



ВидеоАрт/Видеохудожники

Деникин А.А.



ОТ АВТОРА

О видеоарте в последнее время говорят немало. Работы видеохудожников постоянно представляются на выставках в галереях и музеях. Быть видеохудожником стало модно, а выставки видеоарта привлекают зрителей разных возрастов и вкусов. Искусство видео со своей более чем пятидесятилетней историей объединяет видных видеохудожников, работающих практически во всех странах мира.

Несмотря на кажущееся технологическое сходство с кино и телевидением, видеоарт представляет собой особое искусство, со своей спецификой и выразительными возможностями. Благодаря пресущей видеоарту экспериментальности, этот вид современного искусства способен обращаться к широкому спектру тем, проблем - эстетических, социальных, культурных, философских.

Многообразие форм и жанров видеоарта, многозначность видеоработ позволяют критикам, искусствоведам и зрителям выстраивать самые разные интерпретации произведений видеохудожников. Опираясь на характерные социокультурные особенности, философские, лингвистические и эстетические идеи, видеохудожники создают оригинальные многозначные работы, в которых по-своему отражают личный взгляд и понимание проблем современности. Они оставляют широкое пространство для зрительской интерпретации.

В этой книге вы не найдете замысловатых цитат и философских рассуждений, столь часто встречающихся в специальной литературе, посвященной современному искусству. Книга расскажет о самых знаменитых и талантливых видеохудожниках, об их необычных работах и творческих экспериментах с видеотехникой.

Прочитав эту книгу, вы убедитесь, что видеоарт - это доступное искусство, искусство демократичное и открытое, искусство, в котором зритель (а не критики и искусствоведы) решает, что действительно интересно, а что нет.

Каждая из представленных в книге видеоработ интересна по-своему. Но всех их объединяет открытость самым различным интерпретациям. Оказываясь в мире видеоарта, вы не только зритель, вы - участник необычного, провокационного, захватывающего действия, вы – создатель смыслов и творец собственного опыта.

Если вам нравится искусство и развлечения, вы цените изобретательность и оригинальность, любите открывать для себя все новое и необычное, эта книга для вас.

Приглашаем читателя в захватывающее, необычное путешествие в мир современного видеоарта!

©© ВидеоАрт/ Видеохудожники. Деникин А.А. 2012.

Videart Digital std, Москва, 2013

Издается в электронном виде. Для издателей: oficial@list.ru

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВИДЕОАРТ. ИСТОРИЯ ОТ ИСТОКОВ ДО СОВРЕМЕННОСТИ..... 2

ВИДЕО ПРОТИВ ТВ..... 25

НАМ ДЖУН ПАЙК	25
ВУЛЬФ ФОСТЕЛЬ.....	27
ГРУППА «АНТ ФАРМ».....	29
КРИС БУРДЕН.....	32
ДАРА БИРНБАУМ.....	33
ПИРАТСКОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ.....	34
ГИЯ РЕГВАВА.....	35

АППАРАТ ВИДЕО..... 37

ВУДИ И СТЕЙНА ВАСЮЛКИ.....	37
ПИТЕР КАМПУС.....	39
ДЭН ГРЭХЭМ.....	40
РОБЕРТ КАХЕН.....	41
БОРИС ЮХАНАНОВ.....	43
БУЛАТ ГАЛЕЕВ.....	44
ПСИХОДЕЛИЧЕСКОЕ ВИДЕО ВАДИМА КОШКИНА.....	45

КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ ВИДЕОАРТ..46

ВИТО АККОНЧИ.....	46
СТЕФАНИ СМИТ И ЭДВАРД СТЮАРТ.....	48
БРЮС НАЙМАН.....	49
АНДРЕЙ МОНАСТЫРСКИЙ И ГРУППА «КОЛЛЕКТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ».....	51
КИРИЛЛ ПРЕОБРАЖЕНСКИЙ.....	52

ВИДЕО КАК СРЕДСТВО САМОВЫРАЖЕНИЯ ХУДОЖНИКА.....53

ДЖОАН ДЖОНАС.....	53
ВАЛЛИ ЭКСПОРТ.....	55
МАРТА РОСЛЕР.....	56
МАРИНА АБРАМОВИЧ.....	57

НА ПЕРЕСЕЧЕНИИ ИСКУССТВ...59

БИЛЛ ВИОЛА.....	59
ГЭРИ ХИЛЛ.....	63
СТЭН ДУГЛАС.....	65
ГРУППА «СИНИЙ СУП».....	66
ВИКТОР АЛИМПИЕВ.....	67

КИНО И ВИДЕО: ЗАИМСТВОВАНИЕ, РЕКОМБИНАЦИЯ..... 69

ДУГЛАС ГОРДОН.....	69
ПЬЕР ХЬЮГЕ.....	72
МЕТЬЮ БАРНИ.....	73
МАРИ ЛЮСЬЕР.....	75
СЕРГЕЙ ШУТОВ.....	76
АЛЕКСЕЙ ИСАЕВ.....	77

НЕДЕТСКОЕ ВИДЕО..... 79

ПОЛ МАККАРТИ.....	79
ТОНИ ОУРСЛЕР.....	80
НАТАЛИ ДЮРБЕРГ.....	81
ГРУППА «СИНИЕ НОСЫ».....	82

ИДЕНТИЧНОСТЬ И ВИДЕО..... 83

ШИРИН НЕСШАТ.....	83
МАРСЕЛЬ ОДЕНБАХ.....	85
ЭЙЯ-ЛИИЗА АХТИЛА.....	86

ВИДЕОПРОВОКАЦИЯ..... 88

ПИПИЛОТТИ РИСТ.....	88
СЭМ ТЭЙЛОР-ВУД.....	89
КАТАРЖИНА КОЗЫРА.....	90
ГРУППА «АЕС».....	91
А. ЧЕРНЫШЕВ И ВЛ. ЕФИМОВ.....	93

ВСМАТРИВАЯСЬ В

ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТЬ.....95

ЯНГ ФУДОНГ.....	95
КАНДИС БРЕЙТЗ.....	97
АНРИ САЛА.....	98
ЭРНАУТ МИК.....	99
ДЖИЛЛИАН УИРИНГ.....	100
ОЛЬГА ЧЕРНЫШЕВА.....	102
ЛЮДМИЛА ГОРЛОВА.....	103

ОБРАЗЫ ВИРТУАЛЬНОСТИ.....104

ЛИН ХЕРШМАН.....	104
ДУГ АЙТКЕН.....	105
БИЛЛ СИМАН.....	107

ВИДЕОАРТ. ИСТОРИЯ ОТ ИСТОКОВ ДО СОВРЕМЕННОСТИ

В начале XXI века видеотехника уже прочно вошла в жизнь каждого человека. Снимать на видео, смотреть телевизор, использовать камеры наблюдения и мониторы стало привычным, и многие не задумываются о том, что каких-то пятьдесят лет назад купить видеокамеру в магазинах было невозможно, а портативная видеотехника имела лишь у военных и спецслужб.

В 1965 году в американских магазинах впервые появляется бытовая видеокамера «Сони Портapak» (Sony Portapak). Компактная и относительно недорогостоящая она немедленно привлекла внимание художников, а видео обнаружило новые возможности как средство художественного выражения, подобно живописи или фотографии, скульптуре или перформансу. С конца 1960-х годов в творчестве интернационального сообщества художников начало складываться явление, получившее название «видеоискусство» или «видеоарт».

Видеоарт (от англ. *video art*, видеоискусство) - направление в визуальном искусстве последней трети XX века, использующее возможности видеотехники. В отличие от телевидения, рассчитанного на трансляцию для массового зрителя, мастера видеоарта создают экспериментальные фильмы, демонстрирующиеся в специальных выставочных пространствах и требующие

особых зрительских навыков восприятия и понимания.

Одно из ключевых различий между видеоискусством и традиционным кинематографом - то, что правила сюжетосложения и работы с изображением и повествованием, которые приняты в кино, не действуют в видеоарте. Видеоискусство может не использовать актеров, не содержать диалогов, может быть совершенно не повествовательным. Видеоарт отказывается от кинематографического принципа «рассказывания историй в картинках».

Основное внимание видеохудожники уделяют созданию специфических коммуникативных процессов, основанных на обмене концептуальными идеями. Смыслы и значения, передаваемые в работах видеохудожников, могут быть различными: от актуализации социальных и культурных вопросов современности до рефлексии в отношении общефилософских, эстетических проблем. Каждое видеопроизведение в авторском замысле порождает собственную «сеть» концептов и приводит их в движение в процессе зрительского восприятия - интерпретации. Произведение видеоискусства по сути и есть это движение.

Видеоискусство развивалось как экспериментальное направление. Художники обратились



Видеокамера Sony Портapak в 1965 году



Выставка видеоарта "СЕЙЧАС & ПОТОМ" (Самара, Галерея "Виктория", 2012)



Выставка видеоарта "Эхо-Эко" (Сочи, 2012)

к абстракции, конструкциям (инсталляциям), фотографии, кинематографу, идеям концептуального искусства, минимализма, искусства перформанса и многим другим. В эклектичности и разностильности работ видеохудожников исследователь Анн-Саржент Вустер видит сложность для понимания произведений видеоискусства неподготовленным зрителем. Зрители часто воспринимают поток мерцающих изображений и отсутствие привычных взаимосвязей между ними исключительно как чисто визуальное движение, изображение ради самого изображения, отказываясь искать в нем какое-либо дополнительное содержание. Тем не менее, произведение видеоискусства – это всегда «подвижная» структура, насыщенная метафорами и сложными аллегориями, которая не приемлет фиксированных значений. «Чтобы понимать видеоарт, необходимо наделять и перенаделять изображения смыслами. Для видеоискусства это требование заново присваивать значения изображению особенно важно».¹

Лучшие видеопроизведения могут многое рассказать зрителю о нем самом, об окружающем мире, об истории мирового искусства, о культурных и общественных нормах, политике, философии, привлечь внимание к социальным проблемам, представить зрителю в необычном ракурсе какое-то явление.

Более чем за 50 лет видеоарт прошел немалый путь: от первых наивных видеоскульптур художника Н. Дж. Пайка и эпатажных экспериментов В. Фостеля до развернутых, технически изощренных видеоинсталляций постмодернистов Б. Виолы, Д. Гордона, С. Дугласа, Э.-Л. Ахтила и др. Видеоарт сегодня выставляется в лучших галереях и музеях мира, среди которых Музей

американского искусства Уитни (Нью-Йорк), Музей Гуггенхайма (Нью-Йорк, Берлин), Музей Метрополитен (Нью-Йорк), Музей Тэйт Модерн (Лондон), Центр Жоржа Помпиду (Париж), Музей современного искусства Stedelijk Museum (Амстердам), Музей современного искусства (Барселона) и многие другие. Выставки видеоработ регулярно проводятся во всех частях света, в том числе и в России.

Видеоарт необычен и разнообразен, и каждый найдет для себя что-то примечательное на любой видео-выставке. Кто-то заинтересуется идеями художников, кто-то ощутит энергетику и отметит выразительность работ, а кого-то привлекут оригинальные эксперименты с интерактивными и игровыми возможностями видеотехнологии.



Выставка работ видеохудожников

¹ Wooster Ann-Sargent. Why Don't They Tell Stories Like They Used To. - Art Journal: Video - The Reflexive Medium, Vol. 45, No 3, 1985.



В. Фостель. «dé-coll/age», 1962



Нам Джун Пайк «Expo of Music-Electronic Television», 1963
В.Фостель «Television Décollage», 1963

ВИДЕО ПРОТИВ ТВ

Видеоарт ведет свой отсчет с 1965 года, когда американские художники Э. Уорхол и Н. Дж. Пайк продемонстрировали свои первые видеозаписи, сделанные при помощи приобретенных ими портативных видеокамер Сони Портapak. В США первые видеозэксперименты были связаны с именами таких художников как Н. Дж. Пайк (США), В. Бружевский (Польша), В. Кален (Германия), П. Вайбель (Австрия), Д. Халл (Великобритания) и других.

В США и странах Европы шестидесятые годы прошлого века были отмечены общественными протестами против власти корпоративных медиа, закрытости и необъективности телевидения, были временем надежд на переустройство общества, моментом, когда стали востребованы самые революционные установки модернизма и радикальные авангардные идеи начала XX века. Критика художников была направлена на поднекапиталистическую идеологию и её проводников - кинематограф, телевидение, массовую культуру. И видео рассматривалось интеллектуалами и художниками как один из самых подходящих инструментов для политических и социальных трансформаций.

Не имея в своем распоряжении прямого доступа к телевизионным каналам, не получая возможности использовать дорогостоящее телеоборудование для съемки, художники использовали все то, что было на то время доступно, а именно теле- и радиоприемники, портативные видеокамеры для того, чтобы с их помощью создавать композиции и работы критического содержания.

Произведения художников 1960-70-х годов отличаются хлестким юмором и эпатажностью. Художник Вольф Фостель устраивал хэппенинги, на которых телевизоры забрасывали кремовыми тортами («TV Burying», 1963), обвязывали колючей проволокой,

торжественно погребали и даже расстреливали из автоматов («Nein-9 Decollagen», 1963). Йозеф Бойс закрывал экран телевизора войлоком и надевал боксерские перчатки, демонстрируя свою готовность противостоять телевизионному насилию. Вольф Кален превращал экран в зеркало, желая побудить зрителя посмотреть на самого себя («Mitgot TV», 1969 – 1977).

Американский художник Нам Джун Пайк, родившийся в Корее и эмигрировавший в США, устанавливал телеприемники в своеобразные скульптуры наподобие “писуара” Дюшана, выставляя объект повседневного потребления – телевизор, как объект искусства. Пайка интересовали свойства техники, как комментария массовой телеэстетики и культуры потребления. Он предлагал зрителям при помощи магнита повлиять на изменение картинки на видеомониторе («Magnet TV», 1965; «Participation TV», 1965). Эти ранние работы художника – одни из первых примеров использования приема художественной *интерактивности*², который в дальнейшем станет важнейшим для муотимедийных форм современного искусства.

Часто сам процесс демонстрации технологии становится главной темой видеоработ художников. Так в 1968 году канадский художник Л. Левайн (Les Levine) используя *систему закрытой видеотрансляции* (англ.

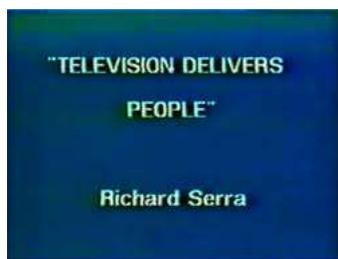
² Интерактивность (от англ. *interactivity* — взаимодействие) - неклассический тип взаимодействия зрителя с артефактом. Интерактивность заменяет мысленную интерпретацию художественного объекта реальным воздействием, материально трансформирующим его, переориентируя реципиента с позиции интерпретатора на роль интерартиста, со-творца, реально влияющего на становление произведения. Маньковская Н.Б. Лексикон неклассики / Под ред. В.В.Бычкова. М.: РОССПЭН, 2003. С.202



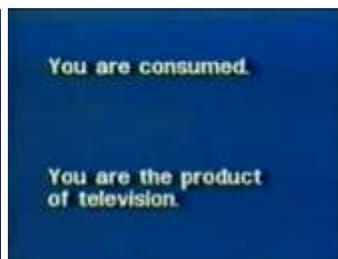
Нам Джун Пайк. «Magnet TV», 1965



Дж. Бойс. «Filz TV», 1970



Р. Сьерра (с Ш. Шолманн). «Television Delivers People», 1973



Closed-circuit video) создал телевизионную скульптуру "Ирис". Она состояла из шести объединенных между собой видеомониторов и трех скрытых видеокамер. Видеомониторы показывали записи различных телевизионных программ. В это время камеры захватывали пространство галереи, в котором находились зрители, и передавали изображение на мониторы. Зритель, стоящий перед видеомониторами, мог видеть изображение самого себя рядом с другой произвольно показываемой информацией, становясь «участником» действия на экране.

Для американского видеохудожника Фрэнка Джиллета идея децентрализации телевидения стала самой важной. Использование видеокамеры означало для него необходимость «войти в коммуникационный процесс и перестать быть пассивным пользователем коммерциализированных медиа»³. Совместно с художницей Ирой Шнайдер он сделал одну из первых *видеоинсталляций* в истории видеоискусства - «Стирающий цикл» (1969). Она была показана на первой в истории выставке видеоискусства в галерее Ховарда Вайса в Нью-Йорке «ТВ как творческая среда» в 1969 году. «Стирающий цикл» – один из первых примеров творческого использования *обратной связи видеосигнала*. В работе использовалось 9 видеомониторов. Всевозможные телевизионные изображения, а также

кадры «живого» пространства галереи, поступающие с камер, расположенных за мониторами, проецировались на экраны с *задержкой* (англ. *delay*) в интервале 6 и 16 секунд. Зритель, оказавшись рядом с этими приборами, попадал в необычное пространство, где одновременно существовали настоящее и прошлое время, где нематериальное видеопространство представлялось символически и физически воздействовало на ощущения зрителя.

В 1970-е критический настрой по отношению к телевидению возрастал. В минималистичном видео «Телевидение освобождает людей» (1973) художники-концептуалисты Р. Сьерра и Ш. Шолманн посредством электронно-сгенерированных предложений напрямую обращаются к зрителям. Короткие, емкие фразы выражают критическое отношение авторов к процессам стремительного распространения массовой культуры и, прежде всего, к агрессивным стратегиям широкоэвещательного телевидения, раскрывая его функцию социального контроля.

Другие художники пытались организовать прямые интервенции в телеэфир вещательных компаний для расширения границ искусства, захвата новых территорий медиального пространства телевидения. Таковы работы английского видеохудожника Д. Холла (цикл «Телепесь», 1971), американских художников К. Арнатта (видео «Само Похороны», 1969) и Й. Диббета («ТВ как камин», 1969), немецких художников П. Вайбеля («Бесконечный Сандвич», 1969) и В. Экспорт («Facing a Family», 1971).

³ Rush Michael. Video Art. - NY.: Thames&Hadson, 2003. P. 17



П. Кампус. «Three Transitions» и «Dynamic Field Series» (1971)



Mary Lucier Fire Writing (1975)



Г. Хилл. «Soundings» (1979). Выставка «Shift Festival», 2011



М. Люсьер. «BIRD'S EYE» М. Люсьер. «Dawn Burn», 1975-76

Попытки художников работать с принципами функционирования телевидения часто приобретали радикальные черты как, например, в творчестве художника-концептуалиста К. Бурдена (видеоакция "Chris Burden Promo" (1976) и "TV Hijack"(1971)).

Многие видеохудожники интересовались вопросами формирования нового восприятия действительности, создаваемого телевидением и поп-культурой. Классические видеоприемы - «Global Groove» (1973) Н. Дж. Пайка или «The Eternal Frame» (1975) - провокационный комментарий на документальный фильм об убийстве американского президента Кеннеди, созданный группами «T.R. Uthco» и «Ант Фарм». Видеопроизведения американской художницы Дары Бирнбаум, относящиеся к концу 1970-х годов, также посвящены исследованию идеологии телевидения, скрытой средствами монтажа в кажущихся банальными телевизионных передачах.

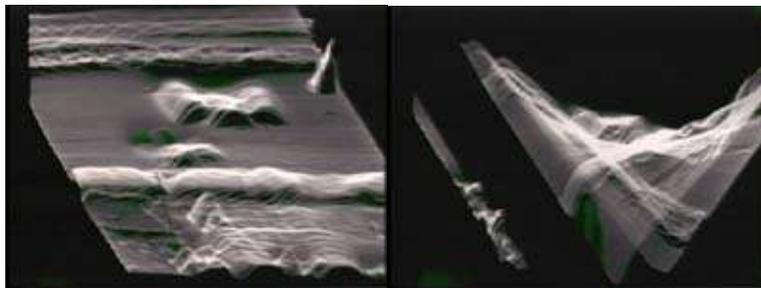
Впрочем, как бы художники не критиковали современное им телевидение, сами телевизионные технологии значительно обогатили палитру выразительных возможностей видеоискусства. В многочисленных художественных практиках, направленных на трансформацию телевизионных кодов, на критику телевизионных стратегий, видеохудожники

вырабатывали приемы, ставшие элементами художественного языка видеорта, такие как «видеообратная связь», видеозадержка, петли «обратной видеосвязи» и «закрывающая видеотрансляция», всевозможные варианты интерактивности и пр.

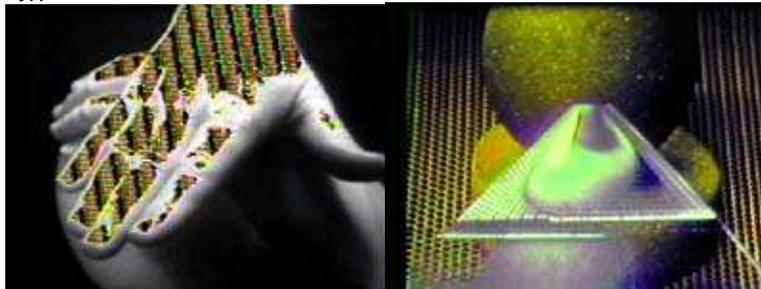
АППАРАТ ВИДЕО ⁴

С начала 1970-х годов эксперименты некоторых видеохудожников были направлены на то, чтобы выявить и использовать уникальные качества и особенности

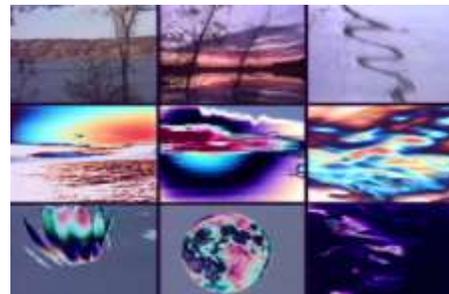
⁴ Сам термин «*video*» обозначает широкий спектр технологий записи, обработки, передачи, хранения и воспроизведения визуального и аудиовизуального материала. Видеокамера превращает изображение и звук в электрический сигнал, который затем можно записать на магнитную ленту, цифровой носитель данных или, подключив камеру непосредственно к телевизору/видеомонитору, просматреть изображение и услышать записанный звук через динамики. Качество аудиовизуальности свойственно видео и определяет взаимосвязь звука и изображения, передаваемых видеотехникой на большие расстояния (в отличие от кино, где звук и картинка могут быть записаны отдельно и лишь затем синхронизированы).



Вуди Васюлка. «C-Trend», 1974



Вуди Васюлка. «Vocabulary», 1973



Дэн Сандин «Wandawega Waters», 1979



Стивен Бек. «The Direct Video Synthesizer»

электронного видеоизображения.

Сверхзадача видеоарта 1970-х годов (продолжающего вектор авангардного искусства второй половины 20 века) - выявление и устранение иллюзионизма «уникального» авторского видения, манипулятивной энергетики и целостности авторской эмоциональной экспрессии, подверженной, по мнению художников, стандартными, сформировавшимися, кодами массмедиа и «культуриндустрии». Выполнение этой задачи виделось в обращении зрительского внимания на само средство - видео, на материальные технологии, приводящие в движение его аппарат, на принципы их работы. Видеофильм таким образом являлся совокупностью размышлений «о себе самом» как о выразительном средстве, о психических и физиологических процессах, сопровождающих восприятие видеоизображения и звука, о вариантах видеофиксирования реальности - съемке и проекции, сканировании, цветопередаче, кадре, видеолинзу и ее функции, телеприемнике с его особенностями и т.д.

Так, например, американский художник Питер Кампус в своих первых видеоработах «Dynamic Field Series» (1971), «Three Transitions» (1973) экспериментировал с собственным изображением, демонстрируя возможности расположения видеообраза в экранном пространстве.

Ряд художников уделяли внимание такому свойству формирования видеоизображения, как

зависимость от внешнего света. Ранние видеоработы американской видеохудожницы М. Люсьер «Dawn Burn» (1975) и «Bird's Eye» (1978) представляют собой эксперименты с оптическими возможностями видеокамеры, в частности поиск и демонстрацию различных эффектов, создаваемых при помощи специально сфокусированных на камеру лучей света. Эти эффекты, являясь результатом преломления света, напоминали абстрактные динамические фигуры, сетчатые по форме и переливавшиеся различными оттенками черно-белых цветовых сочетаний, напоминая импрессионистские блики, с той лишь разницей, что они были созданы не рукой художника, а фотоэлементами видеокамеры.

Известный американский художник Билл Виола искусно обыграл в своей видеоинсталляции «Decay Time» (1974) зависимость видеоизображения от освещенности, от луча света, как главного посредника в передаче и отображении электронных изображений⁵. Зритель

⁵ Видеоинсталляция (англ. *Video installation*) – жанр видеоискусства. Может представлять собой одно- и мультискринную проекцию, так и более сложные экспозиционные структуры, где ключевая роль всегда принадлежит видеоизображению, воспроизводимому на мониторах или проекционных экранах. Антология российского видеоарта. Сост. и ред. А.Исаев. – М.: МедиаАртЛаб, 2002. С. 192.

попадал в темную комнату, в которой лишь изредка яркий луч света освещал помещение. Именно в этот момент специально спозиционированная видеокамера захватывала изображение зрителя в полный рост и отображала его на большом экране на стене. На мгновение зритель мог увидеть свое отражение, и уже в следующий момент свет постепенно гас. Изображение рождалось, мерцало в темноте перед глазами зрителя и таяло, растворяясь во мраке комнаты.

Способность видеотехнологии демонстрировать события в реальном времени их совершения (*симультанность*) помогло видео найти свою нишу в мире искусства. Художники обрели возможность захватить и передать реальность, сделав настоящее время, опыт проживания настоящего мгновения предметом художественного изображения. Камера, подключенная к монитору так, чтобы снимаемое изображение одновременно могло бы воспроизводиться на нем и быть просматриваемо, позволила видеохудожникам работать непосредственно с изображением в реальном времени, одновременно получая результат на экране монитора. Один из первых примеров одновременности художественного действия и его трансляции для зрителя - "Sky TV"(1966) художницы Йоко Оно. Видеокамера, установленная на крыше здания музея, была соединена с монитором, расположенным в галерее. Зрители одновременно могли «находиться» в двух пространствах – внутри и снаружи здания и стать свидетелями использования изображения в новом качестве – как трансформатора, превращающего случайно захваченные кадры реальности в художественный объект.

Видео позволяло художнику взглянуть в свои собственные глаза, наблюдать за своими жестами, слышать собственный голос и визуально улавливать импульсы человеческого тела. В 1973 году Фр. Джиллетт создает новую видеоинсталляцию с обратной видеосвязью "Track/Trace" (1973), а также видеоработы "Subterranean Field" и "Terraquae". Схожие эксперименты продлевает С. Парtridge в видеоработе «Монитор 1»(1974) и М. Сноу в видеоскульптуре «Дэ Ла» (1971) и др.

Американский видеохудожник Гэри Хилл интересовался процессами взаимовлияния звука и изображения, слова и картинки. В одноканальном видео "Soundings"(1978) он демонстрирует превращение звука в изображение и изображения в звучание, экспериментируя с небольшим диффузором аудиодинамика. При помощи серии изобретательных экспериментов Хилл визуализирует звуковые волны, обращая невидимые звуковые колебания в пластический материал, подвластный руке художника. Хилл закапывает динамик в песок, прокалывает его, сжигает, заполняет водой,

создавая тем самым различные поверхности, на которых как на экране «отображается» звучание голоса художника.

В 1960-х годах художники стали применять новые приборы - видеосинтезаторы. При помощи них можно было редактировать, колоризировать, накладывать видеосигналы, комбинировать сигналы с разных видеокамер. Эти синтезаторы позволяли работать непосредственно с визуальными материалами, заимствованными из телеэфира. Управляя напряжением и частотой модуляции, художники могли изменить цвет и интенсивность видеосигнала. В результате обычная телекартинка превращалась перед взором зрителей в странное «абстрактное» изображение. Многие видеосинтезаторы были изобретены и сконструированы самими видеохудожниками, например «Цифровой Видео Процессор» Стейны и Вуди Васюлков, «Директ Видео Синтезатор» С. Бека, «Сандин Видео Процессор» Д. Сандина и многие другие. Работы этих художников относятся к жанру видеоарт, сложившемуся в начале 1970-х годов и получившему название «*Обработанные изображения*» (*Image processing*).



Видеосинтезатор С. Бека «Steve Direct Video Synthesizer»
(Berkeley Museum of art, 1970-1971)

Поколение художников 1970-х годов, которые создавали первые инструментальные средства «видео-тех-искусства», питали себя иллюзией об «искусстве будущего», часто не замечая собственно качества своих работ. Их искусство было малосамостоятельным. Оно, так или иначе, апеллировало к устаревшим модернистским



Джон Балдессари. «Baldessari Sings Lewitt», 1975



Х. Нитш. «Театр Оргий и Мистерий»



Элеонор Энтин. «Representational Painting», 1971. ©. Courtesy Ronald Feldman Fine Arts, New York



М. Абрамович. «Rhythm 0», 1974



Вали Экспорт. «Touch Cinema»

клише, например, к пикториализму⁶ - в электронном синтезированном искусстве просматривались знакомая экспрессионистская игра цвета и уже давно открытые сюрреалистами искаженные формы и прерывность линий абстрактного экспрессионизма.

Будущее видеоарта было за дальнейшим объединением художественных практик, прежде всего за обращением к концептуальным стратегиям перформанса и инсталляции, которые в то время особенно динамично развивались. Именно в этом направлении и последовало в своем развитии видеоискусство.

КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ ВИДЕОАРТ

Видео, начиная с 1970-х годов прошлого столетия, стало для художников-концептуалистов, работающих в жанрах перформанса и акции, важным средством приближения к зрителю и расширения рамок и возможностей этих форм творчества.

Собственно «перформанс» (от англ. *performance* — исполнение, представление) явление пограничное. Он балансирует между изобразительным искусством и театральным действием. Перформанс состоит в

исполнении действий перед собравшейся публикой согласно заранее продуманным правилам игры — сценарию. Если в театре актеры представляют персонажей, то создатели акций и перформансов не представляют никого и ничего кроме самих себя, и все их действия — это собственное поведение художника, организованное в некоей смоделированной ситуации.

Союз видео и перформанса, возник изначально в форме видеодокументации. С середины 1960-х годов многие художники стали использовать видео для документации своих перформансов. Среди них Э. Антин, Дж. Балдессари, Д. Оппенхейм, П. Кампус, Л. Монтано, Т. Фокс (США); Ян Бакстер и М. Шоу (Канада). М. Абрамович и Юлай (Югославия), С. Брисли, Гилберт и Джордж (Англия). Документирование перформансов давало возможность увидеть эти действия большому количеству людей, нежели тем, кто присутствовали непосредственно во время проведения перформанса. Перформанс теперь мог быть продемонстрирован “в записи” бесконечное количество раз, одновременно сохраняя видимость события, которое совершается здесь и сейчас — перед глазами зрителя.

Влияние на развитие перформанса в 1960-х годах оказала группа Венских Акционистов (Х. Нитш, О. Мюэл, Г. Брус и др.). Разрабатывая фрейдистские идеи психоанализа, а также идеи Театра жестокости А. Арто, Венские Акционисты трансформировали перформансы (уже утвердившиеся в то время благодаря интернациональному движению Флюксус) в опасные

⁶ Пикториализм — эстетическое течение, приверженцы которого стремились к пикториальному (картинному, подражающему живописи) фотографическому изображению.



Джоан Джонас. «Left Side Right Side», 1972. Собственность художницы
Electronic Arts Intermix (EAI), New York



Вито Аккончи. «Remote Control», 1971



Брюс Найман. «Bouncing in the Corner No. 1», 1968

мистериальные действия. Эти художники использовали деструктивность как главный элемент своего творчества, позволяющий осуществлять полную свободу личностных проявлений художника. Записывая свои действия на кино- и видеопленку, эти художники стали родоначальниками особого вида видеодокументации, получившего название *видеорадикализм*. Видеорадикализм – это документальные видеозаписи, не щающие сознание зрителя, рассчитанные на агрессию, на вовлечение публики в некое шокирующее действие: за пределы дозволенного, принятого, политкорректного. Примеры можно найти среди видеоработ Вали Экспорт, Марины Абрамович, Майка Келли, Тони Оурслера и др.

Видеокамера трансформировала саму природу перформанса, позволив художникам использовать качество, присущее видео – индивидуальность съемки. Теперь художнику не требовалась публика в зале. Он мог выполнять любые действия в собственной студии, либо дома, запечатлевая свои перформансы на видеокамеру. Возможность дистанцирования и интимности, привнесенная видеотехнологиями в искусство перформанса, позволила художникам обращаться ко многим актуальным психосоциальным и гендерным проблемам, волновавшим общество в 1970-х годах.

Постепенно процесс съемки и использование видеотехнологий становились частью самих перформансов. Так возник симбиоз перформативного действия художника и видеотехнологии, получивший название *видеоперформанс*.

Разница видеоперформанса и видеодокументации обнаружилась прежде всего в позиции и роли видеокамеры. В случае видеодокументации камера является одним из множества «зрителей», выдающим одну из версий происходящего, как и любой зритель, наблюдающий за действием с определенной точки пространства. В случае видеоперформанса камера является единственным и

главным зрителем, т.е. все, что зрителю сообщается о происходящем, сообщается только этой камерой (камерами). Это неотделимый от самого действия и возможно главный элемент художественного языка, который выбирает перформансист. Так, например, в видеоперформансах “Vertical Roll” (1972), “Disturbances”(1974), “Glass Puzzle”(1973) американской художницы Джоан Джонас видеокамера и перформативное действие неразделимы. Основной концепт Джонас – это возможности совмещения в видеоработе представления (репрезентации) человеческого тела и одновременного реального действия артиста.

Видеоработы конца 1960-х годов американского художника пост-минималиста Б. Наймана, такие как “Slow Angle Walk” (1968), “Bouncing in the Corner no.1” (1968), “Stamping in the Studio” (1968) и др. концептуализировали пластику человеческого тела, как экранно-скульптурного материала. В то время как другие художники-минималисты (Д. Джад, Р. Морис, К. Андре, Д. Флавин) в 1960-х использовали промышленные строительные блоки, металоколонны, люминесцентные лампы, неон и пластик, Найман использовал собственное тело, внедренное в экранное пространство. Найман, продолжая идеи минималистов, выступает за минимальное присутствие авторского, индивидуалистического художественного содержания, поскольку смысловые дефиниции здесь возникают благодаря пластике поз и движений, наделенных, по мнению минималистов, внеэмоциональной экспрессией.

Формально видеоперформанс подразумевает обязательное применение видеотехники (видеокамеры, видеомонитора) для фиксации действий художника и всего, что происходит вокруг него в пространстве, где проводится перформанс. Ключевым понятием в видеоперформансе становится свобода зрительской интерпретации и стремление к зрительской вовлеченности в процесс конструирования художественных смыслов.



Йоко Оно. «FLY», 1970



Вито Аккончи. «Theme Song», 1973

Смысл видеоперформанса обнаруживался между перформативной идеей и умозрительным построением визуального объекта (который и получил название "концепта"). Художественный акт состоял в том, чтобы назвать/показать этот объект зрителю в нужное время и в данной ситуации.

Таким образом, визуальная минималистичность при информативной наполненности - кредо концептуального видеоперформанса. В отличие от собственно перформанса, где зритель мог непосредственно физически принимать участие в действии перформансиста, в видеоперформансе зритель ментально взаимодействует с экранной репрезентацией, включается в семантическую игру, в которой правила изначально заменены "концепцией". Примерами концептуальных видеоперформансов могут служить работы Й. Оно "Fly"(1971), "Cut Piece"(1965) или М. Абрамович "Thomas Lips"(1975), «Отношения в пространстве» (1976), "AAA-AAA"(1978), "Свет/Тьма"(1977).

Самые ранние видеоперформансы изучали возможности пространственно-временных отношений между камерой, видеомонитором и телом художника. Часто в качестве исполнителя в таких видео выступает сам автор работы. Эти работы исследовали различия и взаимовлияния между телом художника, присутствующим в пространстве перед работающей камерой, и изображением его на мониторе. Идея физиологического, телесного освоения видеопространства стала определяющей в творчестве таких художников как Пайк, Фостель, Науман, Рослер, Аккончи, Герц, Розенбах, Экспорт, Бружевский и многие другие.

Американский художник В. Аккончи в 1970-х годах сделал ряд видеоработ, демонстрирующих возможности экранного видеопространства. Так, его видео "Theme Song"(1973) символически представляет механизм отчуждения "Я" человека в виртуальном телеэфире, когда экранное изображение способно стать

продолжением человеческого тела в экранном пространстве.

Другая работа Аккончи "Remote Control"(1971) визуализировала возможности коммуникации двух людей, находившихся в разных помещениях, видевших и слышавших друг друга исключительно благодаря видеотехнике - объединенных между собой видеомониторов и видеокамер, установленных в каждом помещении.

Видеомонитор в таких работах, как "Claim"(1971) В. Аккончи и "Match Piece" (1972) К. Бурдена, позволял избежать встречи художника и зрителя "с глазу на глаз", превращая реальные, часто агрессивные действия художника перед камерами в экранное действие, предмет безопасного зрительского созерцания на видеомониторе.

Уже к середине 1970-х годов художники признали видео в качестве полноценного изобразительного средства, в качестве инструмента, позволяющего исследовать и визуализировать различные аспекты актуального, такие как проблемы коллективного бессознательного, доминирования и подавления, «новой темпоральности», формирования идентичности и т.д.

ВИДЕО КАК СРЕДСТВО САМОВЫРАЖЕНИЯ ДЛЯ ХУДОЖНИКА

Особую роль видеоперформанс сыграл для самоопределения и утверждения феминистского движения в США. Художницы Э. Антин, Л. Бенглис, Р. Хорн, Х. Фрид, Дж. Хейвард, Ю. Розенбах, Н. Собел и многие другие обратились к видео, чтобы иметь возможность публично выражать свои взгляды, исследовать окружающий мир, себя и вопросы гендерной идентичности.

Внимание к проблемам субкультурных групп (женщин, гомосексуалов, этнических меньшинств) в 1970-



Martha Rosler, Video Clip, *Semiotics of the Kitchen*, The Jewish Museum



В. Экспорт. «Seeing Space and Hearing Space», 1974



Сьюзанн Лейси. «Learn Where the Meat Comes From», 1978

80-е годы было связано с надеждами интеллектуалов на то, что именно маргиналы, будучи исключенными из сферы господствующей культуры только еще и способны реализовать свой потенциал в деконструировании, развенчании языковых и визуальных кодов господствующей массовой культуры, способны в идеале подвергнуть радикальной трансформации сам репрессивный социум.

Феминистский видеоперформанс был манифестацией персонального, личного пространства художниц, обычно работавших уединенно, в собственных студиях и домашних художественных мастерских. Автобиографичность, поиски идентичности, связи с другими людьми, развенчание стереотипов образа женщины и расширение границ своего «Я» – эти темы были насущными для становления феминистского движения.

Художница В. Экспорт с середины 1970-х годов стала одной из наиболее значительных фигур феминистского перформанса на международной художественной сцене. В своих перформансах, часто заснимавшихся на видео, Экспорт рассматривает

проблемы взаимоотношения мужчины и женщины в патриархальном обществе, где мужчина предстал в качестве «духа, языка, силы», а женщина в роли «тела, безъязычности, бессилия».

Домашнее пространство (и предметы, находящиеся в нем) традиционно считалось местом, где женщина могла считать себя полновластной хозяйкой. Видеохудожницы-феминистки использовали символизацию домашней утвари и предметов, исследуя такие сугубо женские психологические феномены как материнство, женская сексуальность, женская смертность, родственные и семейные связи, женская психика, приготовление и потребление пищи, и другие процессы, характеризующие работу женщины. Таков, например, видеоперформанс «Learn Where the Meat Comes From» (1978) художницы Сьюзанн Лейси.

Видеохудожница Марта Рослер обращалась в своем творчестве к идеям феминистской критики. В ее видеоперформансе «Семиотика кухни» (1975) она передает значения через ощущения зрителя, создав визуальный ряд, в котором показано ежедневное



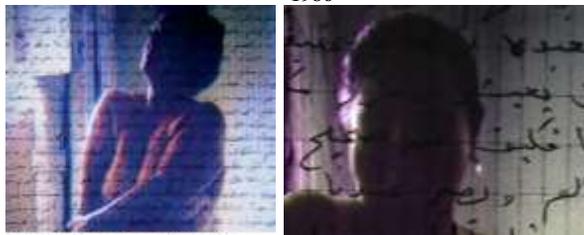
Стюарт Маршалл. «Pedagogue», 1988



Д. Ривз. «Smothering Dream, 1981



Пипилотти Рист. «I'm Not The Girl Who Misses Much», 1986



Mona Halabou - Bill from Museum of Distance, 1988

состояние фрустрации и клаустрофобии каждой женщины-домохозяйки.

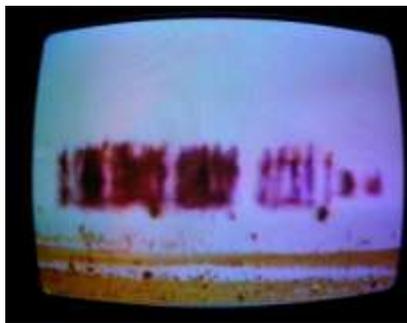
Некоторые из авторов настаивают именно на феминистском стержне своего творчества. К примеру, художница Вали Экспорт проводит серию радикальных выступлений, в рамках коих критикует репрессивный характер австрийского послевоенного общества, где по ее словам женщине не принадлежит даже ее собственное тело. Творческим осмыслением этой темы занимается и американка Марта Рослер. Другие авторы, исследуя феминистические идеи, в то же время работают с категорией женского как таковой. Марина Абрамович, в 1970-х ставшая одной из самых ярких фигур мирового арт-пространства, поднимает в своих художественных проектах тему насилия над женским телом, выступая против лицемерного оптимизма и веры в добро «по инерции».

В 1980-е, когда протестная функция феминизма начинает постепенно себя исчерпывать, художница Пипилотти Рист находит иной подход к гендерной проблематике (в большей степени легкомысленный). А уже в 1990-е иранская художница Ширин Нешат демонстрирует откровенно двойственное отношение к феминизму.

Активная работа с видеокамерами художниц-феминисток способствовала тому, что видео стало восприниматься в США и странах Западной Европы как самое удобное средство актуализации социальных проблем субкультурных групп и распространения информации о деятельности небольших общественных и политических объединений. Художники стали использовать видео для актуализации проблем национализма, расизма, вопросов сексуальных меньшинств, распространения ВИЧ, глобализации и пост-колониальной политики.

Пятиканальная видеоинсталляция английского видеохудожника Стюарта Маршала “A Journal of the Plague Year”(1984) и одноканальное видео “Pedagogue”(1988) посвящены проблемам гомофобии и правам сексуальных меньшинств.

Для ветерана вьетнамской войны американского художника Д. Ривза видео стало способом передачи его личные переживания и тревоги, связанные с военными действиями во Вьетнаме. Его видео “Smothering Dream” (1981) посвящено драматическим событиям войны. Сцены страдания, крови и гибели перемежаются с детскими воспоминаниями Ривза. Структура работы напоминает документальный телефильм, дополненный архивными съемками и “домашним” видео.



Б. Виола. «Chott el- Djerid» (A Portrait in Light and Heat), 1979



**Роберт Кахен
«Sanaa, passages en noir», 2007**

**Р. Кахен «Traverses», 2002
Harris Museum and Art
Gallery, Preston**



В. Васюлка. «Искусство Памяти» (ART OF MEMORY), 1987. Courtesy Electronic Arts Intermix (EAI), New York



Вуди Васюлка. «Theatre of Hybrid Automata», 1990

Такие видеохудожники как П. Рист, А. Фрайзер, М. Хатум задействуют концептуальные, документальные и перформативные возможности, обращаясь в своих работах к современным гендерным, социальным и расовым проблемам.

В 1960-70-е годы видеохудожники стремились нивелировать свое “присутствие” в пространстве собственных произведений, передать зрителю все права на конструирование смыслов и выстраивание значений, найти возможность, чтобы видео, опираясь на свои «особенные» технологические свойства, само «говорило» своим собственным языком без прямого вмешательства художника.

Начало 1980-х обозначило иной вектор движения: художники стали искать новые возможности для актуализации авторского дискурса. Одна из наиболее частых форм конструирования в видеоарте этого периода - форма «потока сознания», в которой действительность отражается в сериях непоследовательных, разрозненных визуальных образов. Внезапные временные скачки, разрывы, изломы изображения, использование повторов и проникновений в ирреальные сферы, в которых время,

действие и значения, а также действие знаков и символов расплывчаты и изменчивы.

Структуры таких работ видеохудожников очень необычны и включают в себя элемент неопределенности, неоднозначности. Автор не дает никакого объяснения происходящему на экране. Комментарии - редки, а если и имеются, то предстают в форме разрозненных, нередко скетчевых голосовых вставок, поражающих подчеркнутой деперсонализацией собственно авторского начала. Дробление изображений, рассогласованность монтажных переходов подчеркивают свободное членение несвязных мыслей, образов, смыслов, составляющих изобразительное целое видеоработ художников, напоминающих красочные коллажи из движущихся картинок в большей степени, нежели целостное экранное повествование.

Таково одноканальное видео крупного американского художника Б. Виолы (Bill Viola) “Chott el-Djerid” (A Portrait in Light and Heat) (1979), где Виола обращается к исследованию и восприятию времени человеком, попавшим в новое, неизведанное пространство. Это галлюциногенный пейзаж, наполненный миражами и призрачными фигурами, которые

мелькают перед глазами зрителя, завораживая и погружая сознание в медитативное состояние.

Иной способ работы выбирает французский видеохудожник Р. Кахен (Robert Cahen). Интерес Кахена к экспериментам в области электро-акустической, шумовой, синтезированной музыки воплотился в созданных им видеоработах, в которых он выстраивал последовательности изображений по законам музыкального мышления. Цитаты из литературных текстов, фрагменты поэзии, кадры документальных видеосъемок и короткие эпизоды из кинофильмов Кахен использовал как своеобразные визуальные "голоса" в многоголосной экранной полифонии своих антинарративных видеопроизведений.

Подобные работы - калейдоскопичные, часто сумбурные, с размытыми и нечеткими структурами демонстрировали собой то, что нет единой истины, единственно верного взгляда на действительность, а существуют лишь потенциальные возможности различного восприятия того или иного явления реальности. Произведения видеохудожников 1980-х годов могут включать в себя отголоски разных мыслей и разные точки зрения на какую-либо проблему современности. Человеческое самосознание наделялось чертами текучести, непостоянства.

Например, в "Искусстве Памяти" ("ART OF MEMORY", 1987-88) В. Васюлка помещает черно-белые архивные кадры испанской Гражданской войны и Второй мировой войны рядом с изображением юго-восточного американского пейзажа и искусственно сгенерированными изображениями. Здесь нет хронологии событий, здесь нет рассказа, здесь нет прошедшего и будущего времени. Изображения перетекают одно в другое при помощи особых техник, создавая единый поток движущихся изображений.

НА ПЕРЕСЕЧЕНИИ ИСКУССТВ

В 1980-е годы в практиках видеохудожников продолжились поиски самоопределения видеоарта, как специфической технологии, способствующей выражению актуальных идей и концептов. Видеохудожники стали сближать свое искусство с живописью, поэзией, литературой, скульптурой, авангардными художественными практиками, чтобы продемонстрировать новые возможности видео в раскрытии наиболее глубинных общечеловеческих ценностных вопросов бытия, восприятия, познания, коммуникации, человеческой эмоциональности и пр.

Билл Виола сближает видеотворчество с раннеренессансной живописью, стремясь к тому, чтобы сделать свои технические средства столь же невидимыми,

как невидимы мазки на ренессансных картинах. Проникая в глубины человеческой психики, он демонстрирует поэтические возможности новых технологий, создавая эфемерные пространства духовного опыта, своего рода «иконы» современности. Видеоэнвайронмент⁷ "Room for St. John of the Cross" (1983) Б. Виолы превращает музейное пространство статичных предметов, картин и образов в подвижный ирреальный мир символических образов, более похожий на ожившее кино или театральное представление. В произведениях Виолы изъята возможность острого взгляда, нет позиции, с которой можно было бы их наблюдать со стороны. С ними можно только взаимодействовать, становясь участником и производителем смыслов и интерпретаций, чувств и ощущений одновременно с автором этих работ.

Произведения одного из самых известных американских художников Тони Оурслера, как и работы Виолы, преодолевают рамки экрана, включая в себя элементы видео, скульптуры, перформанса. Его иммерсивные видеоэнвайронменты обращены напрямую к тактильному физическому опыту зрителя. Оурслер искусно использует современные технологии, исследуя проблематику медиа, что сближает его работы с видеотехнологичным направлением современного искусства – медиаискусством. Например, в видеоэнвайронменте Т. Оурслера "System for Dramatic Feedback" (1994) само физическое пространство инсталляции предстает нарративным «стержнем», посредством которого Оурслер соединяет воедино внешнее пространство реальности, художественное пространство работы и «пространство» зрительской интерпретации, создавая систему "зеркал" с множеством отражений и преломлений.

Искусство классика американского видеоарта Гэри Хилла по выразительности близко поэтическому творчеству. Видеоарт для него — это способ думать вслух. Сквозной сюжет его творчества — исследование языка, но не столько текста, как в концептуальном искусстве 1960-х, сколько речи, самого момента произнесения. Его работы часто содержат конкретные литературные ссылки. В самых известных своих работах «Incidence of Catastrophe» (1987–1988), «Between Cinema and a Hard Place» (1991) и др. он использует электронные образы для исследования отношений между языком, восприятием, мышлением и чувствами.

⁷ Видеоэнвайронмент (англ. *video* – видео, и *environment* — окружающая обстановка) — жанр видеоискусства. Видеоэнвайронмент - композиция, натуралистично воссоздающая обстановку интерьера/экстерьера помещений или пространств, в которых видеотехнологии играют ключевую роль.



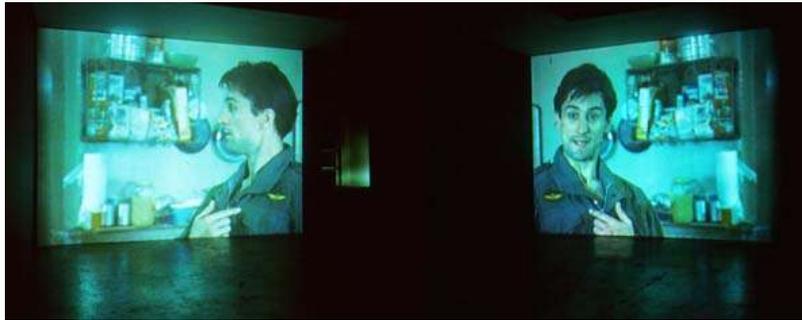
С. Дуглас. «Песочный человек», 1995. DOKFILM Studios, Potsdam, Babelsberg



Тони Оурслер. «System for Dramatic Feedback», 1994. Собственность Tony Oursler et Metro Pictures, NY



Билл Виола. «Passage», 1987



Дуглас Гордон. «Through a looking glass», 1999

В своих видеопроекциях, кино и видеоинсталляциях художник Стэн Дуглас часто обращается к литературным, историческим сюжетам, кинематографическим образам и музыке, чтобы демонстрировать утопизм модернистских концепций начала XX века. Дуглас сомневается в возможности представления человека и общества как единого социального организма. Он показывает различия индивидуального восприятия реальности и индивидуальность чувств и желаний каждого человека. Его работы концентрируют множество смыслов, могут быть интерпретированы по-разному, а по выразительным приемам сближаются с литературой XX века.

Российская группа «Синий суп» избрала в качестве своей основной художественной формы минимализм и трехмерную видеоскульптуру в формах видеопроекции. Их «реалистические» 3D фильмы («Газ», «Выход», «Эшелон», «Оборона», «Озеро» и др.) являются для зрителей сессией самоанализа, путешествия внутрь себя, в собственные ожидания и страхи.

Творчество российского видеохудожника Виктора Алимпиева соединяет в себе театр и документальное кино, видео и музыку, драматургию и кинематографию. Его приоритет – скульптурность формы. Он создает видеоработы, в которых демонстрирует не пластику формы и тела, но пластику человеческих эмоций, действий, чувств.

КИНО И ВИДЕО: АППРОАРИАЦИЯ, РЕКОМБИНАЦИЯ

Последнее десятилетие XX века было отмечено широким распространением домашних компьютеров и рабочих станций на базе IBM PC. Компьютерное программное обеспечение позволило видеохудожникам создавать и редактировать видеоработы в домашних условиях. Вся работа теперь происходила в электронном цифровом виде, что значительно снизило временные затраты художников. Обилие и разнообразие различных эффектов и алгоритмов обработки, встроенных в компьютерные программы позволило значительно расширить изобразительные возможности видео.

1990-е годы стали своего рода «золотым веком» видеоискусства. На это время приходится самое большое количество выставок видеоарта, видео проникает в музеи, крупные галереи. Видео становится важной частью художественного мира, особенно благодаря крупным выставкам и биеннале, проводимым ежегодно в Венеции, Касселе и других городах.

Для видеоискусства приход цифровых технологий обозначил одновременно и момент триумфа и момент кризиса, переломного времени. Само понятие «видеоискусство» было поставлено под сомнение с переходом на цифровые технологии. Теперь любые форматы и виды изображения могли быть синтезированы

и объединены воедино в одном проекте, в любой работе художника. Художники стали использовать все доступные технологии (цифровое видео, отрывки из фильмов, анимацию, DVD технологии, компьютеры и компьютерную графику, проекционные панели и мониторные массивы), перестав работать с аналоговой видеотехникой.

Видеохудожники в 1990-е годы обратили пристальное внимание на кинематограф. Эйя Лииза Ахтила, Дуг Айткен, Сэм Дуглас, Дуглас Гордон, Родней Грэхам, Стив Мак Куин, Сэм Тэйлор-Вуд и другие стали напрямую заимствовать темы и сюжеты классических художественных фильмов, чтобы выразить свои мысли по поводу работ кинорежиссеров. Видеохудожники стали использовать игру актеров, комбинированные съемки, костюмы, грим и пр. Классические персонажи, темы, сюжеты вводились видеохудожниками в новые контексты и переосмысливались в новом ключе.

Но видеоискусство всячески подчеркивает свое отличие от кино, особенно от развлекательных голливудских фильмов. Вместо того чтобы привлекать внимание зрителя стремительным экранным действием и спецэффектами, видеопроизведения требуют интеллектуального восприятия, вдумчивого всматривания и интерпретации. Видеоинсталляции используют множество экранов, разделяя показываемый материал и заставляя зрителя не только воспринимать изображения с разных экранов, но и требуя от него постоянной подвижности в пространстве инсталляции, что препятствует процессу традиционной для кино зрительской идентификации с показываемым на едином экране изображением.

Внимание художников привлекают манипулятивные возможности кино и его способность погружать зрителя в иллюзорный мир, изменяя его сознание. Некоторые художники целиком заимствуют уже существующие киноматериалы. Шотландец Д. Гордон в своей видеоинсталляции "24 Hour Psycho" (1993) замедлил воспроизведение известного классического триллера Хичкока таким образом, чтобы 1,5 часовой фильм длился 24 часа. Тем самым он детально продемонстрировал монтажные стыки и технологические нюансы операторской работы в этом фильме, что подчеркнуло искусственность, авторское "присутствие" в сценах фильма Хичкока.

Схожие стратегии Гордон применяет в его римейке фильма М. Скорсезе "Taxi Driver" (1976), проецируя изображения на два экрана в видеоинсталляции "Through A Looking glass" (1999), вошедшей в основную фонд коллекции Американского музея Гуггенхайма.

Французский художник Пьер Хьюге воссоздает фильмы, используя игру актеров, выступая как режиссер римейков, но римейков, выполненных в особой авторской манере. Для Хьюге оригиналы фильмов становятся

своеобразным живописным "холстом", краски с которого он сначала уничтожает и собирает «материал» снова, выявляя элементы, которые не присутствовали в первоначальном варианте оригинала.

В видеоинсталляции "Broken Circle" (1997) американка Д. Тейтер использует кинематографические нарративные приемы, представляя кино как машину для производства иллюзий и экспериментов со временем.

С. Дуглас задействует нарративные стратегии телевизионных мыльных опер («Win, Place or show», 1998), но стремится создавать изображения, которые обладают максимальной автономией и не привязаны к каким-либо фиксированным стереотипным значениям, свободны от прямых ассоциаций с реальностью. Они требуют от зрителя большой степени подготовленности, умения расшифровывать значения изображений, активности мышления.

Финская художница Эйя-Лииза Ахтила снимает свои работы при помощи кинокамеры и затем переводит на видео для демонстрации на видеопроекторных экранах. В работах Ахтилы всегда присутствует сценарий, что также сближает ее видео с кинематографическими работами. Однако фильмы Ахтилы невозможно причислить ни к одному из известных жанров кинематографа. Это полистилистные, многоуровневые композиции, соединяющие в себе аспекты видеоискусства, кинематографии, документалистики, философии.

"Монументальная" работа «Кремастер» известного видеохудожника М. Барни включает в себя сотни объектов и персонажей. Не подлежащий пересказу сюжет представляет собой нагромождение эклектичных деталей и образов. Зритель лишен власти над рассказом, предельно загадочным, с запутанной хронологией.

Видеоработы А. Мик и С. Тэйлор-Вуд демонстрируют невозможность выразить через цепочку изображений какой-то фиксированный смысл или значение. Они оба задействуют фрагменты повествования в своих произведениях. Но эти нарративы, будучи особым образом сопоставлены, обнаруживают неспособность передавать смыслы, каждый раз приводя зрителя к новым и новым значениям. Эти произведения требуют от зрителя не только интеллектуальной работы, но и физической мобильности. Здесь смыслы и понимание зависят от выбора траектории движения зрителя как физического, так и ментального. Значения более не определяются репрезентацией реальности при помощи изображений. Они демонстрируют ту важную роль, которую приобретает сам зритель, который управляет процессом выстраивания нарративов.

"В моих видеоработах я хочу остановить время, увеличить вне всяких пропорций те фантазии, сны или

кошмары, которые пробуждают во мне самые реалистичные документальные съемки, самые невинные сюжетные линии”, - говорит американский художник Р. Монтанез Орtiz (Rafael Montanez Ortiz). Его метод - использование одного сегмента из какого-либо кинофильма или музыкальной записи, длительностью всего несколько секунд. Затем он манипулирует кадрами и звуками. В результате получается новая работа, дольше по времени, в которой кадры оригинального фильма полностью меняют изначальный порядок и повторяются несколько раз. Этот метод “деконструкции” позволяет автору выделить внешне целостный и завершённый момент экранного изображения и реконструировать его в виде новой сложной истории с иными временными рамками и другой психологической окраской, дает ему возможность придать этому моменту новый смысл. Так в видео “Куплет” (Couplet, 1986) оперный дуэт трансформируется в совершенно иное представление: певец и певица исполняют альтернативную, дребезжащую композицию. Художник заставляет внешне цельные и гибкие образы казаться расплывчатыми и неустойчивыми, так что отдельный момент, кажется, длится вечно.

Манипуляция аудиторией достигает вершины в проекте канадских артистов Джанет Кардиф и Джорджа Бьюреса Миллера «Театр райка», отмеченной

специальным призом на 49-й Венецианской биеннале в 2001 году. Погружая зрителей в атмосферу иллюзорного киносеанса в жанре эрзац-триллера, Кардиф и Миллер с помощью сверхреальных звуковых эффектов стирают грань между «фильмом» и «зрителем», превращая экран и зал в единую территорию опасности и безумия.

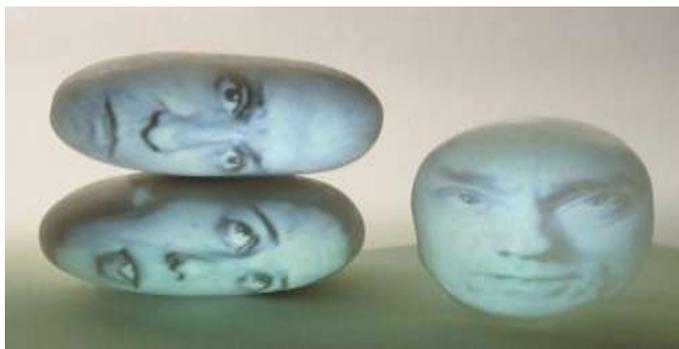
НЕДЕТСКОЕ ВИДЕО

Конец 1980-х годов открывает поколение художников-игрушечников: Джефа Кунса, Пола Мак-Карти, Майка Келли и др. Детский дискурс, нашедший отклик и в видеоарте, подтверждает, что человек в искусстве постмодернизма предпочитает занять пассивную позицию того, кто не имеет «взрослой» возможности вмешиваться в ход вещей, отказывается от собственной ответственности и не хочет расти.

Детский дискурс стабильно связан с темой отвратительного, бездумной игры и дурашничества. Отвратительное означает состояние деградации или недоволощенности, того что не является ни объектом, ни субъектом, например, мусор, зародыш или труп. Так, в работах Пола Мак-Карти популярные детские персонажи мутируют и принимают гротескную форму («Blockhead», 2003) Художник часто использовал кетчуп («Daddies



Налали Дьюрберг. «The Rhinoceros and the Whale», 2008



Тони Оурслер. «Man She She», 1997



Диана Тейтер. «Broken Circle», 1997



Анна Ермолаева. «Трехминутные попытки выживания», 2000

Bighead», 2003) наряду с майонезом и шоколадом в видеоперформансах и инсталляциях в качестве заменителей жидкостей и выделений человеческого организма. Эти атрибуты домашней семейной жизни трансформированы Мак-Карти в репрезентацию насилия, секса и дефекации («Complex Shit», 2007).

Игрушечное искусство представляет страшноватые сцены социализации, столкновения отдельного существа и мира. Немецкая художница Натали Дьюрберг открывает детский мир как мир садизма, переводя взрослые сюжеты на язык пластилиновых сказок («Tiger Licking Girl's Butt», 2004, «The Rhinoceros and the Whale», 2008 и др.).

Тони Оурслер выбирает стратегию виртуального рассеяния человеческого тела, заставляя лица выплывать из абстрактных овалов в хаотично ускоряющемся ритме. («Mansheshe», 1997). Художник представляет тело как разрозненное сочетание несвязанных элементов, в котором органы, физиологические узлы живут своей жизнью.

Анна Ермолаева в видеофильме «Трехминутные попытки выживания» (2000) показывает, как приходят в движение от невидимого импульса и с угрожающим механическими шумом перекачиваются шеренги одинаковых игрушек "Ванька-встанька".

Художники своими работами демонстрируют новый тип сознания - инфантильное мировосприятие подростка, любителя «Макдоналдса» и видеоигр, в котором зритель может узнать знакомые черты. Игривое дурашничество, безрассудное позерство, откровенная пошлость - типичные черты такого сознания. Таковы работы российской группы «Синие носы». Высмеивая политиков, телевидение, обычаи и нравы, опошляя и святотатствуя, они сами становятся подобием попукультурного фольклора.

ИДЕНТИЧНОСТЬ И ВИДЕО

Как известно постмодернизм исследует и подвергает сомнению основополагающий модернистский тезис о возможности ухода в «истинную» реальность, выхода «за холст» в необозримую реальность абсолюта. Постмодернистская реальность – это лишь совокупность знаков, символов и конвенций. Такая “реальность” тождественна в своих притязаниях на истинность любому существующему произведению искусства. Взаимодействие с такой реальностью - игра со смыслами и значениями в бесконечной череде интертекстуальных отсылок, игре знаков и интерпретаций. Основной проблемой для художника становится возможность творчества в чуждом, изменчивом, разобщенном, абсурдном мире.

Приход постмодерна обозначил изменение отношения к субъекту как к самодостаточной автономной сущности. «Я» художника, его уникальное видение мира, столь важное на протяжении всей истории искусства, перестало являться ценным. В начале 1980-х годов для художника говорить «от себя», демонстрировать свое видение, выражать свою индивидуальную позицию зрителю, читателю стало проблематичным, малопривлекательным, вызывало недоверие.

Художники задались вопросами: как в новых условиях отражать ускользающий концепт “реальности”? Способны ли лимиты и особенности языка, повествования, изображения выразить суть, смысл, структуру чего-либо сущего? Художники стали искать возможности для специфической самоактуализации, задействуя при этом доступные видеотехнологии.

Немецкий видеохудожник М. Оденбах обратился к видео, как к средству выражения и исследования персональной и культурной идентичности. Он работает над вопросами визуальности, определяя работу видеокамеры как особой оптической системы, способной заменить глаз в процессе поиска человеком путей для самопонимания, самопознания. Видео Оденбаха “The Distance Between Myself and My Losses” (1983) – таинственный видеоколлаж различных изображений, создающих ощущение потерянности и неопределенности. Оденбах использует прием затемнения изображения, чтобы дистанцировать зрителя от показываемого, но одновременно приковывает взгляд зрителя к изображению, демонстрируя достаточно “интимные” кадры. Видео показывает, как порядки и устои традиционного буржуазного уклада немецкой семьи вступают в конфликт с попытками автора пересмотреть вопросы социальной и сексуальной идентификации. В трехканальной видеоинсталляции “In the Peripherat Vision of the Witness” (1986) художник совмещает самые разнообразные изображения: документальные и оригинальные видеосъемки, фрагменты голливудских фильмов, исследуя себя, свое собственное восприятие как зрителя и наблюдателя.

О поломке сознания, варианте психического распада, говорит и Эйя-Лииза Ахтила - художница из Финляндии. Ее работу “Служба утешения” (1999), непросто осознать с первого просмотра. Она требует максимальной концентрации внимания и достаточных знаний. Художница изображает расстройство нормального осознания времени, она «путешествует» через лабиринт прошлого и исследует разум как машину памяти в своих произведениях, в общем, скорее скорбных и передающих тяжелые человеческие переживания. Эйя-Лииза Ахтила в своих работах чередует вымысел и документ, воспоминания и фантазии и представляет



Зяя-Лиза Ахтила. «Consolation Service», 1999



Ширин Нешат. «Женщины без мужчин», 2009



Марсель Оденбах. «The Distance Between Myself and My Losses», 1983

нарезку из «кусков» настоящего и прошедшего времени, объяснить которую можно лишь с позиции личного переживания.

Американская художница иранского происхождения Ширин Нешат в своих кино- и видеоработах исследует и разрушает стереотипы образа жизни женщин в мусульманском мире. Работы Ширин Нешат затрагивают важные политические и социальные аспекты жизни иранского общества. Ее произведения – это приглашение к диалогу и размышлениям. «Существует стереотип, что все восточные женщины – покорные жертвы, но ведь это не так. Я ниспровергаю это утверждение, как можно более тонко и искренне показывая, насколько они сильны», - говорит автор.

ВИДЕОПРОВОКАЦИЯ

В 1990-х годах видеоискусство оказалось чрезвычайно прилекательным для коммерческих художественных институций и галерей. Видео не требовало больших денежных вложений в отличие от коммерческого кино. К видеоарту проявлялся интерес публики, так как он был близок новому поколению зрителей, демонстрируя знакомые изображения, заимствованные у телевидения и кинематографа, и скандальные, провокационные образы, зачаровывая

зрителя своими необычными технологическими изысками.

Новое поколение видеохудожников, таких как Дж. Уиринг, Д. Гордон, С. Тэйлор-Вуд, Т. Емин и др. были озабочены своей карьерой, учитывая при выборе тем и стратегий для своего творчества конъюнктуру арт-институций и художественного рынка. В свою очередь коммерческие галереи и промоутеры, желая получать как можно больше денег и привлечь большее внимание зрителей, все меньше проявляли интерес к молодым, еще не ставшим известными художникам, опасаясь рисков связанных с возможностью неуспеха выставок. Галереи предоставляли выставочные площадки художникам “с именем”, уже известным в художественном мире.

Как только видеоискусство стало преимущественно коммерческим, превратившись в мейнстрим современного искусства, оно потеряло свою оппозиционность, свой критический настрой. Видео как контркультурная практика, как критическая деконструкция проблем реальности, как катализатор социальных перемен было дискредитировано. Занимать какую-либо позицию, придерживаться какого-либо единого мнения стало признаком неискренности и несовременности. Постоянная смена идентичностей, потеря аутентичности, гибридизация сознания - таковы художественные стратегии современных видеохудожников.



Катаржина Козыра. «Olimpia», автопортрет, 1996



Владислав Мамышев-Монро в роли М.Монро



Владислав Ефимов, Аристарх Чернышев. Проект «Война и мир, или Письмо Льву Толстому»



Катаржина Козыра. «In Art Dreams Come True». 4-й Berlin Biennale 2006 (фото Marcin Oliva Soto)



AES+F. «Allegoria Sacra». Видеоинсталляция. 2011

Заимствование, цитаты, пастиш, пародия и иронический комментарий стали основными формами высказывания художников в 1990-2000-е годы. Циничная игра со смыслами, нигилизм и пессимизм, неверие в возможность прогресса, развития, появления чего-либо нового отразились в их творчестве. Такова работа швейцарской художницы П. Рист "I'm Not The Girl Who Misses Much" (1996) – пародирующая перформансы 1960-х и псевдореализм экранного изображения популярных поп-исполнителей и "Ever Is Over All" (1997) – 2-х проекционная видеоинсталляция, представленная на Венецианской биеннале в 1997 году – своеобразное нигилистское эссе об эмоциях, бьющих через край, о деструктивности и вандализме, воспринимаемых через призму наслаждения.

Схожие пародийные стратегии использует английская видеохудожница Дж. Уиринг ("Danceng in Peckram", 1941; "Drunk", 1997-99) и С. Тэйлор-Вуд ("Brontosaurus", 1995; "Atlantic", 1997), американец Н. Блэйк ("Starting Over", 2000).

Польская художница-видеоинсталлятор Катаржина Козыра представляет свой дерзкий автопортрет 1996 года, созданный по мотивам знаменитой живописной картины Эдуарда Моне

«Олимпия», прячет видеокамеру в женской и мужской бане, чтобы запечатлеть «неприкрытую реальность» и на 4-й Биеннале в Берлине 2006 года представляет цирковое представление, в исполнении пяти карликов с мониторами на спинах, рекламировавших галерею «Midget». До этого Козыра уже выступала в роли лирической певицы, стриптизерши в ночном клубе и актрисы в киносказке.

Российские художники группы «AES+F» исследуют темы, стоящие на грани социального памфлета и провокации. Их фото и видеоработы «Исламский проект» (1996-2007), «Лесной царь» (2001-2003), «Последнее восстание» (2005-2007), «Action Half Life» (2003-2005) и др. представляют причудливый конструкт, «сотканный» художниками из множества разрозненных образов: глобальный терроризм, политкорректность, консьюмеризм, виртуализация. Здесь ироническое отношение сопровождается эстетизированным отстранением изображаемого объекта.

Российский художник Владислав Мамышев-Монро известен своими преобразованиями в известных людей. Первой героиней перевоплощений художника стала Мэрилин Монро. Мамышева-Монро проще всего



Найланд Блэйк. «Starting Over», 2000



Янг Фудонг. «Семь интеллектуалов в бамбуковом лесу»



Гордон и Ф. Паррено. «Zidan: A 21st Century Portrait», 2006.

назвать «фриком», нетленным персонажем светской жизни России конца XX - начала XXI века.

Московские мультимедийные художники Аристарх Чернышев и Владислав Ефимов заимствуют образы массовой культуры и создают «сюрные» видео и медиаобъекты. В видеоинсталляции "Пл Be Back" (2002) Ефимов и Чернышев использовали «культовый» образ Терминатора, представив его без пафоса и с юмором.

ВСМАТРИВАЯСЬ В ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТЬ

1990-е годы были отмечены сближением массовой культуры и актуального искусства. Поп-культура, телевидение, коммерческий кинематограф, гламур и музыкальная индустрия перестали рассматриваться художниками как враги искусства. Художники начали воспринимать их как привычную среду существования современного человека.

В своих видеоинсталляциях К. Брейтц (Candice Breitz) постоянно обращается к изображениям поп-звезд и телезнаменитостей, например, в работе «King» (A Portrait of Michael Jackson, 2005).

Способы, которыми современные медиа создают новых “звезд”, исследуют Д. Гордон и Ф. Паррено в видеофильме “Zidan: A 21st Century Portrait”(2006).

Темы, к которым обращаются современные художники, различны, образуют калейдоскоп интересов, изображений, мыслей, высказываний. Анн-Софи Сиден в своих видеоинсталляциях рассказывает о женской проституции в Европе, Кутлуг Атаман повествует о трансвеститах и секс-дивах, Эйя-Лиза Ахтла интересуется проблемами девушек-подростков, Дж. Уиринг проявляет тревогу по поводу алкоголизма и наркомании молодежи, обращается к проблемам механистичности и автоматизации как физических, так и интеллектуальных процессов, к вопросам поиска территории человеческого субъекта в эпоху, когда машины проникают во все сферы человеческой жизни.

Китайский художник и режиссер Янг Фудонг ищет аналогии актуальной реальности в историческом прошлом. Изысканные, черно-белые работы художника вызывают чувство анахронизма, сочетая лиризм китайской живописи с суровой картиной. В одной из последних работ— «Seven Chinese Intellectuals» (2008) Фудонг оживляет для зрителей историю о семи древних китайских мудрецах и поэтах, бегущих от суетного мира. Основной темой становится фрустрация и чувство



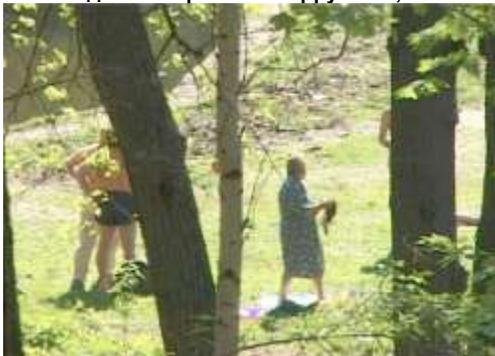
Эрнаут Мик. «Shifting Sitting», 2011. Выставка в Jeu de Paume, Париж



Эрнаут Мик. «Vacuum Room», 2005



Людмила Горлова. «Happy End», 2001



Ольга Чернышева. «Неизвестные». Часть I, 2004

потерянности молодых интеллектуалов, амбиционных и хорошо образованных людей, ожидавших от мира того, что он не может им дать.

Эрнаут Мик создает потрясающие видеоинсталляции на острые политические темы с почти эпической, панорамной сложностью.

Работы современного албанского художника Анри Сала отличаются медитативностью, характеризуются почти полным отсутствием движения камеры, вниманием к незначительным деталям. В своих произведениях Анри Сала, подобно археологу, по мельчайшим частицам восстанавливает недавнее прошлое, историю своей родной страны.

Художница из России Ольга Чернышева исследует окружающую действительность в самом обыденном течении жизни. Ее фото и видеокамера с легкой иронией и безусловным любованием передают превращение обыденного в метафорическое.

Людмила Горлова при помощи видеокамеры фиксирует бытовую действительность, в поисках «чистых» жизненных мгновений, стремясь сохранить ауру естества и человечности. Ее произведения стремятся быть искусством как таковым, свободным от конъюнктуры, идеологического или коммерческого подтекста.

ОБРАЗЫ ВИРТУАЛЬНОСТИ

В современном мире, в котором телеприсутствие, компьютерные виртуальные реальности и всевозможные цифровые технологии являются уже не просто темой научно-фантастических романов, но стали само собой разумеющейся частью повседневной жизни, нет и не может быть единой и неизменной реальности.

В ракурсе постмодернистского видения мир предстает вне какой бы то ни было целостности: как пишут Ж. Делез и Ф. Гваттари, «мир потерял свой стержень... Мир превратился в хаос». Хаотичность пронизывает все уровни бытия – сознание оказывается в этой ситуации ни чем иным, как продуктом осмысления хаоса. В зеркале постмодерна мир становится одновременно фактическим, хаотичным и разнородным.

Как пишет арт-критик Д. Бирнбаум: «Посткинематографические эксперименты Ахтила и Айткена, направленные на схватывание уровня субъективного опыта, предшествующего объективации, избегают создания предметов искусства, организовывая вместо этого экспериментальную среду и перцептуальные



Цифровой коллаж работы Дуга Айткена «Sleepwalkers». (Фото: Fred Charles; коллаж Doug Aitken Studio)



Дуг Айткен. «Sleepwalkers», 2007. Музей современного искусства, Нью-Йорк, США

ситуации”⁸.

Современное искусство, как и прежде, отражает в себе мир, но в систему этого мира включено и само искусство, и автор с его индивидуальным прочтением реальности, и зритель с его субъективным опытом. В результате на месте прежнего зеркала, отражавшего предмет, возникает целая сложная система зеркал, отражающая предмет, самое себя, отражение предмета в себе, отражение себя в себе, отражение автора, отражение предмета в авторе, автора в зрителе, отражение отражения.

Американский художник Д. Айткен в своей многоканальной видеоинсталляции “Electric Earth” (1999) соединил кино- и видеосъемки, архитектурный дизайн, многоканальный звук, сопровождение и фотографические изображения в единую композицию. Современный человек, его связь с природой и социальной средой, жизнь современного человека, погруженного в потоки информации, рекламы, медиа – таков лейтмотив работы Айткена. Айткен проводит параллель между человеком,

бродящим в бесконечном, огромном городе и телевизионным зепингом⁹. Здесь нет сюжета, нет рассказа. Видеоинсталляция передает особую наэлектризованность, пульсирующее ощущение потоков энергии в современном урбанистическом мегаполисе. Субъект в работе Айткена больше не определен единством и единичностью. Герой Айткена пребывает в состоянии непрерывного потока изменений с разным опытом времени – такова его реальность.

Здесь отчетливо проявляются постмодернистские черты, которые характерны и близки видеоарту, такие как неопределенность, открытость, многовариантные истолкования, культ неясностей, тяготение к коллажам, к цитациям, симуляционность и обращение к телесности, материальности.

⁹ Зеппинг (англ. *zapping*) — практика переключения каналов телевизора на дистанционном пульте. Одни видят в зеппинге заболевание: неумение зафиксировать внимание. Другие — форму создания новой образности, позволяющую экранировать идеологические атаки на сознание и высвобождать новые смыслы.

⁸ Бирнбаум Д. Хронология. М.:НЛО, 2007

В современной ситуации видеоарт занимает пограничную позицию. Он все еще глубоко связан с форматом “картины”, с повествовательностью, с композицией, с цветовым решением. И вместе с тем, он постоянно преодолевает эту ограниченность, реализуя стратегии медиа- и электронного искусства, что демонстрируют эксперименты Л. Хершман в ее интерактивных видеоинсталляциях и лазерных DVD-видеодисках (например, “Virtual Love”, 1993; Virtual Voice, 1994 и др.). Границы и смысл видеоискусства в XXI веке подвижны. Оно невероятно расширяет свои пределы, занимая не принадлежавшие ему ранее территории – биология, программирование, антропология, физика, химия, средства сетевой коммуникации (например, работы художника Билла Симана).

Уже к концу XX века видеоискусство проникло на международную арену. Видеофестивали и выставки видеоискусства стали проводиться во многих странах: в Китае, в Индии, Южной Америке и в России, в странах бывшего СССР. Новые технические возможности позволили обмениваться видеофильмами при помощи сети Интернет. В Сети возникли проекты YouTube.Com и MySpace.com, благодаря которым молодые видеохудожники смогли демонстрировать свои работы большой аудитории, минуя сложности, связанные с музейными и галерейными институтами.

С появлением в XXI веке новых технических возможностей (сети Интернет, трехмерной графики и пр.) художники включили их в стратегии своих работ. Они продолжают обращаться к важным темам современности: анализируют массовую культуру и критикуют воздействие “звезд” и “поп-идолов” на современного человека, потерю неприкосновенности личной жизни, страхи одиночества, табу и вседозволенность современного общества, националистические настроения в обществе и др.

Вместе с тем, все сложнее определять современные аудиовизуальные произведения именно как видеоарт. Современные художники предпочитают называть себя *медиахудожниками*, поскольку в их творческом арсенале присутствуют теперь все доступные цифровые технологии, а не только видеотехника. Художники не ограничиваются только видео, предпочитая объединять в своих работах фото, музыку, тексты, видеопроекции, перформансы, сеть Интернет, сд и днд – носители информации, компьютеры, мультимедиа и пр.

Видеоарт возник в крайне непростой период развития человеческой культуры, став своего рода переходным этапом, соединившим два знаковые художественно-эстетические движения XX века – модернизм и постмодернизм. Видеоискусство быстро обнаружило свои возможности в качестве

контркультурной художественной деятельности, а затем стало признанным средством художественного осмысления окружающей действительности.

Однако с появлением цифровых технологий видеоарт определяется критиками и искусствоведами в рамках присущих ему хронологических границ. Как пишет известный английский видеохудожник и критик К. Мью Андрус: «Распространение цифровых медиа в значительной степени обозначили границу, после которой термин видеоарт воспринимается как устаревший и анахроничный»¹⁰. Видеоарт получает свое заслуженное место в истории мировой культуры и произведения видеохудожников обретают ценность в контексте этой истории.

Видеоарт остается уникальным феноменом культуры и искусства второй половины XX века, в рамках которого были осмыслены важные проблемы и ценностные дискурсы современности, выработаны новые режимы художественной коммуникации, применяемые сегодня в современных формах цифрового мультимедийного искусства.

Видеоарт изменил функцию произведения искусства на практическую, превратив способ взаимодействия произведения с публикой в зрительское оперирование информационными потоками. Произведение как единое авторское высказывание, как уникальный художественный объект исчезает. Отныне его заменяют коммуникативные игры и побуждения к действию. Понятие интерактивности ведет к дематериализации произведения искусства, к тому, что зритель становится полноправным творцом наряду с автором, когда в процессе интерпретации на основе одной и той же “базы данных” концептов может быть создано несколько значений, смыслов. Акт художественной коммуникации теперь не ограничен закономерностями художественного языка, а значения и смыслы видеоработы зависят от зрителя, от выбранной им траектории ментального движения в пространстве произведения художника.

Видеоарт балансирует между двухмерностью экранного пространства и трехмерностью реального предметного окружения и виртуальной реальности. Стирая четкие грани между ними, видеоарт создал прочную основу для дальнейшего развития современных искусств XXI века, таких как цифровое искусство, сетевое искусство, медиаискусство и многих других.

¹⁰ Meigh-Andrews Chris. A History of Video art. The Development of Form and Function. - Oxford, NY. P. 284.

ВИДЕО ПРОТИВ ТВ

В шестидесятые годы прошлого века домашний телевизор становится неотъемлемой частью повседневной жизни огромного числа людей в США и Европе. Именно тогда художники стали использовать сами приемники видеосигнала как арт-объекты в своих удивительных хэппенингах, перформансах и инсталляциях.

Nam June Pike

НАМ ДЖУН ПАЙК, США, Корея



Нам Джун Пайк

Вряд ли среди художников 1960-70-х годов найдется фигура столь многогранная, столь близкая по духу современным медийным искусствам, как американец корейского происхождения Нам Джун Пайк.

В конце 1950-х годов, найдя единомышленников в лице композитора Дж. Кейджа и художников-авангардистов группы «Флюксус», Пайк выступает категорически против «иллюзионизма» в изобразительном искусстве и против фотографического копирования (повторения) реальности. Противопоставляя свое искусство телевидению (которое «повторяет», но вместе с тем искажает реальность) Пайк поддерживает идею процессуальности искусства, основанную на производстве смыслов в реальном времени, в момент взаимодействия зрителя и произведения. Особенно Пайка интересовали возможности использования непредсказуемости в художественном произведении.

Первая персональная выставка Пайка «Exposition of Music: Electronic Television» прошла в 1963 году. Пайк использовал десятки телевизионных мониторов, разбросанных в беспорядке по периметру галереи, модифицированных так, чтобы посетители могли исказить изображение на экранах. Тем самым Пайк хотел продемонстрировать возможность превращения зрителя из пассивного наблюдателя в активного участника, создающего новые изображения и новые «произведения».

Мечтатель и романтик, прагматик и расчетливый медиаманипулятор, «поэт видеотехнологий» и музыкант, со свойственным ему юмором и иронией Пайк преподнес миру бытовой телевизор как художественный объект. Пайк дал жизнь практически всем основным жанрам и

разновидностям видеоарта: видеоскульптуре, видеоинсталляции, видеоперформансу, одноканальному и многоканальному видео.

Искусство Пайка поразительно, красочно и многообразно. Изучая взаимодействие реального и видеопространства, он строил монументальные "мозаичные" стены, в которых блистающие видеоузоры проступали через аквариумы с живыми красными рыбками. Разбивал телевизионный "сад", где мониторы с мерцающими экранами произрастали среди зелени, подобно экзотическим цветам. Возвел грандиозную "медиабашню" из 1003 телевизоров для Олимпийских игр в Сеуле в 1988 году. Собирал из мониторов самые разнообразные конструкции роботов, подобных мифическим божествам и являющимся метафорой жизни в техногенном мире.

Для одной из своих самых знаменитых работ — «ТВ-Будда» (1974) Пайку понадобился всего один телевизор. Перед телевизором с невозмутимым спокойствием «сидит» Будда, созерцающий на экране собственное изображение, непрерывно транслирующееся с видеокамеры. Момент созерцания (настоящее) и момент представления процесса созерцания (прошлое) символически сходятся в едином опыте «восприятия», воплощаясь в безмолвную медитацию Будды.



Нам Джун Пайк. «Electronic superhighway», 1995



Нам Джун Пайк. «tv_garden», 1974



Нам Джун Пайк. «TV Fish», 1975–88. Собственность Nam June Paik Art Center, Yongin

Карьера художника достигла своей кульминации ретроспективой «The Worlds of Nam June Paik» (2000) в музее Гугенхайма в Нью-Йорке, собравшей как все многообразные его работы, так и представившей новые.

Рассматривая работы Пайка, зритель видел изображение стремительного научно-технического прогресса и одновременно первобытного страха перед неведомой силой. Блистательным и ярким произведением «Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii» (1995) Пайк предлагает свои комментарии относительно американской культуры, одержимой телевидением, броскими спецэффектами и блестящими вещами. Знаковая работа

Пайка — «Глобальный кайф» (1975) — сплетение экстаических ритуалов, танцев и ярких абстрактных пятен, своего рода обобщенный портрет телевидения, направленного на постоянное удовольствие всех и вся.

Пайк — один из немногих художников, который в одиночку изменил ход развития искусства XX века. Его эксперименты повлияли и на телевидение, на культуру музыкальных клипов и даже на визуальные спецэффекты, без которых не мыслит себя современный кинематограф. Пайк — отец-основатель не только видеоарта, но по праву может называться первым медиахудожником XX века!



Wolf Vostell

ВОЛЬФ ФОСТЕЛЬ, Германия

Вольф Фостель

Еще один мэтр видеоискусства - немецкий художник В. Фостель считается первым, кто представил телевизор в качестве объекта искусства (в работе «Cycle Black Room» в 1958 году). Он, как и Н. Дж. Пайк, входил в авангардное радикальное арт-движение Флюксус. Фостель выбрал принцип художественной деструкции, в качестве метода социальных изменений.

Первый показ работ Фостеля проходил с 22 мая по 8 июня 1963 года в Нью-Йорке, в частной некоммерческой галерее «Смолин». Фостель выставлял емкости с краской, чтобы зрители могли самостоятельно закрашивать постеры и популярные журналы, висевшие на стенах рядом с телевизорами. Лозунг Фостеля: «Де-коллаж: сделайте это сами» означал призыв к зрителям самостоятельно производить «художественную» акцию. В отличие от техники коллажа, которая создает новые значения, де-коллаж Фостеля подразумевал само действие, срывающее, размывающее и мешающее обнаружению изобразительных структур, созданных ранее.

В работе «Теле-деколлаж» ("Television Decollage, "TV-Decollage no.1," 1961) Фостель задается целью «разрушить» телеизображение, используя всевозможные помехи. Он устанавливает 6 телевизоров на постаменты, на окна и на пол и изменяет изображение, разрушая его, вводя новые комбинации. Кроме того, Фостель бетонировал телевизор, оставляя открытыми фрагменты экрана, на котором показывал фильм "Солнце у тебя в голове" — сверхскоростную и ироническую по характеру нарезку телевизионных кадров, пародирующих телевизионные шаблоны.

Еще один шедевр изобретательности Фостеля - работа «Эндогенная депрессия» (1975). В этой инсталляции среди забетонированных телевизоров бродили несколько индюков, за жизнью которых зритель мог наблюдать через специальную витрину. На экранах телевизоров демонстрировались передачи разных телеканалов, некоторые работали с неполадками, и изображение

транслировалось с помехами. Помещение производило впечатление нежилого, и зрителя не оставляло ощущение внутреннего разлада, депрессивного состояния.

В отличие от Пайка, Фостель всегда был настроен более пессимистично. Он полагал, что технологические новации современности представляют собой регресс, отнимая у человека возможность свободно мыслить и творить. Вместе с тем, Фостель считал, что только истинный художник, находящийся «в



Вольф Фостель. «Television Décollage», 1963

непрерывном состоянии становления», имеет силы преобразовать, обновить агонизирующий, измученный технологиями мир. Как настоящий гуманист он однажды сказал: "Все люди - произведения искусства".

В окружающей действительности художник искал чистую, яркую красоту, которая исходит от самых привычных бытовых предметов - переделанных телевизоров, белого малолитражного автомобиля, залитого кровью, блока бетона, с вмонтированным автомобилем.

Работы Фостеля отличаются своей уникальной аурой. Каждая из них не поддается однозначному толкованию и выглядит актуальной и сегодня.



Вольф Фостель. «6 TV-Décollage», 1963-1995



В. Фостель. *Die Winde*, 1981



В. Фостель. *Elektronischer dé-coll/age Happening Raum*, 1968



В. Фостель. *Эндогенная депрессия*, 1975



В. Фостель. *Elektronischer dé-coll/age Happening Raum*, 1969



В. Фостель. *Sun in your head*, 1963



В. Фостель. *Heuschrecken*, 1970

Ant Farm

АНТ ФАРМ, США



«Ант Фарм» (Чип Лорд, Хадсон Маркес, Дуг Майклз, Кертис Шреер)

Ант Фарм (Чип Лорд, Хадсон Маркес, Дуг Майклз, Кертис Шреер) - очень необычный американский контркультурный коллектив, работавший с жанрами медиа, архитектурой и медиAPER-формансом с конца

1960-х и в 1970-е годы. Их работы, сохранившиеся в форме медиаскульптуры и видеозаписей, пронизаны острой иронией по поводу попкультуры, представляют ее художественный и критический анализ. Изображения машины-кадиллака, врезающегося в стену из горящих телевизоров («Media Burn», 1975) или похороны десяти кадиллаков – акции проходившей по Маршруту 66 в Техасе («Cadillac Ranch Show», 1974) - демонстрируют провокативную деятельность Ант Фарм, протестующих против иллюзионизма средств массовой информации и банальности символов масс-медиа.



Ант Фарм и Т.Р. Утско. «The Eternal Frame», 1975. Перформанс в Dealey Plaza, Даллас (США). Фото: Чип Лорд

В сотрудничестве с арт-группой Т.Р. Утско (Д. Эндриус, Дуг Халл, Джоди Проктер), Ант Фарм провели перформанс-реконструкцию убийства Кеннеди, запечатлев действие в своем арт-фильме «The Eternal Frame» (1975-76), представленном на выставке в Сан-Франциско. Они использовали содержание кадров документального фильма Абрахама Запрудера (Abraham Zapruder), полностью пересняв видео и задавшись целью показать трагическое событие как способ привлечения внимания средствами медиа и возбуждения псевдопатриотизма в американском обывателе. Художники располагают свое видео в диораме американской гостиной 1960-х, украшенной сувенирами, увековечивающими память президентства Кеннеди. Сидя на удобных кушетках, посетители смотрят 22-минутный цветной или черно-белый видеофильм по винтажному телевизору. В одной сцене актеры, играющие Джона и Джеки, репетируют убийство, Джеки, подмигивает камере, когда поварачивается чтобы поддержать голову актера, якобы пораженного пулей убийцы. Демонстрируя примитивные визуальные приемы телемонтажа, искусственность эранного зрелища, художники исследуют способность видео развлекать, превращая реальную трагедию в захватывающее действие, управляя событиями и формируя общественное мнение в необходимом СМИ и власти ключе.



Т.Р. Утско и Ант Фарм «The Eternal Frame»



**Ant Farm. «Media Burn» («Медиапламя» 1975).
Перформанс в Cow Palace, Сан Франциско (США).
Фото: John F. Turner**

Художники группы Ант Фарм не разграничивали искусство и реальную жизнь и позиционировали свою работу как средство самоанализа современного общества, осмысления символов и идеологии послевоенной американской культуры и массмедиа.

В 1975 году, одевшись в костюмы астронавтов, расположившись в футуристическом космокадиллаке, они на скорости таранят стену из работающих телевизоров на открытой автостоянке в местечке Коу Пэлас (Cow Palace) в Сан-Франциско. Приборы взрывались и дымились, а саму акцию, названную «Медиапламя», наблюдало около 400 человек, в том числе тележурналисты с камерами, так что именно они обеспечили ее скандальную известность. Записанную на видео акцию художники снабдили кадрами слезливого прощания и интервью псевдоастронавтов, которые готовы рискнуть жизнью ради того, чтобы, наконец, уничтожить глухую стену «монолита» ТВ, его закрытости и манипулятивности.

Передвигаясь по дорогам США на специальном минифургоне под названием «Media Van» - передвижной студии, укомплектованной всем необходимым для видеосъемки, художники монтировали свои видеофильмы на основе увиденного и отснятого материала и демонстрировали их всем желающим во время своих остановок. Они организовали альтернативный телевидению режим создания «медиапродукта», свободного от любых ограничений и цензуры, через видеорепортажи и интервью, давая возможность разным людям узнать друг о друге, о жизни происходящей вокруг.

В 2009 художники Ант Фарм восстановили свой «Media Van» для выставки в Музее современного искусства Сан-Франциско (SFMOMA) под названием “Искусство

ВИДЕО ПРОТИВ ТВ

соучастия: от 1950-х к современности”. В импровизированном Медиа Фургоне были установлены электронные приборы, которые позволяли публике загружать различные изображения, собственные видео и песни на жесткий диск. После завершения выставки Фургон был закрыт и опечатан, как своеобразная «капсула времени», повторное открытие которой запланировано на 2030 год.



**Ант Фарм «Media Van v.08» на выставке в SFMOMA
(США)**



**Слева на право: Doug Michels, Hudson Marquez, Betsy
Ross Edison, Ben Holmes и Randy Eberle рядом с Медиа
Фургонем (Media Van), Лос Анджелес, 1971.
Собственность Чип Лорд**



Chris Burden. *Promo*, 1976



ART MATERIALS	\$ 3,416
TRAVEL	\$ 4,309
STUDIO EXPENSES	\$ 2,325
TELEVISION ADVERTISING	\$ 6,106
1976 BUSINESS EXPENSES	<u>\$16,156</u>

Chris Burden. *Full Financial Disclosure*, 1977



Dara Birnbaum. *Kiss the Girls: Make Them Cry*, 1979



Dara Birnbaum. *Pop-Pop Video*, 1980

КРИС БЕРДЕН, США



Крис Берден

Видеохудожники - люди веселые! Но некоторые из них столь веселые, что зрителям становится не по себе.

Художник-концептуалист К. Берден обращался к проблемам воздействия телевидения на сознание человека, и часто его художественные замыслы приобретали радикальные черты.

Берден стал известен в начале 1970-х после того, как показал серию провокационных перформансов, в которых центральной была идея личной опасности как средства художественного выражения. Художник в своих произведениях позволял себя расстреливать, был распят, чуть не утонул и мог быть поражен током. Наиболее известная работа Бердена того времени — перформанс «Выстрел» (Shoot, 1971), в котором левая рука художника была прострелена его ассистентом с расстояния около пяти метров. Бердена незамедлительно отправили к психиатру после показа этого «произведения». Зато в связи с этой работой появилось много интерпретаций. Кто-то объяснял акцию художника как протест против войны во Вьетнаме, кто-то как заявление о праве американцев носить оружие.

В 1976 году Берден выкупил у телекомпании рекламное время для того, чтобы продемонстрировать на всю Америку свою акцию "Chris Burden Promo". Берден снял минималистичное видео, которое представляло собой лишь текст, изображенный на темном фоне: "Leonardo da Vinci, Michelangelo, Rembrandt, Vincent van Gogh, Pablo Picasso, Chris Burden," и заканчивалось фразой "© 1976 paid for by Chris Burden-artist." Этот рекламный сюжет показывался до двадцати раз в день. Его могли видеть телезрители всех городов, от Лос-Анжелеса до Нью-Йорка. Берден комментировал, что имена первых пяти художников, упоминавшихся в видеосюжете, были очень хорошо известны в Америке, "это убедило нескольких менеджеров телекомпаний, что имя К. Берден являлось также значительным для искусства, и они согласились предоставить мне эфирное время".

Этот самонадеянный шаг позволил Бердену привлечь к себе пристальное внимание как художественных критиков, так и простых зрителей. Успех акции Бердена продемонстрировал характерную для всех масс-медиа черту — будучи постоянно повторяемым, имя кого-либо становится так же известно, как имена великих художников.

Еще более радикальной стала акция Бердена на частном телеканале, получившая название "TV Hijack" (1971). Берден был приглашен для записи телеинтервью. Однако неожиданно художник выхватил нож и, приставив его к горлу телеведущей, потребовал, чтобы передача с его участием была немедленно выведена в эфир. Таким образом, Берден продемонстрировал решимость художника любыми средствами добиваться возможности контроля над проведением телетрансляции. Вскоре выяснилось, что это была лишь художественная акция, но как описывал последствия сам Берден: "Менеджеры телекампании были шокированы и вне себя от ярости".

В 1977 году он устраивает еще одну интервенцию в эфир — «Full Financial Disclosure».

Все эти работы Бердена объединены одним - они демонстрируют действие художника на границе символического и реального. Искусство для него означает эту границу. Осознавая и чувствуя ее, Берден маневрирует на этой границе. Все телевизионные акции Бердена предназначены для присвоения пространства медиа, но в то же самое время они показывали, что никакой художник не в состоянии конкурировать на равных с промышленным производством телевидения.



Крис Берден. «TV Hijack», 1972

Dara Birnbaum

ДАРА БИРНБАУМ, США



Дара Бирнбаум

провокативным видеофильмам и видеоинсталляциям.

Работы Д. Бирнбаум посвящены вопросам прямой трансляции и передачи изображений на дальние расстояния, а также исследованию идеологии телевидения, скрытой средствами монтажа в кажущихся банальными телевизионных передачах. В прицеле ее внимания были игровые шоу, комедии положений, «мыльные оперы» и телевизионная реклама. Пример ее радикального творчества - работа «Technology/Transformation: Wonder Woman» (1978-79) - критическая деконструкция телевизионного американского телесериала. В этой работе Бирнбаум использует многократные повторения отдельных эпизодов, заимствованных из оригинального телесериала «Wonder Woman» (1975-79), что позволяет ей демонстрировать материал в новом качестве, критикуя стереотипы и штампы, которыми заполнены телесериалы. «Закольцованные» сцены из телесериала демонстрируют абсурдность этой «мыльной оперы» и заштампованность тех приемов, которые режиссеры использовали, чтобы сделать свой сериал понятным для любого зрителя.

В видео «Kiss The Girls: Make Them Cry» (1979) Бирнбаум обрабатывала видеокадры телевизионной телевикторины «Hollywood Squares», смело разрушая стереотипы телеэкрана. Бирнбаум вырезает и повторяет банальные, несуразные и чрезмерно театральные жесты и реакции телезвезд в эфире, запечатленные, как правило, крупным планом. Самодовольная ухмылка Тони Рэндалла, светливая манера Роберта Хейса, осторожное «похлопывание» ресницами Мелиссы Гильберт, удивленное выпячивание глаз Эйлин Брэннан, Лорен Тьюес,

Видеоработы американской художницы Дары Бирнбаум, созданные в конце 1970-х годов, вероятно, не покажутся вам столь красочными и разнообразными, как работы пионеров видеоарта Н. Дж. Пайка и В. Фостеля.

Но именно эта художница относится к самым авторитетным и известным критикам массовой культуры и телевидения в США, благодаря своим

встрепенувшуюся, как только ее стали показывать крупным планом и пр. - все это, повторяясь многократно, со всей очевидностью демонстрирует стереотипные жесты «власти и подчинения».

Анализируя приемы телесъемки («восьмерки» крупным планом, быструю смену кадров, вставки изображений), Бирнбаум показывает, что телевидение представляет сфабрикованную, идеологизированную и постоянно повторяющуюся информацию, которая имеет мало общего с реальностью. В динамическом «Pop-Pop Video» (1980) Бирнбаум объединяет типичные телевизионные жанры (мыльную оперу, спортивные соревнования, драму-экшн). Она показывает, что в структуре телепрограмм коммуникация, на самом деле, не является ценностной и редуцируется до тавтологичной передачи поразному оформленным сообщениям одной и той же информации, никоим образом не связанной с контекстом обсуждения.

Бирнбаум получила международное признание за ее работы-инсталляции, начиная с серии «PM Magazine» (1982-89), посвященные критике представления на телевидении сексуальности и тотального консьюмеризма, вплоть до «Tiananmen Square: Break-In Transmission» (1990) - художественной экспертизы роли СМИ во время китайских студенческих волнений.



Д. Бирнбаум. «Technology/Transformation: Wonder Woman», 1978

«Пиратское телевидение»

ГРУППА «ПИРАТСКОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ», Россия



«Пиратское ТВ» (Т. Новиков, Ю. Лесник, С. Шутов и др.), 1989

первой половине 1990-х эта группа, главной звездой которой был многоликий художник-экспериментатор Влад Мамышев-Монро, снимала передачи, пародировавшие официальное телевидение. Кроме него в создании программы принимали участие Юрис Лесник, Тимур Новиков, Сергей Шутов, Георгий Гурьянов, Сергей Бугаев-Африка и др.

Группа художников, объединившихся под лейблом «Пиратское телевидение» была основана в 1989 году и просуществовала до 1992 года. За этот период было создано множество видеопрограмм: репортажи, видеосюжеты, зарисовки, биографии известных людей, короткие фильмы и музыкальные видео, новости и викторины.

По своей сути «Пиратское телевидение» резко отличалось от того, что транслировалось в те годы официальное телевидение. Художникам были чужды жесткие каноны политической пропаганды, они находились в оппозиции по отношению к строгому контролю власти. Как характеризовал группу известный российский культуролог А. Прохоров: «Нарочитая аура любительщины, азарт тотально помрачневшего капустника начала 90-х, густой гомосексуальный налет всего цикла – все это, пересыпанное крутым бриколажем мелкопорезанных фрагментов официальной ТВ-реальности, сформировало тот редкостный жанр, который я бы определил как «ТВ-дурдом» и который ошлепывает не только формы, но и саму социальную суть телевидения».¹¹

Деятельность группы «Пиратское телевидение» — один из ярких примеров создания российскими художниками альтернативного телевидения, внедрения в массмедийное пространство. В

Дух пародийности, игривости, экстравагантности был характерен для всех программ, снятых коллективом за три года своей деятельности. Через иронию «Пиратское телевидение» демонстрировало альтернативный способ производства телепрограмм.

Уникальной особенностью «Пиратского телевидения» было то, что оно создавалось не для показа в галереях, музеях и не для массовой демонстрации. Передачи показывались в среде друзей, дома, в узком кругу посвященных, и в этом значительное отличие «Пиратского телевидения» от американских и европейских медиагрупп, поддерживаемых в 1980-90 годы художественными институтами, фондами.

Во времена, когда альтернативная культура не имела доступа к СМИ, низкобюджетные программы «Пиратского телевидения» были ярким свидетельством неофициальной художественной жизни Ленинграда (ныне Петербурга) в самые сложные годы горбачевской перестройки.

«Пиратское телевидение» — один из блестящих примеров российского альтернативного ТВ, активного внедрения художника в масс-медийное пространство.



Кадр из видеофильма группы «Пиратское телевидение»

¹¹ Прохоров А. Полцарства за странного коня!!! Ostranenie' 93. 1993.

Гия Ригвава

ГИЯ РИГВАВА, Россия, Грузия

Гия Ригвава

к видеотехнологии как средству наиболее пригодному для оглашения собственных критических взглядов.

Следуя стратегиям западных художников, Ригвава решил бороться с «всесильным» государственным телевидением средствами самого телевидения. Он использовал телевизионную технику, мимикрию под тележанры, чтобы внедрять в цензурируемые массмедиа скрытые послания. Примером может служить работа "Официальное заявление" (1993), созданная художником в соавторстве с художественным объединением «ТВ-галерея» для выставки «VII съезду Российских народных депутатов». В одноканальном видео голова автора постоянно повторяет слова: «Не верьте им, они все врут... они все сожрут».



Чуть позже, на выставке "Конверсия" Гия сменил роль тотального скептика на роль благодушствующего пророка, успокаивающего свою «паству» словами "Ты можешь положиться на меня". При этом вокруг головы героя сиял нимб, заставлявший почувствовать ироничность автора по поводу искренности подобных заявлений.

Работы российского видео-художника Гия Ригвава во многом опираются на идею сделать телевидение объектом творчества. Ригвава - один из пионеров отечественного видеоарта. В начале 1990-х он обратился

Ригвава позиционировал себя как исследователя современных ему средств массмедиа и массовой культуры, не столько агитатора и активного борца, сколько комментатора и обличителя.

Типичным примером провокативно-натуралистичного метода работы Ригвавы может считаться осуществленный 7 мая 1993 года грандиозный перформанс под названием «Ты бессилён, или все не так уж плохо». Суть его состояла в том, чтобы продемонстрировать собравшейся в Центре современного искусства художественной публике практическую сторону механизма манипулирования сознанием, разработанную СМИ. Ригвава с помощью «ТВ-галереи» пригласил телевизионную группу, которая вела прямой репортаж с места события, транслировавшийся на мониторы, установленные в зале. Происходящее на экранах полностью имитировало структуру традиционной телепрограммы с рекламными паузами, сводками новостей и прямыми включениями.

В видеоинсталляции «Я ненавижу государство» (1994) из обращенных друг к другу мониторов, безмолвно смотрят "глаза в глаза" мужчина и женщина. Ригвава вносит в эту классическую для видеоарта тему самодостаточной автокоммуникации неизбежность человеческого отчуждения и невозможность понимания непохожего человека.



Еще одна работа Ригвавы «You are not watched» (1993) созданная для Музея современного искусства в Хельсинки (Финляндия) и вовсе демонстрирует полную потерю интереса к образу, передаваемому каналами медиа, даже если этот образ провокативен.

Гие Ригваве по праву принадлежит честь быть одним из первых певцов российской информационной и телевизионной «революции» конца XX века.



Пиратское телевидение. Кадры из видеофильмов. Начало 1990-х годов



Гия Ригвава. *Я ненавижу государство*, 1994.



Влад Мамышев-Монро. *Новое пиратское телевидение*, 2005



Гия Ригвава. *You are not watched*, 1993,
Музей современного искусства, Хельсинки, Финляндия

Аппарат видео

Определение видео как нового «вида искусства», исследование уникальных характеристик и качеств видео стало одной из задач для видеохудожников в 1970-е годы. Их работы - затейливые завихрения линий и форм, красочные движущиеся на экранах пятна и фигуры, весьма напоминали произведения абстрактной экспрессионистской живописи, выполненные с использованием электронных видеотехнологий.

Среди качеств видеотехнологии художники особенно интересовались такими как, яркая поверхность экрана, на которой отражаются всевозможные изображения, луч проектора направленный на этот экран, «незамедлительная» передача сигнала от видеокамеры или видеопроектора на видеоэкран, особая «интимность» – возможность художнику работать с видеокамерой без присутствия зрителей, возможность работы с видео в реальном времени (одновременность видеозаписи и воспроизведения) и пр.

Woody & Steina Vasulka

ВУДИ И СТЕЙНА ВАСЮЛКА, США, Чехия



Вуди и Стейна Васюлка

Пионеры электронного искусства Вуди и Стейна Васюлка творили искусство из изломанных линий электромагнитных волн. Они создавали экранные произведения «из телеэфира». Вуди и Стейна сделали саму технологию объектом искусства.

Параллельно с работой в своей собственной мастерской «Китчен» (англ. - кухня) в начале 1970-х Вуди и Стейна Васюлка работали в Центре Медиа Анализа (CMS) в Буффало (США). Целью их работы было исследование «материальных» свойств видео. Художники использовали видеооборудование для поиска новых визуальных выразительных возможностей.

Их странные видеофильмы с красочными «вихрями» абстрактных изображений завораживали динамикой изломанных линий и технологичностью, напоминая движущуюся версию абстрактной живописи.

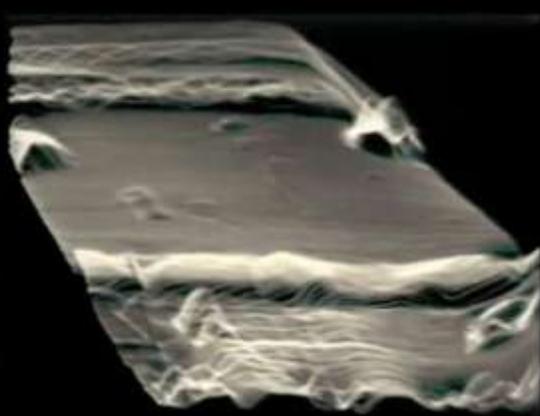
Тем не менее, работа В. и С. Васюлка была основана на различных возможностях проявления электромагнитной энергии, а не в абстракционизме. Васюлки видели в этих изображениях новый тип визуального языка, и их работа с видеотехникой была обозначена ими как диалог между технологией создания видеосигнала и конечным видеоизображением. Их не

интересовали изображения сами по себе, но скорее поведение машины, прибора, они наблюдали за тем, как сам прибор может создавать произведения. В. Васюлка заявлял: «Обнаруживаются определенные закономерности функционирования электронного изображения, которые уникальны...Они - текучи, они - оформлены, они - вязки, они независимы».¹²

Васюлки обнаружили, что техника может создавать произвольные сочетания изобразительных рядов. По мнению художников, такие комбинации обнаруживали системную внутреннюю структуру и закономерности, что Вуди Васюлка обозначил как "синтаксис". Начиная с 1970-х годов, Васюлки создали большое количество экспериментальных видеоработ, при помощи которых они надеялись и пытались составить и обобщить синтаксис видео.

Для Васюлков видео – это отказ от привычных техник работы художника. Отвергая традиционные каноны визуальной выразительности, они искали в видео модель для конструкции «нового эстетического». Их видеофильмы этого периода, часто с такими минималистичными названиями как «Материал», «Словарь», «Объяснение», представляли собой по сути демонстрации технологических примитивов. Частое обращение Вуди и Стейны к технологии генерации видеоизображения под воздействием звуковых волн подчеркивает установку Васюлка на эстетику механики и автономных процессов, свободных от воли самого художника. Эти видеозаписи являют собой автономное творчество "машины", запрограммированной человеком.

¹² Popper, F. Art of the Electronic Age. London: Thames and Hudson, 1997. P.62.



Вуди Васюлка. *C-Trend*, 1974



Стейна Васюлка. *Somersault*, 1982



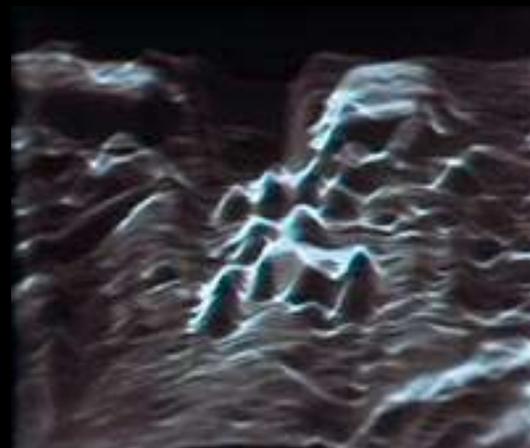
Стейна Васюлка. *Warp*



Стейна Васюлка. *Didactic Video*, 1975



Вуди и Стейна Васюлка. *The art of memory*, 1987



Вуди и Стейна Васюлка. *REMINISCENCE USA*, 1974

Peter Campus

ПИТЕР КАМПУС, США



Питер Кампус

видеозаписи, которые он создал в 1971 - 1978 годы, ставили зрителя перед изображением самого себя, что было неожиданным для посетителя музея или галереи. Что объединяет эти работы – они предполагали или даже требовали непосредственного участия зрителей.

Избрав формат видеoinсталляции, Кампус творчески использовал технологию «обратной связи видеосигнала» (close-circuit feedback), проекции на стены, отражения и зеркала, искажения и обработку изображения и пр. «Интерактивные» работы Кампуса сразу привлекли к себе внимание искусствоведов и зрителей, вызвав немало различных критических отзывов. Среди трактовок работ Кампуса обсуждались и вопросы поиска идентичности человека, взаимоотношения действительности и виртуальности, преобразования человеческого тела, вопросов психологического «присутствия», связи зрителя и произведения искусства, которое создает сам зритель своим вниманием к работе художника, зрительская пассивность или активное конструирование смыслов, экзистенциальность работ художника, и даже обсуждался психологический механизм самолюбования, своего рода «нарциссизма», запускаемый в зрителе работами Кампуса.

В видеoinсталляции Питера Кэмпуса «dor» (1975) четырехметровый коридор вел в закрытую затемненную комнату. Скрытая видеокамера, размещенная около входа, снимала посетителей, входящих и выходящих из пространства коридора, проецируя видеоизображение на стену напротив. Зрители, находящиеся в комнате, видели на экране изображение каждого, кто входил, при этом входящий понимал, что никак не может видеть самого себя входящим/выходящим, в то время как другие могут видеть его. Это своеобразная метафора авторско-зрительской коммуникации: видеoproекция демонстрировала явное физическое присутствие зрителя, но доступное наблюдению

Наряду с Н. Дж. Пайком, С. и В. Васюлками, Д. Бирнбаум Питер Кампус - один из ведущих художников, способствовавший

превращению видео в новый вид искусства. Видеоинсталляции и

только в пределах определенного периметра пространства комнаты. Когда же посетитель выходит из пространства, он являет свое изображение для публичного рассмотрения, но сам не может сложить представление о том, как он выглядел и как запомнился тем людям, кто остался в пространстве комнаты.

Художник продолжает экспериментировать с возможностями видеoproстранства в работе «mem» (1975), где он направляет видеокамеру на зрителя и проецирует изображение под углом на стену галереи. Зритель сталкивался с собственным образом, искаженным и странным портретом в «новом видеоизмерении», загадочно мерцавшем в темноте комнаты.

«Interface» (1972) - видеoinсталляция П. Кампуса, в которой лист прозрачного стекла, был закреплен в затемненной комнате. На стене позади стекла располагалась видеокамера, направленная на стекло. На удалении в четыре метра от камеры висел видеoproектор, проецируя видеосигнал с камеры на стекло. Когда посетитель попадал в область фокуса видеокамеры, возникали сразу два его отражения на стекле. В зависимости от позиции, в которой находился зритель, эти два изображения могли быть расположены рядом или даже частично перекрывать друг друга, представляя своего рода «интерфейс» при помощи которого зритель мог «интерактивно» управлять своими отражениями.

В одноканальном видео «Three Transitions» (1973) Кампус экспериментировал со своим собственным видеоизображением, демонстрируя возможности расположения и локализации видеообраза в пространстве видео. Он использует «синий экран», совмещая собственные изображения так, чтобы одно проступало через другое. Визуализируя концепции боди-арта, Кампус демонстрирует, что художник может «раскрыть» себя через собственное тело и показывает тело, в буквальном смысле прорывающееся через собственное изображение.



Питер Кампус «Three Transitions», 1973. Собственность Kunsthalle Breme

Robert Cahen

РОБЕРТ КАХЕН, Франция**Роберт Кахен**

Роберт Кахен – один из самых видных европейских видеохудожников. Интерес Кахена к экспериментам в области электро-акустической, шумовой, синтезированной музыки (Кахен обучался композиции во Франции у Пьера Шаффера) воплотился в созданных им видеоработах, в которых он выстраивал последовательности изображений по законам музыкального мышления. Цитаты из литературных текстов, фрагменты поэзии, кадры документальных видеосъемок и короткие эпизоды из кинофильмов Кахен использовал как своеобразные визуальные “голоса” в многоголосной экранной полифонии своих экспериментальных, антиповествовательных видеопроизведений.

От минималистичной видеоработы «Cartes postales video» («Video Postcards») (1984-86) к запутанным музыкальным и визуальным переходам «Boulez-Répons» (1985), творчество Кахена отличается применением необычных электронных техник, продуманным взаимодействием звука и изображения, пространственными и временными выразительными средствами, демонстрирует взаимопревращения иллюзорного и реального. В его видеоработах часто возникают мотивы путешествия, движения и переходных состояний человеческого сознания.

Работа Р. Кахена «Juste le temps»(1983) – начинается как визуальная зарисовка, демонстрирующая

поездку по железной дороге мужчины и женщины, их общение в дороге. Реальный пейзаж, показываемый из окна поезда, переживания и мечты героев соединяются в единый визуальный поток, чтобы столкнуть различные временные события, связанные с жизненными историями женщины, сидящей в купе поезда, и мужчины, присоединившемся к ней в этом путешествии. Когда они смотрят друг на друга и наблюдают за видами из окна поезда, изображения начинают расплываться, искажаться, представляя переход в область действия подсознания и воображения. Изображение привычных пейзажей, созданное при помощи обработки специальным видеосинтезатором, принимает импрессионистские, а порой и экспрессионистские черты, показывая разные режимы восприятия реальности, ощущения времени и пространства.

Видеоработа Кахена «Voyage d'hiver» (Winter Voyage, 1993), в которой показывается поэтический пейзаж снежной Антарктиды, - визуальная зарисовка опасной поездки в неизведанное. Это медленный взгляд на пустынный пейзаж, с «замирающим» временем. Широкоугольная оптика видеокамеры подчеркивает естественный свет и уравновешенность цветов, создавая сказочное пространство, смешанное чувство, подобное внезапно возникнувшему воспоминанию или потаенной мысли. Кахен проецирует видео на два экрана, демонстрируя исчезновение земли под всепильным господством льдов Антарктики. Небо и земля сближаются, незаметно переходя друг друга, благодаря пульсирующим потокам воздуха, колебаниям мельчайших частиц снега, «шепотам» самой природы, прерванным внезапным появлением фигур, неопределенно движущихся через снежные толщи.

**Роберт Кахен. «Juste le temps», 1983****Роберт Кахен. «Voyage d'hiver», 1993**

Dan Graham

ДЭН ГРЭХЕМ, США



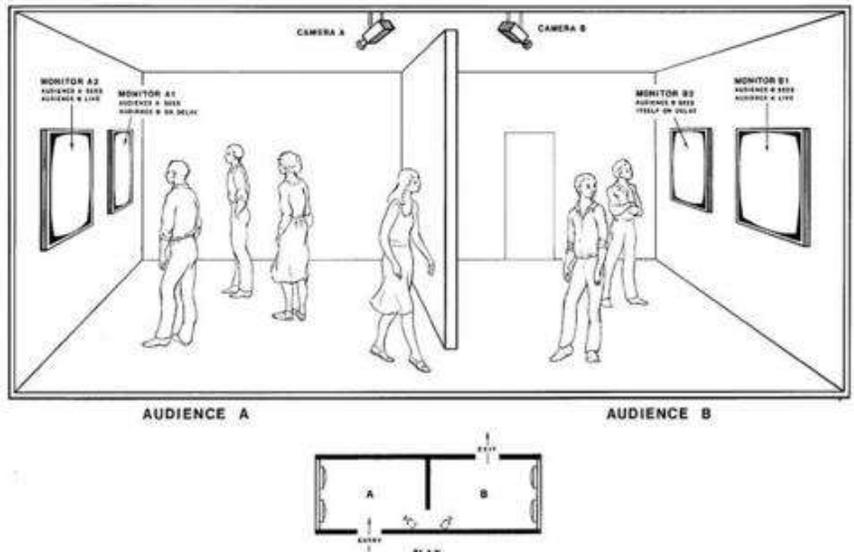
Дэн Грэхем

Американский современный скульптор, фотограф и писатель Дэн Грэхем принадлежит к младшему поколению художников-концептуалистов, которые сомневаются в самодостаточности, обособленности художественного творчества. Для Грэхема творчество – это моделирование критической ситуации для зрителя, в которой нет предзаданных значений или подчеркнутых смыслов. Его работы задумывались как непосредственные «модели опыта», которые вовлекают зрителя/посетителя в сложную игру размышлений, саморефлексии и переживаний. Не требуя специальных знаний от зрителя, ни позиционируя себя в качестве искусства, работы Грэхема предлагают физическое соучастие и таким образом передают социальные и культурные смыслы.

Грэхем обратился к кино и видео в 1970-х годах, представив инсталляции и перформансы, которые вовлекали зрителя в исследование общественного и личного пространств, смешивали роль художника и зрителя, расширяли границы объективного и субъективного (например, «Time Delay Room», «Performance/Audience/Mirror» (1975) и др.). При помощи внедрения технологии «обратной связи видеосигнала» в архитектурные пространства и общественные помещения, использования временных задержек видеосигнала, камер наблюдения и зеркал, Грэхем изменял восприятие привычных пространств, выстраивал необычные режимы течения времени.

Как известно, Эйнштейн утверждал в своей теории относительности, что в каждой точке пространства существует бесконечное количество других пространств и

времен, существующих в движении и во взаимодействии. Своей видеоинсталляцией «Present Continuons Past(s)» (1974) Дэн Грэхем физически воспроизводит некоторые теоретические тезисы Эйнштейна. Инсталляция представляет собой комнату с зеркальными стенами и видеомонитором, встроенным в одну из стен. Отражение пространства комнаты многократно увеличивается благодаря зеркальному эффекту. Скрытая видеокамера в реальном времени записывает и транслирует изображение зеркальной комнаты на видеомониторе. Грэхем обращает внимание зрителя на множественность одновременно существующих «пространств» внутри инсталляции. Грэхем использует временную задержку в несколько секунд при воспроизведении изображения комнаты на видеомониторе, встроенном в стену. Каждое из множественных зеркальных отражений в комнате обозначают настоящее, а отражения на видеомониторе – прошлое. В работе Грэхема прошлое соединено с настоящим в акте действия (перемещения) зрителя в пространстве инсталляции. Момент события присутствует в настоящем, но в следующий момент он уже становится прошлым, напоминая механизм функционирования человеческой памяти. Видеоинсталляция визуализирует, делая физически осязаемым для зрителя момент перехода события из настоящего в прошлое.





Питер Кампус. *Anamnesis*, 1974. Фото Steve Payne, собственность The Power Plant



Питер Кампус. *Interface*



Питер Кампус. *Kiva*, 1971. BFI Gallery, London, 2009



Дэн Грэхем. *Present Continuous Past(s)*, 1974



Дэн Грэхем. *Time Delay Room 2*, 1974



Дэн Грэхем. *Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay* (инсталляция в SFMOMA), 1974/1993. Фото Ben Blackwell

Boris Juchananov

БОРИС ЮХАНАНОВ, Россия**Борис Юхананов**

Борис Юхананов - режиссер, поэт, автор критических и культурологических статей, деятель театрального андеграунда, один из основателей «параллельного кино» в России. В 1986 году первым в

СССР он начал художественные эксперименты с видеокамерой. В сотрудничестве с братьями Игорем и Глебом Алейниковыми и Евгением Юфитом в 1986 основал кинематографическое движение «Параллельное кино», которое создавало видеофильмы вне системы советского кинопроизводства.

Свои видеоэксперименты Юхананов осмысливал в теоретических статьях, мифологизируя природу видео – особенно феномен «медленного видео», который основывался на отказе от монтажа. В качестве альтернативы Юхананов предлагал «непрерывное художественное мышление», «не текст, а речь, которая льется, льется, льется, пытаюсь выразить смысл». Монтажные стыки здесь настолько незаметны, что вся съемка производит впечатление длинного монтажного кадра, так как все движение осуществляется внутри него. Именно таким образом достигался эффект, когда картинка становится «временем пространства сна» или измененного сознания.

Отличие видеоискусства от кино, по мнению Бориса Юхананова, в том, что видеокамера не дробит мир на отдельные кадры, а создает специфическую реальность вместе с режиссером. В соответствии с законами «медленного видео» он снял фильмы «Особняк» (1986),

«Игра в Хо» (1987), «Сумасшедший принц Фассбиндер» (1988), «Гамлет» (1988), «Крылья» (1989), и др. работы, ставшие частью его глобального видеопроекта «Роман в 1000 кассет».

**Б. Юхананов «Поп-культура», 1990**

Фильм «Сумасшедший принц Фассбиндер» – буквальное воплощение идеи Юхананова, что видео есть «мышление единой непрерывной линией»: «медленная» камера фиксирует реальность, организованную при помощи провокации. Непрерывно льющаяся речь – это «чревовещение» актера Евгения Чорбы. Внедренный в действительность он преобразует ее в магическое пространство шаманского сеанса.

Работа "Поп-культура" (1990) - экспериментальное видео, мимикрирующее под жанр телепередачи. Принцип создания работы был таков: съемочная группа приезжала на место с "ингредиентами" - набором провокативных элементов. В роли провокаций могли выступать люди, костюмы, парадоксальная организация ситуаций, спонтанное использование реальных предметов из конкретной обстановки прямо на месте. Естественным для такого подхода к ТВ являлось привлечение к съемкам людей, находившихся в этом пространстве. Все организовывалось сразу на месте и снималось на видео. Таким образом, «сам собой» возникал сюжет, который развивался в дальнейшем в авторском «телешоу».

**Б. Юхананов. Видеофильм «Сумасшедший принц Фассбиндер», 1988**

Bulat Galeev

БУЛАТ ГАЛЕЕВ, Россия



Буллат Галеев на фотографии из собрания И. Ванечкиной

Буллат Махмудович Галеев - руководитель научно-исследовательского института экспериментальной эстетики «Прометей», пионер светомузыки, автор большинства технических и художественных проектов коллектива «Прометей», доктор философских наук, профессор. Его видеоинсталляции демонстрировались на крупнейших фестивалях экспериментального искусства, а светомузыкальные кинофильмы Галеева – признанная классика авангардного кино.

Самая знаменитая видеоинсталляция Булата Галеева – «Электронный мальчик на мокрых пеленках» (1990): в детской коляске лежит телевизор, на его работающем экране – плачущий младенец. Как только зритель начинает коляску покачивать – плач умолкает. Как только отходит – младенец снова плачет. Здесь и отсылка к работам Н. Дж. Пайка, с его эстетизацией бытовых телевизоров, и реализация идеи интерактивности, и указание на стремительную виртуализацию личной жизни каждого человека, когда даже чувство материнства может быть симулировано при помощи элетронной техники.

Свои первые произведения Галеев начал создавать еще в 1960-е годы, увлекаясь экспериментами в области «светомузыки». Опусы Галеева того времени - абстрактные музыкальные кинофильмы, а также изобретения, среди которых есть созданный в 1973 году «Светомузыкальный индикатор» - синтезатор, способный генерировать не только звук, но и изображение, абстрактные флуктуации цветовых пятен.

Видеоинсталляция «Электронный художник», созданная СКБ «Прометей» в 1975-1980 гг. на базе стандартного цветного телевизора, позволяла воспроизводить абстрактные, цветные фигуры, которые могли двигаться, меняться по определенной программе, либо в синхронизации со звуком.

Еще одна видеоработа «Телевизор, играющий на фортепиано»: к работающему экрану прикреплены

фотоэлементы с цветными фильтрами. От каждой из них идут провода к клавиатуре электрооргана. Меняется изображение - получается нечто, похожее на авангардную музыку. Продолжая эксперименты авангардистов начала XX века, Галеев по новому открывает тему механицизма и искусственного «творчества» машины, используя возможности видеотехники.

Галеев начинал почти одновременно с основоположниками мирового видеoarта и мультимедийного искусства. Но в Советском Союзе - стране, где в 1960-е годы телевизоры были такой же редкостью, как в 1980-е — видеомагнитофоны, сами термины «медиа» и «видео» были мало актуальны. Лишь в 1990-е Галеев одним из первых в России стал создавать инсталляции из телевизоров, пытаясь наверстать упущенное. Не удивительно, что такие работы часто выглядят откровенным подражанием зарубежным мастерам видеoarта, таким как Н. Дж. Пайк. Например, работа Галеева «Живое-неживое» - включенный телевизор, стоящий над аквариумом с живыми рыбками.



НИИ «Прометей» (рук. – Б. Галеев). "Телевизор, играющий на фортепиано".



НИИ «Прометей» (рук. – Б. Галеев). Электронный мальчик на мокрых пеленках, 1990.

Alexei Isaev & Vadim Koshkin

ПСИХОДЕЛИЧЕСКОЕ ВИДЕО АЛЕКСЕЯ ИСАЕВА И ВАДИМА КОШКИНА, Россия



Вадим Кошкин

Вадим Кошкин — кинорежиссер, классик отечественного видеоискусства, призер зарубежных и отечественных кино- и видеофестивалей окончил мастерскую В.М. Кобрина (отделение научно-популярного кино

способ общения со СМИ - жанр взаимодействия техносреды «приватной» с техносредой публичной, «общественной».



Вадим Кошкин, Алексей Исаев «Система собственного ТВ», 1994

ВГИКа).

В своих работах «Паразиты мозга» (1993), «FuckingElectricity» (1993), «Система собственного телевидения» (1994), «Гололоволомка», «В поисках Кумари» (2003) и др. режиссер исследует потоки информации, захватывающие сознание человека, объединяющие языческие обряды, библейские книги и компьютерные жесты. Художника особенно интересуют проблемы бытия человека в современном техногенном информационном пространстве.

Работа «Паразиты мозга» представляет собой авторское видение новых реалий, представленных в неподвластной человеку стремительности жизненного потока, где все трансформируется в единицы информации, захлестывающей сознание своими бесконечными изменениями. Видео получило приз Арт-видеофестиваля самостоятельного независимого видео «Экзотика»-93 в номинации «Видеоарт».

Видеоработа «Система собственного телевидения» создана совместно с видеохудожником Алексеем Исаевым в рамках деятельности «Студии эгоцентрических особенностей». Авторская позиция «Студии» сводилась к единой концепции: на телевидении художник может свести свое произведение к выражению позиции, простому жесту, соответствующему его концепции, создавая собственную информационную систему - систему «собственного телевидения»). Художник стремится инициировать новый

В видео «FuckingElectricity» автор использует брак фильмопроизводства как материал для создания своего оригинального произведения. Символы и знаки, возникающие из случайного сопоставления, соединяются в стройную историю. Изотеричность фильма дополнена наводящими транс композициями звукового ряда.

Абстрактная работа «Гололоволомка» (1996) визуализирует переживания человека в момент, когда событие

становится частью памяти и за свою необычную форму получила диплом Первой степени Международного фестиваля короткометражных фильмов в Гамбурге-96.



Вадим Кошкин «ГОЛОВОЛОМКА», 1996

КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ ВИДЕОАРТ

Направление в изобразительном искусстве – концептуализм - сформировалось в 1960–1970 годы в США и европейских странах. В концептуальном искусстве концепция (идея) произведения важнее его физического выражения. Концептуальное искусство обращается не к эмоциональному восприятию, а к интеллектуальному осмыслению. Ценность произведения концептуального искусства определяется множественностью его интерпретаций и нефиксируемостью смыслов.

В видеоарте концептуальные идеи наиболее последовательно выражались художниками в жанре видеоперформанса. Перформанс и видеоарт развивались параллельно и взаимодополняли друг друга: благодаря видео перформанс мог быть задокументирован и сохранен для многократной демонстрации. В свою очередь концепты и идеи художников составили значительную часть проблематики видеоискусства. Видеофиксация концептуальных перформансов позволяла приблизить зрителя к событию, заставить почувствовать, что развитие идеи (интерпретация) зависит именно от зрителя.

В ранний период становления видеоарта, приходящийся на начало 1970-х годов, видеохудожники в качестве самого доступного материала для своих перформансов использовали собственное тело, нередко демонстрируя садомазохистские методы его изучения (напр., К Берден, В. Аккончи и др.). В некоторых из работ Й. Бойса, Гилберта и Джорджа, К. Ринке, Дж. Ансельмо роль камеры сводится к функции записывающего устройства. В других работах художники по-разному взаимодействуют с камерой. Примером таких работ могут быть произведения Р. Серра или М. Мерца. Взаимодействие может происходить в различной форме: Мерц и Кюен исследуют границы образа, используя фломастеры для буквального определения краев экрана. Серра и Браун создают воображаемую раму, которая в процессе перформанса эффектно меняет значение и оказывается на первом плане кадра. Х.Фултон разглядывает поверхность телевизионного экрана, отражающего свет. Примерами концептуальной работы художника с видеокамерой являются перформансы Брюса Наумана, Вито Аккончи, Стефани Смит и Эдварда Стюарта, Андрея Монастырского, Олега Кулика и мн. др.

Vito Acconci

ВИТО АККОНЧИ, США



Вито Аккончи. Кадр из видеоперформанса «Песня на тему» (1973)

возможностями контакта со зрителем, часто апеллируя к интимным, личным чувствам и переживаниям.

Аккончи обратил на себя внимание перформансом «Слежка» (1969), в котором до предела довел концепцию Сола ЛеВитта, согласно которой предварительное планирование и повторы приравняются к истинному

Вито Аккончи — поэт, художник, архитектор — провокационная фигура американского видеоарта. Он является пионером видеоискусства и в своих перформансах посредством видеотехнологии экспериментировал с новыми

смыслу творчества. Сначала Аккончи придумывал себе установку, например: выбрать какого-то человека наобум, на улице, где угодно, и делать это 23 дня подряд. Следовать за ним, куда бы он не пошел, независимо от дальности и долготы маршрута. Акция заканчивается, когда он входит в какое-то частное место: дом, офис. В этой и подобных ей работах Аккончи сам был действенным материалом своей акции. И именно незначительность его действий в итоге трансформировала их в структуру и содержание концептуального произведения. Таким же образом была построена его работа «Шаг» (1970). Установив в своей квартире табуретку высотой 18 дюймов (46 см), он использовал ее как ступеньку. «Каждое утро в течение назначенных месяцев я ступаю на табуретку и схожу с нее вверх-вниз, примерно 30 шагов в минуту. Действие длится, пока я в состоянии делать это безостановочно, и количество шагов затем записывается»¹³.

¹³ Vito Acconci, «Avalanche», №6, 1972. Стр. 21.

КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ ВИДЕОАРТ

Как и многие художники набравшего тогда силу нового направления искусства боди-арта¹⁴, В.Аккончи в 1970-е годы занимался исследованием предельных возможностей собственного тела как пластического материала и запечатлял свои работы на фото и видеопленку. Это были провокационные, шокирующие зрелища, в духе безудержного экспериментаторства художников-концептуалистов, стремившихся полностью дематериализовать свое искусство, так чтобы освободить «истинное» творчество от тирании институций, заказа художественного рынка и власти поп-культуры. По 20 минут Аккончи пускал слюни себе на ладонь, говоря об искусстве как о естественной функции организма; держал перед объективом камеры палец, показывая физическую невозможность совпасть с самой собой; кусал собственные ноги, оставляя на них знаменитые «фирменные знаки». Одновременно с этим Аккончи с помощью видео изучал проблему вытеснения в человеке творческого начала агрессивными масс-медиа и экспериментировал с новыми способами контакта со зрителем.



Вито Аккончи. «Песня на тему», 1973. Выставка в Argos Centre for Art and Media в Брюсселе

Во время проведения перформанса «Seedbed» (1972) Вито Аккончи лежал, спрятавшись под рампой, установленной в Sonnabend Gallery и вещал через громкоговоритель о своих фантазиях (в том числе сексуальных), вызываемых посетителями, проходящими над ним по рампе. Одной из идей этого перформанса было создание

¹⁴ В 1960-70е годы боди-арт (англ. body art — "искусство тела") — вовсе не нанесение на тело красочных знаков или причудливых «украшений». Представители боди-арта, используя в качестве материала и объекта творчества собственное тело, демонстрировали себя в обнаженном или полуобнаженном виде, покрывали свое тело гипсом или татуировками, шокировали зрителя изуверскими разрезами, уколами и т.п.

ситуации, в которой возникает взаимодействие между невидимым арт-экспонатом (художником) и зрителем.

Видеоперформанс Вито Аккончи «Песня на тему» (1973) драматизирует взаимодействие художника с камерой. Уговаривая, увещевая, усыпляя «бдительность» видеообъектива своей скороговоркой, Аккончи как будто бы пытается проникнуть внутрь камеры. Художник демонстрирует возможности медиаконтакта со зрителем, апеллируя непосредственно к интимным чувствам и переживаниям. Обращаясь к камере, художник говорит с социумом.



Вито Аккончи. «Command Performance» (инсталляция в SFMOMA), 1974. Фото: Ben Blackwell

В провокационном перформансе «Command Performance» (1974) Аккончи призывает заменить работу художника зрительским участием. Он сидит на стуле или лежит на спине, то шепчет какие-то фразы, то напевает мелодии. Он создает ощущение гипнотического ритуала. Аккончи, наконец, призывает зрителя, наблюдающего за художником через монитор, занять его место.



Вито Аккончи. «Step Piece», 1970

Stephanie Smith & Edward Stewart

СТЕФАНИ СМИТ И ЭДВАРД СТЮАРТ, Шотландия



С. Смит/ Э.Стьюарт

Видеохудожники из Глазго (Шотландия) Стефани Смит и Эдвард работают совместно с 1992 года. Они задействуют собственные тела для визуализации необычных идей и концептов в своих видеоинстал-ляциях и одноканальных видео-работах. Тематами исследования художников являются гендерные вопросы, психологические состояния: боль и наслаждение, риск и превозможение, исследование сферы личного и

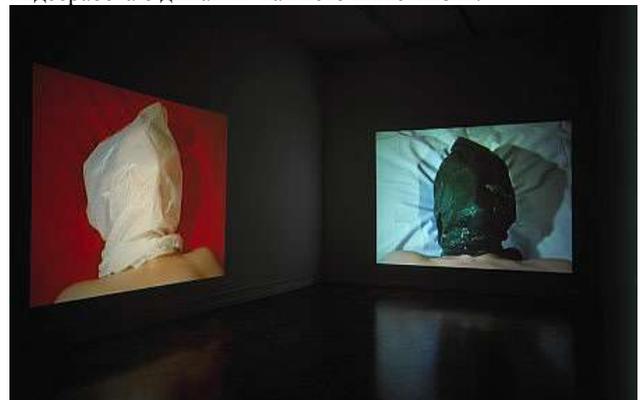
частного. Ранние работы художников балансируют на грани перформанса и видеоарта, обращаясь к предельным возможностям коммуникации, как, например, в видео «Interference» (1998) или «Mouth to mouth» (1993).

Особое внимание в своих работах С. Смит и Э.Стьюарт уделяют исследованиям взаимодействия и взаимовлияния мужского и женского начал. Они используют видеотехнологию как средство воздействия на зрителя. С одной стороны, зрителю интересно, чем же закончится столь агрессивное действие. С другой стороны, зрителя не оставляет ощущение, что он стал случайным свидетелем очень личного, не предназначенного для посторонних глаз события. По словам С. Смит: «С общепринятых позиций разграничения публичного и частного этот опыт может показаться некомфортным и провокативным. Нам интересно смешать роли, мы не хотели бы занимать какую-либо конкретную позицию относительно этих проблем. Напротив, мы всегда оставляем пространство для зрительского воображения, чтобы тот смог по-своему отреагировать на нашу работу. Если говорить об оппозициях, таких как мужское/женское, обществен-ное/частное, прекрасное/отвратительное, тьма/свет, внутрен-нее/внешнее, то нам интересны не понимание каждого из этих состояний, но то, что объединяет их. То, что происходит до наступления каждого их этих состояний и возможности их взаимосовмещения – вот что интересует нас».¹⁵



С. Смит/ Э.Стьюарт «Mouth to mouth», 1993

Видеоработа «Breathing Space» (1997) состоит из двух видеопроекций на стены, показываемых под прямым углом друг другу. Зритель слышит технически усиленный звук сдавленного человеческого дыхания: две человеческие фигуры на экране, головы которых обернуты полиэтиленовыми пакетами. Фигуры разделены экранами, но объединены в их сопротивлении неминуемому удушью. Шокирующая сцена ассоциируется с пытками, насилием, садомазохизмом, но мгновенно притягивает внимание. Зритель теряется в догадках: что же демонстрируется на экране: своего рода игра или самоистязание? Противоречивая и мрачная, эта видеоработа о дыхании как источнике жизни.



С. Смит/ Э.Стьюарт. «Breathing Space», 1997. Двойная DVD-проекционная инсталляция

¹⁵ Knight Juliet. Smith/Stewart. Edingburgh:The Fruitmarket Gallery, 1998

Bruce Nauman

БРЮС НАУМАН, США



Брюс Науман

основная художественная стратегия может быть охарактеризована как проведение экспериментов над самим собой, зрителем, материалом в поисках возможных форм диалога.

В начале своей творческой карьеры Науман задумывался над сутью деятельности художника и пришел к заключению, что раз он художник и находится в студии, то все, что он делает в студии, является искусством. Искусство становится в большей степени активностью, чем материальным продуктом творчества художника.

Науман начал использовать собственное тело как материал искусства в серии фильмов, снятых в 1967—1969. Он записывал себя производящим простые повторяющиеся действия («Slow Angle Walk»; «Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square» и др.). Продолжая идеи минималистов, Науман выступает за минимальное присутствие авторского, художественного содержания, поскольку смысловые дефиниции здесь возникают благодаря пластике поз и движений, наделенных внеэмоциональной экспрессией. Сам Науман комментировал, что его привлекал такой подход к работе, при котором зритель мог бы без угрызений совести погружаться в работу, как ему хочется: входить и выходить при просмотре, не теряя при этом доступа к ее смыслу, заключающемуся просто в самом факте ее существования.

За 1960-1970-е годы Науман создал множество вызывающих клаустрофобию замкнутых «пространств – коридоров», позволявших зрителю одновременно воспринимать работу и участвовать в ней. В видео 1969 года «Походка с контрапостом» Науман демонстрировал видеозапись собственной походки и использовал узкий фанерный коридор, который ограничивал свободу передвижения и обострял восприятие окружающего тело пространства. В «Записанном живую видеокоридоре» (1970) к позиционированию тела в пространстве был добавлен еще и элемент одновременного наблюдения за

Брюс Науман — американский художник и скульптор-концептуалист, видная фигура послевоенного западного искусства. Своими работами он создает для зрителя ситуации, которые физически и психологически дезориентируют человека. Его

самим собой и слезке извне. Над входом в коридор была установлена видеокамера, передающая информацию на один из двух мониторов, стоящих на другом конце коридора. На втором мониторе была показана запись пустого коридора. По мере своего приближения к концу коридора посетитель все четче видит то, что снимает камера — спину его собственной удаляющейся фигуры.

Видеоинсталляция Наумана «Anthro/Socio – Rinde Spinning» (1992) состоит из трех видеопроекторов величинной с человеческий рост, шести поставленных друг на друга мониторов и трех проекций. В каждом из проекторов и мониторов быстро вращается вокруг своей оси в различных направлениях голова мужчины, который «поет» фразы («накорми меня /съешь меня /антропология, «помоги мне /рань меня / социология»). Зритель оказывается окруженным мониторами и проекторами, и поэтому не может избежать их непосредственного воздействия, чувствует себя беспомощным. Как следствие, инсталляция превращается в «психологический опыт», который зритель может поставить с помощью видеотехники, используемой в качестве средства слежения. Своей работой Науман актуализирует две взаимосвязанных проблемы: проблему отчуждения человека и неспособности людей слышать друг друга.

В 2006-м Науман стал во главе почетного списка Artfacts.net как самый востребованный из ныне живущих художников. В 1999 году он получил «Золотого льва» на Венецианской биеннале за многолетний вклад в искусство, а в этом году павильон США с его ретроспективой «Топологические сады» был награжден на той же биеннале как лучший национальный павильон.



Б. Науман. «Anthro/Socio – Rinde Spinning», 1992. Выставка в «Hayward Gallery», London, 1998



Lip Sync, 1969, Electronic Arts Intermix, New York © ARS, NY and DACS, London 2006.



Art Make-up, 1967-1968, © VG Bild - Kunst, Bonn 2003 / 2004.



Slow Angle Walk (Beckett Walk), 1968, Electronic Arts Intermix, New York © ARS, NY and DACS, London 2002



Б.Науман. *Live taped video corridor*, 1970



MAPPING THE STUDIO II, 2001. Выставка в Галерее Tate 2005, Лондон. Фото: Tate Photography



Violent Incident, 1986

Andreu Monastirsky

АНДРЕЙ МОНАСТЫРСКИЙ И ГРУППА «КОЛЛЕКТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ», Россия



Андрей Монастырский

Андрей Монастырский – поэт, акционист, теоретик концептуального искусства, один из основателей московского концептуализма – самого влиятельного течения в российском искусстве последней трети XX века.

С 1975 года Монастырский создавал так называемые «акционные» объекты. А в 1976 основал группу «Коллективные действия» («КД»), в которой в разное время принимали участие Н.Панитков, Н. Алексеев, Е. Елагина и И. Макаревич, Г. Кизева, Г. Ромашко, С. Летов и многие другие художники, писатели, музыканты и мыслители. «КД» провели более 120 акций. Акции «КД» происходили, как правило, за городом (хотя были и городские, и квартирные акции): природа была важна как абстрактное, нейтральное пространство, белый лист, «не засоренный идеологическими смыслами». Художников «КД» интересовали механизмы порождения смысла и способы выхода за пределы всех привычных значений, момент, когда умозрительное превращается в иррациональный опыт, сходный с озарением. Сам Монастырский говорит о деятельности «КД» как о некоей духовной, экзистенциальной и эстетической практике. «Для нас всегда был важен процесс, а не результат... Именно пространство и время – истинные «герои» и «персонажи» серии «Поездка за город» КД, а не зрители или мы, авторы и организаторы акций... Работа КД в 70-80-е годы оценивалась ... как работа на самом переднем крае современного искусства – как искусства «после философии».¹⁶

Акции «КД» проводились для узкого круга зрителей-соучастников и фиксировались на фото и видеопленку. Основной задачей видеодокументации было приблизить зрителя к событию и вовлечь в перформанс, заставить почувствовать, что развитие действия зависит именно от наблюдателя.

«Разговор с лампой» (1985) Андрея Монастырского стал первым «художественным событием», сделанным в Советском Союзе специально для съемки на видео. Монастырский акцентирует присутствие видеокамеры в пространстве перформанса, обращаясь к ней как к живому зрителю-собеседнику. Монастырский декламирует стихи Тютчева и Фета, и единственным элементом действия становится рисунок на его груди — антропоморфная фигура, олицетворяющая «собираемый образ» цитируемых поэтов. Камера в «Разговоре с лампой» фиксирует вербальную коммуникацию художника и его воображаемого персонажа. Монолог Монастырского представляет собой пересказ очень личных переживаний о собственной физиологии, о возрасте. В ходе перформанса он читает свой текст 1975 года «Я слышу звуки», рассказывает о творчестве группы «Коллективные действия». В конце съемки в фокус камеры попадает лампа, удерживаемая между ногами художника и создающая в кадре экспрессивные световые эффекты. В этот момент становится понятно, что настоящий собеседник художника — свет, как символ трансцендентного. В искусстве движущихся образов символика света превращается в образ освещения, создаваемого электронными устройствами.



Андрей Монастырский. «Разговор с лампой (Я слышу звуки)», 1985

¹⁶http://www.mmoma.ru/exhibitions/gogolevsky/andrei_monastirskij/

Kirill Preobrazhensky

КИРИЛЛ ПРЕОБРАЖЕНСКИЙ, Россия



Кирилл Преображенский

Российский художник Кирилл Преображенский родился в 1970 г. в Москве. Своими

видеофильмами и инсталляциями

Преображенский исследует теорию медиа, семиотику и поп-культуру в их отношении к повседневной

реальности. Обращаясь к социальным вопросам, начиная от технокультуры и заканчивая современными формами политического протеста, он ищет «новые языки современности», создавая «объекты-аттракционы», которые при концептуальной нагруженности одновременно могли быть доступны и понятны любому человеку.

Видеоинсталляция «ISM» (2002): в затемненном пространстве из торчащей в стене спецтрубы на экран проецируется видеоролик. На видео Преображенского – ряды странных сувениров (матрешки, платки, коврики, статуэтки и пр.) выстроены как экспонаты музея. Авторский концепт работы – типичный для нового времени перевод профанного в «сакральное». Идея подтверждается при помощи расположенного у стены чудо-агрегата – гибрида

мясорубки и миниатюрного корабельного винта. «Фарш», изготовленный из китча, плотно заполняет невидимыми «испарениями» ноосферу – таков авторский диагноз современности.

Сюжет видеоработы «Свет в конце тоннеля» (1991) А. Беляева, К. Преображенского - ожидание начала военной операции “Буря в пустыне”. Перформанс проводился в 1991 году, накануне начала бомбардировок Ирака американской авиацией. На экран телевизора наклеена маленькая фигурка солдата, вырезанная из журнала и своим присутствием задающая тему. Видеокамера подсоединена к входу телевизора, поставлена в режим «запись» и направлена объективом на экран. В результате возникает эффект «электронного эха» - колебание звука и изображения, которые фиксируются на пленку. Создается состояние тревожного ожидания. Человеческое присутствие маркируется взмахами руки между камерой и экраном. Работа обладает несколькими уровнями смысла: это высказывание и по поводу молниеносной войны 1991-го года, и о новых методах доминирования власти, и о роли новых информационных технологий в массовом медиаспектакле. Это исследование искусственного (виртуального) пространства, в котором хранится, накапливается и распространяется информация, и соотношение пространства медийного с пространством актуальным.



Кирилл Преображенский. «ISM» (2002) Видеоинсталляция. Incredible Strange Museum, XL Галерея, Москва.



А. Беляев, К. Преображенский «Свет в конце тоннеля», 1991

ВИДЕО КАК СРЕДСТВО САМОВЫРАЖЕНИЯ ХУДОЖНИКА

В 1970-х годах одним из ключевых интересов для актуальных художников становится гендерная тематика. Особое внимание к ней в этот период проявляется активно развивавшимся феминистским движением. Пересмотром вопросов человеческой субъективности и сексуальности начинают заниматься как теоретики (они ведут дискуссии о сути гендерного творчества), так и практики искусства, протестующие против «дискриминации» женщин-художниц. Эти тенденции находят свое отражение и в видеоискусстве в 1970-е годы, в которое приходит целая плеяда новых художниц видеоартисток и перформансисток, использовавших камеру для документации своих нередко провокационных акций и перформансов.

Joan Jonas

ДЖОАН ДЖОНАС, США



Джоан Джонас

Джоан Джонас — одна из ведущих американских художниц-перформансистов, работала также в жанрах экспериментального кино и видеоинсталляции. Ее ранние произведения, представленные в конце 1960-х — начале 1970-х годов, заложили основы жанра видеоперформанс и повлияли на развитие современного искусства. Джонас оказалась новатором в художественном осмыслении возможностей

видеотехнологии в исследовании проблем идентичности и первооткрывателем раннего феминистского видео.

Джонас обращается к одному из основополагающих концептов видеоарта 1970-х годов, согласно которому реальность можно представить (и отразить в произведении) только посредством ее непосредственного сравнения с медиальной реальностью (т.е. отражаемой на экране).

В своих концептуальных видеоперформансах Джонас начала исследовать специфику женской идентичности, демонстрируя тело как художественный объект и как человеческую физическую данность. Зеркальное изображение здесь позволяло символически представить множество одновременно существующих пространств и сопоставить их друг с другом, как, например, в видеоперформансе «Mirror Piece I» (1969), «Mirror Piece

II» (1970), «Delay Delay» (1972), «Left side Right side» (1972) и др.

Одна из самых заметных работ художницы — «Organic Honey's Visual Telepathy» (1972) представляла собой перформанс перед видеокамерой, зеркалом и видеомонитором, в котором она производила ритуализированные действия с куклой: примеряла маски, костюмы и головные уборы. В этих жестах видилась стратегия срачивания границ между различными пространствами (реальным, экранным и воображаемым), так чтобы зрители могли ощутить себя одновременно в разных пространствах. Художница представляет свое второе эго — Organic Honey, демонстрирует как в реальном, симультанном (прием обратной видеосвязи) и записанном на пленку пространстве «расслаивается» собственная субъективность художника.

Десинхронизация аудио/видеосигнала, проявляющаяся, то в запаздывании звукового ряда, то в визуальных помехах — один из приемов художницы, представленный, например, в работе «Vertical Roll» (1972). На мониторе показываются изображения тела художницы, в том числе и оголенного, что могло бы привлечь внимание зрителя. Но ритмично мерцающая вертикальная помеха — "vertical roll" разрушает единство изображения, демонстрируя искусственность видеотехнологии, дистанцирует зрителя от изображения, создавая напряженность между образом и его представлением на экране.

Следуя идеям феминистской критики, Джонас пересматривает стереотипное понимание «женственности». Искусство Джонас предстает зрителю в загадочном театре саморефлексии. Часто выступая в масках, «без лица» или костюмах, она скрывает собственное лицо, использует

ВИДЕО КАК СРЕДСТВО САМОВЫРАЖЕНИЯ ХУДОЖНИКА

зеркала и мониторы, чтобы обострить грани между реальным и экранным, сознанием и подсознанием, действительностью и мифом.

В 1980-х годах Джоанас начала переносить личную символику жеста и ритуала в мультимедийные работы, которые сочетают сложные нелинейные формы повествования с особой мелодраматичностью, манипуляциями с электронным пространством видео, художественным временем и изображением. Ее фрагментированные видеорассказы с частыми повторами и выпадениями смысла обращались к образам сказок («Upsidedown, и Backwards», 1980), научной фантастики («Double Lunar Dogs», 1984), легенд (Volcano Saga, 1989), объединяли мифы и сюрр с реальными автобиографическими отсылками. Джоанас стремится отразить личностное мировосприятие, исследовать фрагментацию окружающей действительности, потерю памяти и идентичности в постмодернистской культуре.

Взяв за основу роман "Вселенная" (1941) Роберта Хейнлейна (Robert Heinlein), Джоанас представляет в видео «Double Lunar Dogs» (1984) историю астронавтов "космического корабля", которые после апокалипсиса на Земле бесцельно путешествуют во Вселенной, давно забыв цель своей миссии. Чтобы восстановить память и вернуть связи между их утерянным прошлым и неясным предназначением, два главных героя играют в метафорические игры с образами из прошлого, со словами и бытовыми предметами. Но тщетны их усилия восстановить коллективную память. Джоанас использует сложные методы монтажа изображения и спецэффекты в абстрактном видеопространстве своей работы. Ее рассказ символически передает трагизм потери памяти и пребывания в изоляции.

В «The Shape, The Scent, The Feel of Things» (2004) Джоанас исследует структуру ритуала посредством обращения к двум древним формам театра: японским Но и Кабуки, и ритуальным формам индийских церемоний. Ритуалы иррациональны: они представляют способ понимания и изображения окружающей человека волшебной и таинственной природы.

«Reading Dante III» (2011) Джоан Джоанас - атмосферная мультимедийная инсталляция, включающая видео и перформанс. Джоанас считает, что эта работа «не иллюстрация Данте, это - представление». В затемненной длинной галерее со скамьями и бумажными лампами видны настенные рисунки, выполненные белым мелом. На стены проецируются живопись, миниатюрные рисунки, нанесенные на поверхность стола, и видеозаписи. В видео «Reading Dante III», «Street Scene Drawing, Drawing Dante», «Medical Diagrams», одновременно демонстрируемых на разных экранах, звучат стихи Данте, перемежаясь с описаниями действий и изображений. Джоанас использует метод свободных ассоциаций, что создает особый

необычный визуальный язык, возвращая к жизни произведение Данте, позволяя зрителям в буквальном смысле физически пережить опыт индивидуального прочтения текста.



Joan Jonas «Vertical Roll» (1972)



Джоан Джоанас. «Double Lunar Dogs», 1984. Собственность: Electronic Arts Intermix (EAI), Нью Йорк



Джоан Джоанас. «Reading Dante III». Bergen Kunsthall Feb 25 – Mar 27 2011. Фото: Thor Brodreskift

ВАЛИ ЭКСПОРТ, Германия**Вали Экспорт**

Вали Экспорт – женщина потрясающая! То, что она делала в 1960-х, может шокировать, может восхищать. Но именно она считается одной из основоположниц феминистского искусства и уже на протяжении тридцати лет входит в число самых влиятельных и провокативных фигур международной художественной сцены. Вали Экспорт – новатор в области перформанса, кино, акционизма – использовала женское тело в своих мультимедийных перформансах. Тело для Экспорт становится универсальным инструментом для исследования.

В конце 1960-х Экспорт (настоящее имя Вальтрауда Ленер) выступила с первыми перформансами в духе радикального феминизма: она появлялась в зале кинотеатра в джинсах с вырезом на самом интимном месте («Генитальная паника», 1969), предлагала всем желающим коснуться ее груди, спрятанной под картонным ящиком («Тактильное кино», 1969), прогуливалась по улицам Вены, держа на поводке своего партнера Петера Вайбеля («Дневники собачьей жизни», 1968). Работы художницы – дерзкий и даже истерический вызов общественным нравам и морали. Они являлись протестом против жестких ограничений, которые все еще были наложены на женщин в 1960-1970-е годы послевоенным австрийским обществом, государством и католицизмом.

В 1968 году Экспорт провела перформанс под названием «Тактильное кино» – самое известное ее произведение, вошедшее в различные каталоги по истории перформанса. Она надела картонную коробку, закрывающую ее голую грудь, и проделала в картоне отверстие для рук. Утверждая, что ее тело – экран, но не для просмотра, а для прикосновения, она вышла на улицы Мюнхена и объявила, что каждый может прикоснуться к телу художницы («как к настоящему искусству»). Идею своего перформанса Экспорт видела в выступлении против стереотипов женской сексуальности. Это своего рода деконструкция человеческого желания зрелища и, прежде всего порнозрелища, как диагноз «общества спектакля», выявление и перекодировка социальной проблемы бытового вуайеризма.

Вали Экспорт устраивала выставки женщин-художниц, писала статьи и манифесты феминистического искусства. Одним из главных достижений художниц-феминисток, по мнению самой Вали Экспорт, явилось то, что они завоевали равные с мужчинами права свободы самовыражения в искусстве.

В своем более позднем творчестве Экспорт затрагивает социально-политические проблемы. Среди тем, интересующих ее: война и разоружение, критическая оценка роли СМИ, в том числе Интернета. С 1980-х художница демонстрирует в своих работах последствия подавления человеческой субъективности властью. Так инсталляция "Der Schrei" (Крик) (1994) на примере душевнобольных художница тематизирует и выявляет механизмы подавления.

В «Практике любви», в «Невидимых врагах» и в «Menschenfrauen» Вали Экспорт применяет стратегию, которую она использовала в ранних экспериментальных кинофильмах, видео и концептуальных фото. Цель – расширить возможности нарративного художественного кинематографа и раздробить на составные части его условности, заполнить некоторые непоследовательности сюжета визуальными метафорами.

В 2000 году В. Экспорт удостоивается главной австрийской награды в области изобразительного искусства – премии Оскара Кокошки. Работы Экспорт выставляются в лондонском Тэйт-модерн, в Нью-Йоркском музее современного искусства и в парижском Центре Жоржа Помпиду.

**Вали Экспорт, Питер Вайбель. «Tapp und Tastkino» (Кино касания), 1969**

Matha Rosler

МАРТА РОСЛЕР, США



Марта Рослер

Американская художница Марта Рослер — чрезвычайно важная и влиятельная фигура в современном искусстве, феминистка и интеллеktуал, одна из пионеров видеоарта. Марта Рослер занимается острым социальным и политическим анализом мифов и фактов современной культуры. Ясно сформулированные, остроумные, ее видеоработы являются своеобразными расследованиями того, как социально-экономические принципы и политические идеологии властвуют в повседневности. Представляя свои «критические исследования», Рослер работает посредством соединения перформанса, повествования, документации и медийных образов. Наряду с феминистскими проектами, посвященными репрезентации женщин, диктатуре глянца и патриархальной культуры, ее внимание постоянно привлекают общие гражданские проблемы — социальная политика, власть капитала и др. Одна из главных тем художественного осмысления Рослер — город: общественная сфера, городское строительство, права собственности, дороги и транспорт, а также средства массовой информации и их отношение к войне, геополитике и сокрытию информации.

В 1975 году Рослер сделала видеоработу «Семиотика кухни», в которой в течение шести с половиной минут с невозмутимой серьезностью, как учитель на уроке, называла в алфавитном порядке предметы кухонной утвари, одновременно демонстрируя назначение каждого предмета. В ее исполнении это выглядело зловеще: не только нож для колки льда, скалка или чугунная сковородка, но практически каждая вещь на кухне грозила обернуться опасным оружием. На букве U, совпадающей по звучанию с местоимением «ты», предметы закончились и оставшиеся буквы алфавита Рослер показывала руками, выразительно рассекая воздух ножом и вилок, и в заключение энергично перечеркнув знаком Зорро и пространство перед собой, и все надежды на то, что из женщин, внявших ее ироническому посланию, когда-нибудь получатся примерные домохозяйки. «Семиотика кухни» пародирует кулинарное шоу и мир несчастных

жен, доведенных до нервных срывов строгим гендерным разделением труда, при котором муж должен соответствовать идеалу «кормильца семьи», а жена - «хозяйки дома».

В видео «Жизненная статистика гражданина, полученная простым путем» (1977) Рослер критикует традиционное маскулинное отношение к женскому телу, как объекту мужского удовольствия. Каждый сантиметр обнаженного тела художницы измеряют и регистрируют двое мужчин в белых халатах, комментируя «нормальность» или «идеальность» тех или иных параметров. Показанная процедура незамедлительно вызывает аналогии с биометрией фашистских ученых, а увлечение американского общества статистикой прочитывается как форма насилия.

«Утрата: разговор с родителями» (1977) – работа на социальную тему. Это история американской девочки, которая в стремлении к модельной внешности уморила себя голодом. Родители показывают фотографии дочери, предаются воспоминаниям, обвиняют глянцевые журналы в ее нелепой смерти.

В видеоработе «Тайны улиц: никаких открытий» (1978) Марта Рослер монтирует фрагменты любительской видеосъемки на улицах латиноамериканских кварталов и исследует уличную культуру — рекламные щиты, граффити, дорожные знаки.

1998-го по 2000 год ее большая ретроспектива «Позиции в жизненном мире» была показана в Бирмингеме, Вене, Лионе, Барселоне и Роттердаме, в Нью-Йорке. Кроме того, она участвовала в «Документе-7» (1982) и «Документе-12» (2007), в проекте «Станция Утопия» на Венецианской биеннале (2003), в Ливерпульской и Тайпейской биеннале (2004), в Скульптурном проекте в Мюнстере (2007).

1998-го по 2000 год ее большая ретроспектива «Позиции в жизненном мире» была показана в Бирмингеме, Вене, Лионе, Барселоне и Роттердаме, в Нью-Йорке. Кроме того, она участвовала в «Документе-7» (1982) и «Документе-12» (2007), в проекте «Станция Утопия» на Венецианской биеннале (2003), в Ливерпульской и Тайпейской биеннале (2004), в Скульптурном проекте в Мюнстере (2007).



Марта Рослер. «Semiotics of the Kitchen», 1975

Marina Abramovic

МАРИНА АБРАМОВИЧ, Сербия

Марина Абрамович

М. Абрамович в своем творчестве исследует человеческое тело, его возможности, его пределы, взаимосвязь с окружающим миром, а также связь телесности и разума человека.

В 1970-х ее перформансы наиболее радикальны, она пытается нащупать границы возможностей человека, начав с серии длительных перформансов, содержавших протест против политического климата социалистической Югославии. Абрамович резала себя ножом, ложилась в центр пылающей пентаграммы, прилюдно принимала психотропные препараты, предназначенные для людей больных шизофренией и расстройствами опорно-двигательного аппарата, кричала до полной потери голоса и плясала обнаженной до полного изнеможения. Во время одного из самых отчаянных экспериментов «Ритм 0» (1974) Марина в течение шести часов позволяла зрителям делать с собой все, что они пожелают при помощи 72 предметов, которые были выложены на столе: роза, заряженный пистолет, ножи, цепи и пр. По признанию Марины, сначала зрители были сдержаны, но затем становились более жестокими. Эксперимент завершился после того, как один из посетителей приставил пистолет к ее виску.

В 1976 году Марина начала совместную работу со своим возлюбленным, художником известным под именем Улай (Уве Лайсипен). В своих совместных перформансах Марина и Улай обнажались, кричали, дралась, метали стрелы и били зеркала, привязывали друг друга к лошадям, «рвущимся» в противоположные стороны. В течение 12 лет Абрамович с Улаем изучали собственные взаимоотношения, проходя через ряд сложных испытаний.

Марина Абрамович — сербская художница, еще одна основательница современного перформанса. Получив международное признание как художник-новатор в области перформанса, Абрамович уже более 30 лет исследует границы этого искусства, представляя работы, которые и физически и психологически являются серьезным испытанием и для самой художницы и для

«Отношения во времени» (Relation in Time, 1977) — один из таких совместных перформансов. Этот перформанс изучал отношения мужчины и женщины. Юлай и Марина сидели спиной друг к другу со сплетенными волосами 17 часов, как бы став одним целым, в ситуации, когда выдержка одного ставит в зависимость другого.

В перформансе «Вдох/Выдох» (1977) художники дышат друг другу рот в рот, обмениваясь одним и тем же воздухом, пока не теряют сознание от кислородного голодания. А в перформансе «Энергия покоя» (1980) ключевым становится вопрос доверия: Улай целится в сердце Марины стрелой натянутого лука, и оба они удерживают равновесие стрелы весом своих тел. Напряжение усиливается за счет все ускоряющегося звука биения их сердец, который слышен зрителям благодаря подсоединенным к художникам динамикам.

«Imponderabilia» (1977) - Марина и Улай стоят обнаженные на входе в галерею, смотря друг на друга, посетитель вынужден проходить между ними. Невольно понимая, что пройти придется, он выбирает, лицом к кому проходить, и чаще старается не смотреть в глаза.

С конца 1980-х, расставшись с Юлаем, Марина открывает спектр новых интересов — не то, что тело способно совершить, а то, в каком состоянии сознания это совершается, и как человек связан с природой. Она постоянно обращается к восточным практикам, а также фокусируется на контрасте между восточным и западным миром.

Искусство для Марины Абрамович — это особый ритуал, сродни религиозному, своего рода шаманство. В концептуальной работе «Балканское барокко» («Balkan Vaquo», 1997) Абрамович сидела на горе окровавленных костей и пыталась их отмыть. Этот перформанс был посвящен жертвам войны в Югославии — тому, что «смыть» это событие из жизни так же нереально, как и отмыть бесконечную грудку костей.

В 1997 году Абрамович получает престижную премию «Золотой лев» на Венецианской биеннале за работу «Балканское барокко», а в 2003 году — премию «Бесси» за инсталляцию «Дом с окном на океан». В декабре 2008-го Марина Абрамович приезжала в Москву на Премию Кандинского, и накануне ее вручения, прочла лекцию, показала фильм и перформанс. Первая ретроспективная выставка Марины Абрамович состоялась в 2010 году в МоМА (Нью-Йорк).



Марина Абрамович / Улай. *Relation in Time*, 1977



Марина Абрамович / Улай. *Остаточная энергия*, 1980



Марина Абрамович / Улай. *Imponderabilia*, 1977



Марина Абрамович. *Lips of Thomas*, 1975



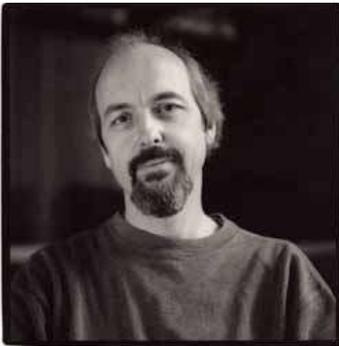
Марина Абрамович. *Balkan Baroque*, 1997

НА ПЕРЕСЕЧЕНИИ ИСКУССТВ

В начале 1980-х годов, когда технология видео значительно усовершенствуется, его возможности становятся самоочевидными, и художники постепенно отказываются поддерживать энергию авангардного протеста, поскольку теперь их увлекает создание новейших видеокартин, видеопроекций, видеотанцев, видеопоем, видеоскульптур. Обращаясь к традиционным видам искусства, видеохудожники пытаются трансформировать и воплотить их образность в новом пространстве видео, в бесплотном, но еще более живом, чем в живописи, скульптуре, литературе и кинематографе. Видео возвращается к форме «рассказа в картинах», повествования, представления вымышленных историй. Видеоарт заново открывает пространство иллюзий, представляя «аттракционы человеческого разума», новую виртуальную реальность, которая все агрессивнее растворяет границы экрана, заслоняет собой реальность окружающей жизни.

Bill Viola

БИЛЛ ВИОЛА, США



Билл Виола

заимствует мотивы европейского Ренессанса, мусульманского и буддийского искусства, суфизма и христианского мистицизма. Основная проблематика произведений Виолы — эмоциональные состояния человека, время, границы бытия и небытия, искусства и жизни.

Уже первые его видеоинсталляции отличались театральностью, аллегоричностью, интересом к игре пространственных иллюзий. В 1976 году Виола представляет работу «Он плачет о тебе». В большом темном пространстве с потолка свисает медная труба, на кончике которой набухает капля воды. Видеокамера, сфокусированная на эту каплю, транслирует многократно увеличенное изображение на экран. Капля отражает в своей поверхности пространство помещения, и это гиперболизированное отражение «растет» на экране, пока не взрывается со страшным шумом. Эта изобретательно воспроизведенная «катастрофа» капли воды

Современный американский художник Билл Виола - пионер видеоарта и один из выдающихся видеохудожников. В течение почти 40 лет он создает видеофильмы, монументальные видеоинсталляции, звуковые энвайронменты и электронно-музыкальные перформансы. В своих работах Виола

как вселенной, катастрофа макрокосма, отраженного в микрокосме.

Инсталляции Билла Виолы погружают зрителя в специфические аудио- и визуальные пространства, и основаны на выявлении самого процесса интерпретации, самого акта зрительского смотрения, всматривания в работу художника. В 1983 году Виола осуществляет проект «Комната св. Иоанна Креста», посвященный испанскому мистику и поэту, узнику инквизиции, который провел год, подвергаясь страшным мучениям. В своей камере св. Иоанн сочинял духовные стихи о путешествиях души в физическом и метафизическом мирах. Видеоинсталляция представляла собой черный куб, помещенный в центр большой неосвященной комнаты; внутрь куба можно заглянуть через окошечко и увидеть на другой стороне проекцию черно-белых заснеженных горных пиков. Внутри куба на столике находится маленький цветной монитор, на котором неподвижно сияют те же самые горы. Изнутри доносится тихий голос, читающий по-испански стихи, написанные св. Иоанном, периодически прерываемый звуковыми шумами. Сюрреалистический аудиовизуальный спектакль вызывает у зрителя такое чувство, как будто бы он видит сон. Реальное пространство мгновенно трансформируется в виртуальный аттракцион необычного человеческого опыта. В работе Виолы изъята возможность остраненного взгляда, нет позиции, с которой можно было бы наблюдать со стороны. С ней можно только взаимодействовать, становясь участником и производителем смыслов и интерпретаций, чувств и ощущений.



Билл Виола. «Room for St. John of the Cross», 1983. Выставка в Museum of Contemporary Art, Лос Анджелес

Время для Виолы является таким же художественным инструментом, как свет, цвет, композиция. В видео "Ancient of Days" (1979) – художник стремится визуально определить время; в «Migration» предлагает прислушаться к «звуку времени», звенящему как колокол; в "The Reflecting Pool" (1977-79) прыжок художника выводит его из обычного времени, а поверхность бассейна по-прежнему отражает людей, продолжающих свое обычное движение.

В одноканальном видео Виолы «Chott el- Djerid» («A Portrait in Light and Heat», 1979) мы видим кадры пересохшего соленого озера в пустыне в Тунисе. Виола обращается к исследованию и восприятию времени человеком, попавшим в новое, неизведанное пространство. Здесь люди, дома и машины теряют свои контуры, становятся иллюзией, миражом. Это галлюциногенный пейзаж, наполненный миражами и призрачными фигурами, которые мелькают перед глазами зрителя. Здесь, так же как и в классических полотнах Ротко, нет художественного размышления о цвете или форме, но есть проявленность бытийного переживания, в которое неизбежно погружается и зритель.

Искусство Виолы воспроизводит для зрителя картины эмоций и переживаний, которые им уже когда-то были прочувствованы. Мгновения человеческого счастья или боли, изображения страдания, ужаса или восхищения, картины природных катастроф и явлений, фантазии и видения - таковы основные темы его видеопроизведений. Такова одна из самых известных видеоработ Виолы «The Greeting» («Приветствие», 1995), в которой изображения женщин, движущихся друг другу навстречу, замедлены до такой степени, что вызывают особый эффект фрагментации, своеобразных «микротрещин» в общем времени работы, призванных активизировать воображение и воспоминания

НА ПЕРЕСЕЧЕНИИ ИСКУССТВ

зрителя, его память о встречах, которые он когда-либо переживал в своей жизни. "Приветствие" - своеобразный диалог современного художника с флорентийским мастером XVI века Якопо Понтормо – автором картины "Встреча Марии и Елизаветы". В трактовке Билла Виолы евангельский сюжет не только изменен, но и из-за замедленного непрерывного действия, происходящего на экране, производит завораживающее впечатление.

Взгляд художника устремлен не на виртуальные электронные миры, а в сторону территории, места и времени, сохраняемых духовной традицией. Искусство Виолы — эзотерический духовный поиск за границами технологичного западного мира. Так, например, видеоинсталляция Б. Виолы “Slowly Turning Narrative” (1992): различные изображения проецируются на центральный экран, мерцают и переходят на стены затемненной галереи, исчезая затем из поля зрения зрителя. Зеркало, расположенное перед экраном, отражает зрителя на фоне изображения, делая его частью мимолетных калейдоскопичных изображений. Изображения искажаются, накладываются друг на друга, отражаются от стен и потолка комнаты. Зритель находится как в бреду смутных картин и звуков, окружающих его со всех сторон. Кроме того, он вынужден созерцать и свой собственный образ, отраженный в зеркальной поверхности экрана. Ритм звуков и образов из внешнего становится внутренним и превращается в навязчиво-изменчивый мир человека, поглощенного собой. Фрагменты изображений превращаются в символический поток сознания зрителя. Сознание завораживается миром карнавальная иллюзии, где облик человека и его сознание являют собой лишь водоворот всевозможных фрагментов образов и изображений. Виола показывает тот режим, в котором пространство может работать в видеоарте: это не экранное пространство телепередачи, но само пространство человеческого опыта.



Билл Виола. «Slowly Turning Narrative», 1992. Фото: Gary McKinnis

Виола использует видео для того, чтобы исследовать феномен чувственного восприятия как путь к самопознанию. В фокусе его работ находится жизненный опыт, присущий каждому из нас - рождение, развитие, смерть. Одна из видеоинсталляций Виолы 1992 года называется «Небеса и земля». Два телеэкрана размещены слишком близко друг к другу. Так близко, чтобы картинка одного отражалась в линзе другого. На верхнем экране – умирающая в хосписе женщина, на нижнем - родившийся младенец. Жизнь, переходящая в смерть и сменяющая ее на земном посту – таков концепт работы.

«Нантский триптих» Билла Виолы (1992) – произведение из трех огромных экранных проекций. В центре – барахтающийся человек под водой. Слева – роды. Справа – умирающая мать художника. Как и в средневековых живописных триптихах, но уже с помощью новейших видеотехнологий, показан весь цикл жизни.

В инсталляциях Виолы используется язык чувств и коллективной памяти, благодаря которым его видеоработы привлекают широкую аудиторию и воспринимаются людьми как что-то личное и знакомое. Человеческие эмоции – центральная тема серии «The Passions» («Страсти»), в которую входят двадцать видео Билла Виолы, созданные с 2000 по 2003 год. В эту же серию вошли и четыре «Квинтета»: «Изумленных»: «Памяти», «Невидимых» и «Тишины». В «The Quintet of Remembrance» («Квintет памяти», 2000) на экране группа из пяти человек, три женщины и двое мужчин. Они стоят, прижавшись друг к другу, и в течение четверти часа, пока длится видео, зритель наблюдает, как на них сначала накатывает, а потом отпускает сильнейшая волна эмоций. В начале выражение лиц актеров нейтральное, но постепенно у каждого появляется свое собственное, индивидуальное выражение, мы видим, как возрастает сила испытываемых ими чувств, как эмоции достигают высшей точки накала, и как через несколько минут волна напряжения спадает, оставляя каждого участника этого странного действия усталым и опустошенным. Видеосъемка, замедленная до предела, выявляет нюансы выражений человеческого лица, создавая субъективное психологическое пространство, где время почти остановилось – как для актеров, так и для зрителей.

Достижение Виолы в приближении к сакральному культу и одновременно к европейской религиозной живописи. Неслучайно в 1990-х художника приглашают показать его видеокартинки в церквях и соборах. Сквозной мотив его творчества — использование наследия итальянского Ренессанса, с фресками которого сюжетно и эстетически перекликаются многие из работ Виолы. Инсталляция «Океан без берегов» (2007) разместила в церкви Сан Гало. Три экрана встроены в алтарные ниши. Сквозь серое марево проступают едва различимые силуэты людей. Постепенно одна из фигур двигается к зрителю, вырастает во весь экран и проходит сквозь серую завесу. На

поверку завеса оказывается водяным потоком-преградой, отделяющей мертвых от живых, краску от фона, сознание от пустоты.

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

Билл Виола стремится к тому, чтобы сделать свои технические средства столь же невидимыми, как невидимы мазки на ренессансных картинах. Проникнув с помощью видео в человеческие глубины, он демонстрирует поэтические возможности новых технологий, создавая эфемерные пространства духовного опыта, «икон» современности.



Билл Виола. «The Quintet of the Astonished» («Квintет изумленных»), 2000

За выдающиеся достижения в области видеоарта Билл Виола был отмечен многочисленными наградами и призами. Персональные выставки работ художника проходили в таких крупных художественных музеях мира, как Музей современного искусства в Нью-Йорке (1979, 1987), Музей современного искусства города Парижа (1983), Музее Стеделик в Амстердаме (1998), Музей современного искусства в Стокгольме (1985, 1993), Музей Гуггенхайма в Нью-Йорке (1997) и в ряде художественных галерей Великобритании, Франции, Израиля, Бразилии, Германии, Испании, Швейцарии, США и Японии.



Билл Виола. *The Reflecting Pool*, 1977-79



Билл Виола. *Ancient Of Days*



Билл Виола. *The Greeting*, 1995



Билл Виола. *Emergence*, 2002.
Собственность J. Paul Getty Museum

Gary Hill

ГАРИ ХИЛЛ, США



Гари Хилл

Гари Хилл – американский художник, пионер видеоарта, обладатель многочисленных наград и почетных званий в области современного искусства. Хилл один из тех художников, кто придумал, что такое видеоарт и каким ему быть. Хилл, увлеченный философскими работами М. Бланшо и Э. Левинаса, М.

Хайдеггера и Л. Витгенштейна, в своем творчестве обращается к проблематике визуализации текста, перевода слова в пластические образы, исследуют отношения между словом, звуком и электронным изображением (например, в «Soundings», 1979 и «Around and About», 1980).

Из всех классиков американского видеоискусства, Гари Хилл, пожалуй, самый поэтичный. Видеоарт для него — это способ думать «вслух». Сквозной сюжет его творчества — исследование языка, но не столько текста, как в концептуальном искусстве 1960-х, сколько речи, самого момента произнесения.

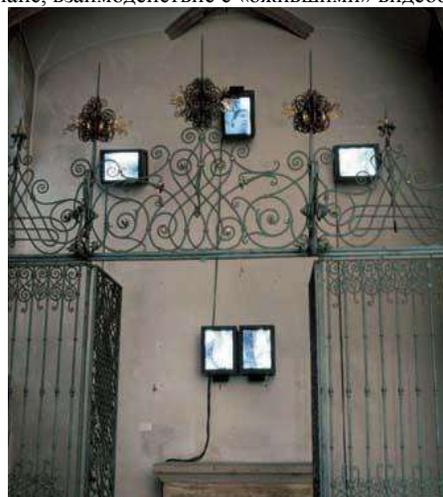
Для Хилла человеческая телесность (но не текст) — единственное, что конструирует опыт. «Тело для меня — это проводник между идеями, языком и физическим миром, но механизмы взаимодействия между ними нарушены вторжением электронных медиа, которые по самой своей природе идут наперекор телесности». В 1987 году он представил видеоинсталляцию «Крест» из пяти мониторов, которые расположены на стене в форме распятия так, что каждый показывает какую-то одну оконечность тела: голова, кисти рук; ступни ног. Экзистенциальный пафос этого произведения — это растворение человеческой телесности в жерновах медиа и ужас отчужденности от своего тела.

В своей самой знаменитой работе «Парусные корабли» (1992) Хилл находит визуальную метафору для развоплощения тела и дереализации пространства. Он создает коридор, «населенный» шестнадцатью призраками людей, которые начинают появляться перед зрителем, как только тот вступает в пространство интерактивной инсталляции и активирует своим движением невидимые и отключенные до этой самой минуты экраны. В результате зритель оказывается вовлеченным в движение двух процессов

призраков: бесплотные светящиеся проекции и темные, идущие молчаливым потоком зрители. Эти два черно-белых мира не соединяются. У них разный хронометраж «жизни», совпадающий только на том коротком отрезке, который проходит каждый зритель, встречая своих «вестников».

В 1992 году Хилл берет в качестве названия своей работы словосочетание из книги Э. Гомбриха «Искусство и иллюзия» (1960) — «Неопределенность неверия». Хилл представляет зрителю длинную полосу мониторов, по которым волнами прокатываются видеозаписи двух тел, фрагментированных разномасштабностью телевизионных экранов. Они движутся с такой скоростью, что не позволяют вычлнить какую-то одну рамку, зафиксировать и присвоить человеку изображение лица, корпуса или конечностей. Тела так и остаются недоовплощенными в своем дрожании-промельке на экранах.

В последних видеоинсталляциях («Viewer», 1996; «Blindspot», 2003) возникает тема изображения, которое само «рассматривает» и «анализирует» зрителя, пока зритель рассматривает и анализирует картинку. Работа «Наблюдатель» (Viewer) - видеоинсталляция из пяти слитых воедино экранов. Видеопроекции представляют череду персонажей разного возраста и разных социальных типов. Одного роста со зрителями, они стоят прямо перед аудиторией и неподвижно созерцают друг друга. Художника интересует реакция смотрящих, которые должны ощущать неловкость. Сам просмотр видео превращается в реальный перформанс, взаимодействие с «ожившими» видеообразами.



Гари Хилл. «Crux» (1983 – 1987)



Гари Хилл. *Primarily Speaking*, 1981 – 1983 Donald Young Gallery, Chicago



Гари Хилл. *Viewer*, 1996. Собственность Donald Young Gallery, Chicago. Фото: Thomas Pedersen, Poul Pedersen



Гари Хилл. *Suspension of Disbelief (for Marine)*, 1991 – 1992
Фото: Mark V. McLoughlin, Нью Йорк



Гари Хилл. *Between Cinema and a Hard Place*

СТЭН ДУГЛАС, Канада



Стэн Дуглас

Видеофильмы, видеоинсталляции и фотографические работы Стэна Дугласа обращены к истории, литературе, кино и музыке, исследуя «неудавшуюся утопию» модернизма. Дуглас показывает различия индивидуального восприятия реальности и индивидуальность чувств и желаний каждого человека. Его работы концентрируют множество смыслов и предлагают различные возможности интерпретации, по выразительным приемам сближаясь с литературой XX века.

Память как феномен человеческого сознания всегда связана с проживанием события во времени. Чтобы восстановить в памяти прошлое, человек вынужден воссоздавать, мысленно воспроизводить множество фрагментов реальности, которая когда-то была дана ему в опыте. Эти фрагменты составляют, по словам С. Дугласа, «темпоральную полифонию», в которой смыслы и значения, как разные голоса, полифонически взаимодействуют.

Такова видеоинсталляция Дугласа «Песочный человек» (1995) – тщательно выверенное размышление о механизмах воспоминания и осознания времени, демонстрирующее, что восприятие реального момента субъектом – отнюдь не твердое основание, каковым его традиционно принято было считать, но есть эффект игры различий, различий темпоральных, пространственных, сиюминутных. Субъект как множественность повторений и возвратов, никогда не идентичных, находящихся в становлении – такова идея инсталляции Дугласа.

«Hors-champs» (1992) – двойная видеопроекция, показывающая запись выступления четырех американских джазовых музыкантов. Дуглас создавал эту инсталляцию в рамках своего исследования освободительных импульсов фри-джаза – музыкального направления, которое в 1960-х годах многими расценивалось как призыв к альтернативному обществу. Дуглас демонстрировал свой взгляд на причины, по которым надежды не осуществились, как и большинство чайный культурной революции 1960-х годов. Дополнительный пласт значений возникал в результате того, что на каждом из экранов демонстрировалась своя запись: на одном экране – запись, сделанная статичной камерой, без

редактирования и работы оператора, на другом экране – та версия, которая была показана на телевидении, со всеми атрибутами выверенного, «стерильного» телевизионного изображения. Только множество раз обойдя экраны, зритель мог заметить те расхождения, которые имели место между тем, как эти концерты были представлены на телевидении, и реальной коллективной динамикой взаимодействия, которая была сохранена на видеозаписи без редактирования.



Стэн Дуглас. «Hors-Champs», 1992

Видеоинсталляция «Win, Place, or Show» (1998)

С. Дугласа в точности воссоздает декорации жилой квартиры одного из спальных районов Ванкувера, в которой Донни – симпатичный, но недалекий паренек, вновь и вновь излагает свои наивные теории о мистических силах, ответственных за человеческие страдания. А Боб, другой обитатель квартиры, парень чуть постарше и поглубже, будет нескончаемо объяснять правила игры на скачках, так что это будет раздражать Донни и приводить к драке. И так будет происходить вечно, они заперты внутри «механизма жизни», из которого нет выхода. Работа метафорически воспроизводит безысходность постоянного повторения, заикленность времени, тезис о том, что во вселенной уже все происходило раньше и обязано повториться вновь.



Стэн Дуглас «Win, Place or Show», 1998

The Bluesoup

ГРУППА «СИНИЙ СУП», Россия



Группа «Синий Суп»

"Синий суп" - ведущая российская медиаарт группа (А.Добров, Д. Лебедев, А. Лобанов и В. Патконен).

"BlueSoup" создает очень короткие концептуальные фильмы, в которых исследуются языки изобразительного

искусства, кино и литературы. "Реалистические" 3D фильмы «Синего Супа» («Газ», «Выход», «Эшелон», «Оборона», «Озеро») как своеобразная сессия самоанализа для зрителей, путешествие внутрь себя, в собственные ожидания и страхи.

В минималистичном пространстве работы «Без названия» – море, поделенное надвое полосой. Здесь ничего не происходит и не может произойти: либо зритель свидетель уже произошедшего события, либо ситуация драмы произойдет с минуты на минуту. Однако напряженность и нарочитая невысказанность может рассматриваться как дополнительный элемент интерпретации.

В видеоинсталляции "Оборона" (2007) художники создали жуткий пейзаж лесного болота, утопающего в тумане, в котором стерты все пространственные и временные границы. То, что зритель наблюдает, полностью поглощает его, втягивая в процесс построения интерпретации увиденного. Громкие выстрелы с разной частотой, каждый раз внезапно, пронизывают воздух. И зритель, безоружный, теряется в туманном лесу, без малейшего шанса на оборону.

Неподвижные, дизайнерские, выхолощенные



Группа «Синий суп». Видеоинсталляция «Озеро»

видеоработы напрямую вступают в диалог со зрительским восприятием. Их задача часто сводится к созданию идеальных темных миров, в которые художники погружают зрителя. Нередко на экране почти ничего не происходит, но хичкоковский «саспенс» нарастает с каждой секундой. Напряжение зрителя повинует четкому заданному ритму и обычно не имеет окончательного разрешения.

В своих инсталляциях художники всегда обращаются к темам, явлениям и предметам простым и даже банальным. Например, в работе «Метель» (2009) действие происходит в зимнем пейзаже. Деревья качаются под завывание ветра, а снежные облака проходят мимо. Пара минут, и появляются неопределенные человеческие фигурки. Они возникают в пустом пространстве и быстро перебегают на другую сторону, туда, где лес. Число бегунов в метели постепенно возрастает – до определенного момента, когда, так же постепенно, оно начинает убывать. И, наконец, на экране снова – лишь деревья и ветер. Пейзаж в «картине» «Синего Супа» воссоздает чувство дискомфорта и бессилия, потому, что мы не знаем, что нас ожидает. Это стремление создать произведение в реальном времени, соотносить созерцание искусства с проживанием особых экзотических моментов жизни.

Главные персонажи инсталляции "Эшелон"(2006) - тюки с неизвестными грузами. Три самодостаточных проекции (две на стенах, третья на полу) и громкий воспроизводимый со всех сторон звук оставляют стойкое ощущение, что загадочные события на экранах в зрителе не нуждаются: круговорот грузов в природе происходит будто сам по себе.

Проекты группы «Синий Суп» демонстрировались на выставках экспериментального кино и видеоарта в Германии, Великобритании, Франции, Австрии, России. Фильмы группы завоевывали престижные международные призы.



Группа «Синий суп». Видеоинсталляция «Эшелон»

Victor Alimpiev

ВИКТОР АЛИМПИЕВ, Россия**Виктор Алимпиев**

постановки и при этом использованием абсолютного минимума выразительных средств.

Творчество Алимпиева соединяет в себе театр и документальное кино, видео и музыку, драматургию и кинематографию. В своих видео Алимпиев основывается на простых повседневных сюжетах, которые он искусным образом «форматирует», придавая им своеобразные отстраненность, медитативность, завороченность. Его видео сделаны как-то избыточно изысканно и приближаются к архаусному кино.

Видеоработы Алимпиева полны жизни, движения, телесного усилия. В «Зарницах» (2004) дети ритмично барабанят пальчиками по партам, пока этот звук не превратится в звук летнего ливня - сплошного, движущегося стеной. Тут всполохи зарниц соседствуют с жестом открытой ладонки, приложенной ко рту. В «Моем дыхании» две девушки поют, точнее, учатся правильно дышать во время пения. В «Соловухке» (2005) толпа старшеклассников под музыку Малера то всматривается напряженно во что-то, то смеется над чем-то нам невидимым. В работе «Чей это выдох?» (2008) группа людей пытается петь, но кому-то всегда не хватает дыхания. И тогда другие ободряют-утешают его немым жестом.

Алимпиевские образы по своему происхождению бытовые, его герои подчеркнута несовершенны, но одновременно прекрасны. Образы Алимпиева доступны, каждый отдельный жест, казалось бы, понятен. Но смысл происходящего постоянно ускользает, он не поддается пересказу. Самое странное у Алимпиева - ощущение невыносимого напряжения. Это притом, что все снято в пастельных тонах: фон - белейший, лица - словно с полотен старых мастеров.

Виктор Алимпиев является одной из самых заметных и интересных фигур в современном русском искусстве. Произведения Виктора Алимпиева давно снискали уважение и признание со стороны международной художественной элиты, поражая необычностью, сложностью

Алимпиев работает с темой повторения. Именно разница между двумя похожими движениями, между подобными образами и составляет центр его художественной системы. Для художника повторение темы и образа - это такой же неотъемлемый

элемент, как рифма в поэзии. Художник призывает зрителя внимательно присмотреться к идентичным образам.

Эта стратегия делает Алимпиева своего рода скульптором, созидателем временных форм человеческих коллективов и групп. В фильмах Алимпиева фигура человека постоянно выступает как скульптура (а не образ, как в кино). Например, в «Олене» (2002), где голова и лоб героя становятся предметом странной визуальной фиксации. Складки одежды выполняют скульптурную роль в «Оде» (2001) Алимпиева и М. Жунина.

Группа людей и ее скульптурность, способность нести функции знака, как это свойственно и актеру, и скульптуре - тема видео «Соловухка». В качестве действующих лиц здесь выступают тела и жесты актеров, массы и формы, для которых автор ищет форму в фильме. Его работы не тяготеют ни к кино (чей приоритет - пространство, а пространство в «Соловухке» и в других фильмах визуально закамouflировано), ни к видео (в котором лучше всего удается передача времени и движения). Его приоритет - скульптурность формы и ее одиночество в этой скульптурности.

**Виктор Алимпиев. «Чей это выдох?» 2008. Собственность: галерея Риджина****Виктор Алимпиев. «Зарницы», 2004**

НА ПЕРЕСЕЧЕНИИ ИСКУССТВ



Виктор Алимпиев. «Соловушка», 2005

В работе «Чей это выдох?» хор из восьми участников исполняет музыкальную фразу, построенную на постепенном повышении тона. Через некоторое время после начала фразы один из участников делает глубокий вдох и задерживает дыхание настолько долго, насколько возможно. Важно, что эта задержка дыхания, сопротивление и выдох на исходе сил - как бы часть музыки. Алимпиев хотел не только добиться эффекта, когда задержавший дыхание хорист становится солистом, так как его молчание слышно, но и передать зрителю ощущение саспенса («подвешенного» состояния и беспокойства), когда вместо ожидаемой завершенной музыкальной фразы, происходит сбой.



В. Алимпиев. «Чей это выдох?», 2008. Собственность: галерея «Риджина»

Как объясняет В. Алимпиев: «В принципе, воображаемую форму существования моих работ я вижу не как форму картины, а как форму скульптуры. ...Когда я говорю о скульптуре, я говорю о неподвижности. Поэтому мне хочется, чтобы мои фильмы были как можно более неподвижными. Я имею в виду неподвижность рифеншталевого спортсмена, развернувшегося, чтобы бросить диск. Это застывший миг, зафиксированный в кадре, застывший в совершенном напряжении. Картина дает только иллюзорное пространство, а скульптура дает иллюзорное телесное ощущение. Скульптура связанного раба тем и хороша, что когда на нее смотрит человек, который устроен

так же как этот раб, у него тоже напрягаются мышцы... Скульптура вызывает моторное переживание, на нее реагируешь иначе, чем на картину»¹⁷.

Видео «Рок-музыка» (2003), созданное совместно с Сергеем Вишневым, состоит из одной единственной сцены: школьники слушают, как их учитель играет на гитаре. Персонажи видео образуют как бы скульптурную группу: «моторное сопереживание», характеризующее скульптуру как жанр, есть в данном случае мышечный спазм, сковывающая неловкость. Скульптура здесь – это застрявший в напряжении кинообраз. Персонажи плотно зажаты между «обожанием» и неловкостью. Персонажи, придуманные для них жесты, музыка, их непопадание друг в друга – вместе образуют лирическое пространство «юношеского мифа», безвозвратно уходящего после периода взросления.



В. Алимпиев. «Рок музыка», 2003

В видеоработах Алимпиева нет и следа постмодернистской насмешки над «высоким» искусством, нет цитат или пародий, нет того пристального внимания к масс-медиа, той любви-ненависти к гламуру, которая отменила собой российское искусство рубежа тысячелетий. Для Алимпиева, художника нового «цифрового» поколения – это анализ не конкретной сферы масс-медиа, но шире, техногенности как таковой, когда интеллектуальные технологии заменяет собой способы мышления, основанные на интуиции и эмоциональности.

Алимпиев участник 1-й и 2-й Московских биеннале, 4-й Берлинской биеннале, Венецианского кинофестиваля (2005, 2010) и др. Его работы вошли в коллекции таких значимых российских и западных музеев и фондов, как Московский МСИ, МуНка, Тейт Модерн, Центр Помпиду, Фонд Культуры «ЕКАТЕРИНА» и др.

¹⁷ Мусина Милена. В категориях подлинности. Интервью с Виктором Алимпиевым. Москва, 25. 03. 2005. <http://cinefantomclub.ru/?p=529>

КИНО И ВИДЕО: ЗАИМСТВОВАНИЕ, РЕКОМБИНАЦИЯ

Если 1960–70-х годы — период непримиримой критики видеохудожниками телевидения, то конец 1980-х – начало 90-х отмечено разоблачением видеохудожниками кинематографа как «языка грез». Вместе с тем, именно в «расширенном кино» видеохудожники черпают источник вдохновения. То, что формат видеопроекции тесно связан с кинематографом, подтверждают многочисленные аллюзии, цитирование или прямое использование видеохудожниками фрагментов кинофильмов.

Douglas Gordon

ДУГЛАС ГОРДОН, Шотландия



Дуглас Гордон

Дуглас Гордон — художник, фотограф, режиссер, живет и работает в Нью-Йорке, США. В своих работах Гордон обращается к исследованию памяти, повторения, множественных проявлений человеческой личности, черпая материал для своих работ в современных медиа. Он

использует существующие кино- и фотоматериалы и создает постановочное видео, экспериментируя с экранным временем и задействуя проекции на нескольких экранах.

Одна из наиболее известных работ Гордона «24 Hour Psycho» (1993) представляет собой замедленное воспроизведение фильма «Психо» Альфреда Хичкока. Фильм Хичкока длится 109 минут (24 кадра в секунду), фильм Дугласа показывает всего два кадра в секунду и длится 24 часа. Дуглас Гордон переключает внимание зрителя с сюжета и повествования на материальную структуру фильма, технику его сборки «изнутри». Фильм еще больше, чем его оригинальный вариант, становится похожим на кошмарный сон, в котором экранное пространство и время не соответствуют привычному зрителям. «Для меня, говорит Дуглас Гордон, «24 Hour Psycho» примечательно тем, что сюжет развивается настолько медленно, что вы никогда не сможете предугадать, что будет дальше. Прошлое сбивает движение образов в нашей памяти. Так как изображения сменяют друг друга в столь замедленном темпе, вы не можете запомнить их. Прошлое все длится, а будущее никак не наступает, так

что все останавливается в настоящем. В настоящем времени, в котором прошлое и будущее пересекаются»¹⁸.



Д. Гордон. «24 Hour Psycho Back and Forth and To and Fro», 2008
Выставка в Galerie Eva Presenhuber, 2009

Среди видеопроизведений Гордона есть фильм о знаменитом футболисте З. Зидане, который автор сделал совместно с художником Филиппом Паррено. В фильме «Зидан. Портрет XXI века» (2006) художественное пространство выстраивается из телекадров футбольного матча, проходящего в Мадриде. Вокруг стадиона на зрительских трибунах установлено семнадцать синхронизированных камер, каждая из которых нацелена только на Зидана. Подобно художественным портретам, написанным в XVI веке Веласкесом и Гойей, этот психологический и очень личный видеопортрет Зидана становится портретом целой эпохи, ее мифов и массовых образов.

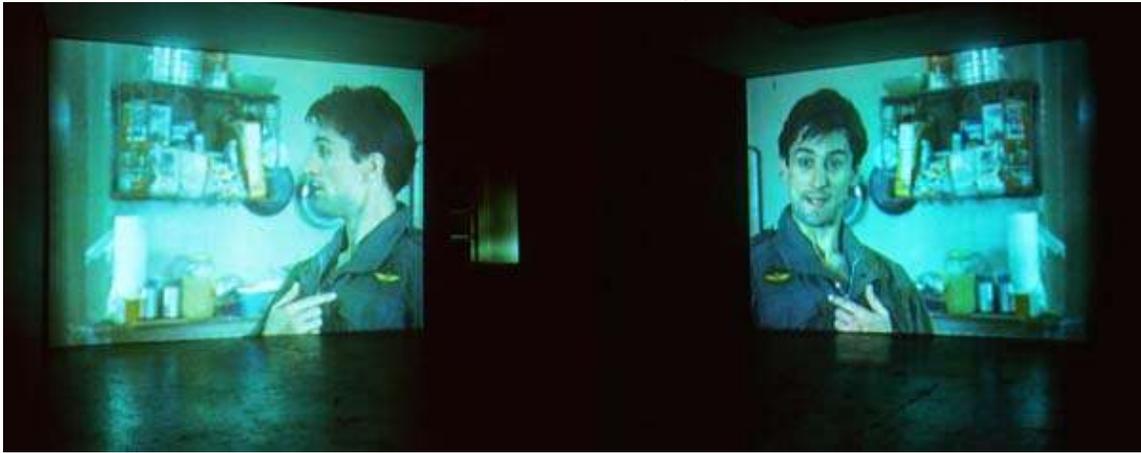
В своих видеоработах Гордон использует необычные видеотехнологии и экспериментирует с экранным временем. В видео «Сквозь зеркало» (1999), он

¹⁸ <http://www.teknemedia.net/archivi/2009/8/29/mostra/38765.html>

ДЕНИКИН А.А. ВидеоАрт/ Видеохудожники

«деконструирует» монолог актера Р. Де Ниро из фильма «Таксист». В другой работе – «Meaning and Location» (1990), художник представил отрывок из Евангелия от Луки, поменяв местоположение запятых в разных местах текста, тем самым, изменяя смысл предложений.

Дуглас Гордон исследует взаимодействие противоположностей: страха и искушения, смерти и жизни, невинности и греха и пр. Примеры можно найти, например, в видеоработе «Play Dead: Real Time» (2003), где видеокамера кружит вокруг дрессированного слона, лежащего без движения, как будто ожидая неизбежной смерти, или в «B-Movie» (1995), где показывается, как муха долго извивается, подергивая лапками и, в конце концов, умирает.



Дуглас Гордон. «Through a looking glass», 1999

В «10 ms-1» (1994) Гордона главный герой - участник Первой мировой войны, контуженный человек, одетый только в нижнее белье, пытается сделать шаг вперед и, потеряв равновесие, падает на пол и пробует встать, снова падает, для того, чтобы в очередной раз попытаться встать. Работа заставляет зрителя задуматься о своей роли как наблюдателя. Реакция может быть различной: от замешательства, быть может, жалости или дискомфорта, вплоть до неприятия и нестерпимого желания не смотреть на это зрелище. Никакого объяснения не предлагается: зритель так и остается в центре неразрешимого противоречия – уйти или страдать, и в этом автор видит отражение страшного состояния современного общества, пребывающего в конфронтации с человеческой природой.

Гордон обращается к исследованию режимов мгновенной эмоциональной реакции зрителя. Он создает специфические условия и испытания для человеческого восприятия. Он «переносит» зрителя в экранный мир своих видеопроекций, устраняя зрительскую позицию незаинтересованного, стороннего наблюдателя. Проекция на экранах превращаются в мультисенсорные объекты, с

которыми зрителю предлагается войти во взаимодействие. «Я всегда старался располагать экраны таким образом, как если бы это были скульптуры, тем самым выявляя механизмы зрительного восприятия. Вероятно это единственный способ деконструировать магию кино, при этом сохранив его ауру».¹⁹

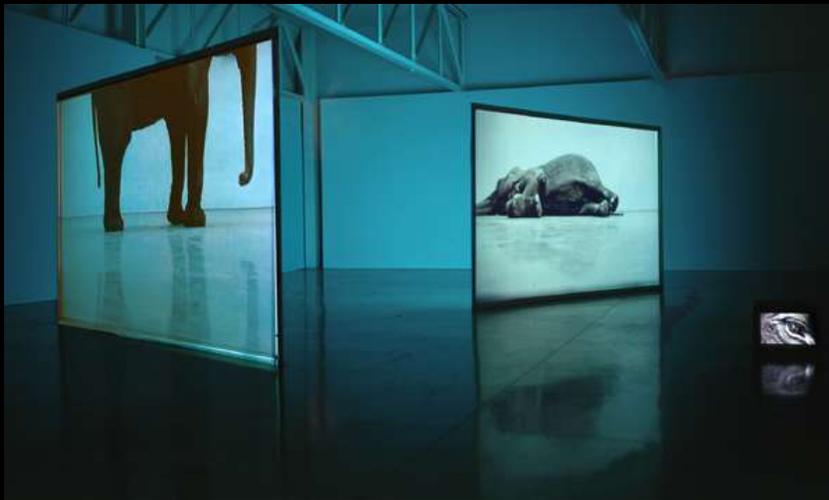
Подобно многим художникам 1990-х годов Дуглас Гордон исследует технологические, а также идеологические аспекты кино как типичного медиа сегодняшней «культуры спектакля». В своих видеоработах Гордон вводит мгновения несмысла, «белизны» в плотную паутину значений. Видео для художника – средство проведения исследования. Исследовать и визуализировать противоречивость, характерную для кино, выявляя его зависимость и взаимодействие с

другими искусствами - таков художественный метод Гордона. Гордон использует визуальные образы, которые уже когда-то были увидены зрителем, так или иначе им прочувствованы (напр., в работе "Through a looking glass", 1999), или обращается к изображениям, имеющим важное культурное и социальное значение, для того чтобы разрушить привычное их восприятие («Confessions of a Justified Sinner», 1996).

Персональные выставки Дугласа Гордона проходили в Музее Современного Искусства города Парижа (Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris) и в «Центре Диа», Нью-Йорк (Dia Center for the Arts). В 2001 году в Лос-Анжелесе была организована большая ретроспектива его работ. В 1996 Дуглас Гордон получил престижный «Приз Тернера», а в 1997 году представлял Великобританию на Венецианской биеннале.

¹⁹ Д. Гордон. Интервью, 2000.

http://www.museomadre.it/bio_show.cfm?id=76



Дуглас Гордон. *Play Dead: Real Time*, 2003



Дуглас Гордон. *10ms-1*, 1994
Фото: Ludwig Rauch



Пьер Хьюге. *Remake*, 1995



Пьер Хьюге. *The Third Memory*, 1999

Pierre Huyghe

ПЬЕР ХЬЮГЕ, Франция**Пьер Хьюге**

Пьер Хьюге – один из ведущих современных французских видеохудожников. Работы Хьюге – своеобразные артфильмы, в которых сосуществуют реальность и вымысел, сюжетность и выпадение смыслов. Это могут быть видео или

медиаинсталляции, фильмы, скульптуры, в которых автор исследует способы формирования человеческой идентичности в разные моменты жизни человека или периоды истории. Хьюге интересуют массмедийные средства представления реальности, особенности отражения человека и общества в кинематографе, и современные ритуалы, связанные с массовыми формами развлечений.

Хьюге выбирает метод, который позволяет ему исследовать то, каким образом реальность начинает функционировать по принципам художественного вымысла. В видеоинсталляции «The Third Memoir» (2000) П. Хьюге исследует как реальность, изображение реальности и комментариев к изображению влияют друг на друга. Хьюге использовал кадры из кинофильма С. Люмье «Собачий полдень» (1975) с А. Пачино в главной роли. Добавив к кадрам фильма заимствованные кадры телевизионных новостей об ограблениях, которые реально происходили, и, снабдив их комментариями, записанными на видеопленку, Хьюге воссоздал в своем видео картину псевдореального события – ограбления банка. Автор демонстрирует, каким образом средства массовой информации и вымышленные сюжеты Голливуда изменили отношение публики к реальным фактам и даже внесли искажения в воспоминания участников реальных событий.

В видео «Remake», 1995 (римейк Хичкоковского фильма «Окно во двор», 1953), демонстрировавшийся во многих музеях мира, в том числе в лондонском Тэйт Модерн, тексты диалогов так сильно изменены, а видеомонтаж трансформирует сюжет, что римейк превращается скорее в анализ и деконструкцию методов и техник съемки Хичкока. Хьюге демонстрирует различия между ощущениями от просмотра и создания кинофильма.

Несмотря на то, что в фильмах Хьюге нередко снимает настоящих артистов (например, в «Remake»),

художник не интересуется представлением зрителю действия, а занимается исследованием кино как «фабрики грез», поиском особых связей между вымыслом и реальностью. Он задается, казалось бы, парадоксальными вопросами: а что, если бы каждый человек проживал свою жизнь так, как если это была его роль в кино? Что, если бы мы могли действовать в реальной повседневной жизни, притом, что, на самом деле, эта реальность оказалась бы кинематографической? В работе «Traffic» (1996) Хьюге визуализировал эти вопросы: он поместил монитор и камеру в автобусе и демонстрировал удивленным пассажирам видеозапись поездки на автобусе, сделанную днем раньше. Некоторые пассажиры сочли, что на экране демонстрируется все происходящее вокруг в реальном времени. Тем самым Хьюге показал, как реальность может быть сфабрикована, заменена вымыслом и сложноразличима.

В «Les Incivils» (1995) – частично римейке фильма Пьера Паоло Пазолини «Uccellacci e Uccellini» («Птицы большие и малые», 1966), Хьюге переснимает основные сцены путешествия героев Тото и Нинетто по заброшенному шоссе. Перемежая эти переснятые сцены встречи двух персонажей с кадрами интервью прохожих, которых просили прокомментировать сцены из фильма, Хьюге обнаруживает, как внезапно могут пересекаться искусство и реальная жизнь. Он заново интерпретирует высказывание самого Пазолини о «безусловном реализме в кино», так что у Хьюге не реальность просачивается в кино, а кинообраз, кинореальность становится действенной силой самой реальности.

**Пьер Хьюге. «Les Incivils», 1995**
Собственность художника и Marian Goodman Gallery

Matthew Barney

МЕТЬЮ БАРНИ, США



Мэтью Барни

То, что делает с видео Барни привлечет и взволнует даже тех, кто равнодушно относится к визуальным искусствам! Слово «потрясающе», пожалуй, не та характеристика, которой можно представить грандиозные киноvideомистерии, создаваемые художником. Монументальные работы

Барни не про кино, они про циркуляцию микро и макроэнергий, жизнь, превращенную в ритуал, в сакральное действо. Диалогов и вообще человеческой речи в фильмах нет. В них практически нет действия или сюжета, скорее, есть последовательность ситуаций. Все снято в эстетском стиле, много пышных костюмов, неестественных поз и тел. Это уже не столько видеоарт, сколько полнометражное кинодействие, похожее на фантастический театр или оперу, устрашающую и величественную.

Фильмы Барни поражают необычностью и скандальностью образов, причудливой смесью прогрессивных идей и тонкой самоиронии. Каждая его новая работа становится большим событием — скандально известная серия «Cremaster», фильм «Drawing Restraint 9», представленный на Венецианской биеннале в 2005 году, — являются темой споров и обсуждений для арт-критиков всего мира.

Наибольшую известность Барни принесла серия экспериментальных видеофильмов «Кремастер» (всего пять фильмов, 1995—2002). Смысловая структура видеоработы сложна и многогранна: фантастические образы сплетаются в многоярусную систему аллегорий и метафор. Эти изматывающе-красивые, медленные и бессловесные картины надо смотреть с начала до конца. Только тогда можно уловить, что связывает Гари Гудини и казненного в 1970-е годы в Айдахо убийцу Гари Гилмора, постичь, почему его казнь превращается в родео на соляной арене и почему в шевелюре хард-рокового певца запутались пчелы, и догадаться, что общего у отбивающего чечетку рыжего сатира в костюме викторианского денди, гонщиков "Формулы-1" и трех фей-андрогинов с мускулатурой культуристов.

В фильмах серии «Кремастер» Барни собирает все, что еще так или иначе может стимулировать воображение и

порождать фантазмы: масоны, мормоны, кельты, хард-рок и декаданс, карлики, великаны и манекенщица с ампутированными ногами. Цикл "Кремастер", созданный полностью на деньги художника, есть опыт создания совершенно искусственного, эзотерического и не нуждающегося в поклонниках «шедевра» для одного человека — самого Барни, являющегося сценаристом, режиссером, главной звездой и единственным настоящим фэном собственных фильмов.

Одной из последних работ Барни является видеофильм «Рисуя границы-9» (Drawing Restraint 9), главную роль в котором сыграла его жена — исландская певица Бьорк. Это заснятый на кинопленку масштабный концептуальный перформанс Барни, реализация неспешного фантастического ритуала в костюмах из шкур и костей морских животных. На экране обнаженная Бьорк купается в бассейне с подрезанными специальным способом лимонами; парикмахер бреет голову и брови Барни во время его сна; огромный японский китобойный корабль вместо кита гарпунит какую-то болванку, а в это время на плавучем киторазделочном заводе японцы готовят крестообразный бассейн с быстро застывающим китовым жиром.

Экранные «полотна» Барни разворачиваются по логике сна. Но главное — выделяясь среди других художников, он похож на многих: и на писателя Владимира Сорокина — поиском зон, свободных от смыслов, и на английского режиссера Гринуэя — феерической образительностью, и на Дэвида Линча — непоследовательной логикой сна. А главное — он похож на своего прямого предшественника — американского художника Джеффа Кунса. Подобно ему, Барни — постоянный герой светской хроники и поп-звезда.





Мэтью Барни. *Cremaster*



Мэтью Барни. *Cremaster*



Мэтью Барни. «Drawing Restraint 9»



Мэтью Барни. *Cremaster*

Mary Lucier

МАРИ ЛЮСЬЕР, США



Мари Люсьер

Признанная первооткрыватель в области создания видеоинсталляций, американская художница Мари Люсьер представила немало персональных выставок в разных музеях мира. Работы Люсьер очень личные и

вместе с тем обладают живописными качествами. Она продолжает традицию пейзажной живописи, идущую от Клода Моне, перенося выразительность импрессионистической картины в видео. Художницу интересует не столько выразительность объектов и форм, сколько игра цвета и света. Такова семимониторная видеоинсталляция «Ohio at Giverny» (1983) – поэтическое приношение художницы художественному импрессионизму и творчеству Моне. Работа «Wilderness» (1986) обращена к группе русских поэтов начала 1920-х г.г. – люминистов (от лат. lumen — свет) и школе американских портретистов конца XIX века. Художница показывает, как культура и технология заслоняют собой природу и естество.

Люсьер начала работать с видео в 1970-х годах. В первых видеоработах художница уделяла внимание такому свойству формирования видеоизображения, как зависимость от внешнего света. Видео Люсьер «Dawn Burn» (1975) и «Bird's Eye» (1978) представляют собой эксперименты художницы с оптическими возможностями видеокамеры, в частности демонстрацию различных визуальных эффектов, создаваемых при помощи специально сфокусированных на камеру лучей света.

Кроме видеоинсталляций Люсьер обращалась к жанру видеотанца, совместно с хореографом Элизабет Стреб (Elizabeth Streb), исследуя связи между пластикой человеческого тела, скульптурной формой и пейзажной техникой. Например, видео Люсьер «In the blink of an eye» (Amphibian dreams, 1987) показывает серию танцевальных движений, в которых фигура танцора приобретает абстрактные формы. Художница использует видео не для репрезентации собственно танца, но как средство передачи телесной пластики, превращенной в пластику визуальную,

чему способствуют выбор крупных планов и постоянные повторы движений танцора.

Художницу также интересуют темы воспоминаний и личного рассказа, что заметно, например, в «Floodsongs» (1998) - видеоинсталляции, созданной на основе записей интервью переселенцев, пострадавших от потопа, произошедшего в небольшом городке в Северной Дакоте. В работе «Migration» (2000) внимание к памяти и травмированному обстоятельством сознанию выражается в демонстрации единой фигуры человека, рассказывающего свою историю собственному портрету на видео. Конфликт главного героя предстает в виде метафоры: показываемой крупным планом бабочки-монарха – мигрирующего насекомого, по ошибке расположившегося на руке человека.

Пятиканальная видеоинсталляция Мэри Люсьер «The Plains of Sweet Regret» (2007) за восемнадцать минут своей продолжительности проводит зрителя через просторы природного ландшафта, через города и хутора как обжитые, так и заброшенные, и предлагает взгляд на жизнь мужественных людей, которые, несмотря на обстоятельства, продолжают жить в сложных условиях. Экраны, заполнены изображениями пустых дорог, которые напоминают безбрежные океанские просторы, волнами уходящие за горизонт. Электронная атмосферная музыка, созданная композитором Эрлом Ховардом, добавляет картине еще большую суровую меланхоличность, соответствующую руинам этих заброшенных мест.



Мари Люсьер. «The Plains of Sweet Regret», 2007

Alexey Isaev

АЛЕКСЕЙ ИСАЕВ, Россия

Алексей Исаев

Алексей Исаев - художник, один из пионеров российского медиаискусства, основатель и директор Московского центра медиакультуры и искусства «Медиа Арт Лаб», теоретик, куратор.

Базовая концепция всех арт-проектов А. Исаева — «монтаж аттракционов». В своей

художественной практике он исследует различные моменты интерпретации аттракциона: революция - это аттракцион, политика - это правильно поставленный аттракцион и т.д. Аттракцион задает некую технологическую провокацию, имеет некий технологический сценарий, скрытый в механике этой формы, которая провоцирует человека стать не зрителем, а участником.

В проектах «Лабиринтология»(1992), «Underground Land», «Революция», «Монтаж аттракционов»(1996), «Trash-art»(1999), «Новые каннибалы» (1990-2000) художник выступал во всех возможных функциях (автор, идеолог, режиссер). Каждый проект объединяет ряд перформансов, видеоработ, выставок, идеологических манифестов и текстов. Здесь Исаев искал возможности для индивидуального авторского самовыражения.

В проекте «Монтаж аттракционов» (1998) Исаев задался целью наглядно представить суть технологии "монтажа аттракционов". Идея аттракциона вообще заключается в том, чтобы ввергнуть зрителя в шок, возбудить его эмоционально настолько, чтобы удерживать его восприятие на стадии непосредственного. В инсталляции агрессия, направленная на зрителя, имела несколько планов выражения. Во-первых, зрительный - перемонтаж фильма С.Эйзенштейна "Броненосец "Потемкин" на установленных экранах. Изображения вторгаются в область подсознательного, нагнетая напряженность своим драматическим содержанием. Но художнику для эффективного воздействия необходимо было перейти границу художественной условности и вторгнуться в чувственную реальность зрителя. Для этого он подвешивает к потолку кусок мяса. Мясо должно было, протухнув, издавать неприятный запах. Подобная мистификация - перенос объекта с экрана в реальность уже переходит грани реалистичности и создает

гиперреальность: мясо не только полноправный "герой" инсталляции, но к тому же еще и активно действующий - изъятое из кино, оно тут висит, пахнет и раздражает. Другим раздражителем был звук монотонного назойливого жужжания мухи. Это жужжание, запись которого воспроизводилась искаженно, еще было усилено. Реализованный в виртуальной реальности аттракцион, в контексте инсталляции воспроизводившийся на видео, наглядно демонстрировал развитие идеи Эйзенштейна о преодолении плоскости экрана и конструировании более сложных моделей реальности. Исаев как бы расширил радиус действия выразительного потенциала технологии Эйзенштейна до современной информационной эпохи.

В своих проектах художник представил наглядную визуальную модель информационного экранного пространства. Аналоговое видео Алексей Исаев «Нульмерное пространство, или Топологический инвариант книги» (1993) как проект возник на пересечении ряда практик современного искусства - авторская книга (книга как объект), акция, перформанс и видеофильм, монтажная версия основной документации проекта. Работа визуализирует неомифологическую модель: зрителю предлагается пережить электронный сон наяву, чтобы вовлечь его в запредельное метафизическое пространство. Работа, по сути, предлагает форму нового художественного синкретизма.



Алексей Исаев. «Революция по кругу/ Монтаж аттракциона», 1998

Sergei Shutov

СЕРГЕЙ ШУТОВ, Россия

Сергей Алексеевич Шутков

Сергей Алексеевич Шутков — художник, автор объектов и инсталляций, произведений, созданных с помощью компьютерных технологий, видеохудожник, музыкант, куратор выставок современного искусства, автор статей по

теории современного искусства. Сергей Шутков первым из московских художников начал работать с видео. Его инсталляции всегда неожиданны и дискуссионны. Он — культовая фигура в среде клубной субкультуры.

Видеоработа Сергея Шуткова «Чувственные опыты» (1993) — одно из ранних произведений российского видеоискусства. Автор подвергает замысловатой эстетической мистификации бытовые объекты — старую кровать и тривиальное порно. Порно превратилось в почти абстрактную угловатую видеографику, где очертания частей тела лишь угадываются: кровать в буквальном смысле мечущий гром и молнию фантастический объект, а сам грубый сексуальный сюжет в эпистолярную романтическую зарисовку, где чтение любовных писем женским голосом за кадром и декоративное обрамление кадра настойчиво задают работе сентиментально-китчевый тон при очевидной авторской иронии.

Шутков превращает советские фильмы, обработанные при помощи компьютерных технологий, «в поток завораживающе красивых, безупречно абстрактных и современных картинок, не обремененных никакими ассоциациями».²⁰

Эксперименты Шуткова с изображением и звуком в работе «Небесный тихоход-2» (1993) и «Удивительно, какая тишина!» (1994) сведены вместе для того, чтобы продемонстрировать абсурдность влияния, которое оказывает телевизор-посредник как на смотрящего, так и на рассматриваемого. В видео «Гайна двух океанов-2» (1994) введение различных мелодий/видеокадров происходит по принципам семплирования, за счет выстраивания смысловых

и образных переходов известных мелодий/видеообразов. Расщепляя повествовательную композицию фильма, автор ставит акценты на микропроцессах, на фактурах, интерпретируя знакомые звучания и образы.



Сергей Шутков. «Небесный тихоход-2», 1993

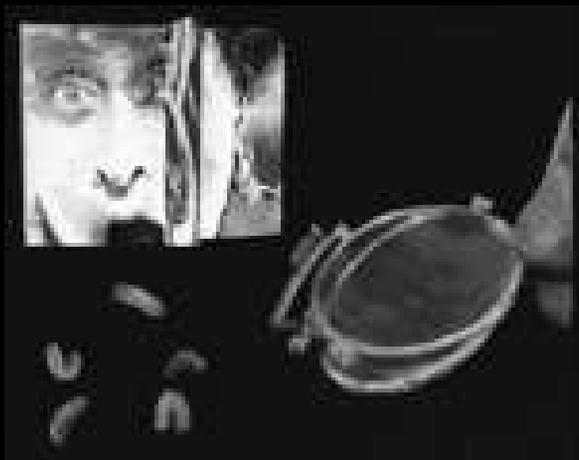
Среди постоянных сюжетов Шуткова особое место занимают космос, религии, научные открытия и психоделический опыт. Он обращается к космической философии К.Циолковского начала XX века и трудам пионера ракетостроения и космонавтики Ф. Цандера. Так, например, инсталляция «АПОКАСТАСИС NOW» (2006) обращается к традиции русского космизма XIX-XX в.в. с его идеей преобразования физической природы человека благодаря познанию, опыту и труду. Эта теория тесно связана с представлением о «световом человеке», «короле мира» в индуизме или «световом муже» в исламском эзотеризме и каббалистической традиции.

Предельно простая и одновременно многомерная инсталляция «Абак» (2001) отсылает ко всему множеству мировых культур. Одинаковые, скрытые балахонами фигуры молящихся с одной стороны, являются неожиданно четкой и графичной иллюстрацией общности человеческих духовных устремлений, с другой стороны — дают жесткий образ вавилонского смещения языков, религий и идеологий. Говорящие об одних и тех же универсальных категориях добра, зла, счастья, спасения и справедливости, человеческие верования объединяют людей и народы и одновременно разделяют их на правверных и неверных, своих и чужих.

²⁰ Ирина Кулик. <http://www.mediaartlab.ru/db/work.html?id=166>



. The Plains of Sweet Regret , 2007



Алексей Исаев. *Революция по кругу/ Монтаж аттракциона*, 1998



Алексей Исаев. *Топологический инвариант книги*



Сергей Шутов. *Абак*, 2001



Сергей Шутов. *ΑΠΟΚΑΤΑΣΙΣ NOW*, 2006

Тема недовольности, уродливости, отвратительности образа приходит в видеоарт вслед за утверждением эстетики постмодернизма в изобразительном искусстве последней трети XX века. Художник-постмодернист отказывается занимать какую-либо позицию относительно своего искусства, предлагая зрителю вступить в провокационный диалог с образами, не имеющими никакого отношения к реальности, замечающими действительность чередой бесплотных, но при этом весьма изобретательно созданных виртуальных псевдореальностей с соответствующими видеоперсонажами. Детское мировосприятие в творчестве видеохудожников представляется не детскими, страшиноватыми, китчевыми сценами, делающими ужасное, отвратительное, низменное, притворное объектом эстетической рефлексии. Ценностным признается культ пародии, уничтожения авторитетов и тотального осмеяния всего сущего.

Paul McCarthy

ПОЛ МАККАРТИ, США



Пол Маккарти

Бурдена, ничем не рисковал. Даже когда его перформанс внешне напоминал брутальные и жестокие действия венского акционизма²¹, кровь всегда была представлена кетчупом, а экскременты — шоколадом. Впервые о Маккарти узнали в качестве художника-мясника: в его полубезумных, вызывающих рвотные спазмы перформансах, клоунообразные куклы и прочие чудовища кромали себе пальцы, вспарывали животы и обливались кровью.

Такова видеоинсталляция Маккарти «Bossy Burger» (1991): два монитора демонстрируют как художник, одетый шеф-поваром, но в клоунских туфлях и маске Альфреда Ньюмена, готовится показать, как готовить еду (действие снимали в декорациях бара американского телесериала «Дела семейные»). Бормочущий и неуклюжий персонаж, брызгаясь кетчупом и майонезом, приводит кухню в то

Пол Маккарти — американский художник, мастер гротеска, известен провокационными видеоперформансами и инсталляциями, отличающимися гротескной сатирой, направленной на современную поп-культуру и американское общество потребления.

Устраивая в начале 1970-х в Лос-Анджелесе «кровавые» перформансы, Маккарти, в отличие от К.

состояние, в котором инсталляцию обнаруживают зрители. Наиболее сюрреалистичный аспект — демонстрация маниакального удовольствия, которое получает повар от создаваемого хаоса.

В работах Маккарти популярные детские персонажи мутируют и принимают гротескную форму («Blockhead», 2003). Кетчуп («Daddies Bighead», 2003) наряду с майонезом и шоколадом как атрибуты домашней семейной жизни трансформированы Маккарти в репрезентацию насилия, секса и дефекации («Complex Shit», 2007).

Широкую известность получила выставка Пола Маккарти в музее современного искусства в Лос-Анджелесе в 1992г. Маккарти создал масштабную инсталляцию «The Garden». Работа раскрывала свой секрет, когда зритель подходил ближе к деревьям и камням, где механизированные фигуры отца и сына совокуплялись с деревьями и землей. Своего рода продолжение этой работы — «Cultural Gothic» (1992) вновь поднимает тему отцов и детей, исследуя область скрытого насилия. Прерывистые механические движения фигур подчеркивают отрыв от реальности, одновременно усиливая ужас от совершаемого действия.



Пол Маккарти «Bossy Burger», 1991



Пол Маккарти. «Painter», 1995

²¹ Венский акционизм — радикальное и провокационное движение 1960-х, связанное с деятельностью группы австрийских художников, акции которых отличались деструктивностью и насилием.

Tony Oursler

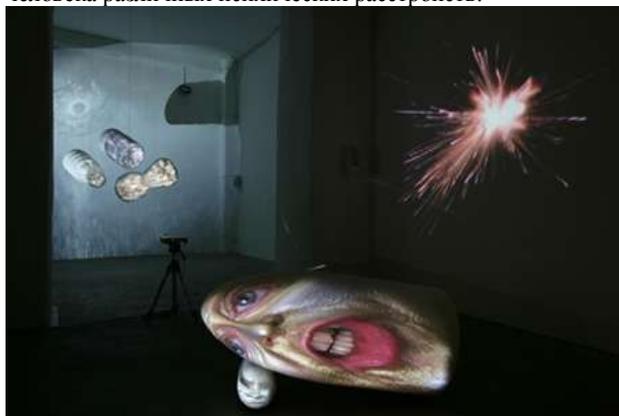
ТОНИ ОУРСЛЕР, США

Тони Оурслер

Тони Оурслер — американский художник, известный благодаря видеоработам, перформансам и инсталляциям. В своих работах художник стирает границы между скульптурой и видео, проецируя

изображения лиц на различные предметы или круглые экраны и получая эфемерные скульптуры (например, «Streetlight, 1997; серия видеоскульптур глаз с телевизионными экранами; серия говорящих голов «Composite Still Life», 1999).

В основе творческой деятельности Тони Оурслера лежит его интерес к информации и информационному обществу, а также их влиянию на человечество. Неуверенность, которую ощущают многие люди в связи с постоянным возрастанием объемов информации, фрагментация мира, асоциальность и даже чувство отчужденности от собственных тел — тема, заметная во многих произведениях автора. Он обратился к видео как к наиболее подходящему средству для критики телекультуры. Исследуя проблему массового увлечения телевидением, художник создает видеоскульптуры, в которых выявляет механизм влияния продуктов медиаиндустрии на развитие у человека различных психических расстройств.



Тони Оурслер. Выставка в Galleria emi Fontana, 2007



Тони Оурслер. «We Have No Free Will», 1995



В своих работах Оурслер разбивает границы между скульптурой и видео. Его произведения высмеивают несуразности, имеющие место между реальностью и тем, что искусственно «сконструировано» посредством технических средств, таких, как видео, телевидение, кинематограф, фотография, компьютеры. Он проецирует на различные предметы «говорящие головы» и глаза, создавая подобия живых существ или детских игрушек, наделенных человеческими эмоциями и поведением.

Постепенно персонажи Тони Оурслера становятся все менее и менее человекоподобными. Художник может, например, заполнить выставочное пространство целой россыпью гигантских моргающих глазных яблок или представить мозаичных монстров, состоящих из множества энергично артикулирующих ртов.

Большеглазые, зеленоватые существа Тони Оурслера представленные на выставке в Москве в 2008 году выглядели по-детски трогательно, но печально («Космическое облако», «Инопланетянин», «Кульминация»). Подмигивая и гримасничая, проговаривая абсурдные тексты, они успешно привлекают публику. Отдельное удовольствие для зрителя — влезть под луч проектора и поучаствовать в трансформации и без того уже чрезмерно измененных форм, а заодно создать новые варианты неведомых созданий с раздутыми головами.

NATHALIE DJURBERG

НАТАЛИ ДЮРБЕРГ, ШВЕЦИЯ



Натали Дюрберг

Шведская художница Натали Дюрберг считается одним из лидеров нового европейского искусства. Она снимает короткометражные видео и анимационные фильмы, где главные герои, сделанные из пластилина, живут в сюрреалистической атмосфере и обыгрывают гротескные истории.

Работы Дюрберг пронизаны ностальгической иронией и юмором, перемешанными со скрытыми сексуальными желаниями и с нескрываемым удовольствием от жестокости.

Используя знакомый всем с детства язык кукольной анимации, Дюрберг создает работы совсем не сентиментальные, наполненные местью, насилием и сексом. Ее «повествования» начинаются, как правило, вполне невинно, быстро превращаясь в подобие ночного кошмара или игры воспаленного воображения. Гротескные истории Дюрберг часто разворачиваются в лесу или в маленьких, вызывающих клаустрофобию комнатах. В историях Дюрберг много общего с сюжетами сказок, с точным разделением на традиционные роли (хороший/плохой, добрый/коварный и т. д.). В фильмах часто присутствуют животные — волки, медведи и тигры. Как в сказках, здесь случаются странные и волшебные события — животные говорят, деревья ходят, люди летают. «Мультки» Дюрберг больше не похожи на детскую историю, а выглядят как страшная фантазия без какой-либо морали, как, например, «Tiger Licking Girl's Butt» (2004), где человекообразная кукла занимается сексом с животными. А в «Hungry Hungry Hippoes» (2007) три полуобнаженные пластилиновые женские фигуры, похожие на огромных гиппопотамов, играют в эротические игры с маленьким худеньким мальчиком.

В «I found myself alone» (2008) зритель следует за молодой балериной, которая идет по гигантскому столу, сервированному для чая. Она поднимается на торт, пытается что-то написать шоколадным соусом на белой вазе и строит неустойчивую лестницу из сахарных кубиков. Во время танца на столе хаос нарастает. Под конец она тонет в свечном воске, пролившемся из канделябра.



Натали Дюрберг. «hungry hungry hippos», 2007

Анимационное видео «It's the Mother» (2008) начинается с того, что усталая мать с детьми находится на кровати. Дети энергичны и не могут усидеть на месте. Один за другим они забираются через вагину назад в утробу матери. Конечности и глаза начинают прорастать на ее теле. Она превращается в чудовище с множеством ног, которое не в состоянии поддерживать равновесие и нормально передвигаться. Жутковатый фантазм, созданный воображением художницы, становится в результате частью опыта зрителя.



Натали Дюрберг. «Tiger Licking Girl's Butt», 2004

The Blue Noses Group

ГРУППА «СИНИЕ НОСЫ» (МИЗИН, ШАБУРОВ), Россия

Группа Синие носы

Российская Арт-группа «Синие носы», состоящая из двух художников - Вячеслава Мизина и Александра Шабурова (оба уроженцы восточной части России - Екатеринбург и Новосибирска) - одно из ярких явлений на отечественной

художественной сцене.

Мизин с Шабуровым изобрели популистский вариант «современного искусства» в лучших традициях русской буффонады (чудаществ юродивых, блаженных, черных монахов и сибирских шаманов). Такое искусство сделано прямо «на коленке» и адресовано, как говорят сами художники, «пионерам и пенсионерам», понятно не только на зарубежных выставках, но и у себя дома, рассчитано не только на интеллектуалов, но и на обывателей. Главное здесь — ясность и простота изложения «смысла».

В первых своих работах художники использовали синие накладные клоунские носы, но затем репертуар расширился и в ход пошли как маски известных политиков и персонажей, так и сюжеты с участием обнаженных женщин. Способ работы «Синих носов» – некая акция или, лучше сказать, выходка юмористического плана, скетч или гэг, исполняемые самими художниками перед фото или видеокамерой.

За время своего существования они успели посмеяться и над авангардистами начала XX века, и над радикалами 1990-х. «Синие Носы» вообще готовы смеяться над чем и над кем угодно. Художники издевательски передразнивают высокое искусство XX века, масскультуру, телевидение, гламур, радости досуга, спортивную зрелищность, сакральные ритуалы обыденной жизни и тому подобные обывательские штампы.

Их комиксы с масками Путина, их смешные видеоработы про жизнь «маленьких человечков», их картины в стиле Малевича (только вместо квадратов и кружков - ломтики колбасы и буханки хлеба), пародия на

милицейские телесериалы «Вдвоем против мафии» (5 серий по 5 минут), антиреклама водки «Абсолют» и духов «Шанель» - самый горячий товар на лучших мировых смотрах современного искусства. В галереях они ведут забавную борьбу со всей русской мафией (этому посвящен их видеоролик «Русский поп-арт»). Они убегают от резинового крокодила, летают на космических аппаратах, тревожно вертятся в образе ленинской мумии.

Работы «Синих Носов» пародийно утверждают модель мира «маленького человека». Их юмор – брутальный, а подача нарочито груба. Например, одна из видеоработ



которое демонстрирует, как Шабуров расправляется с алкоголизмом, проституцией,



социальным неравенством и прочими общественными язвами при помощи волшебной палочки. Работы «Синих носов» неоднократно вызывали скандалы, задерживались таможней и были объектом судебных разбирательств. "Синие носы" широко известны, как в России, так и за рубежом. Их работы экспонируются в Государственной Третьяковской галерее (на Крымском валу). Они – участники 1-й и 3-й Московской



состоит из набора сюжетов, показываемых на ускоренной перемотке, в которых художники совершают ряд незамысловатых действий - а именно едят, спят и занимаются сексом.

Или видео «Если бы я был Гарри Поттером», Шабуров расправляется с социальным неравенством и прочими общественными язвами при помощи волшебной палочки.

Работы «Синих носов» неоднократно вызывали скандалы, задерживались таможней и были объектом судебных разбирательств.

"Синие носы" широко известны, как в России, так и за рубежом. Их работы экспонируются в Государственной Третьяковской галерее (на Крымском валу). Они – участники 1-й и 3-й Московской биеннале современного искусства, 50-й и 51-й Венецианской биеннале, 2-й биеннале в Праге и др. крупнейших выставок.

ИДЕНТИЧНОСТЬ И ВИДЕО

В видеоарте последних двух десятилетий темы идентичности и телесности все чаще становятся предметом пристального внимания и исследования художников. Постиндустриальное общество с процессами активного межкультурного обмена и глобализации, применение информационных технологий и господство массовой культуры, размывание границ - национальных, географических, культурных делают все более проблематичным сохранение индивидуальной и групповой самобытности. В этом смысле закономерными представляются попытки поиска художниками психологической и культурной идентичности, обращения к феминистическому и гендерному дискурсам, поддержки этнического искусства, использования клише национальной мифологии. Каждый художник в 1990-е годы выбирал для себя какую-то идентичность и изображал ее грани как отличительный признак своего творчества.

Shirin Neshat

ШИРИН НЕШАТ, Иран



Ширин Нешат

Ширин Нешат - иранская фото и видеохудожница, кинорежиссер, живущая и работающая в США. В своих работах Ширин Нешат стремится показать многие социальные проблемы

взаимовлияния

культур Востока и Запада: социальное и религиозное принуждение, самосознание и положение женщины в исламском обществе. Ее произведения – это приглашение к диалогу и размышлениям, а не призыв к активным действиям. «Существует стереотип, что все восточные женщины – покорные жертвы, но ведь это не так. Я ниспровергаю это утверждение, как можно более тонко и искренне показывая, насколько они сильны»²², - говорит автор. В своих работах Ширин Нешат — одна из немногих современных художников, осмелившаяся воспеть красоту, веру и героизм, обращается к своей национальной и гендерной идентичности. Нешат выступила в постиндустриальном мире стерильности и рациональности со своим лозунгом сверхрационального, гипнотизирующего, природного искусства, обращенного к памяти и архетипам всего человечества.

Мировую известность ей принесла серия фоторабот «Женщины Аллаха» (Women of Allah, 1994 - 1997), в которой автор исследует и разрушает стереотипы жизни женщин в мусульманском мире. Обращаясь к уже отработанным в 1970-х годах стратегиям феминизма, она обнаруживает понимание западной системы художественных институций. С другой стороны шарм востока в ее работах оказался уместным в контексте мультикультуралистского дискурса 1990-х годов.

В конце 1990-х Нешат увлеклась видеоинсталляциями, в которых мужчины, свободные и уверенные в себе, противопоставлялись женщинам забитым и скрывающим в душе ураган эмоций. Работы "Одержимая" и "Восторг" принесли художнице в 1999 году награду Венецианской биеннале.



Ширин Нешат. «Untitled» («Rapture»), 1999. Из коллекции Stéphane Janssen. Фото: Jacob Melchi

²² Horsburgh Susan. No Place Like Home. Газета «Time», 14.09.2000

Специфика ее видеоработ - цветовая минималистичность, тщательно подобранное звуковое сопровождение, усиливающее визуальный ряд, предельно метафоричное, построенное на жестких контрастах изображение. Ширин Нешат использует видео для художественного исследования таких глобальных и актуальных тем как положение женщины, взаимоотношения в обществе между полами, цензура, социальные различия, а также маргинальность, насилие и сумасшествие.

Женщины в черных хиджабах среди белых камней – один из любимых символов в видеоарте Ширин Нешат. Костюмы героев и символы, вызывающие ассоциации с религиозными и социальными кодами исламского общества, метафоричны и оказывают на зрителя почти гипнотическое воздействие.

Три фильма «Turbulent» («Беспокойный», 1998), «Rapture» («Восторг», 1999) и «Fervor» («Страсть», 2000) сфокусированы на исследовании мужской и женской роли в исламском обществе. Нешат проецирует свои фильмы на противоположные стены, помещая зрителя в центр художественного пространства. В 1999 году вышел фильм Нешат «Soliloquy» («Монолог»). Главная героиня находится в непрерывном диалоге с Востоком и Западом, между традицией и современностью. «Turbulent» принесла автору международную премию на Венецианской биеннале и международную известность.

Заслуга Нешат видится в попытке обновить феминистские стратегии, говорить о волнующих социальных проблемах ее народа языком западного современного искусства. Нешат включает в круг выразительных средств и видеотехнологии, и свободу зрительской интерпретации, и иммерсию видеоинсталляционного пространства.



Ширин Нешат. «Rapture», 1999. Из коллекции Broad Art Foundation, Santa Monica, США

В числе последних работ Нешат - видеофильмы, созданные в 2001 году: «Possessed» («Одержимая»), героиня которого всем своим обликом и поведением противоречит стереотипным представлениям о том, как должна выглядеть «женщина Востока» и «Pulse» («Биение»).

В 1996 году Нешат начала экспериментировать в области кино. «Женщины без мужчин» (2009) — визуальная феминистская поэма с монтажными рифмами, с вкраплениями цвета в черно-белое изображение, с мистикой, сюрреалистическими образами и символикой. Картина рассказывает о жизни четырех иранских женщин летом 1953 года, которое стало поворотным моментом в истории Ирана, когда в результате организованного американцами и поддержанного англичанами государственного переворота был свергнут демократически избранный премьер-министр Мухаммад Массадк, и у власти поставлен лояльный западным странам шах. Фильм «Женщины без мужчин» был отмечен премией «Серебряный лев» на Венецианском фестивале.

Новой крупной арт-работой Нешат стала «Логика птиц» (2002) - смесь видеоарта и перформанса, основанная на древней иранской басне, в которой птица ведет своих соплеменников на поиски правителя, но обнаруживает, что лидера надо искать не в горах и лесах, а в себе самой.

Творчество Ширин Нешат получило заслуженное признание во многих странах. Ее выставки прошли в крупнейших музеях и галереях США, Германии, Австрии, Италии, Великобритании, Швеции, Японии.



Ширин Нешат. «Turbulent», 1998. Видеоинсталляция

Marcel Odenbach

МАРСЕЛЬ ОДЕНБАХ, Германия

Марсель Оденбах

Немецкий видеохудожник Марсель Оденбах известен своими видеопроектами на политические и социальные темы. Оденбах тематизирует отношения между медиа, политикой и искусством.

Невозможность непосредственной и незаинтересованной репрезентации демонстрирует Марсель Оденбах в видеоинсталляции «То

Stay in a Good Mood or the Spoilsports» (1977). Автор обращается к событиям 18-го октября 1977-го года, когда в тюрьме при невыясненных обстоятельствах погибли несколько членов леворадикальной организации. Инсталляция состоит из нескольких телеэкранов, закрытых фигурными мишенями и демонстрирующих репортажи с места событий. Зрителю предлагается посмотреть на события сквозь «жирную десятку» навывлет.

Видео «Память меня не обманывает» (1986) – виртуозная оркестровка личного отношения автора к истории Германии. Кадры репетиции симфонии Шумана “Манфред”, которую исполняет Оркестр консерватории Новой Англии, смешаны с фрагментами немецких пропагандистских фильмов, съемками автора и записями современной «абсолютной музыки». В конечном итоге этот фильм – попытка Оденбаха дать определение собственной культурной идентичности.

“In the Peripheral Vision of the Witness” (Вид для свидетеля со стороны, 1986) – трёхканальная видеоинсталляция, в которой художник совмещает разнообразные изображения, как оригинальные съёмки, так и фрагменты голливудских фильмов, исследуя себя, своё собственное восприятие как зрителя и наблюдателя. Экран разделен на три вертикальных части. Оденбах сталкивает две темпоральности, время прошлого века и время современное, демонстрирует конфликт поколений, трансформации городской архитектуры и уклада жизни. Через категорию движения Оденбах связывает казалось бы расчлѐнную временем историю в единый темпоральный поток (это движение по роскошному залу старинных кавалеров и дам, движение оживлѐнного шоссе, движение кадров



Марсель Оденбах. «In still waters crocodiles lurk», 2004

голливудского фильма, наконец движение партнёров сексуального акта. Все различия будут осознаны историей, всё будет воссоединено в общей исторической памяти – таков эпилог работы Оденбаха.

В видео «Одно другое» (1986) художник соединяет разные формы реальности: общественную и частную, близкую и далекую, войну и мир, культуру и природу. Для этого он использует разнородные музыкальные фрагменты, постановочные и документальные кадры, в которых представлены западные интерьеры с подчеркнуто-декадентской атмосферой цивилизации, а затем показываются более грубые уличные сценки и пейзажи. И одновременно военный парад, и живописные полотна. Хотя кадры сами по себе не стыкуются друг с другом, форму связного повествования им придают возникающие в сознании зрителя интерпретации.



M. Оденбах. «Dans La Vision Périphérique Du Témoin», 1986

Eija-Liisa Ahtila

ЭЙЯ-ЛИИЗА АХТИЛА, Финляндия

Эйя-Лииза Ахтила

Эйя-Лииза Ахтила — современная финская художница. В середине 1990-х годов Ахтила углубилась в темы личной идентичности, исследуя пределы личностного самосознания. Она рассматривает в своем творчестве такие чувства, как любовь, зависть, гнев, уязвимость. Зрителю предлагается «заглянуть» внутрь сознания людей, заснятых видеокамерой в моменты сложных психологических состояний. В

широкоэкранных видеoinсталляциях художница проецирует свое видео на несколько плоскостей на стенах выставочного пространства, убирает дистанцию между зрителем и образами, которые буквально окружают его со всех сторон.

Работа «Consolation Service», отмеченная в Венецианской биеннале в 1999, рассказывает о молодой финской паре Анни и Джи-Пи, которые решили обнародовать решение развестись. Начинается фильм с сессии у психотерапевта, дающего паре совет, как прийти к соглашению об окончании отношений. Далее следует празднование парой дня рождения Джи-Пи с их друзьями, которое заканчивается тем, что вся группа тонет в замерзшем озере по дороге на праздничный ужин. Подводный монолог предполагает воспоминание о прошлом и смерть. Тем не менее, герои не погибают, а фильм завершается окончательным отказом от отношений. Произведение сочетает документальные кадры и кинематографические приемы и поделено между двумя экранами, позволяя представить два взгляда на одно и то же событие, и продемонстрировать то, что скрыто за художественным вымыслом.

Работа «The Present» (2001) состоит из пяти частей - человеческих драм ("Underworld", "Ground Control", "The Wind", "The Bridge", "The House"), каждая из которых - это отдельный «канал» своеобразного повествования. Отснятый материал основан на детальных интервью, которые Ахтила провела с несколькими женщинами. В ходе бесед участники обсуждали собственные психологические проблемы. В "Underworld", например, женщина прячется под кроватью от страха. В "The Wind" гнев в буквальном смысле вызывает

ураган. Лейтмотив каждого видеофрагмента - эмоциональное примирение с собой - периодически повторяется. Каждая из историй заканчивается одним и тем же коротким текстом: "Сделайте себе подарок, простите себя".

Работы Ахтила изменяют привычные представления о времени, пространстве, идентичности и задают глубинные вопросы: что делает нас человеческими, можно ли совершенно все простить и пр.

В трехканальной видеoinсталляции художницы «If 6 was 9» (1995) главные героини — девочки-подростки, рассказывающие о своих опытах и желаниях, чаще всего сексуального характера. В видео они едят, разговаривают, опять едят, рассказывают, позируют. Сначала проговариваются совсем детские амбициозные желания; потом происходит движение в сторону взросления, сопряженного с учебой и первыми сексуальными опытами, к осознанию собственной субъективности, к полной эмансипации и уверенности в себе, которая превосходит мужскую. Вкладывая в уста девочек чужие воспоминания, художница помещает героинь в неопределенное время. Где они — в прошлом или будущем? Ахтила смещает привычный ход времени: настоящее становится одновременно наполнено ожиданиями и воспоминаниями. Прошлое «рассказывает» будущее. Все отношения прошлого и настоящего, настоящего и будущего здесь нестабильны.

В последних работах Эйя-Лииза Ахтила все больше тяготеет к драматическим сюжетам. В «Любовь — сокровище» (2002) она собрала истории пяти женщин, страдающих психическими расстройствами. Видеoinсталляция «Анна, Аки и Бог» (1998) повествует о шизофренике, уволившемся с работы, закрывшемся в одиночестве у себя дома и слушающем голос Бога, который предвещает ему встречу с возлюбленной. Интерес Ахтилы к людям с поврежденной психикой обусловлен ее вниманием к повествованию, в котором причинно-следственная связь не является определяющей, как в традиционном кино или литературе. Ахтилу интересуют проблемы самоидентификации, отличия в восприятии мира, признания или непризнания человеком своей социальной роли, причем чаще ее персонажами становятся женщины.

Ахтила работает в классической европейской традиции психологизма в искусстве. Возможно, в этом синтезе новых форм и содержания, уходящего корнями в классику кино и видео, и состоит ее главная заслуга, которая делает ее одним из самых интересных художников нашего времени.



Эйя-Лииза Ахтила. *The House*, 2002



Эйя-Лииза Ахтила. *The Wind*, 2002



Эйя-Лииза Ахтила. *The Hour of Prayer* 2005
Коллекция Marian Goodman Gallery, New York и Paris
© фото Andrei Jewell à / at Two Rooms, Auckland, 2006



Эйя-Лииза Ахтила. *Where Is Where?* 2009



Эйя-Лииза Ахтила. *Consolation Service*, 1999



Эйя-Лииза Ахтила. *Parasol unit* 2010 Фото: Stephen White

ВИДЕОПРОВОКАЦИЯ

Искусство 1990-х избирает стратегии «расширения коммуникации», осваивание новых культурных контекстов, представление множественности индивидуальных позиций, не ограниченных никакими национальными границами. 1990-е годы стали триумфом потребительства над культурой. Художник превращается в своего рода менеджера, продавца собственного искусства. Эстетические решения становятся практически тождественны финансовым решениям, а экономический успех является лучшим доказательством творческого успеха художника. В этой ситуации целью и задачей художника становится правильно построенная провокация, инсинуация как кратчайший путь к успеху. Если видеопровокация сделана качественно, правдоподобно и впечатляюще, то это и есть качественное дорогостоящее произведение!

Pipilotti Rist

ПИПИЛОТТИ РИСТ, Швейцария



Пипилотти Рист

Пипилотти Рист – видеохудожница швейцарского происхождения, феминистка, видная фигура мирового видеоарта. Ее первая работа появилась на свет в 1986 году и называлась «Я не из тех девушек, что многое теряют» (I'm Not The Girl Who Misses Much). В этом видео Рист танцует перед камерой в черном платье с обнаженной грудью, напевая первую строчку песни группы Битлз на ускоренном воспроизведении. По мере приближения видео к концу, изображение становится все более и более размытым, абстрактным. Видео было интерпретировано критиками как иронический комментарий на стереотипное представление женщины на каналах масс-медиа, например телеканалом MTV. В изображении угадывается пародия на стратегии видных видеохудожников: Н.Дж. Пайка, Л.Андерсон, Й. Оно и др.

Еще одно провокационное видео П. Рист «Ever is Over All» (1997): красивая девушка беззаботно гуляет, бьет палкой стекла дорогих авто на улицах, а девушка-полицейский с неподдельным пониманием ее красиво приветствует. Типичная для феминизма тема «столкновения мужского и женского начал» изложена здесь художницей в постмодернистском ключе. Работа демонстрирует легкость и непринужденность, с которой художник разрушает привычное, не задумываясь о последствиях.

Но известность Рист принес другой ее фильм – «Pickelporno» (1992). Не удивительно, ведь эта работа

посвящена теме женского тела и сексуального возбуждения. Видеокамера в виде рыбьего глаза движется над телами влюбленной пары. Выдержанное в очень ярких и интенсивных цветах, видео представляется странным, чувственным и неоднозначным.

В отличие от работ художников-концептуалистов, яркие и музыкальные произведения Пипилотти Рист отчетливо передают ощущения счастья и простоты. Мультимедийные инсталляции Рист «Йогурт на коже, вельвет на ТВ» (1995), «Пей мой океан» (1996) размывают границы между визуальным искусством и поп-культурой, изучая неизвестное и знакомое в жизни.

Для П. Рист сила искусства – это проникновение в подсознание. Лучшие ее работы похожи на сны. Одна из таких работ – фильм «Пей мой океан» (1996), практически полностью снятый под водой. Это масштабная проекция видеоряда на систему зеркал в углу выставочного пространства, с помощью которого художница продолжает разрабатывать тему глубины подсознания. Фильм поэтично конструирует калейдоскопический взгляд на всепоглощающее чувство любви и способы переживания состояния влюбленности.



Пипилотти Рист. «Ever is Over All», 1997

Sam Taylor-Wood

СЭМ ТЭЙЛОР-ВУД, Англия

Сэм Тэйлор-Вуд

Британская художница Сэм Тэйлор-Вуд (Саманта Тэйлор-Вуд) — относится к поколению художников «УВА» (Молодых британских художников /Young British Artists/). В 1990-е годы модную художницу Тэйлор-Вуд отличали

провокативность и агрессивность творчества. Одна из ранних фоторабот 1993 года: в майке с надписью «Fuck, Suck, Spank, Wank» и со спущенными штанами художница бесстыдно позировала для шокированной публики. По замыслу художницы - это была пародия на знаменитую древнегреческую скульптуру Венеру Милосскую.

Тейлор-Вуд работает с кино, видео и фотографией, создавая произведения, в центре которых широкий спектр человеческих чувств, таких как желание, гнев, одиночество и скука. Работая с актерами-непрофессионалами и приглашая сниматься друзей, она делает свое видеодейство, мастерски удерживая внимание зрителя благодаря напряжению, создаваемому при помощи сопоставления несовместимого. Так в десятиминутном видео «Brontosaurus» (1995) Тейлор-Вуд сняла голого танцующего мужчину, заменив техноджангл мелодию, под которую он танцевал, на «Адажио для струнного оркестра» С. Барбера и замедлив скорость воспроизведения видеопроекции. По словам художницы, эта работа – гимн жизни, ее уязвимости и хрупкости. В другой видеоработе «Knackered» (1996) – художница показывает голую женщину, поющую песню голосом кастрата. Так художница не просто переступает черту интима, но и выпячивает табу иллюзионизма, показывая тело как нечто некрасивое и ненадежное.

В последнее время Тэйлор-Вуд старается затрагивать вечные темы: о несчастных и счастливых, о добре и зле, о жизни и смерти. В своих визитных работах «Still Life» (2001), «A Little Death» (2002) Тейлор-Вуд деконструирует статику классического натюрморта, представляя образы смерти и разложения, и критикует буржуазный миф о принадлежности искусства к вечности. В видео «A Little Death» мы смотрим на разлагающееся за минуты тело зайца. «Натюрморт» /«Still Life» (2001) - блюдо



Сэм Тэйлор-Вуд. «Brontosaurus», 1995

с фруктами, которые проходят все стадии разложения на глазах зрителя, наконец, превращаясь в слизь. Сэм так оправдывала свою медленную публичную казнь фруктов: «Это оживший голландский натюрморт. И как следствие того, что он ожил, он должен умереть» (из интервью художницы, Москва, 2004).

Сэм Тейлор-Вуд создает трагичные образы в эпоху рухнувших идеалов, примеряя разные культурные формы, будь то форма классического театра, живописи или современной массовой культуры. Ее видеoinсталляции и фотографии воспроизводят человеческие драмы, индивидуальные эмоциональные состояния, обычно скрытые от глаз посторонних (например, видеопортрет Дэвида Бэкхема «David», 2004; видеоработа-автопортрет «Пьета», 2001).



Сэм Тэйлор-Вуд. «A Little Death», 2002

Katarzyna Kozyra

КАТАРЖИНА КОЗЫРА, Польша

Катаржина Козыра

Польская художница Катаржина Козыра - одна из самых успешных и высокооплачиваемых художников-видеоинсталляторов. Катаржина заставила заговорить о себе в 1993 г., представив в качестве дипломного проекта противоречиво-провокационную скульптуру «Пирамида животных», созданную по мотивам известной сказки братьев Гримм. Художница не просто выстроила бременскую пирамиду с петушком наверху и лошадию снизу. Она включила в инсталляцию съемки из бойни, показав зрителю, как лошадь забивают и превращают в корм для участников пирамиды — kota и собаки. Смерть для одних представляла как жизнь для других.

В 1996 г. Козыра заинтересовалась исследованием эстетических норм своего времени и сняла видеоавтопортрет «Олимпия». На место нагой «Олимпии» Эдгара Мане молодая женщина поместила себя. Ее портрет страшен — лысая после химиотерапии голова, запавшие глаза.

Козыра привлекла к себе внимание антиэстетической видеоинсталляцией "Баня" (Women's Bathhouse). В 1997 году она незаметно пронесла видеокамеру в женскую купальню в Будапеште. На видеозаписи старческие, обрюзгшие, рыхлые одутловатые тела немолодых женщин, «выплывая» из пара, погружаются в воду. Вуайеристское видео Козыры нацелено не на провокацию желания, а скорее на столкновение оппозиции естественного/искусственного, красивого/безобразного, тайного/явного.

В 1999 году Козыра сняла «вторую серию» своего «шедевра», но теперь, разумеется, в мужской бане. И снова в Будапеште. Продукт творчества — видеоинсталляция под названием «Мужская купальня» выиграла биеннале в Венеции. На сей раз аргумент автора был беспорочен: почему всегда подглядывают только за женщинами?

Последние работы художницы - видеозарисовки на тему войны и секса, преступления и наказания. Кроме этого, она устраивает забавные перформансы, вроде шествия по городу пяти ряженых карликов с мониторами на спине (как, например, во время Берлинского биеннале 2006 года).



Катаржина Козыра. «Boys» (2001-2002)

В видеоинсталляции «Наказание и преступление» (2002) Катаржина Козыра показывает повешенных человекоподобных кукол, объединяя в своей работе два мира — агрессивно-воинственный и звездно-модный, одев участников маневров в маски супермоделей и парики.

Необычно и видео художницы "Il Castrato" (2006) с декорациями и костюмами в барочном стиле: отменные смуглые самцы, судя по всему, только что из бани (обмотаны кипенно-белыми полотенцами), затаив дыхание, наблюдают за процедурой кастрации. Орган отсекается полностью, превращая его обладателя не в кастрата, а в евнуха. Но и это совсем не страшно, ибо все — ненастоящее: орган прикреплен к женскому телу!



Катаржина Козыра. «Women's Bathhouse», 1997

ГРУППА «АЕС+Ф», Россия



АЕС+Ф

АЕС/ АЕС+Ф — одна из наиболее успешных российских арт-групп, которая работает в жанре инсталляции, фотографии, видео, скульптуры. Название группы

образовано по инициалам ее постоянных участников — Т. Арзамасовой, Л. Евзовича и Е. Святского. С 1995 года к группе присоединился фотограф Вл. Фридкек; ее название увеличилось на одну букву: «АЕС+Ф». Их внушительных размеров работы - вызывающе прекрасны, преувеличено эстетичны. В них найден эффектный баланс прекрасного/безобразного/возвышенного. Вместе с тем, это искусство, намеренно снабжает насилие и агрессию иронической отстраненностью.

Художники исследуют темы, стоящие на грани социального памфлета и провокации. Глобальная угроза терроризма, политкорректность, консьюмеризм, виртуализация - все эти реалии современной действительности живо интересуют художников.

Фото/видеоинсталляция «Who Wants to Live Forever» (1998) вызвала больше всего возмущения и упреков в цинизме в адрес художников. «Веселое» произведение обращается к одному из главных медийных событий 1990-х — гибели в автомобильной аварии принцессы Дианы. Покалеченная и окровавленная "леди Ди" под звуки песни ансамбля «Queen» чарующе улыбается и принимает игривые позы для светских фотовспышек.

Проект «Action Half Life» (2003-2005) повторяет название популярной компьютерной игры, а ее герои — подростки-модели: отчужденные, с непроницаемыми лицами на фоне песков Синайской пустыни равнодушно позируют с бластерами и прочим футуристическим оружием. Проект «Последнее восстание» (Last Riot, 2007) — новый взгляд на феномен виртуального мира. Милые детки заносят друг над другом мечи, замахиваются битами, пытаются, добивают умирающих. И все это в изысканных позах, с глянцевым блеском совершенных тел. Сцены насилия тут пропущены через фильтр живописного эстетизма, пугают не уродством и безобразием, а

переизбытком прекрасного: самодовольной, гипертрофированной своей красотой. В этой битве нет различия между жертвой и насильником, мужским и женским, добром и злом, предназначением и его отсутствием.

«Пир Трималхиона» (2010) — грандиозная видеоинсталляция на тему роскоши и распада современной цивилизации. Здесь художники собрали максимальное количество брендов, глянцевых образов, чтобы превратить все в антиутопию. Работа восхищает размахом (она состоит из 9 больших экранов с видео и серии из 18 картин), но ужасает, потому что на ней изображены люди, занятые в своей жизни только наслаждением того рода, которое рекламируют на страницах глянцевых журналов.

Анализируя современный мир, используя его мифологию и новейшие технологии, «АЕС+Ф» эксплуатируют фэшн-фотографию, популярную массовую и молодежную культуру, элементы голливудского кино и классическую эстетику старых мастеров для создания собственного визуального языка, представляющего болевые точки глобализованной цивилизации XXI века, где виртуальный мир все более вытесняет реальный. Если определить стиль «АЕС+Ф» кратко — это имитация «гармонии», замешанная на глумливой картинке и одобренная виртуальной эротикой.



АЕС+Ф. «Who Wants to Live Forever», 1998



Группа АЕС. *Action Half Life*



АЕС+F. *Лесной царь*



АЕС. *Last Riot*. Видеoinсталляция, 2007



АЕС+F. *Пир Трималхиона*

АРИСТАРХ ЧЕРНЫШЕВ И ВЛАДИСЛАВ ЕФИМОВ, Россия

Владислав Ефимов и Аристарх Чернышев

Владислав Ефимов и Аристарх Чернышев – пионеры русского мультимедийного искусства. Художники работают с медиа, фото и видеоинсталляциями. Их интересует околонучный фольклор, они смеются над мифами научно-технического прогресса. Интерактивные инсталляции Ефимова и Чернышева вводят зрителя в абсурдный мир, в котором смешиваются культурные клише, человеческие органы, научные концепции, герои массовой культуры и новые технологии.

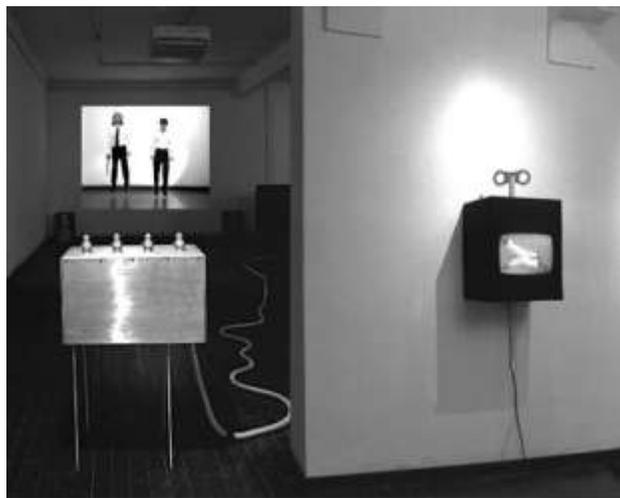
В XX веке искусство само по себе стало протезом философии, эстетики, этики. Художники В. Ефимов и А. Чернышев не сокрушаются по этому поводу. Вместо этого они устраивают из всего клоунаду. В интерактивной видеоинсталляции "Сияющие протезы" (1998) как в классическом фильме ужасов искусственные части тела начинают жить собственной жизнью. У двух мониторов, расположенных экранами вверх, сбоку вращаются ключи, как у заводных игрушек. На экранах дергаются пластмассовые протезы. В другой части инсталляции находится ящик с четырьмя кнопками. Ящик соединен шлангами с компьютером, на экране которого одетые в черные брюки и белую рубашку бухгалтеры пляшут под дикарскую музыку. Нажмешь кнопку – и безумные счетоводы выхватят пилу и начинают пилить себе голову или ногу.

Вл. Ефимов и А. Чернышев сами становятся героями собственных инсталляций. Так в одной из их работ, зритель мог «надуть» художников при помощи специального насоса, установленного перед экраном, и они улетали в нарисованное цифровое небо (интерактивная видеоинсталляция «Пузыри», 2003). Если раньше, до научно-технической революции, такие возвышенные состояния, как святость, полет духа и творческий экстаз, выражались в легком «парении» над землей, то современный художник утратил способность свободно «воспарить духом». В век технического прогресса воспарить художнику помогает зритель.

В видеоинсталляции «Генетическая гимнастика» (2000) речь идет о том, что в будущем, в связи с появлением новых знаний, новых открытий в различных областях науки и, в частности, в генетике, видоизменения тела станут вполне естественными упражнениями, типа утренней зарядки. По мысли художников в будущем в рабочую паузу, в полдень, клерки будут вставать со своих рабочих мест и превращаться, что и предсказывает их видеоинсталляция.

«КоМутация» (2005) – интерактивная видеоинсталляция, где фигуры художников проецируются стоящими на одну из стен галереи. Они облачены в их конвенциональную "униформу" (черные брюки и белые рубашки), которая использовалась в их предыдущих инсталляциях. Взаимодействие зрителей с этими «клерками» осуществляется через пульт, установленный в центре галереи. Получив в распоряжение 12 штекеров и 24 гнезда для них, зрители в состоянии произвольно втыкать их. Тогда Чернышев или Ефимов будут мутировать: их тела целиком или частично растянутся и деформируются, превращая героев в бесформенных мутантов.

Такие инсталляции являются для современных зрителей самыми интересными: они интерактивные, веселые и понятны даже детям. Поэтому Чернышева и Ефимова так полюбили на российской арт-сцене, и почти ни одна масштабная выставка видео- и медиаискусства не обходится без их работ.



Вл. Ефимов и А. Чернышев. «Сияющие протезы», 1998



Пипилотти Рист. *Пепперминта: Мятная штука*



Сэм Тэйлор-Вуд. *Fuck, Suck, Spank, Wank*



Аристарх Чернышев и Владислав Ефимов Видео из инсталляции *"Генетическая гимнастика 1 и 2"*, 2000 и 2001



Козыра Катаржина. *Наказание и преступление*. Видеоинсталляция.



Аристарх Чернышев и Владислав Ефимов. Интерактивная видеоинсталляция *Пузыри*, 2003

ВСМАТРИВАЯСЬ В ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТЬ

Видеохудожники второй половины 1990-х - начала 2000-х годов обращаются к исследованию реальности: социальной, бытовой, культурной, политической. Устраняя в своем творчестве границы между художественностью и документальностью, они требуют от современного зрителя, привыкшего к динамике сменяющихся образов, достаточно сложного усилия - надолго зафиксировать свое внимание, чтобы понять каким разным бывает мир. Видео рассматривается как реальное, честное средство фиксации среды обитания, противостоящее манипулятивным и искусственным кино и телевидению. Цель художника - сделать своего зрителя соучастником переживания иной жизни. Новый «натуральный реализм» к концу 1990-х годов становится одним из способов понимания человека, его места в мире и находит в видеоарте полноценное отражение.

Yang Fudong

ЯН ФУДУН, Китай



Ян Фудун

Ян Фудун — один из наиболее успешных и влиятельных современных китайских художников, режиссер. Он снимает свои видеоинсталляции в стилистике фильмов-нуар, сочетая лиризм

китайской живописи с суровой картиной действительности. Он воспроизводит зыбкую атмосферу жизни и истории, чтобы киноcritики могли насладиться эстетскими кадрами, шанхайской экзотикой, изощренной философской проблематикой, неясными сочетаниями света и теней, которые больше скрывают, чем показывают.

Ян Фудун относится к тем авторам, чьи произведения не укладываются в общепринятый кинематографический формат. Его работы уклоняются от четкого повествования. Вместо классической вертикали (от начала — к концу, от завязки — к финалу) они ориентированы на круг или горизонталь (пунктир равнозначных событий). Отсутствие поступательной драматургии сближает фильмы автора с ориентальной музыкой. Им свойственна разомкнутость сюжета, его принципиальная незавершенность, недокомплектность, неполнота, предполагающая вероятность дальнейших

приращений, причинно-следственные связи заметно ослаблены.

К этому типу работ относится «Семь мудрецов из бамбуковой роши» (2004) - один из успешных фильмов Яна Фудуна. Фудун преобразовал историю о бегстве философов в рассказ об отчуждении и растерянности. Медитативный фильм, сделанный в эстетике нуара, рассказывает о путешествии группы современных молодых людей, не давая ответа об их будущем. Эротизм — смыслообразующий элемент фильма. Но эротика в нем более чем целомудренна, почти гламурна. Эротические образы погружают зрителя в грезу, переводят восприятие в сновидческую реальность, как единственное убежище от репрессивных стандартов культуры.

Произведения Фудуна напоминают визуальные впечатления, экспериментальные фильмы, полные крупных планов и широких панорам, с текстом на экзистенциальные и философские темы. Так, большая инсталляция «Close to the Sea» (2004), состоящая из десяти проекций, - столкновение двух жизненных ситуаций: романтического свидания влюбленных и драматическое кораблекрушение. В работе нет явного экранного повествования. Интерпретируя изображения на экране, зритель на эмоциональном уровне переживает поэтическую метафору жизни и смерти.

Действие полиэкранной инсталляции «К востоку от деревни Цюэ» (2007) разворачивается в сельской местности и повествует о выживании в суровых условиях континентального Китая. В кадре преимущественно нахо-



Ян Фудун. «Семь мудрецов из бамбуковой роши 2», 2007

дится стая деревенских собак, заброшенных, больных, грызущихся за жизнь. Как и немногочисленные деревенские жители, они замкнуты в пустом жестоком пространстве и изолированы от всего остального мира. Фудунг поднимает острые вопросы относительно того, так ли положительно приход новой культуры отразился на жизни китайской глубинки?

«The Fifth Night» (2010) — видеоинсталляция на 7 экранах, в которой автор предается ностальгии по утраченному изяществу улочек Шанхая 1930-х годов. «Ya Jiang» (The Nightman Cometh, 2011) — попытка скрестить китайскую мифологию и фильм-нуар. "Я затронул мысль, — говорит автор, — которая все еще меня занимает: герой хочет много достигнуть, но ему этого не удастся. Сегодня каждый образованный китаец амбициозен, но очевидно, что на его пути встречаются препятствия — препятствия «извне», то есть общество и история, или «изнутри» - внутренние барьеры каждого»²³.

Серия «Не волнуйся, будет лучше» («Don't Worry, It will be better», 2000) про ту же фрустрацию. Для героев Фудуна реальная жизнь непонятна и, более того, безразлична. Они живут в ожидании лучших дней, придумывают себе идеальный мир, иногда сомневаются и боятся за свое будущее, но продолжают верить в лучшее. С одной стороны, на героях униформа офисных работников, а с другой, люди на снимках не выглядят мечтающими о материальных благах.

Противоречия между традиционной культурой и ценностями современной «модернизации» Фудун выявляет в серии «Сладкая» («Honey», 2003), фиксируя

ВСМАТРИВАЯСЬ В ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТЬ замешательство, в котором прибывает двадцати- и тридцатилетнее поколение новой китайской молодежи.



Ян Фудун. «Estranged Paradise» (1997-2002)

Работы Яна Фудуна экспонировались на 40-й международной художественной ярмарке Арт-Базель (2009); в Художественном музее Берна, Швейцария (2009); на 52-й Венецианской биеннале (2007), на первой Московской биеннале современного искусства (2005) и др. Его персональные выставки проходили в самых престижных галереях и музеях, таких как галерея Мэриан Гудман (Нью-Йорк, 2009), галерея Parasol Unit (Лондон, 2006), Кунстхалле в Вене (2005), Стеделик-музее (Амстердам, 2005), Кастелло ди Риволи (Турин, 2005), галерея The Moogge Space (Майами, 2003) и Парижском музее современного искусства (2003).



Ян Фудун. «Honey», 2003

²³ <http://www.moscowfilmfestival.ru/31/news/detail/150/>

Candice Breitz

КЭНДИС БРЕЙТЦ, Южная Африка



Кэндис Брайтц

Кэндис Брейтц известна своими многоканальными видеoinсталляциями, главным в которых является вопрос, как человек находит собственный путь к индивидуальности, как личность становится сама собой в отношениях с обществом, во взаимоотношениях между личностью и родными («Factum», «Мать + Отец», «Он + Она»), а также процессы, которые структурируют общение

людей в условиях массовой поп-культуры.

В 2005-2006 гг. художница через газеты, журналы и музыкальные сайты обратилась к фанатам Б. Марли, Мадонны, М. Джексона и Дж. Леннона с предложением перезаписать знаменитые альбомы и сборники хитов этих исполнителей. Студийная запись каждого вокалиста-любителя была снята на видео. После этого Брейтц объединила видеозаписи поющих фанатов в группы на четырех экранных панелях, которые назвала «Портретами». «Звезда массовой культуры в некоторой мере является зеркалом коллективных желаний, — рассказывает художница, — поэтому портреты Мадонны или Майкла Джексона можно создать, изучая поклонников, которые, собственно, и сделали их звездами».²⁴

В своей видеоработе «Becoming...» (2003), названной по одноименному шоу на телеканале MTV, Кэндис Брейтц воссоздает сцены из голливудских «мыльных опер». Брейтц имитирует мимику и жесты, используемые актрисами для выражения стандартного набора эмоций и выявляет стереотипы известных во всем мире персонажей.

В своей ревизии ограничений, присущих законам культурной идентификации, Брейтц начинает с пересмотра функции языка как регулятора и средства подчинения. В

“Alien – Ten songs from Beyond” (2002) она заставляет берлинских иммигрантов говорить языком их новой родины:



Candice Breitz - "Whom You Chase Here (A Portrait of John Lennon)", 2006 - Courtesy of Seattle Gallery

десять человек поют немецкие гимны и народные песни, но слышны не их голоса: аудиозаписи голосов коренных немцев были наложены на экранные образы иммигрантов.

Еще одна работа Кэндис Брейтц - 3-х канальная видеoinсталляция «Factum Tang» (2009). В ней подростки порознь отвечают на одинаковые вопросы. Подобия и расхождения в их ответах, причудливо переплетаются, сталкивая между собой тождественность и индивидуальность.



Кэндис Брайтц. «Queen» (A Portrait of Madonna), 2005/2006

²⁴ Lange Christy. Crazy for You: Candice Breitz on Pop Idols & Portraiture. *Modern Painters*. London, 2005. PP. 68-73.

Anry Sala

АНРИ САЛА, Албания



Анри Сала

трансформацию невидимого. Он преображает невидимые звуки, строй речи, синтаксис, музыку в видимые и осязаемые образы. В видео «Answer me» (2008), снятом на основе сценария фильма М. Антониони, основное действующее лицо – барабанная дробь как символ молчания и непонимания между мужчиной и женщиной. Место действия – сооруженная из послевоенных берлинских руин гора в районе Грюневальд, вершину которой украшает бывшая британская шпионская станция, с которой открываются виды на город, Олимпийский стадион и окрестности Берлина. По словам художника, фильм был специально создан «под» это сооружение, полуразрушенность и немота которого как нельзя лучше отражают суть истории о паре влюбленных.

Для «Air Cushioned Ride» (2007) отправной точкой служит опыт, который Сала пережил во время поездки по Аризоне (США), слушая барочную камерную музыку в машине. Когда он приблизился к группе припаркованных грузовиков, звуки радиостанции с кантри-музыкой стали проникать в музыку, которую он слушал. Другое произведение — «A Spurious Emission» (2007) было создано А. Сала в результате перевода саундтрека «Air Cushioned Ride» в музыкальное произведение, исполняемое оркестром из барочных и кантри музыкантов. Саундтрек функционирует как коллаж двух музыкальных жанров.

Тот же интерес к столкновению разных временных последовательностей может быть обнаружен в двухканальном видео «After Three Minutes» (2007). Работа включает видео, которое Сала создал в 2004 — «Three Minutes» (трехминутный крупный план цимбал в свете стробоскопа). «Three Minutes» выявляет различия между разными

ритмами, производимыми цимбалами и стробоскопом. Для «After Three Minutes», Сала переснимает видео, используя камеру с частотой два кадра в секунду. Два видео показываются рядом, делая более сложным темпоральную составляющую работы.

В своих произведениях Анри Сала подобно археологу по мельчайшим частицам восстанавливает недавнее прошлое, историю своей родной страны. В фильме «Интервью» («В поиске слов», 1998) Сала рисует сложную и тонкую картину человеческой судьбы. Жизнь матери автора, в прошлом убежденной коммунистки, изображена на фоне истории ее родины — Албании. Снятые в традициях докуменального кино воспоминания матери, свидетельства очевидцев позволяют художнику показать

В творчестве Анри Сала упор делается на

смысловую пропасть, образующуюся между прошлым и настоящим. У 26-минутного видео долгая предьстория. В 1997 году Сала вернулся в родную Тирану. В квартире, где жила его семья, он обнаружил старую киноплёнку — репортаж с конгресса Коммунистической партии: сотни албанских коммунистов аплодируют стоя своему лидеру — Энверу Ходже. Среди них была и мать героя. Она даже произнесла в камеру небольшую взволнованную речь. Но запись оказалась беззвучной. Желая понять, что же так искренне говорила коммунистам его мать, Анри обратился за помощью в интернат для глухонемых, чтобы те прочитали «по губам» содержание речи. «Я не могу в это поверить», — признается женщина в 1998 году, когда видит расшифровку своих слов. Эта гамма ощущений - удивление, стыд, непонимание, гнев, оправдание своего прошлого - наверняка будет понятна каждому, кому выпало жить в эпоху перемен.

Проблемы переоценки ценностей, кардинальной смены взглядов на рубеже столетий, в эпоху социо-политической нестабильности демонстрирует творчество Анри Сала, придавая ему особую актуальность.



Анри Сала. «Интервью» (В поиске слов), 1998

Aernout Mik

ЭРНАУТ МИК, Нидерланды



Эрнаут Мик

Эрнаут Мик - голландский режиссер и видеохудожник, мастер видеоинсталляций. В медленных депрессивных фильмах-проециях Мика практически нет ничего от кино и очень много от театра абсурда С. Беккета. Здесь ничего не происходит, а люди медленно распускают какие-то носки или

раскидывают листы бумаги. Инсталляции Мика, в которых эпизоды социальной суеты (например, крах биржи, который он предсказал задолго до реального кризиса) предстают как великие мгновения мировой истории. Среди значимых видеоработ художника: «Пух» (Fluff, 1996), «Посредники» (Middlemen, 2001), «Вакуумная комната» (Vacuum Room, 2005), «Постижение» (Osmosis, 2005), «Тренировочная база» (Training Ground, 2006), «Сырой видеоматериал» (Raw Footage, 2006), «Козлы отпущения» (Scapegoats, 2006) и «Школьный двор» (Schoolyard, 2009).

Видеоинсталляция "Землетрясение" (Earthquake, 2000) создана Миком за год до террористической атаки в США. Видео передает пронзительное напряжение, ощущение, что землетрясение продолжается.

Видео «Посредники» снято в 2001г. Все происходит на огромном экране, растянутом поперек большой темной комнаты. Эта картина, очень напоминает биржевой крах, хаос. Люди сидят, стоят, нелепо двигаются, неподвижные и апатичные или сотрясаемые нервным тиком, с остановившимся взглядом, в окружении бесчисленных бумаг, покрывающих пол, и красных телефонов, хранящих непривычное молчание. Герои, не покидающие замкнутое пространство, уже не контролируют происходящее, жесты бессмысленны, тревога на лицах - как за минуту до всеобщего краха.



Эрнаут Мик. «Посредники», 2001

В Музее Людвиг в Кельне находится еще одна видеоинсталляция А.Мика: на пяти мониторах в режиме реального времени фиксируется все происходящее на кухне китайского ресторана. Трудлюбивые наемные рабочие расторопно готовят пищу для клиентов, а между ними небрежно и хамовато бродят обкуренные белые фрики, специально или ненароком мешая китайскому кулинарному мастерству. Зрителю предложена этическая альтернатива: занять ли ему сторону исполнительного «азиатского» коллектива или сочувствовать неуклюжему, смешному, но при этом сохраняющему индивидуальность западному человеку.



Эрнаут Мик. «Reversal Room», 2001

Видеоинсталляция "Территория" (1999) состоит из двух экранов, встроенных в специальную архитектурную конструкцию. Люди на экранах, на первый взгляд, заняты чем-то странным: двигаются в бесконечно повторяющемся экзатическом "танце" по пояс в какой-то пене. Все персонажи на двух экранах одного со зрителем роста, и, оказавшись между двух проекций, зритель невольно становится участником действия. Большая часть видеоработ Мика без звука. Отсутствие звука, по мнению художника, помогает ему более естественно соединить видеообразы с окружающей средой. Беззвучные видеопроекции, демонстрирующие странное механическое поведение человеческой толпы, создают гипнотический эффект.



Эрнаут Мик. «Vacuum Room», 2005

Gillian Wearing

ДЖИЛЛИАН УИРИНГ, Англия



Джиллиан Уиринг

Британская художница Джиллиан Уиринг — одна из самых известных видеохудожников в настоящее время, представительница движения УВА («Молодые британские художники»). Но у Уиринг с ее

коллегами по УВА мало общего. Ее работы не шокируют, как творения Дэмиэна Херста и не похожи на откровенно исповедальные произведения Трейси Эмин. Вместо этого они рассказывают о человеческих душах, о том, что люди говорят о себе и о том, что они хотели бы сказать. Ее сострадательные, глубокие и критические видеопроизведения и фотографии проповедуют женское начало и являются своего рода терапией для несчастных и обделенных судьбой.

В видео «10-16» (1997) акцент делается на эмоциональность и психологизм. Взрослые актеры, включая полностью голого карлика, синхронно двигают губами под интервью, записанные с детьми в возрасте от десяти до шестнадцати лет. Похожий метод был использован в «2 в 1» (1997), где мать и два ее одиннадцатилетних сына говорят о своих отношениях, двигая губами под чужие слова, и непримиримая граница между любовью и ненавистью полностью исчезает.

В фильме «60 минут тишины» («60 Minute Silence», 1996) изображено то, что поначалу кажется групповой фотографией двадцати шести полицейских, мужчин и женщин в полный рост. Уиринг уговорила участников съемки оставаться неподвижными на протяжении целого часа молчания под «взглядом» камеры. Постепенно движение и шорохи нарастают, атмосфера становится все более и более напряженной. Когда время заканчивается, один из полицейских издает вопль радости и облегчения. «60 минут тишины» при всей своей кажущейся простоте странным образом постепенно показывают характер каждого из участников съемки.

Главная тема работ Уиринг - сущности человека: внешняя и внутренняя. Половина ее картин показывает глянцевою эффектную «обложку» человека, в то время как другая половина вскрывает хаотичный внутренний мир. Ее

работы часто подчеркивают противоречия между личным и общественным, между индивидуальными и установленными нормами поведения. Используя продуманные методы и стратегии, она показывает калейдоскопический взгляд на жизнь человека, его радости, страхи, амбиции.

В работе «Травма» (2000) люди рассказывают о своих сокровенных тайнах и обидах, спрятавшись за маской самих себя в том возрасте, когда это произошло (чаще всего это лицо ребенка).

Для видео «Издевательство» («Bully», 2010) Уиринг попросила нескольких взрослых людей без актерского образования разыграть сцену с издевательствами, основанную на личном опыте одного из участников (например, унижение ребенка дома). По мере того, как группа делится на жертву и обидчиков и репетирует все с большим пылом, видно, как участник реальных событий начинает плакать от неприятных воспоминаний.

В видео «Саша и Мама» («Sasha and Mum», 1996) Уиринг вновь касается темы семейных отношений, в этот раз между матерью и дочерью. Постепенно их объятия переходят в борьбу, мать полотенцем закрывает лицо дочери, одетой только в нижнее белье. Уиринг сама «режиссировала» все их движения, и, пустив воспроизведение всего мрачного черно-белого фильма «задом наперед» (в обратном направлении), сумела превратить все происходящее в ужасающую «абстракцию».



Джиллиан Уиринг. «2 в 1», 1997



Yang Fudong, *Close to the Sea*, 2004



Yang Fudong, *Close to the Sea*, 2004.



Yang Fudong: *Lock Again*, 2004

Olga Chernysheva

ОЛЬГА ЧЕРНЫШЕВА, Россия



Ольга Чернышева

Ольга Юрьевна Чернышева — российская художница, успешно работает с фотографией, видео, делает инсталляции. Она исследует окружающую действительность в самом обыденном течении жизни с той лишь поправкой, что ее «видеоозгляд» вычлняет из повседневного быта именно те реалии, которые ближе всего женскому восприятию. Отношения матери и дочери, проблемы памяти, существования, быта, метафорические ассоциации —

таков фокус ее внимания.

В ее видеофильмах, на первый взгляд, ничего не происходит. На самом деле, движение есть: едет поезд, плывет теплоход, танцуют девушки. Искусство Ольги Чернышевой - жизнь, снятая камерой. Оно самодостаточно и не апеллирует к нравственным или эстетическим категориям, но наводит фокус нашего зрения на особенности повседневного и обыденного. Проекты Чернышевой устремлены к тому, чтобы вернуть зрителю ощущение живой, еще не пропущенной сквозь информационную машину, реальности. В таких видео Чернышевой как «Сурок» (1999), «Теплоход «Дионисий»» (2004), «Самостоятельные занятия» (2004) человек — это конкретная поверхность, которую надо «прочитать». Инструментом этого чтения становится видеокамера.

Чернышева последовательно избегает в своих работах любой постановочности, а также любой претензии на необычность, экзотичность материала или на некий особенно оригинальный, «художественный» стиль.

Центральная тема Чернышевой - человек. Чернышева сочувственно демонстрирует бытовой абсурд и, в то же время, сильную внутреннюю необходимость, побуждающую ее персонажей творчески обживать зону своего обитания. Художница в «Неизвестных» (2004) или в «Самостоятельных занятиях» (2004) показывает людей и ситуации, связанные с одиночеством: пожилую женщину в вечернем парке; одинокую девушку, катающуюся на коньках по расчищенному от снега пруду; инвалида, который причудливо передвигается по пустынной улице, опираясь на

ящик вместо костыля. Автор видит людей и мир такими, каковы они есть, и не предъявляет им никаких претензий.

В видеофильме «Сурок» камера подсматривает за одинокой пожилой дамой, тщательно прихорашивающейся перед предстоящей коммунистической демонстрацией. Закадровая музыка - песня про сурка. Дама и правда напоминает зверька.

Видеофильм «Марш» (2005) демонстрировал то перепутье, на котором застряла и с которого никак не сдвинется Россия. На экране - документальные съемки помпезного спортивного праздника в Москве, с присутствием учащихся кадетского корпуса, девушек-черлидеров и военного духового оркестра. В этих деталях пронзительно передано настроение скуки казенного праздника, занудства официального действа, того неизжитого с советских времен общественного ритуала, которое называется словом «мероприятие». Художница сочувствует тем, кто обречен находиться в таком пространстве — «героям», неспособным выйти за пределы очерченной реальности, за пределы социальных стереотипов, за пределы своего времени, потому что время для них не меняется, к нему лишь добавляются новые логотипы.

О фильмах Чернышевой можно говорить бесконечно, реминисценций возникает множество, ведь ее работы поистине многослойны и многозначны.



Ольга Чернышева. «Теплоход "Дионисий"», 2004



Ольга Чернышева. «Марш», 2005

Ludmila Gorlova

ЛЮДМИЛА ГОРЛОВА, Россия

Людмила Горлова

Людмила Горлова - одна из самых необычных московских художниц, плотно работающих с «женской темой», в видео которой представлены женщины на грани нервного и любовного срывов, роковые любовники, безумие и соблазн рекламных слоганов, разбитые сердца и хэппи-энд для всех. Горлова с точными подробностями и искренней энергией фиксирует на видео штампы о жизни современного ей поколения.

Художница начала свой путь в современном искусстве с акции в роддоме. Готовя будущее поколение к разочарованию в мифе о счастливом детстве, художница демонстрировала новорожденным детям картины с говорящими названиями, например, «Бейте дети пап и мам» (1994). Затем вывела на сцену самых разных, но одинаково отчаянно ищущих простого человеческого счастья героинь («Счастливое детство», 1997). Попытавшись найти рецепт этого самого счастья у пришедших к «хэппи энду» пар, подглядывала за пляшущими невестами на Воробьевых горах, затем постигала тайны свадебных церемоний в стране Восходящего солнца. В конце концов, Людмила Горлова решила обратиться к настоящей, проверенной веками, сказке. И отправилась за ней в деревню Линово. «Дракула» Людмилы Горловой был показан в Москве в 2005 году в рамках 1-й Московской биеннале.

Для Людмилы Горловой сама жизнь заведомо важнее эстетики. В ее работах нет ни тени иронии, все на полном серьезе. На протяжении своей карьеры Горлова иллюстрирует своими видеотрудами легенды о бестолковых дамочках, о тяжелой женской доле, обманах, разочарованиях, сомнительного качества принцах, роковых соблазнительях, опасных для жизни испытаниях гламуром, косметической продукцией и средствами для похудения. Все они живут своей жизнью, не рефлексируя, не оценивая. Жизнь здесь оказывается заведомо важнее какого-либо смысла.

Творчество Горловой – своего рода социальная терапия, противостоящая всякой репрессивной идеологии,

власти как подчинения, открывающая жизнь во всей ее непредсказуемости, абсурдности и нелепости. В мире, полном холодной рассудочности, ее работы выделяются искренностью и чистотой взгляда. В фальшивом она видит настоящее, в штампах обнаруживает живое.

Все ее герои - казаки из «Тихого Дона-2» (1998), подростки из «Май кэмп» (1995), женщина нелегкой судьбы из «Как я люблю» (1997) - существа уязвимые, не созданные для выживания и даже адекватного существования в нелегкое наше время. Но тем откровеннее и привлекательнее оказываются работы Горловой, потому как подлинные чувства и реальные обстоятельства новой русской жизни проступают в глянцевах картинках и видеоработах художницы.

На видео «Happy End» (2001) Людмилы Горловой танцует уже сама жизнь - под «Эх, раз, еще раз!», плавно переходящую в «Семь сорок», отплясывают молодожены, отмечающие бракосочетание на смотровой площадке Воробьевых гор. Искусство Горловой стремится быть искусством как таковым, настальгическим и жизненным, свободным от конъюнктуры, интеллектуального, идеологического или коммерческого подтекста.



Людмила Горлова. «Happy End», 2001

С повсеместным распространением цифровых технологий в начале XXI века видеокискусство трансформируется. Видеохудожники отказываются от видеокамеры как главного технического средства для получения изображения. Их интересуют интерактивные возможности мультимедиа, эксперименты с коммуникациями в сети Интернет, мультипроекционные видеоработы. Видеохудожники теперь называют себя медиахудожниками и желают быть организаторами «свободных» коммуникаций между зрителем и артефактом.

Lynn Hershman Leeson

ЛИНН ХЕРШМАН ЛИСОН, США



Линн Хершман Лисон

Линн Хершман Лисон - американская художница и кинорежиссер, получившая широкое признание за свои мультимедийные работы, исследующие социальные вопросы современности и отношения между человеком и технологиями. Среди тем, к которым обращается Лисон: человеческая идентичность в эпоху консьюмеризма, вопросы частного/публичного, взаимодействия человека и машины, и взаимовлияния

между реальным и виртуальными мирами.

Произведения Лисон задействуют интерактивные техники, чтобы превратить зрителя в активного участника в создании произведения совместно с художником. Идентичность персонажей в работах художницы задается и перезадается через взаимодействие с артефактом. В видеопроекте Хершман Лисон «Лорна» (1983-84) зритель мог не только наблюдать за жизнью персонажа Лорны, но и в ключевых местах выбирать ход развития сюжета, принимая ряд важных решений за героиню.

В 1980-е и 90-е годы Хершман исследует художественные возможности «новых медиа», обращаясь к экспериментам в сети Интернет, работая с виртуальными реальностями и с искусственным интеллектом (проекты «Life to the Second Power/The Presence Project», «Curing The Vampire», 2008; «Strange Culture at Sundance» и др.).

С конца 1990-х годов она выступила режиссером нескольких заметных художественных фильмов. Ее первый фильм «Conceiving Ada» (1997) — история о женщине, которая, используя киберпространство как машину времени, находит способ связаться с давно покойной дочерью лорда Байрона — Суинтон Адой, известным математиком XIX века. Параллельно со съемками Хершман занимается изобретением виртуальных инсталляций и представляет

«The Difference Engine 3» - интерактивную скульптуру в сети Интернет, которой она манифестирует новые способы идентификации. Работа включена в постоянную экспозицию медиа музея «ZKM» (Германия).



Линн Хершман. «Deep Contact» (1984-89)

Второй художественный фильм Хершман «Teknolust» (2002) кроме киноверсии также включал вариант с интерактивными технологиями, который находится теперь в коллекции музея Современного Искусства в Сан-Франциско. Это произведение использует возможности программного искусственного интеллекта, интерактивного управления хода сюжетом.

Хершман Лисон известна рядом технологических нововведений, например, ее проект «Лорна» (1981-1983) - первое интерактивное произведение в мире, представленное на видеодиске, а «Deep Contact: The Sexual Fantasy Videodisk» (1984-89) - первое произведение, в котором были применены технологии сенсорных экранов.



Л. Хершман. «Conceiving Ada», 1997



Л. Хершман, «Virtual Love», 1993

Doug Aitken

ДУГ ЭЙТКЕН, США



Дуг Эйткен

Дуг Эйткен — современный американский художник. Эйткен известен своими новаторскими инсталляциями, которые приглашают зрителя в арт-пространства, где время и окружение имеют изменчивую природу. Эйткен показывает зрителю кино, уникальным образом деконструируя связи между звуком, движущимися образами и ритмом. Его видеофильмы —

сложные запутанные истории без определенного конца.

В арсенале Эйткена скульптура, фотография, архитектурные интервенции, звуковые, одно- и многоканальные видеоработы, фильмы и инсталляции.

В 2009 году Дуг Эйткен построил акустический павильон в глубине леса в Бразилии («Sonic Pavilion»). Система, оборудованная внутри здания, улавливала низкочастотные подземные шумы, которые передавались посредством высокочувствительных микрофонов и позволяли посетителям услышать живые ритмы постоянно меняющейся природы

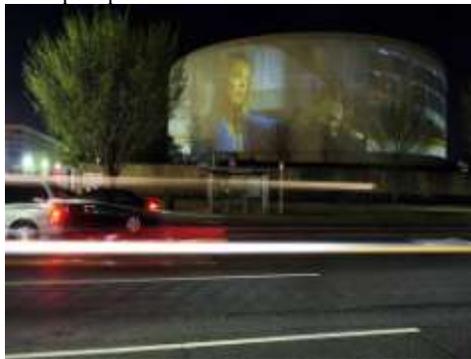
Резонансный проект Эйткена «Black Mirror» (2011) происходил на пароме, который плывал недалеко от Афин, и где одновременно демонстрировалось видео, и актеры разыгрывали перформанс. Проект «Black Mirror» исследовал динамику современного техногенного мира, процессы в котором неконтролируемо ускоряются. В центре внимания художника жизнь современного человека — номада в новом жизненном пространстве, в котором смешаны границы между реальным и виртуальным, между природой и электроникой, между человеком и машиной.

В искусстве Эйткена видеоарт все активнее интегрируется с окружающей средой. Этот процесс можно сравнить с изобретением художниками законов перспективы в период Ренессанса, когда вдруг под куполами соборов начали вырисовываться реалистичные человеческие фигуры и правильные для человеческого глаза пропорции.

Среди работ художника видеодемонстрация на фасаде здания Венского сецессиона, крупная видеоинсталляция «Новый Океан» (2003) для лондонской галереи Serpentine, полностью охватившая пространство галереи, включая подвальные помещения. В 2006 году Дуг Эйткен представил специальный проект для Музея Современного Искусства в Нью-Йорке: видеофильм о жителях мегаполиса «Sleepwalkers» («Лунатики») отображался с помощью 8 проекторов на экстерьере музея. А в «Migration» (2008), демонстрировавшемся в Музее искусств Карнеги в Питтсбурге, наружные стены и фасады музея использовались в качестве экранов, на которые проецировались видеофильмы.

Ключевая идея в видео Эйткена «SONG 1» (2012) — идея коллективного бессознательного. Это урбанистический «ноктюрн», имитирующий ритм механизированной городской среды. Герои фильма сведены к абстрактным образам. Они перемещаются во времени и пространстве ночного города. Это город абстрактных пейзажей, бесконечного производства и безграничного мерцания огней. Эйткен пытается добиться гипнотического эффекта, абстрагироваться до уровня лишь эстетического и эмоционального переживания.

В 1999 году Дуг Эйткен получил «Золотого льва» Венецианской биеннале за многоканальную инсталляцию «Electric earth». Произведение строится вокруг опыта молодого человека — последнего жителя высокотехнологичного, наэлектризованного мегаполиса. Фильм представляет собой похожую на сон последовательность образов и ритмическую пульсацию, циркуляцию потоков жизненной энергии, противопоставляемую механизированной пустоте «мертвого» пространства.



Дуг Эйткен. «Song 1», 2012. 360-градусная проекция на здание Музея «Hirshhorn» (фото: Matt McClain)



Дуг Эйткен. «*electric earth*», 1999, Eight DVD installation, edition 3/4 Dimensions variable The Museum of Contemporary Art, Los Angeles. Фото: Brian Forrest.

Bill Seaman

БИЛЛ СИМЭН, США

Билл Симэн

Билл Симэн - известный американский медиахудожник, ученый, исследователь современных медиа, в творческой карьере которого более тридцати художественных проектов созданных по всему миру, около десятка персональных выставок и сотрудничество с другими художниками, а также статьи, эссе в книгах и выставочных каталогах. Его произведения поэтизируют технологизм современных медиа.

Большое внимание Симэн уделяет работе с видеотехнологиями, исследуя взаимосвязи звука, изображения и текста в электронном видеоизображении. В арсенале его работ, как одноканальные видеозаписи, так и видеоинсталляции. Среди замых заметных видео «S.He» (1983), «Telling Motions» (1986), «The Water Catalogue» (1984), «Shear» (1986) и «Boxer's Puzzle» (1986).

В одной из первых видеоработ «The Water Catalogue» Симэн демонстрирует особый прием, когда смыслы и значения возникают произвольно, благодаря непредсказуемым сочетаниям слов, изображений и звуков. На экране показывается изображение водной поверхности. Некоторые кадры искаженные, другие необычны. У каждого зрителя они вызывают свои ассоциации, свои эмоции и интерпретации. Симэн обращается к концепции «фризома» французских философов Ж. Делеза Ф. Гваттари. Одно из ключевых понятий философии постструктурализма и постмодернизма «фризома» фиксирует принципиально внеструктурный и нелинейный способ организации произведения (текста). Согласно Делёзу и Гваттари, у ризомы нельзя выделить ни начала, ни конца, ни центра, ни единого кода. Это своего рода «пространство догадки», один из типов «интеллектуального лабиринта», способного порождать несистемные и неожиданные различия, которые невозможно противопоставить или предсказать.

Деятельная видеоинсталляция Симэна «The Design of the Grip» (1989) обращена к лингвистическим исследованиям. Звук выполняет важную роль в этой работе, неожиданно воспроизводится, вступая в необычные связи с девятью изображениями на экране. Автор исследует

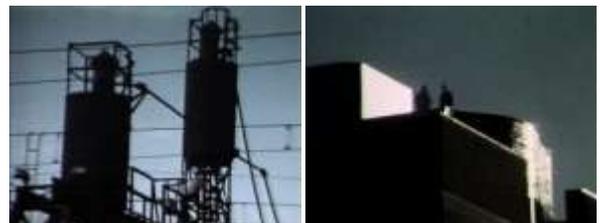
особенности влияния освещенности, архитектурных форм и хореографических движений на возникновение смыслов и значений.



Билл Симэн. «Telling Motions», 1986

В видеоработах Симэна изображение могло быть замедлено, использовалось специальное редактирование и монтаж материала. Даже специфика «зернистости» видеоизображения становилась своеобразным художественным приемом, выявляя особые свойства света и абстрактных линий, как характеристики видеотехнологии.

С самого начала творческой карьеры Симэна занимает проблематика интерактивности, что заметно уже в его инсталляции «Device for Architectural Inversion» (1979). Работа представляла собой специальные очки с зеркалами, направленными под 45 градусов от линз. Надевшему эти очки зрителю все окружающее виделось в искаженных формах, как будто потолок стал полом. Таким образом, Симэн демонстрировал, как при помощи простых приспособлений можно трансформировать реальное пространство и окружающие объекты.



Билл Симэн. «S.HE.», 1983

Первая крупная интерактивная работа Симэна под названием «The Watch Detail» (1990) состояла из компьютера Макинтош и специального прибора, управлявшего лазерным компакт-диском. Симэн совместил самые различные изображения, тексты и видео, чтобы зритель/пользователь мог самостоятельно изучать их и трансформировать. Этой работой Симэн исследовал ощущения от субъективного восприятия времени при навигации в виртуальном аудиовизуальном пространстве. Существует также одноименный одноканальный видеовариант этой работы.

Еще одна известная интерактивная инсталляция Симэна - «Изысканный механизм обломков» / «The Exquisite Mechanism of Shivers» (1991/94). Остроумная видеоинсталляция дает публике возможность при помощи прикосновения к экрану выбирать уже известные человеческие изобретения, например, камеру или двигатель, и подвергать их «скрещиванию» и мутации. Основой работы является своего рода «поэтическое» меню из 330 слов или словосочетаний, каждое из которых связано с определенным видеорядом. Это меню позволяет создать самые разнообразные комбинации на основе предложения, состоящего всегда из десяти частей, так что для каждой части предложения есть 33 различных варианта. Слова и словосочетания выбраны таким образом, чтобы каждая новая комбинация предложения не была бессмысленной как минимум с грамматической точки зрения. С помощью изображения и звука Билл Симэн придает мультимедиаальный игровой характер комбинаторным экспериментам, которые открывают мир непредсказуемости.

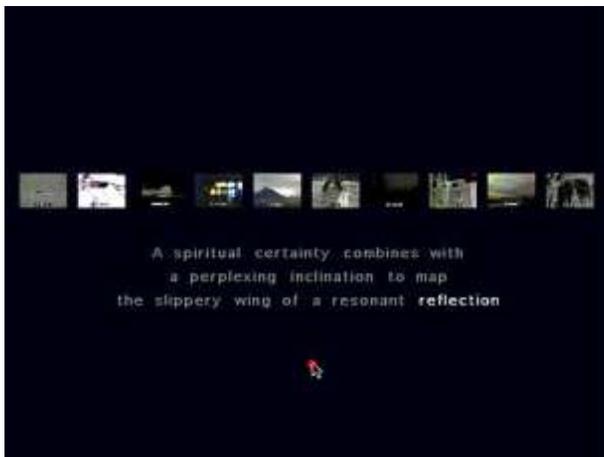
«Passage Sets / One Pulls Pivots at the Tip of the Tongue» (1995) - это интерактивная инсталляция, своего рода аудиовизуальная поэма. Это три проекции: на одной демонстрируется видео, а на других данные. Зритель может управлять 150 изображениями на центральном экране, сопровождаемыми текстами. На другом экране зритель



Билл Симэн. «Passage sets»/«One Pulls Pivots at the Tip of the Tongue», 1995

может «двигаться» в пространстве изображения, используя специальные программные функции навигации. Каждая картинка связана с соответствующим разделом видео, музыки и текста, которые могут быть активированы (отображаются в правой стороне экрана). Видео представляет проговариваемый вариант того же текста, который нанесен в виде букв на всех изображениях. Пользователь мог также выбрать слова или словосочетания, которые генерировались автоматически и складывались в стихи. Пользователь имел возможность создавать поэмы и стихотворные фрагменты, исследуя значения и смыслы, сравнивать тексты и изображения, видео и контексты.

Схожая работа Симэна «Red Dice/Des Chiffrés» (2000) основана на поэме С.Малларме «Удача никогда не упразднит случая» (1897). Обнаружив в поэме Малларме аналогию сетевой структуры организации текста, случайной комбинаторики, вариативности смыслов, Симэн скомбини-



Билл Симэн. «The Exquisite Mechanism of Shivers», 1991



Билл Симэн. «Red Dice», 2000. Интерактивная инсталляция



Билл Симэн. «The World Generator», 1996-97

ровал информацию так, чтобы зритель мог самостоятельно управлять словами, картинками и музыкой.

«The World Generator/The Engine of Desire» (1997) - интерактивный компьютерный видеознвайронмент, позволяющий зрителям в режиме реального времени создавать и перемещаться по мирам поэтических образов, благодаря заложенным художником интерактивным шаблонам возможных вариантов. Управление осуществляется при помощи специального интерфейса в виде стенда с контроллерами и кнопками. Из предзаданного набора трехмерных объектов, 2D-изображений, поэтических текстов, видеороликов и музыкальных фрагментов зритель может выбирать произвольные варианты, выводя информацию на экран и изменяя тем самым облик виртуального мира. В принцип функционирования этой системы встроены алгоритмы, приводящие к случайным, не предзаданным сочетаниям мультимедийной информации. Каждый раз в процессе навигации зрителя/пользователя по энвайронменту генерируется новая звуковая дорожка. Работа исследует режимы, при которых возможно многообразие возникающих смыслов, отличных для каждого зрителя. Симэн представил также сетевой вариант работы, благодаря которому зрители, находящиеся в разных частях света, могли взаимодействовать и трансформировать структуру виртуального мира энвайронмента, общаясь посредством видеосвязи и будучи представлены в виртуальном мире благодаря электронным альтер-эго - аватарам. Такой аватар визуализировал положение каждого зрителя/пользователя в виртуальном пространстве.

«The Hybrid Invention Generator» (2001) исследует развиваемый Симэном концепт "машинной генетики". Пользователи могут просматривать и изучать ряд имеющихся изобретений, выбрать два различных изобретения из списка и, совмещая визуальные модели, генерировать изображение гибридного изобретения.

Программная логика работы задает функциональные связи между различными изобретениями. Работа Симэна представлена как интерактивная инсталляция, а также в сети Интернет.

«Inversion» (2001) - гибридная мультимедийная работа, включающая танец/перформанс/инсталляцию, созданная в сотрудничестве с танцовщицей и хореографом Региной ван Беркель (Regina van Berkel). Произведение Симэна исследует тему нанотехнологий, обращаясь к поэтическому тексту, музыкальным партитурам, сгенерированным компьютером изображениям, видеозаписям, скульптурным объектам и специальной светопередачи. Работа проходила в течение часа в форме хореографического исполнения под музыкальные произведения. Изображения, свет и танец демонстрировались в контрапункте с музыкой.

«Eriphany» (2004) - видеопэма в форме видеоинсталляции. Снятая в Трнаве (Словакия), работа исследует взаимосвязи природного пейзажа и языка, истории и географической локации, контекстов и реконтекстуализации. Видео включает два поэтических текста, музыку и изображения, снятые в Трнаве в большой мрачной заброшенной синагоге. Поэтический текст, распечатанный на плакатах и вывесках и размещенный в различных точках города, символически превращал сам город в художественное поэтическое пространство.

«Architecture of Association» (2009) - масштабная, интерактивная работа, которая задействует ассоциативные связи между элементами медиаинформации, трансформируя их в форму развивающегося визуального коллажа. Изображения, видео и поэтические тексты искусно распределены и отображаются на дисплеях. Работа представлена не как законченная авторская структура, но как форма, находящаяся в постоянном становлении, генерирующая рекомбинантные цепочки ассоциаций. Ещё 1995 году Симэн ввел термин "рекомбинантная поэтика", которым обозначил новый способ творчества, искусство создания генерируемых виртуальных миров.



Билл Симэн. «Architecture of Association» (2009)

С о с т а в и т е л ь и а в т о р: Деникин Антон Анатольевич, арт-критик, канд. культурологии, доцент, автор научных статей и учебных пособий. Род. и работает в г. Москва. Автор курсов и лекций по истории современного искусства и видеоарту в Российском государственном гуманитарном университете (РГГУ) и Гуманитарном институте телевидения и радиовещания им. Литовчина (г. Москва). Мэйл: oficial@list.ru

Деникин А.А.

ВидеоАрт/ Видеохудожники. Альбом с текстовыми вставками и комментариями, эл. издание. – М.: Videoart digital std., 2013. – 110 с

УДК. 316.334.56 + 008/.713

Книга «ВидеоАрт/ Видеохудожники» расскажет о самых знаменитых и талантливых видеохудожниках, об их необычных работах и творческих экспериментах с видеотехникой. Одно из самых заметных направлений в современном изобразительном искусстве – видеоарт рассматривается автором в социокультурном, философском, эстетическом контекстах.

Книга хорошо иллюстрирована и будет интересна широкому кругу любителей современного искусства, молодым художникам, всем, кто интересуется вопросами современной аудиовизуальной культуры.

ББК. 60/5 + 71

УДК 316.334.56 + 008/.713

© А. А. Деникин, 2012.
© Videoart digital std, 2013.

