род. 1967) и Дженнифер (род. 1968) Маккой изобрели собственный жанр медиаперформанса: художники составили цифровой каталог всех сцен из сериала «Старски и Хатч», который крутили по телевидению в 1980-е годы, и показали его на нескольких экранах в инсталляции «Каждый кадр, каждый эпизод» (2001). Зритель мог проиграть целый сезон «на перемотке». Забавная и тревожная, отчасти фетиш, отчасти деконструкция, эта работа подражает потребительской природе коммерческого телевидения.

Еще одна превалирующая форма сетевого искусства — базы данных, то, о чем Лев Манович сказал бы «информация как эстетика». Художники, в числе которых Брэдфорд Пэйли и пионеры интернета Джоан Хемскерк, Дирк Песманс (также известная как jodi) и Вук Косич, использовали заимствованные данные и внутренние компьютерные данные, добываясь порой головокружительного эффекта. Основным материалом их творчества является время: его сжимают, растягивают, преломляют, им манипулируют. Так, Пэйли в работе «TextArc» (2002, www.textarc.com) размещает полный текст «Алисы в стране чудес» на одной странице сайта, сверстав его таким образом, чтобы он выглядел как карта новой галактики.

Следует еще раз отметить, что сетевое искусство, уже довольно разнообразное и утонченное, все еще очень молодо, как и сама мировая паутина. На момент написания этих строк художественное сообщество немногим способствовало развитию искусства в сети. Один из первых сетевых артсервисов, оказывавших поддержку этой новой форме искусства, ädaweb, закончил свою деятельность, его архив перешел к Центру искусств Уокера в Миннеаполисе, а тот, в свою очередь, заморозил сетевые проекты в 2003 году. Кто-то может заметить, что так же, рывками, развивался видео-арт, однако на самом деле работы видеохудожников принимало куда больше музеев и галерей, чем творения



[246]

[247]

[248]

[246] [247] [248]

Билл Симен

Три кадра из фильма
«Устройство перехода/
Нажимаем кнопку на кончике
языка» (Passage Set/One
Pulls Pivots at the Tip of the
Tongue, 1995)

Посетители этой интерактивной инсталляции нажимают на активные области, зоны, выделенные на экране, что приводит к появлению других образов и дальнейшему разворачиванию фрагментов изображений и текстов.

сетевых. Одна из ключевых причин — интерес к видео со стороны художников, добившихся успеха в других медиа, вроде Ричарда Серры, Вито Аккончи и Брюса Наумана, и, если говорить об Аккончи и Наумане, интерес весьма сильный. Даже несмотря на это видео-арту понадобилось двадцать лет (с 1965 по 1985 год), чтобы укрепить свои позиции на международных художественных выставках.

Сетевое искусство, существование которого обусловлено наиболее демократичной, в самом широком смысле этого слова, технологией — интернетом — имеет иную судьбу. Не стоит забывать, что доступ к интернету обусловлен в том числе и экономическими причинами, однако это чрезвычайно открытая и изменчивая среда, по крайней мере сейчас. Для людей это может быть благом, но с точки зрения рынка — это недостаток. Сложившаяся система галерей, коллекционеров и музеев не привлекает искусство, которое находится в открытом доступе. В рамках сетевого искусства налаживается своя



[249]

система распространения и формируется свой круг авторитетов. Некоторые художники (к примеру, Джон Ф. Саймон и Брэдфорд Пэйли) продают свои работы на персональных сайтах. Другие вообще отказались от цели попасть в галерею или в музей, считая их пережитком прошлого, реликтом досетевого эпохи.

ИНТЕРАКТИВНОЕ ИСКУССТВО: ИНСТАЛЛЯЦИИ И КИНЕМАТО-

ГРАФ Взаимодействие с компьютерными технологиями не ограничивается такими формами сетевой активности, как кликанье и интернет-серфинг. Современные художники создают произведения, требующие действенного участия зрителя, которые, к тому же, выделяются своим масштабом. С распространением интерактивного искусства в лексиконе художественных критиков, как и в словарях, появилось новое обозначение человека, которому такое искусство нравится: посетитель музея и зритель стал участником, игроком или пользователем. Тезис Дюшана о том, что зритель придает произведению искусства завершенность, получил развитие и буквально осуществился на практике. Без публики такое искусство не может существовать. Наиболее полный отчет об этой отрасли искусства дала выставка «Кино будущего: кинематографическое воображение после эпохи фильма»,

прошедшая в 2002 году в ЗКМ, Центре искусств и медиатехнологий в Карлсруэ. Кураторы Джеффри Шоу и Петер Вайбель представили широкий спектр ключевых произведений интерактивного цифрового искусства.

Примеры искусства, требующего зрительского участия, можно найти и среди работ начала прошлого столетия — так, работа Дюшана «Вращающиеся стеклянные диски», созданная совместно с Ман Реем в 1920 году, предполагала, что зритель будет стоять лицом к оптической машине в метре от нее. Акции

[249]

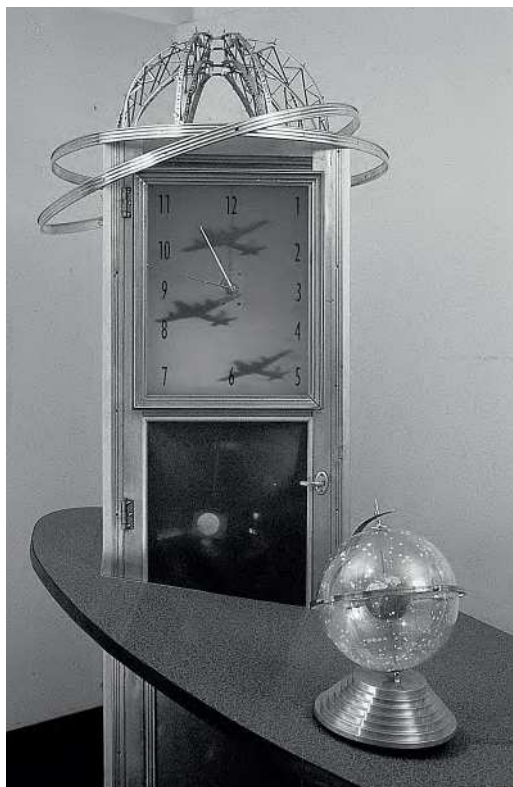
Линн Хершман-Лисон
Личная комната: за кулисами.
1990–1993

Для Хершман-Лисон цифровые технологии — «ландшафт современности». «При помощи цифровых технологий можно сделать фотоколлаж более достоверным, даже если сам он курьезен, а манипуляции очевидны».

«Флюксуса» и хеппенинги 1960-х годов подразумевали участие публики; однако новое интерактивное искусство не контролируется художником в той мере, как, скажем, перформанс Аллана Капроу «18 хеппенингов в 6 частях» (1959), где участникам предписывалась строгая последовательность действий. Интерактивные художники, в числе которых американцы Кен Фейнголд, Перри Хоберман, Линн Хершман-Лисон, Карл Симс, Джеффри Шоу, Грэм Вайнбрэн, японец Масаки Фудзихата, немцы Берндт Линтерманн и Тостен Белшнер, поощряют зрителей к тому, чтобы те по-своему интерпретировали интерактивные произведения искусства и выстраивали собственные ассоциации. Художники изначально рассчитывают на это. Конечно, содержание работы, обуславливающее зрительский выбор, все еще остается плодом труда автора, однако зритель имеет большую свободу в обращении с этим

[250]

[251]



[250] [251]

Кен Фейнголд

Детство/Горячая и холодная война (Видимость природы).
1993

Для Фейнголда зритель становится участником процесса. В этой интерактивной инсталляции приносونهие к глобусу на столе запускает череду заимствованных из культуры 1950–1960-х годов изображений, возникающих на экране часов.



[252]

[253]

[252]

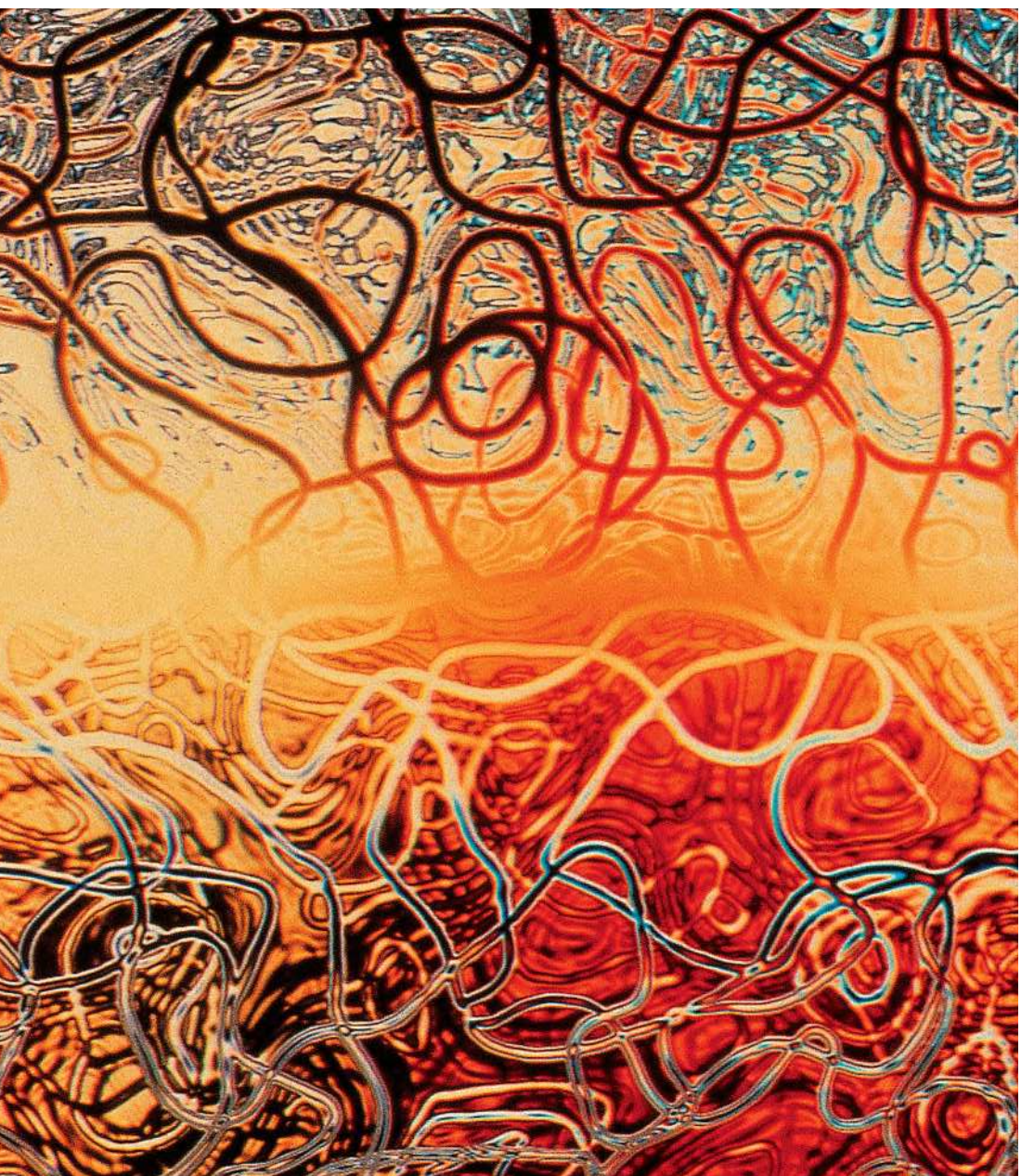
Карл Симс
Галапагосы. 1995

Вдохновившись теорией естественного отбора, Симс создал систему, в которой «генетические» организмы словно бы эволюционируют в закрытой среде внутри компьютера. Зритель выбирает одно из предложенных ему изображений и наблюдает за произвольными изменениями его гаммы, текстуры, формы и прочих параметров — рождением нового «вида».

[253]

Карл Симс
Genetic Images. 1993







[254]

[255]

[256]

содержанием. Сегодня на смену концептуальной скудости (впрочем, весьма жовиальной) акций «Флюксуса» (например, «Зеркало» Миэко Сиоми, 1963, в котором от исполнителя требуется «встать на песчаном пляже спиной к морю; держать зеркало перед глазами и смотреть в него; начать пить и войти в воду») приходит свобода действий, ограниченная лишь тем временем, которое посетитель пожелает уделить взаимодействию с работой. Перед художественной критикой интерактивное искусство ставит новые проблемы, связанные с определением его ценности. Тимоти Дракри заявляет: «Если образы будут все более обусловлены опытом, следует развить теорию репрезентации так, чтобы она включала в себя процессы, которые являются результатом вовлечения зрителя».

Вопросы репрезентации затрагиваются в работах американца Билла Симена и поляка Тамаша Валицки. Симен в своем творчестве старается создать технологический парафраз форм из истории искусств, таких как, например, триптих: его работы дарят зрителю/участнику опыт созерцания сродни созерцанию живописи, при этом они интерактивны. «Устройство перехода/Нажимаем кнопки на кончике языка» (1995) — это интерактивная инсталляция в форме триптиха: три проекции позволяют зрителю нажимать на «яркие кнопки» или выделенные тексты, которые порождают новые тексты и изображения. Из них возникает пространственная поэма, отражающая, согласно автору, наложения и столкновения психологических пространств. Симен не наваливает образы в произвольном порядке, но создает некоторое целостное повествование, вроде стихотворения, которое можно читать, или живописного полотна, которое можно рассматривать. Инсталляция Валицки «Путь» — это игра с перспективой. По мере того как зритель приближается к проекционному экрану, расположенному в конце длинного коридора, изображение на экране перестраивается, соотносясь с движениями зрителя, и уменьшается, представляя естественный эффект перспективного приближения — только наоборот.

Художникам, которые в творчестве обращаются к социальным проблемам, интерактивный жанр также предоставляет

[254] [255] [256]

Грэм Вайнбрэн

Три кадра из работы
«Соната», 1991–1993

Прикасаясь к экрану, зритель может воспроизвести повествование и увидеть альтернативные версии одной и той же ситуации. Вайнбрэн считает это новой формой кинематографа, интерактивным фильмом, который подразумевает, «что зритель и режиссер неразрывно связаны».

возможность более остро воздействовать на зрителя. «Белый дьявол» (1993) американского художника Пола Гаррина помещает зрителя в гущу воображаемого городского квартала. За посетителями галереи следят видеокамеры, а на мониторах появляются отпугивающие их злые собаки. Линн Хершман-Лисон, автор первого интерактивного проекта на видеодиске «Лорна» (1979–1983), создает интерактивные произведения искусства, в которых остро поднимаются вопросы феминизма. Работа «Личная комната: за кулисами» (1992) представляет собой технократическое пип-шоу — вертикальную инсталляцию, в которой демонстрируются образы, связанные с проблемами репрезентации женщины в медиа (нередко с эротическим посылом). Взгляд зрителя провоцирует появление образов, связанных с постелью, телефоном, предметами гардероба, а зритель становится вуайеристом.

В интерактивной инсталляции Кена Фейнголда «Детство/Горячая и холодная войны (видимость природы)» (1993) на пластиковом столике, в который врезаны часы с ходиками, стоит глобус. Циферблат часов также служит проекционным экраном, на который, когда зритель крутит глобус, проецируется видео. Зритель может контролировать поток образов (их сотни, от приземленных до ужасающих, все заимствованы из телепередач 1950–1960-х). Вот что сам Фейнголд рассказывает об этой работе: «Зритель-участник взаимодействует с системой, на которой строится работа, с компьютерными программами, контролирующими скорость и направление проигрывания видео с LCD-диска, с движением стрелок часов и цифровым саундтреком».

Каждый из примеров, в основе которых лежит заранее подготовленный видеоряд, демонстрирует растущую динамичность видеоинсталляций, которая ведет к сужению пропасти, ранее разделявшей художника и зрителя. Проблема авторства, тем не менее, не снята. Художник превратился в ту силу, которая обуславливает художественный опыт, а интерактивное произведение искусства становится, в некотором роде, продолжением образования, обучением искусству на практике.

Есть, однако, художники, которые в своем стремлении оспорить институт авторства, проявляют завидную непреклонность. Карл Симс, выпускник факультета биотехнологий Массачусетского технологического института, несколько лет создавал компьютерную графику, отражающую дарвиновскую систему эволюции.

В двух сложносочиненных интерактивных инсталляциях, «Генетические образы» (1993), впервые показанной в Центре Помпиду

в Париже, и «Галапагосы» (1995), которая находится в постоянной экспозиции галереи медиа-арта Intercommunication Center в Токио, Симс позволяет зрителям создавать свои собственные «искусственные формы жизни», которые «растут» внутри компьютера в соответствии с принципами дарвиновской теории эволюции. «Галапагосы» состоят из двенадцати мониторов, развешанных полукругом; на каждом из них показано трехмерное изображение некоего существа, к каждому подключена специальная педаль. Зритель выбирает любой монитор, нажимает на педаль, все экраны вокруг гаснут, а выбранное существо претерпевает ряд произвольных мутаций и трансформируется от поколения к поколению.

Бразильский художник Эдуардо Кац уже не первый год создает цифровые работы, в которых показывает природный и футуристический (роботизированный) миры. Ему принадлежит «Капсула времени» (1997) — проект, в котором используются, помимо прочего, чип-имплант, прямая телевизионная трансляция, интернет-трансляция и устройство телеприсутствия, которое осуществляет сканирование микрочипа. В «Темнее ночи» (1999) действие происходит в пещере с летучими мышами в Роттердаме, где сосуществуют человек, животные и робот летучей мыши. В «Уирапуру» (1996–1999) Кац произвел «летающую рыбу», которая стримит в сеть видео и аудио. Когда кто-то в сети начинает взаимодействовать с подвешенной в одной из токийских галерей рыбой, та начинает «петь». Галерею также населяют «птицы», чья песня зависит от трафика сайта, на который выложена работа.

Создание интерактивной кинокартины на основе оригинальной съемки куда затратнее и сложнее, чем использование заимствованного видеоряда. В этой области работают американские художники Тони Дав (род. 1946) и Грэм Вайнбрэн. Сюжет их киноработ раскручивается исключительно при участии зрителя.

В «Салли, или Лопнувший пузырь» (2002) Дав зрители/участники знакомятся со Спектропией, героиней, уже встречавшейся в более ранних инсталляциях художницы. Идет 2099 год, любые исторические документы запрещены. Спектропия попадает в трехмерный мир, из которого открыт доступ в прошлое. Она оказывается в 1930-х годы, в эпоху Великой депрессии. Зрители могут взаимодействовать с историческим

[257] [258] [259]

**Джанет Кардифф
и Джордж Бёрс-Миллер**
Берлинские файлы. 2003

Работы видео- и аудиохудожников Джанет Кардифф и Джорджа Бёрс-Миллера, подобно работам их предшественников, Брюса Наумана и Майкла Сноу, играют с аудиовизуальными ожиданиями зрителя. Звук полностью завладевает вниманием зрителя, и он чувствует, как становится частью инсталляции. «Берлинские файлы» — это нелинейная последовательность видеофрагментов в сопровождении объемного звука, который обостряет ощущения загадочности и опасности.



персонажем — танцовщицей Салли Рэнд и даже самостоятельно поставить знаменитый танец с надувным шаром.



В эссе 1995 года «Еще одно погружение в океан истории» Вайнбрэн — художник, литератор и философ — писал: «Рассказывая о себе, мы сжимаем, вырезаем, исключаем и переставляем. Интерактивный кинематограф достовернее отражает реальность именно потому, что позволяет выходить <...> за рамки нарративной структуры». Художник со своей командой соорудил инсталляции «Король Эрл» (1983–1985), «Соната» (1991–1993), «Кадры» (1999) и «Тоннель» (2000), где движение зрителя запускало трансляцию подготовленного видеоряда, который состоял из нарезки коллажных видео.



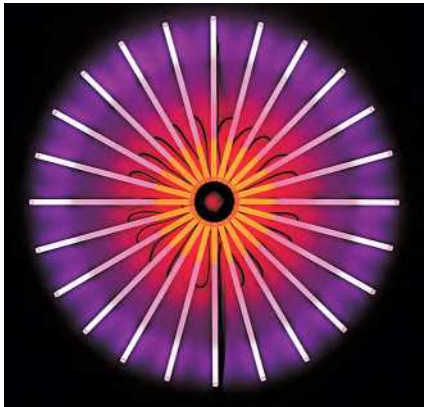
Значимость этого художника не сводится к пронизательной работе с нелинейностью повседневной жизни (к этому свойству реальности авангардисты испытывали интерес по меньшей мере со времен Анри Бергсона). Вайнбрэн обладает выдающимся кинематографическим даром, который позволяет ему выразить любую свою идею. Работы художника заслуживают внимания еще и потому, что он в совершенстве владеет камерой. Это необходимо подчеркнуть, поскольку интерактивность — лишь средство, все остальное — это съемка, режиссура, программная обработка, графика и прочее. Хотя развитие художественных форм можно описать как эволюцию технологий: от портативных видеокamer 1960–1970-х к цифровому видео, — оно движимо талантом и мастерством конкретных творческих личностей.

В лабиринтообразной экспериментальной работе «Соната» (1991–1993) зритель, прикасаясь к сенсорному экрану, руководит демонстрацией видеозаписи, в которой образы персонажей повести Льва Толстого «Крейцерова соната» перемежаются с картинками на библейский сюжет о Юдифи и Олоферне, созданными в период с XV века по сегодняшний день, а также сценами, напоминающими о жизни одного из клиентов Фрейда, известного как «Человек-волк». В любой момент развития каждого из сюжетов зритель может вернуться к другим и создать свое собственное повествование. Он сидит внутри кубической конструкции из стальных балок перед монитором

[257]

[258]

[259]



[260]

и стальным контейнером, в который спрятана техническая начинка, и, согласно замыслу художника, находится «в непрерывной, осязаемой в каждый момент связи с режиссером... которая позволяет запечатлеть одно событие с разных точек зрения».

[260]

Лео Вильярреал **Солнце встает. 2004**

Лео Вильярреал — художник, который работает со светом. Он использует светоизлучающие диоды для создания завораживающих скульптур. Эти неповторимые произведения компьютерного искусства отсылают к творчеству Дэна Флейвина и Джеймса Таррелла. В этих инсталляциях светоиды базовых цветов управляются кодом, который написал художник, и могут создать миллионы вариаций и световых комбинаций.

[261]

Фенг Менгбо **Q3D, 2004**

Q3D — это интерактивная инсталляция с использованием интернет-технологий, которая может, в случае присутствия художника, служить площадкой для его перформанса в реальном времени. Менгбо использует сюжет популярного шутера Quake III Arena, но все характеры придумывает сам.

Развитие интерактивного кинематографа, вероятно, приведет к переосмыслению опыта кинопросмотра (как для любителей современного искусства, так и для обычных киноманов), однако эта практика также зависима от кинематографа, постоянно отсылает к нему и основывается на нем. Но как быть с теми работами, которые сняты без камеры и не нуждаются в экранной плоскости, как, например, цифровые виртуальные миры в «Зал ожидания» (2002) Марка Нэпиера или проект «Двусторонняя система ввода-вывода (BIOS)» (2002) группы художников из Кёльнской академии медиаискусств, в котором изображения синтезируются на основе сигналов мозга? Ни в одной из этих работ не используется фото- или видеосъемка. Виртуальная реальность — не кинематограф. В основе такого визуального ряда может быть фотография, но по сути он задействует другой уровень человеческого восприятия, что чревато серьезными последствиями для искусства и жизни.

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В виртуальной реальности зритель, вместо того чтобы пассивно сидеть перед экраном, абсолютно поглощен тем миром, который существует параллельно действительности. В некотором смысле все, что видит зритель на компьютере, является частью «виртуальной» вселенной. Изображения и тексты существуют в странном мире, который появляется и исчезает благодаря электронным соединениям. Понятие «виртуальная реальность» используется для обозначения опыта пребывания в трехмерном пространстве,

в искусственно созданном мире, который откликается на действия пользователя, облаченного в шлем с дисплеем, электронные перчатки и костюм с оптоволоконном.

Австралиец Джеффри Шоу из Центра искусств и медиатехнологий в Карлсруэ в своей работе «Правдоподобный город» (начата в 1991) средствами компьютерной 3D-анимации показывает, как могла бы выглядеть система виртуальной реальности. Художник установил велосипед перед тремя большими проекционными экранами, так что зритель, крутя педали, словно бы проезжает по виртуальным улицам Манхэттена, Амстердама и Карлсруэ. Улицы, перекрестки, знаки, строения, вывески, большие и трехмерные, появляются и исчезают с той же скоростью, с какой крутятся педали. «Правдоподобный город» — это всего лишь преддверие виртуальной реальности. В настоящее время ее эффект строится на видеозаписях, проигрываемых мощным компьютером, однако в будущем виртуальность будет разворачиваться в реальном времени, а люди, с рождения ориентирующиеся в виртуальном пространстве, будут управлять ею с той же легкостью, с какой мы пользуемся дистанционным пультом или мобильным телефоном.

Сегодня наиболее значительный прорыв в области виртуальной реальности связан с медицинскими технологиями (виртуальная хирургия, когда врач дистанционно руководит операцией), искусству же она прививается очень неохотно, главным образом из-за ее высокой стоимости. Тем не менее, следует учитывать, что виртуальные реальности стремительно множатся в интернете. Все больше людей придумывают себе личности в сети (например, в чатах), а «виртуальность» смешивается с так называемой реальностью.

Дэн Сандин, который вместе с Томом Дефанти руководит Лабораторией электронной визуализации в Иллинойском университете Чикаго, разрабатывает инструменты цифрового видео начиная с 1970-х годов (один из его наиболее известных проектов — аналоговый процессор изображений). Именно на базе университета Сандин, Дефанти и Каролина Круз-Неира в конце 1980-х годов начали работать над «CAVE». Работа была впервые выставлена в 1992 году. Это квадратная комната три на три метра, на пол и стены которой проецируется компьютерная графика. Проекция отвечает на действия пользователя в стереочках, которые позволяют ему видеть своих «сокомандников» (так их называет Сандин). Зритель дирижирует «палочкой» (что-то вроде 3D-мыши), которая запрограммирована, чтобы

запускать стереотрансляцию изображений, сменяющих друг друга со скоростью тридцать образов в секунду. Все его внимание поглощено, и он словно ощущает себя в заново созданном пространстве и времени. Перспектива в «CAVE» рассчитывается при помощи сенсоров на стереочках, исходя из позиции пользователя. В результате работы над «CAVE» была сформирована исследовательская группа CAVERN (CAVE Research Network), занимающаяся поддержкой проектов на стыке дизайна и опытов с виртуальной реальностью.

«Кто-то, где-то, когда-то» (2002) Мориса Бенаюна (род. 1957) — это погружающая в виртуальную среду инсталляция. Пользователи в шлемах виртуальной реальности оказываются в пространстве из сферических панорам, на которых изображены люди за повседневными занятиями в конкретный момент времени (7:47 утра). Когда зритель фокусирует внимание на каком-либо элементе (персонаже или предмете), история начинает развиваться, изображение меняется. Пользователь, в некотором смысле, создает новую реальность на основе уже существующей.

Интересом к «телесности», который пронизывает искусство последних пятидесяти лет, была вдохновлена серия танцевальных перформансов «Танец с виртуальным дервишем: виртуальные тела». Ее автор, Дайан Громала, бывший директор Apple Computers, начала работать над проектом в 1990-е годы. В сотрудничестве с хореографом и ученым в области информатики Громала сконструировала произведение искусства на основе цифровых визуализаций собственного тела. Они были обработаны и анимированы таким образом, чтобы символически отразить процесс упадка и преобразования. Вот как Громала описывает свою работу:

[262]

Дайан Громала

Танец с виртуальным дервишем: виртуальные тела. 1996

В этой работе, создающей пространство виртуальной реальности, пользователи словно бы путешествуют по человеческим органам, например по сердцу или желудку. Архитектор и культуролог Поль Вирильо предупреждает: «Когда виртуальная реальность станет более могущественной, чем реальность, — это будет колоссальное событие. Человечество никогда не переживало столь экстраординарной перемены» (пер. Т. Е. Савицкой).

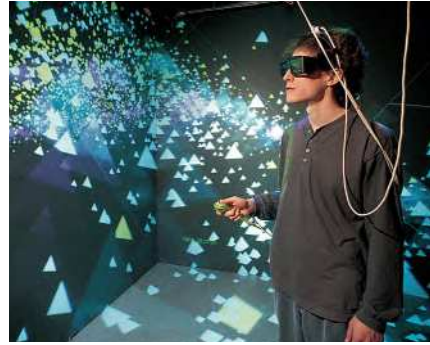
Виртуальное тело полнится текстами, размышлениями о боли, Эросе и Танатосе. Каждый орган — это свой фантастический, виртуальный мир. Пользователь в шлеме со стереоскопическим видеодисплеем ощущает себя внутри этого тела и взаимодействует с ним. Среди вариантов взаимодействия — «прикосновение» к тексту, который затем изменяется, или «полет» в орган, который открывает другой фантастический мир, — например, в сердце. Объемное звучание помогает пользователям ориентироваться в фантастических виртуальных пространствах.



[262]

Поскольку произведения искусства, основанные на технологиях виртуальной реальности, создаются на базе университетов и исследовательских центров, они исполняют образовательную или прикладную функцию. По мере того как оборудование становится более доступным для художников, такие виртуальные проекты начинают приобретать художественный характер.

Мы можем привести еще много примеров цифрового искусства, например в области акустики и музыки, а также трехмерной скульптуры, созданной на специальных сканерах. Независимо от того, как отнесутся к его нематериальной природе традиционные художественные площадки, музеи и галереи, интерактивное цифровое искусство уже произвело необратимые изменения в опыте общения с искусством (не говоря уже о его создании). Интерактивность — новая форма визуального опыта. И даже общения с искусством, которое не ограничивается зрением и переходит к осязанию. Зритель является обязательным, активным соавтором такого искусства. Он перестает быть просто зрителем и становится пользователем. Мы прошли большой путь от пассивного созерцания, к примеру, «Моны Лизы», которая висит под пуленепробиваемым стеклом на значительном расстоянии. По мере того как все больше и больше хороших художников обращаются к цифровой вселенной (и это неудивительно — кто может устоять перед тем, чтобы его работы увидели миллионы людей просто по одному клику мышки, без всякого покровительства галерейной и музейной системы?),



[263]

[264]

меняются значение искусства, эстетика, отношения между художником, дилером и институциями, точнее даже — взаимоотношения между художником и любым типом рынка. В этой книге мы решили остановиться на цифровом искусстве и искусстве виртуальной реальности, поскольку это самая молодая и, следовательно, наименее очевидная сфера художественного творчества. Возможно, технологии, к которым сейчас обращаются художники, окажутся столь же недолговечны, как камера обскура или стереоскоп XIX века. Наши сегодняшние

возможности не позволяют достоверно описать цифровое будущее. И мы задаемся вопросом: что же придет на смену цифровому и виртуальному искусству? И что мы назовем «новыми медиа» в конце XXI века?

[263]

Джеффри Шоу
Правдоподобный город.
1989–1991

В этой интерактивной работе посетитель может прокатиться на закрепленном велосипеде, увидев проносящиеся перед ним виды городов, состоящие из тянущихся вдоль обочин набранных на компьютере объемных букв.

[264]

Дэн Сандин
Пещера «Театр виртуальной реальности» (прототип создан в Лаборатории электронной визуализации при университете Иллинойса, Чикаго, в 1991 году; работа публично представлена на SIGGRAPH 92, Чикаго, 1992). Зритель, надевающий стереоочки с затемненными стеклами, может почувствовать себя в другой вселенной. Поль Вирильо пишет: «Мы вступаем в мир <...>, где есть две реальности: одна настоящая, а другая виртуальная».

В своем эссе 2002 года «Придет время, когда...» австралийский медиакуратор и теоретик Росс Гибсон высказывает мнение, что художник будущего «будет производить не столько объекты, сколько опыт — он будет предлагать нам такой опыт, который будет глубоко „задевать“ нас, погружая или выводя за пределы реально существующего мира. <...> Люди будут обращаться к новому искусству в поисках опыта иного бытия». Вероятно, в том же направлении будет развиваться индустрия развлечений: комнаты ужасов и кинотеатры IMAX заменят опыты альтернативной реальности. Перед искусством встанет необходимость обособить свою деятельность. Оно должно будет вернуться к своей прежней функции: преодолевать границы восприятия, преобразовать и менять нашу жизнь.

Мы начали свой экскурс в область новых медиа с того, что бросили взгляд в прошлое, на изобретательные эксперименты на холсте от Брака и Пикассо, фотографические новации Маррея и Майбриджа и радикальные концептуальные жесты Марселя Дюшана. Двое друзей Дюшана, Жанфранко Баруцелло и Генри Мартин, писали после его смерти:

Ему всегда удавалось под завязку насытить предмет смыслами — ведь в этом и состоит задача современного искусства. Ты берешь примерно любой предмет и наполняешь его максимальным количеством смыслов и значений, всеми личными и абсолютно предвзятыми суждениями, всеми загадками, какие он способен вместить. Это один из самых важных уроков, которые преподал нам Дюшан.

Некоторые расценили это как смерть искусства; другие увидели новые перспективы.

Дюшановская революция, разгоревшаяся благодаря прогрессу в искусстве и технологиях в начале прошлого века, охватила все виды современного искусства. Теперь она приближается к своему историческому завершению. Появление цифрового искусства, искусства, которое настолько далеко ушло от материальности, что проблемы «объектного статуса», не говоря о плоскости холста, кажутся безнадежно устаревшими, знаменует начало новой эры, в которой традиционные художественные понятия, даже предложенные Дюшаном, и критерии оценки больше не работают. Работы, не привязанные ко времени, пространству или образу, стали частью искусства. Новый дискурс диктуют интерактивность и художественные проекты, которые обеспечивают эффект присутствия, не говоря о том, что приходит на смену таким виртуальным реальностям.

В книге «Искусство видеть» (1980) Джон Бёрджер задается вопросом: «Что исполняло функцию фотографии до изобретения камеры? Наиболее очевидный ответ — гравюра, рисунок, живопись. Более проницательный — память. То, что фотография осуществляет во внешнем пространстве, раньше было частью мыслительной работы». Сегодня мы можем задаться вопросом: что останется в нашей памяти, если мы больше не можем отличить искусственные переживания от «настоящих»? Жизнь, какой мы ее знали, в том числе воспоминания, которые нам от нее остаются, навсегда изменится, когда «виртуальное» и «реальное» станут неразличимы. Быть может, воспоминания сольются с фантазиями.

1 Холст, масло, акрил, шелкография. 160 × 121,9 см. Фото Ларри Лейма.

Публикуется с разрешения галереи Барбары Глэдстоун, Нью-Йорк

2 Коллеж де Франс, Париж

3, 4 Публичная библиотека, Нью-Йорк

5 Холст, масло. 90,8 × 110 см. Художественная галерея Олбрайта — Нонса, Буффало (по завещанию Э. Конгера Гудиера; дар Джордана Ф. Гудиера, 1964). © DACS, 2005

6 Публичная библиотека, Нью-Йорк
7 Холст, масло. 146,1 × 89,2 см. Музей искусств, Филадельфия (собрание Уолтера и Луизы Аренсберг) © ARS, Нью-Йорк и DACS, Лондон, 2005

8, 9 BFI Stills, Posters and Designs, London

10 Серебряно-желатиновая печать. 37,4 × 27,5 см. Музей современного искусства, Нью-Йорк (дар автора). Отпечаток: © 1998 The Museum of Modern Art, Нью-Йорк; © DACS 2005

11 7-минутный фильм, созданный в соавторстве с Ман Реем и Марком Аллере; © ADAGP, Париж и DACS, Лондон, 2005; © Man Ray Trust ADAGP, Париж и DACS, Лондон, 2005

12 Вид в экспозиции. Два листа стекла (треснутые), укрепленные стеклом с обеих сторон; масло, лак, свинцовая фольга, свинцовая проволока, пыль; пять стеклянных полос, алюминиевая фольга, рама из дерева и стали; 277,5 × 175,8 см (с рамой); «Зона Новобрачной» (верхняя панель): 127 × 167,6 см; «Аппарат холостяков» (нижняя панель): 134,6 × 167,6 см; «Юстюм новобрачной» (металлическая рама, соединяющая панели): 7,6 см. Музей искусств, Филадельфия (по завещанию Кэтрин С. Дрейер, 1953); © ADAGP, Париж и DACS, Лондон, 2005

13 Фетр, шитье, штамповка. Около 170 × 60 см. Галерея Edition Schellmann, Мюнхен; © DACS 2005

14 Комбинированная картина: подушка, одеяло и простыня на деревянном нармесе; масло, карандаш. 191 × 80 × 20 см. Музей современного искусства, Нью-Йорк (дар: Лео Кастелли

в память Альфреда Г. Барра-мл. Фото © 1999 The Museum of Modern Art, Нью-Йорк; © Robert Rauschenberg DACS, Лондон VAGA, Нью-Йорк, 2005

15 Замысел и исполнение Йоко Оно. Съемка Питера Мура; © 1997 Yoko Оно публикуется с разрешения фотоархива Lenono, Нью-Йорк

16 Мировая премьера: Флюксус-концерт во Флюксолле/Флюксопе, Нью-Йорк. Бумага, пластик, киноплёнка. Корпус: 10,2 × 12,1. Три катушки неэкспонированной 16-миллиметровой киноплёнки: 1,6 × 213 см. Центр искусств Уокера, Миннеаполис (приобретено по решению Фонда Уокера, 1989).

Публикуется с разрешения Питера Мура и автора; © Peter Moore DACS, Лондон VAGA, Нью-Йорк, 2005

17 Увеличенные кадры. Съемка Питера Мура. Собрание «Флюксус» Гилберта и Лилы Силверман, Детройт. Фото Скотта Хайда

18 © 1998, Музей Энди Уорхола, Питтсбург, Пенсильвания (в составе Института Карнеги). Фото любезно предоставлено Музеем Уорхола

19 © 1998, Музей Энди Уорхола, Питтсбург, Пенсильвания (в составе Института Карнеги). Фото любезно предоставлено Музеем Уорхола

20 © Estate of Gregory J. Markopolous Temenos, Inc.

21, 22 © Robert Beavers — Temenos, Inc. Деталь: Мученичество св. Ипполита. Музей изобразительных искусств, Бостон

23, 24 BFI Stills, Posters and Designs, London

25, 26 Музей современного искусства, Нью-Йорк (ниоархив)

27 © Robert Rauschenberg DACS, Лондон VAGA, Нью-Йорк, 2005; фото Питера Мура; © Peter Moore DACS, Лондон VAGA, Нью-Йорк, 2005

28 Публикуется с разрешения автора
29 Медиаперформанс (деталь).

Электронная система: проекторы для 16- и 8-миллиметровой пленки, передвижной свет, звуковые и вращающиеся скульптуры. Создано при содействии

Фонда экспериментов в искусстве и технологии (Билли Клювер) и специалистов телефонных лабораторий Bell (Ральф Флинн, Робби Робинсон, Пер Бьорн). Фото Герберта Мигдолла. Публикуется с разрешения автора

30 Мультимедийная инсталляция: четыре слайд-проектора; рассеивающие светильники; система движущихся зеркал; семнадцать канатов на вращающихся рамах, подвешенных к потолку; тексты «In Memoriam» на стенах. Фото любезно предоставлено Новым музеем современного искусства, Нью-Йорк. Публикуется с разрешения автора

31 Фото Бабетт Мангольте; © 1976, Babette Mangolte; все права на воспроизведение защищены

32 Вид в экспозиции Музея искусств округа Лос-Анджелес. Публикуется с разрешения галереи Пэт Хёрн, Нью-Йорк

33 Кадр видеопленки. Видеокамера, видеопленка, перформанс. Публикуется с разрешения галереи Пэт Хёрн, Нью-Йорк

34 Перформанс в пространстве Kitchen, Нью-Йорк. Публикуется с разрешения галереи Пэт Хёрн, Нью-Йорк. Фото Бабетт Мангольте; © 1974, Babette Mangolte; все права на воспроизведение защищены

35 Видеоискусство. 188 × 77,5 × 69,9 см (корпус). Публикуется с разрешения галереи Пэт Хёрн, Нью-Йорк

36 Перформанс в пространстве Performing Garage, Нью-Йорк. Фото Габора Ситани. Публикуется с разрешения галереи Пэт Хёрн, Нью-Йорк

37 Кунстхалле, Гамбург. Фото Эльне Вальфорд, Гамбург; © ARS, Нью-Йорк и DACS, Лондон, 2005

38 Видеофильм, звук, ч/б. 60 минут. Непрерывное воспроизведение. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк; © ARS, Нью-Йорк и DACS, Лондон, 2005

39, 40 Инсталляция: два цветных монитора диагональю 20 дюймов, два цветных монитора диагональю

- 25 дюймов, четыре динамика, два видеопроектора, четыре видеопленки (цвет, звук). Размеры варьируются. Собрание Фонда Lannan, Лос-Анджелес; © ARS, Нью-Йорк и DACS, Лондон, 2005
- 41–44** Перформанс, длившийся один час: альбом с часами (274 × 274 × 274 см), подвесная лампочка, холщовая подстилка. Фото любезно предоставлено автором
- 45** Перформанс: белый табурет, лампа-рефлектор, подушки, видеокамера, монитор; видеосъемка. 243 × 122 × 609 см. Фото любезно предоставлено автором
- 46** Премьера телевизиончелли. 1971 Цвет. 7:25 минут. Фото публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк, и автора
- 47** Частное собрание, Гамбург. Публикуется с разрешения автора и галереи Холли Соломон, Нью-Йорк. Фото любезно предоставлено галереей Hayward, Лондон
- 48** Кадр видеофильма. Фото любезно предоставлено автором; © DACS, 2005
- 49** Коллаж. 26 × 24,8 см. Частное собрание; © Richard Hamilton, 1999 Все права защищены: DACS
- 50** Перформанс в Бергесхаусе (Дюссельдорф, Флингештрассе, 11) 11 октября 1963 года; © Gerhard Richter. Фото любезно предоставлено галереей Конрада Фишера, Дюссельдорф
- 51** Перформанс. Фото © Erika Kiff; © DACS, 2005
- 52** Фото: Rex Features Ltd, Лондон
- 53** Перформанс в Бруклинской академии музыки, Нью-Йорк. Фото © Edward Grazda, 1999
- 54** Денябрь 1977 PS1, Лонг-Айленд, Нью-Йорк. Публикуется с разрешения автора
- 55** Анимация: Kleiser-Walczak. Фото любезно предоставлено IPA.BAM Press, Нью-Йорк
- 56** Фото любезно предоставлено автором
- 57** Ч/б и цвет, 23:50 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 58, 59** Цвет, звук, 13:38 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 60** Цвет, звук, 23:55 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 61, 62** Цвет, звук. 13:38 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 63–65** Фото © Paula Court
- 66** Next Wave. Публикуется с разрешения ВАРМ, Нью-Йорк
- 67** Фото Дэна Реста. Публикуется с разрешения ВАРМ, Нью-Йорк
- 68** Фото Стефани Бергер © 1999; все права защищены
- 69** Перформанс в рамках фестиваля Next Wave 1992 года. Фото Алистера Мьюра. Публикуется с разрешения ВАРМ, Нью-Йорк
- 70** Фото © Gilles Abegg
- 71** Барбара Чан, Дон Сайто. Перформанс в La Mama, Нью-Йорк. Проекции Джена Хартли. Фото Брендана Бэннона. Публикуется с разрешения Ping Chong Productions, Нью-Йорк
- 72** Кадр видеофильма. Одноканальная видеопроеция. Производство и перформанс Кристин Лукас. Фото предоставлено автором; © the artist, 1997
- 73** Фото любезно предоставлено Джоном Арноном
- 74** Фото Сильвии Танкани
- 75** Фото Джоан Маркус
- 76** Цифровые фотографии (печать C-Print), полистирол, пенопластовое наполнение. 182,9 × 101,6 × 101,6 см (с витриной). Публикуется с разрешения галереи Макса Протеча
- 77** Кадр видеофильма. © The artists 2004
- 78** Публикуется с разрешения Advertising Archives, Лондон
- 79** 1-дюймовая катушечная видеопленка, ч/б, звук, 60 минут; © 2005, Музей Энди Уорхола, Питтсбург, Пенсильвания (в составе Института Карнеги); все права защищены; © The Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Inc. ARS, Нью-Йорк и DACS, Лондон, 2005
- 80** 1-дюймовая катушечная видеопленка, ч/б, звук, 30 минут; © 2005, Музей Энди Уорхола, Питтсбург, Пенсильвания (в составе Института Карнеги); все права защищены; © The Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Inc. ARS, Нью-Йорк и DACS, Лондон, 2005
- 81** Ч/б, звук, 61:28 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 82** Бумага, чернила, томат. 404 × 36 см. Музей Висбадена, Германия. Публикуется с разрешения Музея Висбадена, Германия, и автора
- 83** Фото: Mautick, Кельн, Германия, и автор
- 84** Музей современного искусства Фонда Людвиг, Вена (бывшее собрание Хан). Публикуется с разрешения Музея современного искусства Фонда Людвиг, Вена, и автора
- 85** Фото Джордана Мачюнаса. Публикуется с разрешения собрания «Флюксус» Гилберта и Лилы Силверман, Детройт, и автора
- 86** Телевизоры, холст, деревянный корпус. 200 × 300 × 50 © DACS, 2005 Фото Й. Ф. Мелзяна, Берлин. Публикуется с разрешения Fine Art Rafael Vostell, Берлин
- 87** Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк; © Douglas Davis DACS, Лондон VAGA, Нью-Йорк, 2005
- 88–90** Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк; © Douglas Davis DACS, Лондон VAGA, Нью-Йорк, 2005
- 91** Кадр видеофильма. Цвет, звук, 26:49 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 92** Кадр видеофильма. Цвет, звук, 11:55 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 93** Кадр видеофильма. Цвет, звук, 25 минут; © ARS, Нью-Йорк и DACS, Лондон, 2005
- 94** Кадр видеофильма. Цвет, звук, 27:37 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк

- 95, 96** Фото любезно предоставлено Бенгтом Модином
- 97** Кадр видеофильма. Ч/б, звук, 18:40 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 98** Кадр видеофильма. Цвет, звук, 2:03 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк, и автора
- 99–101** Кадр видеофильма. Цвет, 10:17 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 102** Кадр видеофильма. Ч/б, звук, 33:15 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 103** Публикуется с разрешения галереи Пэт Хёрн, Нью-Йорк; © 1976, Babette Mangolte; все права на воспроизведение защищены
- 104** Перформанс в музее Гальера, Париж. Фото Беатрис Хеллигер. Публикуется с разрешения галереи Пэт Хёрн, Нью-Йорк
- 105** Кадр видеофильма. 2:39 минут. Публикуется с разрешения галереи Пэт Хёрн, Нью-Йорк
- 106** Публикуется с разрешения Ronald Feldman Fine Arts, Нью-Йорк и Фонда наследия Ханны Вильне
- 107** Кадр видеофильма. Цвет, стереозвук, 5:50 минут. Публикуется с разрешения автора и Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк; © 1978/79
- 108, 109** Кадры видеофильма. Публикуются с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 110** Кадр видеофильма. Ч/б, звук, 23:42 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 111–113** Кадры видеофильма. Ч/б, звук, 60 минут; © ARS, Нью-Йорк и DACS, Лондон, 2005 Фото любезно предоставлено Video Data Bank, Чикаго
- 114** © ARS, Нью-Йорк и DACS, Лондон, 2005 Фото любезно предоставлено Video Data Bank, Чикаго
- 115** Кадр видеофильма. Ч/б, цвет, звук, 18:35 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 116** Кадр видеофильма. Ч/б, звук, 27 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк; © ARS, Нью-Йорк и DACS, Лондон, 2005
- 117** Кадр видеофильма. 3:39 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 118, 119** Кадр видеофильма. Цвет, звук, 28:43 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 120** Кадр видеофильма. Цвет, звук, 12:45 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 121** Цветомузыкальное устройство из архива НИИ «Прометей», Казань, Татарстан, Россия
- 122–124** © DACS, 2005
- 125** Кадр видеофильма. Цвет, звук, 89 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 126** Кадр видеофильма. Цвет, звук, 2:49 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 127** Кадр видеофильма. Фото любезно предоставлено Video Data Bank, Чикаго
- 128** Кадр видеофильма. Ч/б, цвет, звук, 11 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 129** Публикуется с разрешения автора
- 130** Публикуется с разрешения Морин Пейди Interim Art, Лондон
- 131–133** DVD. 9 минут. Публикуется с разрешения автора
- 134** Двухканальная DVD-проекция без звука на один полупрозрачный экран. Размеры варьируются. Публикуется с разрешения галереи Гагосяна, Лондон и Нью-Йорк
- 135** Кадр видеофильма. Публикуется с разрешения Мариико Мори и Deitch Projects
- 136** Вид в экспозиции. Материковая часть США — около 765 × 1632 × 204 см; Аляска — около 255 × 471,3 × 85 см; Гавайские острова — около 306 × 306 × 63,8 см. Публикуется с разрешения автора и галереи Холли Соломон, Нью-Йорк
- 137** Публикуется с разрешения автора и Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 138** Кадры видеофильма. 42 минуты. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 139** Видеоинсталляция. Телевизоры, фанера. Публикуется с разрешения Фредерике Тейлор TZ Art, Нью-Йорк
- 140** Дерево, стеновые плиты. 243,8 × 609,6 × 50,8 см. Музей Соломона Р. Гуггенхайма, Нью-Йорк (дар коллекции Панца, 1992); © Музей Соломона Р. Гуггенхайма, Нью-Йорк (FN 92.4162); © ARS, Нью-Йорк и DACS, Лондон, 2005
- 141** Кадр видеофильма. Ч/б, звук, 60 минут. © ARS, Нью-Йорк и DACS, Лондон, 2005
- 142** Видеоинсталляция. Фото Кей Хайнс. Публикуется с разрешения автора
- 143** Фото любезно предоставлено автором
- 144–146** Двухканальная видеоинсталляция. Публикуется с разрешения автора
- 147** Видеоинсталляция. Смешанная техника. Размеры варьируются. Публикуется с разрешения галереи Андреа Розен, Нью-Йорк; © Julia Scher
- 148** Видеоинсталляция. Смешанная техника. Размеры варьируются. Публикуется с разрешения галереи Андреа Розен, Нью-Йорк; © Julia Scher
- 149** Кадр видеофильма. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 150** Многоканальная видеоинсталляция. Ч/б, 44:35 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 151** Многоканальная видеоинсталляция: фотопанель (из трех частей), серебряно-желатиновая печать. Размеры варьируются. Музей современного искусства Сан-Франциско (приобретено на средства Фонда приобретений: дар Форума коллекционеров, Дональда и Дорис Фишер, Уолтера и Эвелин Хаас-мл., Байрона Р. Майера, Нормана и Норы Стоун; © 1982–1993). Фото Бена Блэквелла, 1993 Публикуется с разрешения автора

- 152** 25-канальная видеостена: цвет, без звука; два люминесцентных свитильника, спутниковый ресивер, мониторы; корпус: сталь, тонированное стекло. 732 × 610 × 112 см. Фото автора © 1989 Публикуется с разрешения автора и галереи Рены Бранстен, Сан-Франциско
- 153** Видеоинсталляция на Венецианской биеннале 1997 года. Публикуется с разрешения автора
- 154, 155** Инсталляция. Смешанная техника; видеопроекция, детали компьютеров, миниатюрные двигатели, звук. Фото любезно предоставлено Джудит Барри
- 156** Видеоинсталляция. Публикуется с разрешения автора and галереи Matt's, Лондон
- 157** Видеоинсталляция. Один экран, звук. Размеры варьируются. Британская школа, Рим. Фото Миммо Капоне. Публикуется с разрешения автора and галереи Matt's, Лондон
- 158** © ADAGP, Париж и DACS, Лондон, 2005 Фото Лорана Лена. Публикуется с разрешения галереи Джена Тилтона, Нью-Йорк
- 159** Видеоинсталляция. Фото Хавьера Камано. Публикуется с разрешения Национального музея «Центр искусств королевы Софии», Мадрид; © DACS 2005
- 160** Четыре 1-дюймовые мастер-видеозаписи, четыре цветокорректированные мастер-записи в формате D-2, двадцать восемь лазерных дисков, одна 1-дюймовая мастер-видеозапись (для видеоинсталляции на одном мониторе в двух версиях, французской и английской), один диск Magno, один контратип 16-миллиметрового фильма, две 1-дюймовых мастер-видеозаписи (для видеоинсталляции на одном мониторе в двух версиях, немецкой и испанской). Собрание Центра искусств Уокера, Миннеаполис (приобретено на средства Джастина Смита, 1995). Публикуется с разрешения галереи Шона Келли, Нью-Йорк. © Chantal Askerman & Lieurac Productions, 1998
- 161–163** Кадры видеофильма, показанного на Венецианской биеннале 1997 года. Публикуется с разрешения галереи Шона Келли, Нью-Йорк. © DACS, 2005
- 164** Видеопроекция. Два экрана. Размеры варьируются. Публикуется с разрешения галереи Lisson, Лондон
- 165** © Canal Street Communications, Нью-Йорк
- 166** Кадр видеофильма. Цвет, звук. 18:28 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 167, 168** Фрагмент видеоинсталляции на Венецианской биеннале 1997 года. Цвет, звук, 16 минут. Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 169** Видеоакустическая инсталляция. Версия 1 — собрание Фонда Бозна (завещанный дар Музею современного искусства, Нью-Йорк, в память Ричарда Э. Олденбурга); версия 2 — Музей современного искусства Центра искусства и медиатехнологий, Карлсруэ. Фото Шарля Дюпра. Публикуется с разрешения автора
- 170, 171** Видеоакустическая инсталляция. Версия 1 — Церковное объединение в поддержку искусств и досуга Северо-Восточной Англии, Дарем; версия 2 — собрание Фонда Бозна (завещанный дар Музею современного искусства, Нью-Йорк, в память Ричарда Э. Олденбурга); версия 3 — Художественная галерея Олбрайта — Нокса, Буффало. Фото Киры Перов. Публикуется с разрешения автора
- 172** Видеоакустическая инсталляция. Версия 1 — собрание Фонда Бозна (завещанный дар Музею современного искусства, Нью-Йорк, в память Ричарда Э. Олденбурга); версия 2 — собрание Ричарда и Памелы Крэмлич, Сан-Франциско; версия 3 — Музей искусств, Даллас. Фото Киры Перов. Публикуется с разрешения автора
- 173** Видеоакустическая инсталляция. Музей современного искусства, Франкфурт-на-Майне. Фото Киры Перов. Публикуется с разрешения автора
- 174** Публикуется с разрешения автора и галереи Дональда Янга, Сизэтл
- 175** Вид в экспозиции галереи Lennon, Weinberg, Нью-Йорк, март — апрель 1995 Публикуется с разрешения галереи Lennon, Weinberg, Нью-Йорк. Фото Дэвида Эллисона
- 176** Видеоинсталляция: две видеозаписи, цвет, звук, 18:30 минут; семь мониторов диагональю от 12 до 21 дюйма; устройство синхронного старта. Музей американского искусства Уитни, Нью-Йорк (приобретено на средства Фонда Луиса и Бесси Адлер, Сеймура М. Кляйна и госпожи Рудольф Б. Шульхоф). Публикуется с разрешения Electronic Arts Intermix, Нью-Йорк
- 177** Инсталляция на выставке «Дислокации» в Музее современного искусства, Нью-Йорк, 16 октября 1991 — 7 января 1992 Фото © 1998 Музей современного искусства, Нью-Йорк
- 178** Пластиковый планшет с занятиями, поролон, две фотографии (печать Cibachrome). 71,1 × 26,7 × 6,4 см. Фото Ларри Лейма. Публикуется с разрешения галереи Барбары Глэдстоун, Нью-Йорк
- 179** © 1997 Matthew Barney. Фото Майкла Джеймса О'Брайена. Публикуется с разрешения галереи Барбары Глэдстоун, Нью-Йорк
- 180** Пятиканальная видеоакустическая инсталляция под контролем компьютера. Создана при участии Canon ARTLAB, Токио; © Canon ARTLAB
- 181** Керамика, стекло, видеомагнитофон, видеокассета, видеопроектор CPJ-200, звук. Около. 27,9 × 17,8 × 20,3 Публикуется с разрешения автора и Metro Pictures, Нью-Йорк
- 182** Вид инсталляции в Patrick Painter Inc., Санта-Моника. Фото Фредрика Нильсена. Публикуется с разрешения автора and Patrick Painter Inc., Санта-Моника

- 183** Вид инсталляции на выставке Documenta X, Кассель. Фото Вернера Машмана. Публикуется с разрешения авторов и Patrick Painter Inc., Санта-Моника
- 184** Видеоинсталляция: цилиндрическая деревянная конструкция, видеопроектор, усилитель, четыре динамика. 350 × 300 × 300 см. Публикуется с разрешения автора. Фото Филиппа Мина
- 185** Видео, десять предметов одежды в чемодане; 12-минутный видеоролик, замкнутый в 90-минутный фильм. Версия 2. Вид в экспозиции. Фото Давида Регена. Публикуется с разрешения галереи Барбары Глэдстоун, Нью-Йорк; © DACS, 2005
- 186** Видеоинсталляция, смешанная техника (вид сверху, деталь). Видеопроекция на миниатюрную керамическую ванну; пьедестал, облицованный плиткой; металлические стойки; звук. Скульптура: 35,6 × 50,8 × 66 см. Фото Эрмы Эствик. Публикуется с разрешения галереи Анны Кустеры, Нью-Йорк. © Amy Jenkins, 1996
- 187, 188** Видеоинсталляция. Фото: Smith/Stewart
- 189, 190** Публикуется с разрешения автора и Lühring Augustine, Нью-Йорк
- 191** Фильм на 16-миллиметровой пленке, переведенный на видео (стоп-кадр). © the artist. Публикуется с разрешения галереи Энтони Рейнолдса, Лондон и галереи Мэриан Гудмен, Париж/Нью-Йорк
- 192** Замкнутая проекция видеоролика с лазерного диска. Видеоплейер, усилитель AC-3, пять динамиков, один сабвуфер. 156 × 366 см. Проектор Varco projector 701 S HQ, экран Pearlescent Da-Snar. Общие размеры инсталляции: 200 × 400 × 550 см. Одна из четырех версий. Демонстрировалась в Канадском павильоне Венецианской биеннале 15 июня — 4 ноября 1997 года. Публикуется с разрешения галереи Lisson, Лондон
- 193** Публикуется с разрешения автора и Фонда Prada, Милан
- 194** Инсталляция. Смешанная техника, видеопроекция редактированных цифровым способом изображений. Публикуется с разрешения автора
- 195** © 1987 Computer Creations Corporation. Все права защищены
- 196** © ADAGP, Париж и DACS, Лондон
- 197** Сконструированная цифровым способом фотография. 156,2 × 135,3 см. Публикуется с разрешения Ronald Feldman Fine Arts, Нью-Йорк
- 198** Печать Iris с цифрового оригинала печать C-Print с цветного негатива. Публикуется с разрешения автора
- 199** Триптих из трех отпечатков цифровых фотографий. 213,4 × 91,5 (каждый отпечаток). Общие размеры: 213,4 × 274,5 см. Публикуется с разрешения автора
- 200** Полупрозрачный отпечаток в лайтбоксе. Изображение: 229 × 377 см. Галерея Тейт, Лондон. Публикуется с разрешения автора
- 201** Полупрозрачный отпечаток в алюминиевом лайтбоксе, 222,8 × 278,7 × 26,3 см. Публикуется с разрешения галереи Мэриан Гудмен, Нью-Йорк
- 202** Печать C-Print. 175,5 × 205,5 см. © Публикуется с разрешения галереи Моника Шпрют, Кёльн VG Bild-Kunst, Бонн и DACS, Лондон, 2005
- 203** Фотография. 189 × 450 см. Публикуется с разрешения галереи Sonnabend, Нью-Йорк
- 204** Кадр видеofilmа. Публикуется с разрешения галереи Барбары Глэдстоун, Нью-Йорк. Photo Ларри Барнса; © 2000 Shirin Neshat
- 205** Кадр видеofilmа. Публикуется с разрешения галереи Барбары Глэдстоун, Нью-Йорк. Photo Ларри Барнса; © 1999 Shirin Neshat
- 206** Серебряно-желатиновая печать. 111,8 × 173,4. Публикуется с разрешения галереи Барбары Глэдстоун, Нью-Йорк. © 1999 Shirin Neshat
- 207** Публикуется с разрешения автора и Metro Pictures
- 208, 209** DVD-инсталляция с тремя проекциями и звуком. 14 минут; © Crystal Eye Ltd, Helsinki
- 210** Двойная видеопроекция. 9 минут/46 секунд Публикуется с разрешения галереи Мэриан Гудмен, Нью-Йорк. Фото Джона Беренса, Нью-Йорк
- 211** Инсталляция с восемью лазерными дисками. Публикуется с разрешения галереи «303», Нью-Йорк, галереи Эвы Презенхубер, Цюрих и галереи Виктории Мирю, Лондон
- 212** Кадр видеопроекции. Публикуется с разрешения автора
- 213** Инсталляция на Венецианской биеннале. Публикуется с разрешения автора
- 214** Стоп-кадр, печать C-Print с цифрового оригинала. 61 × 91,4 см. Публикуется с разрешения Roebbling Hall
- 215** Стоп-кадр, печать C-Print с цифрового оригинала. 61 × 91,4 см. Публикуется с разрешения Roebbling Hall
- 216** CD-Rom, проектор, подставка. Публикуется с разрешения автора и The Project, Нью-Йорк и Лос-Анджелес
- 217** Компьютерная графика; © A. Michael Noll 1965
- 218–221** AT&T. Публикуется с разрешения. Музей современного искусства, Нью-Йорк
- 222** Изображения, генерированные компьютером. Публикуется с разрешения Архива Европейского фестиваля медиаискусства, Оснабрюк
- 223** Бумага, уголь. Публикуется с разрешения автора
- 224** © ADAGP, Париж и DACS, Лондон. Фото любезно предоставлено автором
- 225** Компьютерная графика. Публикуется с разрешения галереи Эмили Суку, Этлингген
- 226–228** © William Latham
- 229** Уличная лазерная скульптура. Фото Т. Чарльза Эриксона
- 230** Световая инсталляция на церемонии закрытия XX летних олимпийских игр в Мюнхене 10 сентября 1972 года. Фото Вольфа Хубера. Публикуется с разрешения автора

- 231** © ADAGP, Париж и DACS, Лондон, 2005
- 232** Изображение, сгенерированное компьютером. Публикуется с разрешения автора
- 233–236** © Tony Oursler, Constance DeJong, and Stephen Vitiello. Публикуется с разрешения Dia Center for the Arts (www.diacenter.org)
- 237–240** © Cheryl Donegan. Публикуется с разрешения Dia Center for the Arts (www.diacenter.org)
- 241** Цифровая иллюстрация. Публикуется с разрешения ®Tmark/Creative Commons
- 242** Публикуется с разрешения автора
- 243** Публикуется с разрешения автора
- 244** Вебсайт с флэш-видео
- 245** Оптическое устройство с электроприводом: пять окрашенных стеклянных дисков, металл, дерево; высота 166,3 см; основание 120,6 × 184,1 см. Художественная галерея Йельского университета, Нью-Хейвен (дар Société Anonyme); © ADAGP, Париж и DACS, Лондон, 2005
- 246–248** Фото Уилла Ньюэлла
- 249** Интерактивная инсталляция с использованием компьютерного программирования, созданная в соавторстве с Сарой Робертс. Публикуется с разрешения автора
- 250, 251** Интерактивная скульптура: видеодиски, компьютеры, алюминий, дерево, пластик, электрооборудование; © Ken Feingold, 1993
- 252** © 1997 Karl Sims
- 253** © 1993 Karl Sims
- 254–256** Инсталляция осуществлена при участии Лоры Курган и Джеймса Кэткарта. Антеры на представленных кадрах — Кен Тейлор и Николь Фармер, музыканты — Питер Виноград и Мэриан Хан. Публикуется с разрешения автора
- 257–259** Смешанная техника. Размеры варьируются. Публикуется с разрешения автора и Lühring Augustine, Нью-Йорк
- 260** LED-лампы. Диаметр 273,3 см. Публикуется с разрешения галереи Сандры Джеринг, Нью-Йорк
- 261** Инсталляция: персональный компьютер, CRT-дисплей, 3D-очки, аквариум с водой и живыми рыбами. Публикуется с разрешения автора
- 262** © 1996 Gromala
- 263** Интерактивная компьютерная видеоинсталляция; © Jeffrey Shaw
- 264** Изображение любезно предоставлено Лабораторией электронной визуализации Университета Иллинойса, Чикаго

Введение

- * *Big as Life: An American History of 8mm Films/* Ed. A. Kilchesty. San Francisco: Museum of Modern Art, 1998.
- * *Braun M.* Picturing Time. Chicago: University of Chicago Press, 1992.
- * *Danto A.* After the End of Art. Princeton: Princeton University Press, 1997.
- * *In the Spirit of Fluxus/* Ed. J. Jenkins. Minneapolis: Walker Art Center, 1993.
- * *Jeffrey Shaw: A User's Manual from Expanded Cinema to Virtual Reality/* Ed. M. Abel. Karlsruhe: ZKM, 1997.
- * *Kaufman S.* Living Images. New York: Harper and Row, 1973.
- * *Lovejoy M.* Postmodern Currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media. Ann-Arbor: UMI Research Press, 1989.
- * *Marcel Duchamp/* Ed. P. Hulten. Milan: Bompiani, 1993.
- * *Parkinson D.* History of Film. London: Thames & Hudson, 1995.
- * *Sitney P.A.* Visionary Film: The American Avant-Garde 1943–1978. New York: Oxford University Press, 1974.
- * *Youngblood G.* Expanded Cinema. New York: P. Dutton & Co, 1970.
- * *Бергсон А.* Материя и память. Опыт о непосредственных данных сознания. Собр. соч. в 4 т. М.: Московский клуб, 1992. Т. 1. С. 159–317.
- * *Джеймс Д.* Аллегория кино: американский кинематограф шестидесятых: фрагм. из кн. // Киноведческие записки. 2002. № 60. С. 47–72.

Глава 1

- * *Avalanche magazine.* Winter 1971; Winter 1972.
- * *Birringer J.* Media and Performance: Along the Border. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1998.
- * *Bruce Nauman/Ed. J. Simon.* Minneapolis: Walker Art Center, 1994.

- * *Clicking In: Hot Links To a Digital Culture/Ed. L. H. Leeson.* Seattle: Bay Press, 1996.
- * *Fogle D.* The Last Picture Show: Artists Using Photography 1960–1982. Minneapolis: Walker Art Center, 2003.
- * *Goldstein A., Diederichsen D.* A Minimal Future? Art as Object. 1958–1968. Los Angeles: The Museum of Contemporary Art, 2004.
- * *Hopps W., Davidson S.* Robert Rauschenberg: A Retrospective. New York: Guggenheim Museum, 1997.
- * *Kirby M.* The Art of Time: Essays on the Avant-Garde. New York: E.P. Dutton, 1969.
- * *McLuhan M., Fiore Q.* The Medium Is the Message: An Inventory of Effects. New York: Bantam Books, 1967.
- * *Rush M.* Still Moving: Video Art in Scholl Collection. Baltimore, 2003.
- * *Schimmel P.* Out of Actions: Between Performance and the Object 1949–1979. Los Angeles: The Museum of Contemporary Art, 1998.
- * *Simon J.* Scenes and Variations: An Interview with Joan Jonas // Art in America. July 1995.
- * *Голдберг Р.* Искусство перформанса: от футуризма до наших дней. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017.
- * *Дебор Г.* Общество спектакля. М.: Логос, 2000.
- * *Джеймисон Ф.* Постмодернизм и общество потребления // Логос. 2000. № 4. С. 63–77.

Глава 2

- * *Artists' Video: An International Guide, Electronic Arts Intermix/* Ed. L. Zippay. New York: Abbeville Press, 1991.
- * *Goldstein A., Rorimer A.* Reconsidering the Object of Art. Los Angeles: Museum of Contemporary Art, 1995.

- * *Hall D., Fifer S. J.* Illuminating Video. New York: Aperture in association with the Bay Area Video Coalition, 1990.
- * *Hill Ch.* Surveying the First Decade: Video Art and Alternative Media in the United States/Exhibition notes. San Francisco Museum of Modern Art. October, 23 — November, 23, 1997
- * *Iles Ch.* Into the Light: The Projected Image in American Art 1964–1977. New York: Whitney Museum of American Art, 2001.
- * *Popper F.* Art of the Electronic Age. London: Thames & Hudson, 1993.
- * *Resolutions: Contemporary Video Practices/Eds. M. Renov, E. Suderburg.* Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.
- * *Sichel B.* Monocanal. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, 2002.
- * *Third Biennale de Lyon, 1995 (CD-ROM).*
- * *Van Assche Ch.* Vidéo et après. Paris: Centre Georges Pompidou, 1992.

Глава 3

- * *Art Journal.* Vol. 4. No. 54. Winter 1995.
- * *Bill Viola: A Twenty-Five-Year Survey.* Exhibition catalogue. New York: Whitney Museum, 1997.
- * *CTRL SPACE: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother/* Eds. Th.Y. Levin, U. Frohne, P. Weibel. Karlsruhe: Center for Art and Media, 2001.
- * *Herzogenrath W.* Nam Jun Paik: Video Work 1963–88. London: Hayward Gallery, 1988.
- * *Liminal Performance: Gary Hill in conversation with George Quasha and Charles Stein // Performing Arts Journal (PAJ).* Vol. 20. No. 58. January 1998.
- * *Oliveira N. de, Oxley N., Petry M.* Installation Art. London: Smithsonian Institution Press, 1994.

- ✱ *Rush M.* Video Art. London: Thames & Hudson, 2003.
- ✱ *О'Догерти Б.* Внутри белого куба. Идеология галерейного пространства. М.: Ад Маргинем Пресс, 2015.
- ✱ *Бёрджер Дж.* Фотография и ее предназначения. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017.
- ✱ *Пол К.* Цифровое искусство [2003]. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017.

Глава 4

- ✱ *Varuchello G., Martin H.* Why Duchamp. New York: McPherson, 1985.
- ✱ *Berger J.* About Looking. New York: Vintage, 1980.
- ✱ *Coleman A. D.* The Digital Evolution: Visual Communication in the Electronic Age. Tucson: Nazraeli Press, 1998.
- ✱ Culture, Technology and Creativity in the Late Twentieth Century/Ed. Ph. Hayward. London: Art Council and Libbey Press, 1990.
- ✱ Electronic Culture/ Ed. T. Druckrey. New York: Aperture, 1996.
- ✱ *Fifield G.* The Digital Atelier // Art New England. October/November 1997.
- ✱ *Goodman C.* Digital Visions: Computers and Art. New York: Harry N. Abrams, 1987.
- ✱ Internet Art/Ed. R. Greene. London: Thames & Hudson, 2004.
- ✱ Iterations: The New Image/Ed. T. Druckrey. Massachusetts: MIT Press, 1993.
- ✱ Leonardo: Journal of International Society for the Arts, Sciences and Technology. Vol. 31. No 5. October 1998.
- ✱ *Negroponte N.* Being Digital. New York: Alfred A. Knopf, 1995.
- ✱ *Noll A. M.* The Beginnings of Computer Art in the United States: A Memoir // Leonardo. Vol. 27. No. 1. September 1994. P. 39–44.
- ✱ *Shaw J., Weibel P.* Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film. Karlsruhe: Center for Art and Media, 2003.
- ✱ *Sommerer Ch., Mignonneau L.* Art @ Science. New York; Wien: Springer Verlag, 1998.

* Курсивом обозначены номера страниц с иллюстрациями

- ©TMark 218, 222
 «Эра Тойвар» 218
 Ant Farm 68, 89
 «Вечный кадр» 68, 69
 BIOS 237
 «Двусторонняя система ввода-вывода» 237
 Builders Association 71
 Complicity 77, 80
 «Слон исчезает» 77, 80
 Dumb Type 56, 74, 166–167, 186
 «Любовники» 164, 167, 186
 EAT (Experiments in Art and Technology) 40
 Electronic Disturbance Theater 222
 Franklin Furnace 224
 Global Village 142
 La Fura del Baus 73
 «Ф@усте: версия 3.0» 73
 LaMaMa ETC 74
 MTAA 224, 226
 «Годичный перформанс» 222
 Paper Tiger Television 89
 Raindance Corporation 89
 T. R. Uthco 68
 «Вечный кадр» 68, 69
 Time Art 13–18
 TVTV (Top Value Television) 89, 142
 «Еще четыре года» 91
 Videofreex 89
 The Who 77–78
 «Томми» 77, 78
- Абрамович, Марина 82, 118, 152
 «Балканское баронко» 149, 152
 Абэ, Сюя 100
 Авеш, Пегги 35
 Азиз, Сухран 150
 Азиз, Энтони 190
 Акерман, Шанталь 149–150
 «С Востока» 148, 149
 Анкончи, Вито 49, 52–53, 57, 82, 95, 97, 103–104, 106, 117, 135, 139–140, 162, 165, 227
 «Second Hand» 56
 «Заполняющий» 104
 «Команда к перформансу» 53, 57
 «Песни на тему» 104, 104
 Альберс, Йозеф 218
 Альперт, Йон 90
 Андерсон, Лори 151
- «Dal Vivo» 182
 «Танец в лунном свете с пирамидальной прической» 151, 151
 Арбус, Диана 173
 Артшвагер, Ричард 135
 Архипенко, Александр 209
 Атаман, Кутлуг 165
 Атей, Рон 57
 Ахтила, Эйя-Лииза 179, 200–201
 «Дом» 201, 201
- Балдессари, Джон 94, 103, 113, 210
 «Я создаю искусство» 101, 103
 Балла, Джанкомо 15, 18
 «Динамизм собаки на поводке» 14, 18
 Баллард, Норман 213
 «Визуализация времени/Проблема солнечных часов» 213
 Бальдино, Филлис 118–119
 Барбер, Джордж 119
 Барзик, Фред 101
 Барни, Мэтью 103, 165, 177
 «Field Dressing (orifill): Manual A» 164, 165
 «Кремастер 5» 165, 166, 178
 Барри, Джудит 147
 «Твердая намера» 143–145
 Барт, Ролан 66
 Бартлетт, Дженнифер 212
 Бартош, Золтан 116
 Баруцелло, Джанфранко 240
 Бауш, Пина 178
 Беккет, Сэмюэл 50–52, 71, 79, 204
 «Пшики» 79
 Беллур, Раймон 179
 Белсон, Джордан 29
 Белшнер, Тостен 229
 Бенаюн, Морис 238
 Бенглис, Линда 107
 Беннинг, Сэди 117–119
 «Если бы у каждой девушки был дневник» 119
 Беньямин, Вальтер 184, 220, 222
 Бергман, Ингмар 198
 Бергсон, Анри 13–15, 235
 Бернерс-Ли, Тимоти 217
 Бёве, Ричард и Давид 32
 Бёрден, Крис 108–109
 «Не спеша через всю ночь» 109, 109
 Бёрджер, Джон 241
- Бёрджин, Виктор 190–191
 «Angelus Novus (уличная фотография)» 190, 191
 Бёрс-Миллер, Джордж 234
 «Берлинские файлы» 235
 Биверс, Роберт 31, 33
 «Efpsychi» 33
 «Картина» 31, 32
 Бирнбаум, Дара 107, 140, 146, 162
 «PM Magazine» 139, 146
 «Видеостена в Рио» 140, 147
 «Технология/Трансформация: чудо-женщина» 107, 146
 Блейк, Нейланд 82
 Блэк-Маунтин колледж 24
 Бодрийяр, Жан 71
 Бойл, Дейдре 89
 Бойс, Йозеф 24, 38, 66, 135
 «Петровый костюм» 23
 Бойс, Соня 177
 Боччони, Умберто 18
 Брак, Жорж 7, 240
 Браун, Триша 40, 43, 50, 80
 Брехт, Бертольд 52
 Брехт, Джордж 25, 28
 Брос, Лоренс 33
 Бротарс, Марсель 128
 Брук, Питер 73, 76
 «Человек, который...» 76
 Брус, Гюнтер 38, 58
 Брух, Клаус фом 97
 Брэндиж, Стэн 15, 28–29, 35, 153
 Брукатин, В.
 «Электронный художник» 114, 116
 Булез, Пьер 115
 Бунюэль, Луис 21
 Бюрен, Даниэль 216
- Вайбель, Петер 185, 228
 Вайнбрэн, Грэм 229, 232, 234–235
 «Соната» 232, 235
 Вайс, Кэти 81
 Валицки, Тамаш 232
 Вальчак, Диана 64
 Вандербик, Стэн 39, 210
 Васюлка, Вуди 100–101, 153, 155, 211
 «Золотое путешествие» 98, 100
 «Потомство» 152
 Васюлка, Штейна 100–101, 153, 155
 «Огга» 153, 155
 Вегман, Уильям 111

- «Избранные работа: бобина 6» 111, 111
- Век, Ларс 102
«Монумент» 100, 102
- Веласкес, Диего 204
«Менины» 204
- Венские акционисты 56, 60
- Вертов, Дзига 20, 32
«Человек с киноаппаратом» 20, 20
- Вильке, Ханна 107, 162
«Жесты» 107, 107
- Вильярреал, Лео 236
«Солнце встает» 236
- Вине, Роберт 21
- Винер, Лоренс 219
- Виола, Билл 117–118, 120, 153, 155, 157, 159, 161, 170
«Останавливающее сознание» 157, 158
«Остановки» 154, 155
«Переправа» 156, 157
«Посланный» 154, 157
«Я не знаю, на что я похож» 117, 118
- Вирильо, Поль 184, 238, 240
- Витгенштейн, Людвиг 50–51, 115, 161
- Витиелло, Стивен 219
«Фантастические молитвы» 216, 219
- Водичко, Кшиштоф 150
- Вулке, Дной 213
«Визуализация времени/Проблема солнечных часов» 213
- Вустерская группа 69, 71–73
«Дом/Свет» 69, 72
«Сконцентрируйтесь!» 72
- Габо, Наум 209
- Галеев, Булат 116
«Электронный художник» 114, 116
- Гамильтон, Ричард 61
«Так что же делает современные дома такими особенными, такими привлекательными?» 61, 62
- Ганнинг, Люси 82
- Ганс, Абель 19, 21
- Гаррин, Пол 233
- Гаскелл, Анна 120–121
- Гаумниц, Михайэль 211
«Портрет Жан-Люка Годара» 210
- Гевер, Марта 89
- Гер, Эрни 33
- Гиббонс, Джо 34
- Гибсон, Росс 240
- Гилберт и Джордж 195
«Cool» 195, 196–197
- Гинсберг, Артур 141
- Гласс, Филип 50, 65
«Чудовища добродетели» 67
- Годар, Жан-Люк 28, 32, 34, 115, 118, 158, 178, 198
«Презрение» 32, 118
- Голденберг, Дэвид 138
«Кадры с микроволновкой и морозилкой» 132
- Гордон, Даглас 121, 150–151, 204
«Историю» 150
«Туман» 121, 125
- Григореску, Ион 38, 60
- Гринберг, Клемент 8, 38, 86
- Грифит, Д. У. 19
- Громала, Дайан 238
«Танец с виртуальным деревом: виртуальные тела» 238, 239
- Грэм, Дэн 66–69, 94–95, 139
«Перформанс/Аудитория/Зеркало» 66, 66–67
«Три сообщающихся куба/Проект помещения для демонстрации видео» 67, 68
- Грэм, Родни 178–179
«Остров недовольства» 180–181
- Гудман, Синтия 212
- Гурски, Андреас 194
«Завод Siemens, Карлсруэ» 194, 195
«Гутай», группа 56
- Гузреро, Эд 177
- д'Агостино, Питер 103
- да Винчи, Леонардо 188
- Дав, Тони 234
- Даглас, Стэн 149
- Дайн, Джим 86
- Дали, Сальвадор 21, 215
- Данн, Джон 211
- Данто, Артур 8
- Дауни, Хуан 111–112
«Переезд» 111, 112
- Дебор, Ги 68
- Дега, Эдгар 15
- Дейонг, Констанс 219
«Фантастические молитвы» 216, 219
- Делёз, Жиль 178
- Деллюк, Луи 21
- Дерен, Майя 29
- Деррида, Жак 216
- Дефанти, Том 237
- Джадд, Дональд 24
- Джейнобс, Кен 34–35
«Окно» 33, 35
- Джеймисон, Фредрик 69
- Джеймс, Дэвид 29, 153
- Дженкинс, Брюс 27
- Дженкинс, Эми 171, 173
«Отлив» 171, 172
- Джесаран, Джон 71–73
«Все происходящее должно сойтись» 73
- Джиллет, Фрэнк 89, 142
«Wire Cycle» 138, 138, 142
- Джонас, Джоан 43–49, 50, 61, 82, 94, 104, 117, 162
«Визуальная телепатия. Organic Honey» 44, 45
«Визуальная телепатия. Organic Honey/Вертикальные скачки» 44, 44, 105
«Воронка» 44, 46
«Лево — право» 106, 106
«Мой новый театр II (Большое зерно)» 45, 48
«Сага вулкана» 45, 50
- Джонс, Билл Т. 80
- Джонс, Джаспер 86
- Джорно, Джон 34
- Диксон, Уильям Кеннеди Лори 18
- Диллон, Кэти 53
- Динкла, Сёке 39
- Донеган, Шерил 117, 120, 217, 220
«Визит в мастерскую» 217, 220
«Голова» 118, 118
«Линия» 118
- Доэрти, Вилли 146, 148
«Где-то еще» 146, 148
«На исходе дня» 146, 148
- Дранри, Тимоти 216, 232
- Дэвис, Даглас 65–66, 97
«Видео против видео» 96
«Выговаривание» 96, 97
«Уличные сентенции» 96, 97
«Этюды на черно-белой пленке» 96, 97
- Дюге, Анн-Мари 13

- Дюшан, Марсель 7, 13, 15–16, 22–26, 111, 130–131, 134–135, 163, 186, 224, 228, 240–241
 «Большое стекло (Новобрачная, раздетая своими холостяками, даже)» 22, 23
 «Вращающиеся стеклянные диски (Точная оптика)» 225
 «Обнаженная, спускающаяся по лестнице, № 2» 16, 18
 «Оптический диск № 10. Из фильма „Anemic Cinéma“» 22
- Жюльен, Айзек 179, 200–201
 «Балтимор» 200, 201
- Загон, Роберт 102
 Заец, Эдвард 213
 Запрудер, Абрахам 69
 Зедекис, Роберт 200
- Ибер, Фабрис 147, 149
 «Инсталляция для павильона Франции на Венецианской биеннале 1997» 147, 149
- Ивараль, Жан-Пьер 188
 «Синтезированная Мона Лиза» 188, 188
- Идемицу, Мако 97, 99
 «ХИДЕО. Это я, мама» 97, 99
- Иимура, Така 97
 Индиана, Роберт 28
- Йосихара, Юкихио 65
- Кайзер, Пол 80
 «Прибытие» 84–85
- Калль, Софи 140
- Кампус, Питер 109, 135
 «Динамическое поле» 109, 109
- Канарец, Мими 38
- Кандинский, Василий 7, 20
- Каннингем, Мерс 24, 39, 80
- Капроу, Аллан 24, 38, 86, 101, 229
- Кардифф, Джанет 234
 «Берлинские файлы» 234, 235
- Карра, Карло 18
- Кауфман, Стэнли 19
- Кац, Эдуардо 234
- Казн, Робер 115
 «Булез-Ответ» 115
- «Просто время» 114, 115
- Кейдж, Джон 23–25, 39, 81, 93–94, 130, 134
- Кентридж, Уильям 210–211
 «Без названия (Рисунок для путешествия на Луну)» 210
- Кинг, Кеннет 32
- Кинюгаса, Тэйносукэ 21
- Кирби, Майкл 43
- Китон, Бастер 51, 81, 177
- Клар, Льюис 34
- Клауне, Юрген 82
- Клейзер, Джеффри 64
- Клер, Рене 21
- Клокер, Юбер 58
- Клоуз, Чак 188
- Клювер, Билли 39–40
- Кляйн, Ив 38, 57
- Комар и Меламид 219
- Коннер, Брюс 29
- Корал, Джампаоло 213
- Косич, Вун 226
- Коттингем, Кит 188, 190
 «Без названия (Троица)» 189
- Коулман, Алан Д. 198
- Кошут, Джозеф 24
- Крен, Курт 56, 58
- Круз-Неира, Каролина 237
- Крэдалл, Джордан 140–141
 «Триггер» 136, 140
- Ксури, Чарльз 210
- Кубота, Сигено 130, 134
 «Дюшаниана. Обнаженная, спускающаяся по лестнице» 130, 134
- Кучар, Джордж и Майк 34
- Кучер, Сэмми 190
- Ланг, Фриц 19
- Левин, Лес 89, 135, 141
- Левин, Сол 34–35
- Левин, Томас 139
- Левин, Шерри 188
- Левитт, Сол 24
- Леже, Фернан 21
- Лекомпт, Лиз 69
- Лепанж, Робер 73, 75
 «Иглы и опиум» 73, 76
 «Полиграф» 73, 74
 «Семь течений рени Ота» 73, 74
- Лин, Дэвид 198
- Линтерманн, Берндт 229
- Лиотар, Жан-Франсуа 216
- Липпард, Люси 86, 131
- Лорд, Чип 190–191
 «Вечный надр» 68, 69
 «Пробуждение из XX века» 190, 191
- Лукас, Джордж 179
- Лукас, Кристин 75, 77, 120
 «Гость» 75, 77
- Лэтэм, Уильям 212, 215
 «Эволюция формы» 212, 215
- Любин, Лера 190
 «Историческая память знакомится с компьютерной памятью» 186, 188, 190
- Люмет, Сидни 201
- Люмин, Ма 117
- Люмьер, братья 13, 19
- Люсье, Мэри 153, 161–162
 «Огайо в Живерни» 160, 161
 «Последние обряды (Позитано)» 160
- Люсье, Элвин 65
- Мазеруэлл, Роберт 24
- Майбридж, Эдвард 9, 15–16, 22, 102, 195, 240
 «Движение животных» 12, 15
 «Подъем и спуск по лестнице» 16, 18
 «Спускающаяся по лестнице и поворачивающаяся» 10–11
- Манбёрни, Саймон 77, 80
- Манкарти, Пол 57, 82
- Манкой, Кевин и Дженнифер 226
- Манкуин, Стив 82, 170, 177–179
 «Медведь» 177, 178
- Манлюэн, Маршалл 88
- Малевич, Казимир 7, 20
- Малликан, Мэтт 223
 «Up to 625» 220
- Ман Рей 111
 «Вращающиеся стеклянные диски (Точная оптика)» 225, 228
- Мандзони, Пьеро 38
- Манович, Лев 200, 226
- Марей, Этьен-Жюль 9, 15, 240
 «Гимнаст, прыгающий через стул» 8–9
- Маркопулос, Грегори 29, 31–32
 «Страсти по „Илиаде“» 30, 32
- Мартин, Агнес 218
- Мартин, Генри 240
- Мартон, Пьер 51

- Мастерские нового телевидения 101
 Матье, Жорж 38
 Мачонас, Джордж 25, 27
 Мейерхольд, Всеволод 19
 Мельес, Жорж 19
 Мемориальная церковь Дзадсона, труппа 38, 42
 Менгбо, Фенг 236
 «Q3D» 236
 Мендьета, Ана 108, 171
 «Дороги тела (Знак крови № 2)» 108, 108
 Менкен, Мэри 29
 Мид, Тейлор 32
 Миллер, Биби 80
 Мискелл, Брэд
 «Твердая камера» 143–145
 Мишелс, Даг
 «Вечный кадр» 68, 69
 Модин, Бенгт 102
 «Монумент» 100, 102
 Мольнар, Вера 211
 «Маршрут (Макет для архитектурного проекта)» 211, 211
 Мондриан, Пит 208, 213
 Монк, Мередит 50
 Мор, Манфред 211
 Морган, Роберт 35
 Мори, Марио 121, 191
 «Miko No Inogi» 126–127
 Моррис, Боб 92
 Морс, Маргарет 135
 Моффат, Трейси 163, 173
 Мохой-Надь, Ласло 22
 «Светопространственный модулятор» 21
 Муг, Роберт 99
 Мур, Питер 27
 Мур, Стефан
 «Ирландские записи» 139
 Мураками, Харуки 77, 80
 Мурман, Шарлотта 55, 66
 Мурнау, Фридрих Вильгельм 19, 73
 Мюль, Отто 38, 56–58
- Наке, Фридер 208
 Науман, Брюс 49–52, 82, 94–95, 109–111, 135, 139, 165, 209, 227, 234
 «Антро/социо (Ринде вертится)» 51, 52
 «Клоунская пытка» 51, 54
- «Коридорный перформанс» 132, 135
 «Медленная ходьба по углам» 51, 53
 «Переворачивание вниз головой» 110, 110
 «Позиции на стене и полу» 109, 110
 «Ходьба с переносом центра тяжести» 132
 «Невозможный театр», коллектив 74
 Нешат, Ширин 152, 179, 198
 «Похищение» 199
 «Пыл» 198
 Неэз, Георг 208
 Нич, Герман 56
 Нолл, Майкл 188, 208–210
 «Квадрат Гаусса» 207, 208
 Нолтон, Кеннет 210
 Нэпиер, Марк 223, 236
- О’Догерти, Брайан 128
 О’Нил, Пэт 29
 О’Нил, Юджин 69
 Оденбах, Марсель 149
 «Кулак в кармане» 148, 149
 Олденбург, Клас 86
 Оно, Йоко 27
 «№ 1» 24, 27
 Оппенгейм, Деннис 53
 Оппенгейм, Мерет 131, 135
 Орлан 62, 65
 «Лицо XXI века» 65
 Ортуньо, Педро
 «Reina 135» 124
 Осовецкий, Стефан 161
 Оуслер, Тони 82, 167–168, 170–171, 219
 «Man She She» 167, 170
 «Поэтический проект» (в соавторстве с Майком Келли) 168–169
 «Фантастические молитвы» 216, 219
- Пайн, Нам Джун 26–28, 39, 55, 58, 66, 82, 90–92, 94–96, 100–101, 128, 132, 141, 157, 213
 «Бабочка» 101, 102
 «Дзен для головы» 92
 «Дзен для кино» 26, 26, 28
 «Дзен для телевизора» 94
 «Инсталляция в галерее „Парнас“ в Вуппертале» 93, 96, 132
 «Концерт для телевизора, виолончели и видеопленки» 55, 58
 «Семья роботов. Тетя и дядя» 55, 59
- «Сюита 212» 101
 «Электронная высокоскоростная магистраль» 129, 134
 Пайпер, Кит 177
 Пайпер, Эдриан 162–164
 «На что это похоже, что это? № 3» 162, 164
 Пакстон, Стив 40, 43
 Пейн, Джина 51
 Перлштейн, Аликс 120
 Песманс, Дирк 226
 Петцольд, Фредерика 63
 Пикассо, Пабло 7, 111, 208, 240
 Пине, Отто 101, 213
 «Олимпийская радуга» 214
 Плесси, Фабрицио 142, 147
 «Бронкс» 142, 147
 Пол, Кристиана 215
 Поллок, Джексон 7, 38
 Поппер, Фрэнк 188, 209
 Портер, Эдвин С. 19
 Принс, Ричард 6–7
 «Мое лучшее» 6
 Проктер, Джуди
 «Вечный кадр» 68, 69
 «Прометей» (СКБ), коллектив 115–116
 Файффер, Пол 206
 «Фрагмент Распятия (по Фрэнсису Бэкону)» 206, 206
 Пэйли, Брэдфорд 226, 228
- Райли, Джон 141–142
 «Ирландские записи» 139, 142
 Райли, Терри 50
 Райнер, Ивонн 43, 50
 Райх, Стив 50, 65
 Раушенберг, Роберт 24, 38–40, 82, 86, 178
 «Кровать» 23
 «Счет открыт (Бом)» 39, 39
 Раш, Майкл 79
 Риддл, Джеймс 28
 Ринке, Клаус 82
 Рист, Пипилотти 82, 117, 121, 173, 177–178
 «Ever Is Over All» 173, 176
 Рихтер, Герхард 61, 63
 «Демонстрация за капиталистический реализм» 61, 63
 Ровнер, Михаль 204

- «Больше» 203
 «Оставленное время» 203, 204
 Розенбах, Ульрика 61
 «Не иметь власти значит иметь власть» 62, 64
 Рослер, Марта 82, 89
 Рот, Мойра 61
 Роуд, Робин 81–82
 Руми, Джелаледдин 64
 Рупперсберг, Ален 220
 Рэпп, Рей 131, 134
 «Телембель» 130
- Саймон, Джон Ф. 215, 219, 228
 «Every Icon» 215, 218
 Сайфуллин Р.
 «Электронный художник» 114, 116
 Санс, Оливер 74, 76
 Сандин, Дэн 99, 211, 237
 «SAVE» 237–238, 240
 Сассман, Ив 204
 «89 секунд в Альнасаре» 205
 Седжвик, Эди 90
 Сен-Фалль, де, Нини 38
 Серра, Ричард 97, 113, 210, 227
 Сера, Жорж 15
 Симамото, Сёдзо 38
 Симен, Билл 232
 «Устройство перехода/Нажимаем кнопку на кончике языка» 227, 232
 Симс, Карл 229–230, 233–234
 «Genetic Images» 230–231, 234
 «Галапагосы» 230, 234
 Сиоми, Миэко 27, 232
 «Исчезающая музыка для лица» 27, 27
 Сирага, Кацуо 38
 Сирайт, Джеймс 101
 Ситуационисты 68, 222
 Скорсезе, Мартин 150
 Смит, Джек 29, 32–33
 Смит, Майк 68–70
 «В комнате записи» 69, 70
 «Майк строит убежище» 69, 70
 «Тайный ужас» 69, 71
 Смит, Стефани 177
 «Поддержка» 174–175, 177
 «Проникновение» 173, 177
 Сноу, Майкл 28–29, 42, 234
 «Длина волны» 28, 40, 42
 Соуров, Александр 119, 120
- «Восточная элегия» 120, 120
 Сонье, Кит 99
 «Анимация II» 98, 100
 Спилберг, Стивен 198
 Стайн, Гертруда 69
 Старк, Скотт 35–36
 «Ускорение» 35, 37
 Стейнбэн, Чарльз 185
 Стелла, Фрэнк 38, 86
 Стиглиц, Альфред 22
 Стюарт, Эдвард 177
 «Поддержка» 174–175, 177
 «Проникновение» 173, 177
 Суини, Слип 141
 Сьоландер, Тур 102
 «Монумент» 100, 102
- Тамбеллини, Альдо 102
 Танака, Ацуюо 38
 Танги, Ив 215
 Таррелл, Джеймс 236
 Татлин, Владимир 7, 20
 «Театр-свот» 74
 Тейлор-Вуд, Сэм 120
 Тенгли, Жан 38–39
 Тернер, Тед 149
 Тилман, Линн 141
 Тилсон, Джейк 220, 223
 «Подборка принтскринов с сайта The Cooke» 221
 Трокель, Розмари 173
 «Ивонна» 171, 173
 Трюффо, Франсуа 41
 Тумик, Ян 155
 Тэдлок, Томас 101
 Тюдор, Дэвид 24
- Уагг, Джейми 140
 Уилсон, Марта 224
 Уилсон, Роберт 63–65, 73, 82
 «Deafman Gance» 64
 «Чудовища добродетели» 64, 67
 Уильямс, Уильям Карлос 45
 Уитмен, Роберт 41, 80, 171
 «Prune Flat» 41, 42
 Уитни, Джон 29, 64, 188, 210
 «Каталог» 209, 210
 Улай 82
 Уолл, Джеф 194
 «Внезапный порыв ветра» 192–193, 194
- «Мальчики, перелезающие через забор. Ванкувер» 194
 Уорхол, Энди 28–29, 31–34, 82, 86, 90–91, 111, 147, 178, 212–213
 «Дневники Фабрики» 90, 111
 «Еда» 29, 34
 «Поцелуй» 28, 34
 Уэринг, Джиллиан 120–121
 «Хотела бы я научить мир петь» 120, 122–123
- Файфер, Салли Джо 141
 Фейнголд, Кен 113, 115, 229, 233
 «Детство/Горячая и холодная вода (Видимость природы)» 229, 233
 «Чисто человеческий сон» 113, 115
 Фейяд, Луи 19
 Фенд, Питер 148
 «План развития и застройки Албании» 148
 Фитцек, Фрэнк 224
 Фифилд, Джордж 182
 Фишер, Конрад 61, 63
 «Демонстрация за капиталистический реализм» 61, 63
 Флейвин, Дэн 86, 236
 Флюксус 25–28, 49, 55, 57, 75, 90, 94, 97, 130–132, 134, 151, 163, 222, 229, 232
 Фокс, Терри 53
 Фонтана, Лучо 38
 Форгаш, Петер 116
 «Приватная Венгрия: семейство Бартош» 116, 116
 Форман, Ричард 69
 Форти, Симона 50
 Фостель, Вольф 61, 96, 131–132, 141
 «ТВ-деколлаж» 61, 96, 131
 Фрейд, Зигмунд 56, 163, 235
 Фрэзе, Дитер 136
 «Не модель для шпионского цикла о Большом Брате» 133
 Фрид, Ховард 95, 103
 Фрилинг, Рудольф 224
 Фрэмpton, Холлис 15, 29
 Фудзихата, Масакэ 229
 Фурухаси, Теидзи 167
 «Любовники» 164, 167, 186
- Хайяш, Тибор 61
 Халлприн, Анна 50
 Халтер, Эдвард 182

- Ханард, Джон 93
Харинг, Нит 82
Хатум, Мона 171
 «Инородное тело» 170
Хелли, Питер 223
Хемскерн, Джоан 226
- Хендрикс, Нельсон 119
Херринг, Оливер 81–82
 «Глория» 83
Хершман-Лисон, Линн 228, 233
 «Личная комната: за кулисами»
 228, 233
Хесс, Томас 151
Хиггинс, Ричард 24–25
Хилл, Гэри 82, 112–113, 115, 131,
158, 161
 «Высокие корабли» 158, 161
 «Электронная лингвистика» 112,
 112
Хилл, Кристин 86
Хиллер, Леджарен 211
Хиллер, Сьюзен 161
Хичкок, Альфред 201
Хоберман, Перри 229
Хонни, Дэвид 82, 212
Холл, Даг 68, 141
 «Вечный кадр» 68, 69
Холцер, Дженни 219
Хрис, Синтия 128
Хурана, Соня 82
Хэй, Дебора 39, 40, 42–43
- Цзинсун, Ван 117
Цзюэ, Чень 117
Цзянь, Ши 117
- Чайлдс, Люсинда 39–40
Чаплин, Чарли 19, 81, 102
Чен, Сю Ли 217
Чи, Точин 225–226
Чинаго, Джуди 168
Чо, Сон 119
 «Робинзон или я (с Дальнего
 Востока)» 119, 120
Чон, Пин 74
 «Deshima» 77
- Шарп, Уиллогби 52
Шаффер, Джеймс 210
Шварц, Лиллиан 188, 210
- «Мона/Лео» 187, 188
«Пикселяция» 208, 210
Швиттерс, Курт 15
Шевалье, Мигель 213
 «Антропометрия» 213, 214
Шер, Джулия 141
 «Безопасность согласно Джулии
 (II и IX)» 137
Шёнберг, Арнольд 24
Шёстрём, Виктор 19
Шиммел, Пол 38
- Шнайдер, Айра 141–142
 «Wipe Cycle» 138, 138, 141–142
Шнееман, Кароли 41, 43, 82, 86
 «Смертельные веревки» 41
 «Снега» 41, 43
Шоу, Джеффри 228–229, 237
 «Правдоподобный город» 237, 240
Штернберг, Джозеф фон 29
- Эджертон, Гарольд 27
Эдисон, Томас 13, 18
Эйзенштейн, Сергей 18–20, 198
 «Броненосец „Потемкин“» 18, 20
Эйко и Кома 65
Эйткен, Даг 152, 200, 204
 «Электрическая земля» 203, 204
Энкерт, Ринде 51
Экспорт, Вали 56–57, 60, 82
 «Синтагма» 62
Элми, Манс 101
 «Покидая XX век» 101, 103
Эмшвиллер, Эд 99
 «Термогенезис» 98
Энгер, Кеннет 29
Эшнар, Шелли 80
 «Прибытие» 84–85
Эшли, Роберт 64
- Юиг, Пьер 200–204
 «Третья память» 201, 202
Юлеш, Бела 208
Юнбинь, Ли 117
- Янг, Ламонте 25, 94
Янгблад, Джин 7, 102, 142

МАЙКЛ РАШ
НОВЫЕ МЕДИА
В ИСКУССТВЕ

Издатели:
Александр Иванов
Михаил Котомин

Выпускающий редактор:
Лайма Андерсон

Корректор:
Ася Аверина

Дизайн:
ABCdesign

Арт-директор:
Дмитрий Мордвинцев

Дизайн-макет:
Екатерина Юмашева

Все новости издательства
Ad Marginem на сайте:
www.admarginem.ru

По вопросам оптовой закупки
книг издательства Ad Marginem
обращайтесь по телефону:
+7 (499) 763 3227 или пишите:
sales@admarginem.ru

ООО «Ад Маргинем Пресс»
Резидент ЦТИ ФАБРИКА
Переведеновский пер., д. 18,
Москва, 105082
тел.: +7 (499) 763 3595
info@admarginem.ru

Отпечатано в соответствии
с предоставленными материалами
в ООО «ИПК Парето- Принт»,
170546, Тверская область,
Промышленная зона Боровлево-1,
комплекс №3А, www.pareto-print.ru
Заказ № 5158/18