

media
art
lab



CENTER FOR
CONTEMPORARY
CULTURE

ГАРАЖ
ЦЕНТР
СОВРЕМЕННОЙ
КУЛЬТУРЫ



media
forum
2011

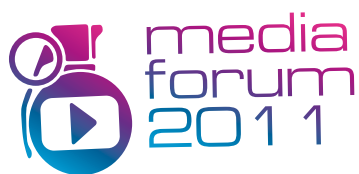
XII «Медиа Форум»
33-го Московского международного кинофестиваля
XII Media Forum
of 33 Moscow International Film Festival

**Расширенное
кино**

**Expanded
Cinema**

Каталог - исследование
Research Catalogue





Расширенное кино

Expanded Cinema

Каталог-исследование
Research Catalogue

Москва / Moscow
2011

РАСШИРЕННОЕ КИНО
Каталог-исследование

Издание Центра культуры и искусств «МедиаАртЛаб»,
Московского музея современного искусства
и Центра современной культуры «Гараж»

При поддержке: Немецкого культурного центра им. Гете в Москве,
Посольства Королевства Нидерландов,
Фонда Мондриана (Нидерланды), «Japan Foundation»

Общая концепция: Ольга Шишко

Редактор: Алина Игнатова

Составители: Ольга Шишко, Алина Игнатова,
Ася Силаева, Елена Румянцева

Дизайн и верстка: Армен Арутюнян
Корректур русского текста: Татьяна Лошкарева
Подготовка к печати: Проектное бюро «Легейн»
Печать: ООО «Арт Гид»
ISBN 978-5-905110-07-8

Куратор выставочных проектов: Ольга Шишко
Сокуратор: Кирилл Разлогов
Продюсер выставочных проектов: Елена Румянцева

Переводы: Александра Литвина, Дильшат Харман,
Ася Пастернак, Кирилл Меламуд

под общей редакцией Александры Литвиной

«Медиа Форум» выражает благодарность Урсуле Фроне,
Тронду Лундемо, Петеру Вайбелю, Эрику Бюлло, Раймону Беллуру,
Льву Мановичу, Артуру и Марилуиз Крокерам, Кириллу Разлогову
и Олесе Туркиной.

Издание серии «Медиасознание, медиакультура, медиатехнология»
Главный редактор серии – Алексей Исаев, Ольга Шишко

© Оформление. Проектное бюро «Легейн», 2011

EXPANDED CINEMA
Research Catalogue

Published by MediaArtLab Centre for Art and Culture,
Moscow Museum of Modern Art, the Garage Centre for
Contemporary Culture

With the support of: Goethe Institute in Moscow,
Royal Netherlands Embassy,
Mondriaan Foundation, Japan Foundation

Idea: Olga Shishko

Editor: Alina Ignatova

Compiled by Olga Shishko, Alina Ignatova, Asya Silaeva,
Elena Rumyantseva

Design and layout: Armen Arutyunian
Russian proofreading: Tatiana Loshkareva
Prepress: Legein Project Bureau
Printing: Art Guide
ISBN 978-5-905110-07-8

Curator of the exhibition projects: Olga Shishko
Co-curator: Kirill Razlogov
Producer of the exhibition projects:
Elena Rumyantseva

Translated by Alexandra Litvina, Dilshat Harman,
Asya Pasternak, Kirill Melamud

Under the general editorship of Alexandra Litvina

Media Forum would like to thank Ursula Frohne,
Trond Lundemo, Peter Weibel, Érik Bullot,
Raymond Bellour, Lev Manovich, Arthur and
Marilouise Kroker, Kirill Razlogov and Olesya Turkina.

"Media mentality, media culture,
media technology" series edition
Chief editor of the series **Alexei Isaev**, Olga Shishko



Kingdom of the Netherlands



Технический партнер:
Technical partner:



FRAME



Телеканал «Медиа Форума»:
Media Forum TV Channel:

Медиапартнеры:
Media partners:



АПТХРОНИКА

OpenSpace.ru

ЭНОБ.

«Художник освобождает
себя сегодня навсегда
от неподвижности человеческой
в непрерывном движении».

Дзига Вертов

«The artist releases himself today for ever
from an immobility human
in continuous movement».

Dziga Vertov

Содержание

1. Теоретическая часть

- 8.....**Ольга Шишко**. Расширенное искусство. Часть 1
18.....**Урсула Фроне**. Исчезновение рамы: погружение и участие в видеоинсталляциях
34**Лев Манович**. Интерпретация гибридных медиа
40**Артур и Марилуиз Крокер**. Видеодрейф
46**Тронд Лундемо**. Резистентность кинематографа
50**Раймон Беллур**. О другом кино
62**Олеся Туркина**. Расширяющаяся вселенная расширенного кино
70.....**Эрик Бюлло**. Вместо кино
76.....**Петер Вайбель**. Расширенный кинематограф, видео и виртуальная среда
92**Кирилл Разлогов**: «...это великое искусство, которое составляет часть
кинематографической культуры»
Интервью **Алины Игнатовой**
98**Ольга Шишко**. Расширенное искусство. Часть 2

2. Проекты

- 112.....Пространства памяти / Символические путешествия
126.....Движущийся образ / Поэтика языка и пространства
140.....Третье кино / Видеоискусство как слепок с реальности
156.....Симулированная реальность / Другой герой
168.....Саунд-перформанс
172Конкурс Эффект видео

3. Справочная информация

- 188.....Биографии участников
195.....Схемы

Content

1. Theory

- 8 **Olga Shishko**. Expanded Art. Part 1
18 **Ursula Frohne**. Dissolution of the Frame: Immersion and Participation in Video Installations
34 **Lev Manovich**. Understanding Hybrid Media
40 **Arthur and Marilouise Kroker**. Video Drift
46 **Trond Lundemo**. The Resistance Of Cinema
50 **Raymond Bellour**. Of An Other Cinema
62 **Olesya Turkina**. The Expanding Universe of the Expanded Cinema
70 **Érik Bulloz**. In the Place of Cinema
76 **Peter Weibel**. Expanded Cinema, Video and Virtual Environments
92 **Kirill Razlogov**: «... This is Great Art, a Part of the Cinematographic Culture»
Interviewed by **Alina Ignatova**
98 **Olga Shishko**. Expanded Art. Part 2

2. Projects

- 112 Spaces of Memory / Symbolic Journeys
126 Moving Image / Poetics of Language and Space
140 The Third Cinema / Video Art as a Cast from Reality
156 Simulated Reality / Other Hero
168 Sound Performance
172 Video Effect Competition

3. Reference Information

- 188 Catalogue Participants
195 Plans

Теоретическая часть

Theory



Ольга Шишко

Расширенное искусство Часть 1

Само представление о видеоарте изначально было связано с невозможностью монтажа и соответствовало требованиям инсталляции с ее многократными повторами одного и того же. Сорок лет тому назад, в 1970-е проблему монтажа можно было решить только с помощью нескольких параллельно идущих записей, когда каждая демонстрировалась на отдельном мониторе, а между собой они монтировались методом переключения с одного монитора на другой.

Именно с такой ситуацией столкнулись пионеры видеоарта. Традиционный киномонтаж толкал их в сторону кинематографа, однако многие художники уже тогда понимали, что не хотят просто снимать кино и их миссия состоит в создании новых средств выражения. Многоканальный перформанс с линейной подачей материала в границах одного экрана предоставил художникам возможности выйти за пределы кинематографической традиции.

«Я признаю видео как вписанное в рамку и свободное от нее изображение. Цифровое видео позволяло переместить образ за пределы кадра и работать с ним как с объектом. В свободном от рамки изображении можно манипулировать образом как листом бумаги на видеоэкране или придать новую форму объектам».

Вуди Васюлка «Искусство памяти», США, 1987, 36'00"

Реальность, запечатленная на киноплёнку, дробилась, а реальность, запечатленная на видеокамеру, длилась...

В отличие от кинокамеры, видео одновременно фиксировало изображение и звук. Если киноплёнка обладала эффектом отстранения, то свойства видео позволяли создавать слепок с реальности, возвращать целостность и единство – в синтезе изображения и звука.

«Глобальный кайф» занимает особое место в истории видеоарта. Этот радикальный манифест глобальной коммуникации в медиаинфильтрированном мире был обращен в неистовый электронный коллаж, аудио-визуальное поп-пури, разрушающее язык телевидения. Нам Джун Пайк вносит транскультурное, интертекстуальное содержание в поток сознания, появляется натиск разрушительных монтажных и технологических приемов, включающих аудио- и видеосинтез, цвет, ироничное сопоставление. Своим постмодернистским содержанием, формой и концептуальными стратегиями, «Глобальный кайф» оказал глубокое воздействие на видео, телевидение и современное искусство».

Нам Джун Пайк, Корея – США. «Глобальный кайф» (Global Groove), 1973, 8' 30"

Olga Shishko

Expanded Art Part 1

The very concept of video art was initially linked with an impossibility of editing and conformed to installation requirements with its multiple repetitions of the same thing. Forty years ago, in 1970s the problem of montage could be solved only by several parallel recordings, each demonstrated on a separate monitor, and to edit them one had to switch over from one monitor to another. This was the situation as encountered by video art pioneers. The traditional film montage has driven them to cinema, but many artists realized even at the time that they didn't want just to shoot a film, and their mission was to create new means of expression. A multichannel performance with linear presentation of material within the boundaries of one screen gave the artists an opportunity to step out of cinematic boundaries.

"I recognize video as an image both within a frame and free from it. Digital video makes it possible to move the image out of the frame and work with it as with an object. With an image freed from the frame you could manipulate it as a sheet of paper on a video screen or give objects a new form".

Woody Vasulka, The Art of Memory, USA, 1987, 36' 00"

Reality captured on film was splintered while reality captured by a video camera was continuous...

Unlike the cinematographic camera, video recorded sound and image simultaneously. If cinema had a dissociation effect, video made it possible to make a cast from reality, to recover unity and entirety – in the synthesis of image and sound.

"The Global Groove" holds a special place in video art history. This radical manifesto of global communication in a media-infiltrated world turned into a frantic digital collage, an audio-visual medley deconstructing the language of TV. Nam June Paik introduces transcultural, intertextual content into a stream of consciousness, with an onslaught of destructive editing and technological means including audio and video synthesis, colour and ironic juxtapositions. By its postmodern content, form and conceptual strategies the "Global Groove" had a profound influence on video, television and contemporary art.

(Nam June Paik, Korea-USA. "Global Groove", 1973, 8'30")



1. Woody Vasulka, The Art of Memory, 1987
2. Nam June Paik. Global Groove, 1973
3. Christian Marclay. The Clock, 2010
4. Douglas Gordon. 24-Hour Psycho, 1993

The reference frame-videoart within contemporary art in dialogue with alternative cinema

Video art which is frequently taken by non-professional audience as cinema's younger brother actually exists in a quite different reference frame. The reference frame in which it works is in fact the united territories of 1960-1970s performance and to some degree – of visual art.

“With Wiener Aktionismus a performance was always a continuation of painting, blood equaled paint. I changed the rules of this game, joining actionism with cinema and new media... I was the first to project films onto my own naked body – the stills of surgeries. I had a lot of physically tortuous actions, but their meaning was not in freeing the body but in freedom from the body through technologies which are an expansion of our bodies. It was then I heard the terms Expanded Art and Expanded Cinema for the first time and understood this was what I've been doing long before I learned these terms.

(“A Retired Gengster”, Irina Kulik's interview with Peter Weibel, Art-Chronica, <http://www.artchronika.ru/item.asp?id=2240>).

A significant difference in the morphology of cinema and video art languages lies in their understanding of the categories of movement, time and space. An aspiration towards narrativity and rhetoric was the cinema's meaning, aim and all cinematic means of expression. Video artist consciously detaches himself from the methods of conventional narrative cinema. He frequently renounces the synchronization of sound and image; he is more interested in the inconsistencies of rhythm, transformations of colour, shades, reflexes and forms. The screen is used by an artist alternately as a canvas or an undercoat, or a scrap of paper used for a sketch, it has no boundaries, taking any shape and filling the surrounding space. In this space one can create a moving image that will last a minute or 24 hours. The space of video is expanding and its time is unfolding, creating a new dimension. A viewer, an ignorant viewer, is frequently uncomfortable in this video space where we are overcome by the feelings of discomfort, insecurity and anxiety from the first minute.

Система координат – видеоарт внутри современного искусства, в диалоге с альтернативным кино

Видеоарт, часто воспринимаемый непрофессиональной аудиторией как младший брат кино, на самом деле существует в абсолютно иной системе координат. Система координат, в которой он работает, – это, по сути, объединенные территории перформанса 1960–70-х и, в известной степени, – визуального искусства.

«У венских акционистов перформанс всегда продолжал живопись, кровь равнялась краске. Я же поменял правила игры, соединив акционизм с кино, с новыми медиа... Я первым стал проецировать фильмы на собственное обнаженное тело – это были кадры хирургических операций. У меня было немало достаточно мучительных физически акций, но их смысл был не в том, чтобы высвободить телесность, но в том, чтобы освободиться от своего тела, освободиться через технологии, которые являются продолжением нашего тела. Тогда я впервые услышал выражения Expanded Art и Expanded Cinema и понял, что именно этим я и занимался еще до того, как узнал эти термины».

(«Гангстер на покое», интервью Ирины Кулик с Питером Вайбелем, «Арт-Хроника», <http://www.artchronika.ru/item.asp?id=2240>).

Существенная разница в морфологии языков киноискусства и видеоискусства – в их понимании категорий движения, времени и пространства. Стремление к нарративности, риторике – в этом был смысл, цель и все выразительные средства кинематографа. Видеохудожник же сознательно отходит от приемов конвенционального нарративного кинематографа. Он зачастую отказывается от синхронизации звука и изображения, его больше интересуют ритмические несоответствия, трансформация цвета, тени, бликов, форм. Экранное полотно служит художнику то холстом, то подмалевком, то обрывком бумаги для эскиза, оно не имеет границ, приобретая любые очертания и заполняя собой окружающие пространства. В этом пространстве можно создать движущийся образ, длящийся минуту или 24 часа. Пространство видеофильма расширяется, а время видеофильма разворачивается, создавая новое измерение. Зрителю, неискушенному зрителю, часто становится неуютно в этом видеопространстве, где состояние дискомфорта, нестабильности, чувство беспокойства охватывают нас с первых минут.

Будущее кино – это виртуальная реальность и интерактивность. И именно такое развитие экранной культуры, предвосхищение мы можем усмотреть в высказывании Сергея Эйзенштейна.

«Четвертое измерение? Эйнштейн? Мистика?»

Пора перестать пугаться этой «бьяки» – четвертого измерения. Обладая таким превосходным орудием познания, как кинематограф, даже свой примитив феномена – ощущение движения – решающего четвертым измерением, мы скоро научимся конкретной ориентировке в четвертом измерении так же по-домашнему, как в собственных ночных туфлях. И придется ставить вопрос об измерении... пятом!»

(Сергей Эйзенштейн. Четвертое измерение в кино.

Избранные произведения в шести томах. М., 1964. Т.2, С.49–50)

Многое сближало и продолжает сближать экспериментальное кино и видеоарт. Находясь, однако, в разных системах координат, они в то же время демонстрируют силу наблюдения и воображения. Сопrotивляясь рекламной машине Голливуда, экспериментальное кино и видеоарт предлагают зрителю более широкий выбор точек зрения и позиций восприятия. Авторы иронизируют над самой идеей кинопросмотра как социального ритуала. Появляется критическое отношение к киноиндустрии, создавая новые эмоциональные и психологические методы воздействия кино/видеопроизведения.

Взламывая пространства

Виртуальные пространства

Информационные пространства

Визуальные пространства

Социальные пространства

Художники работают с самими смыслами, разрушая стереотипы кинематографа. Возникают две основные стратегии:

1) вслед за Марселем Дюшаном в работу вносится элемент игры, интеллектуального действия;

2) в соответствии с теорией «монтажа аттракционов» Сергея Эйзенштейна разрабатываются экспериментальные, утопические возможности медиа.

Возникает еще одно измерение – возможность увидеть не воспринимаемые в обычном мире вещи. Дуглас Гордон в видеоработе «Психо 24», 1993 (замедленный до 2 кадров в секунду шедевр Альфреда Хичкока) переключал внимание зрителя с сюжета и повествования на язык движущегося искусства. Увеличив длительность фильма до 24 часов, он предлагал зрителю прочувствовать классику во всех ее деталях. В пространстве художественной галереи, где экспонировалась работа, Гордон создал новую реальность, заставляя посетителя забыть о привычном построении фильма.

«Кинематограф предчувствовал видео в фильмах французской и особенно немецкой «новой волны». Вим Вендерс – один из проводников долгого, длинного, особым образом организованного плана, из последних сил напрягался вместе с кинематографом, выходя на его границу, чтобы отразить свойства чаемой им реальности. В то время как видеокамера делает это беспощадно легко в руках у младенца, у пожилого человека».

(интервью Бориса Южананова, автора концепции «медленного видео» в программе «От кино-авангарда к видеоарту», выпуск «Сыграем в ящик» от 3 декабря 2001 год).

Кристиан Маркле и сейчас продолжает расщеплять кинематографическую реальность. Он как бы ищет утраченное время, монтируя 24-часовое видео из тысячи с лишним фрагментов

The future of cinema lies in virtual reality and interactivity. This is the development of screen culture anticipated by Sergey Eisenstein:

The fourth dimension? Einstein? Mysticism?

It's time for us not to be afraid of the "bogey" of the fourth dimension anymore.

Possessing such a wonderful device of knowledge as cinema that even the primitive of its own phenomenon – the feeling of movement – solved by the fourth dimension, we will soon learn to find our way in the forth dimension as we do at home in our night slippers. And we will have to pose the question of ... the fifth dimension!

(Sergey Eisenstein. The Fourth Dimension in Cinema. Selected works in six volumes. Moscow, 1964. V.2, pp.49–50)

Many things brought and are still bringing experimental film and video art together. Existing in different frames of reference they both demonstrate a power of observation and imagination. Resisting the Hollywood advertisement machine experimental film and video art provide the audience with a wider range of points of view and perception positions. The authors treat the very idea of a screening as a social ritual ironically. A critical attitude towards the film industry appears, creating new emotional and psychological means of influence of cinematic and video production.

Cracking Space

Virtual space

Information space

Visual space

Social space

Artists work with the very meanings destroying the cinema stereotypes. Two basic strategies emerge:

1) An element of play, an intellectual action is brought into work after Marcel Duchamp;

2) experimental, utopian potential of media is developed according to Sergey Eisenstein's theory of "montage of attractions".

Another dimension appears – an opportunity to see things not usually perceived in everyday life. In his *24-Hour Psycho* video (1993, Alfred Hitchcock's masterpiece slowed down to 2 frames a second) Douglas Gordon switched the viewer's attention over from the plot to the language of the animated art. Increasing the film's duration to 24 hours he allowed the viewer an opportunity to feel the classic in all its details. In the gallery space where the work was screened Gordon created a new reality, making the spectator forget the film's familiar construction.

"The cinema has anticipated video in the films of French and especially German new wave cinema. Wim Wenders is one of the advocates of lengthy, long, specially constructed plans, he strived to the limits together with the cinema – toward its borders, in order to reflect the characteristics of a wished-for reality. At the same time a video camera does it cruelly easy in the hands of a baby or an old man".

(Interview with Boris Yukhananov, the author of "slow video" concept in the TV-show "From Cinema Avant-Garde to Video Art", "Let's Kick the Box" issue, December 3, 2001).

Christian Marclay still continues to splinter cinema reality. He seems to search for a lost time,

editing a 24hour video from more than a thousand film episodes where a clock figures or references to time are used. The action unfolds in real-time mode synchronized with the local time zone. When his work was presented in Moscow at the Garage Centre for Contemporary Culture, the time on screen corresponded to the current Moscow time. In a dynamic video without letting the viewer to forget what time it is the author explores the very cinematic methods used for creating an illusion of reality. In this work's editing the whole range of cinematic means and know-how's developed in the last hundred years in the world cinema is employed.

In his 1996 *Montage of attractions* project Alexey Isaev has reconstructed Sergey Eisenstein's 3D vision that couldn't be directly converted into the linear space of the beginning of the century film montage. Isaev used various editing options – from horizontal to vertical, introducing perpendicular screens and even a moebius-strip screen. *The Battleship Potemkin* appeared in another spatial-temporal continuum. As a result the screen has ceased being a plane, turning into a spatial-dynamic image breaking at an angle. The next logical step for the project was the creation of an online version of an interactive film. Thus Isaev has expanded the action radius of the revolutionary potential of Eisenstein technology to contemporary information era. The way from a social revolution to the digital one can be traced through the evolution of the methods of presentation and representation of form.

Cinema Art for the masses

Video Art for the private life

"The basic definition of an attraction is in assumption that the viewer should become a participant by means of technology – which is by the way also a basic definition of interactivity in the Internet. <...> An attraction, unlike the traditional art or cinema technology is based on viewer participation, on a technical provocation, has a certain technological script hidden in the mechanical body of its form and scenery. This is the novelty of the art technology today that provokes a participant in the viewer".

(Alexey Isaev – from a conversation with Oleg Filyuk).

Images yet to be read

In his "primary" work of 1986 *Inside Rooms: 26 Bathrooms* Peter Greenaway presented 26 positions or the 26 letters of the Latin alphabet in one sociological portrait – people in their bathrooms. He has mockingly presented the process washing in public with gestures and various types of behavior in the private space of one's own bathroom. Greenaway's works are built on capturing the same elements: the frame structure, vocabulary, encyclopedia, initials. In the infinity of visual combinations they provoke chaos and dissonance. Video language is unique and close to a poetic utterance.

"Video is not a "text", it is a sum of various texts which can equally reference classic disciplines such as painting and sculpture, music, cinema, theatre and, of course, television. Trying to define the properties of video you come to a paradoxical conclusion that video characteristics are in their absence. Video seems to be an amorphous surface upon which various texts and discourses appear".

кинофильмов, где фигурируют часы или упоминание о времени. Действие развивается в режиме реального времени, синхронизированного с местным часовым поясом. Когда его работа демонстрировалась в Москве, в Центре современной культуры «Гараж», время, которое зритель наблюдал на экране, соответствовало текущему московскому времени.

В динамичном видео автор, ни на минуту не позволяя зрителю забыть о том, который час, занят анализом самих режиссерских методов, используемых для создания иллюзии реальности. В монтаж этой работы практически включается весь спектр киноприемов и находок, применяемых в мировом кино за сто лет.

В проекте 1996 года «Монтаж аттракционов» Алексей Исаев восстановил объемное видение Сергея Эйзенштейна, которое не кон-вертировались напрямую в линейное пространство киномонтажа начала века. Исаев использовал различные возможности киномонтажа – от горизонтального к вертикальному, вводя перпендикулярные экраны и даже экран – мебиус. «Броненосец Потемкин» появлялся в другом, пространственно-временном континууме. В результате экран переставал быть плоскостью и превращался в пространственно-динамическое изображение, ломающееся под углом. Следующим логическим этапом развития проекта стало создание сетевой версии интерактивного фильма. Тем самым Исаев расширил радиус действия революционного потенциала технологии Эйзенштейна до современной информационной эпохи. Путь от революции социальной к революции цифровой прослеживается через эволюцию способов презентации и репрезентации формы.

КиноИскусство – в массы

ВидеоИскусство – в частную жизнь

Основное определение аттракциона – это предпосылка, что зритель должен через технологию стать участником, что, кстати, является и основой определения интерактивности в Интернете. <...>Аттракцион, в отличие от технологии традиционного искусства или кинематографа, опирается на участие зрителя, на техническую провокацию, имеет некий технологический сценарий, скрытый в механическом теле формы и декораций. В этом и есть новизна технологии искусства сегодня, провоцирующей в зрителе участника

(Алексей Исаев – из беседы с Олегом Филоном).

Образы, которые надо еще прочесть

В «азбучной» работе 1986 года «В комнатах: 26 ванн» Питер Гринуэй представил 26 позиций, 26 букв английского алфавита в одном социологическом портрете – люди, запечатленные в своих ваннах. Процесс публичного мытья он насмешливо представляет в жестах и разных типах поведения в интимном пространстве собственной ванной комнаты. Произведения Гринуэя построены на принципе фиксации одних и тех же элементов: структуры кадра, словаря, энциклопедии, инициалов. В бесконечности визуальных комбинаций они провоцируют беспорядок и диссонансы. Язык видео уникален и подобен поэтическому высказыванию:

Видео не является «текстом», а представляет собой сумму различных текстов, которые в равной мере могут отсылать как классическим дисциплинам – живописи и скульптуре, так и к музыке, кино, театру и, конечно, телевидению. Пытаясь сформулировать характерные особенности видео, приходишь к парадоксальному выводу, что особенности видео – в их отсутствии. Видео предстает аморфной поверхностью, на которой проявляются различные тексты и дискурсы...»

(Виктор Кирхмайер. Пустота из черного ящика // Художественный журнал. № 33).



Victor Kirchheimer. The Void from the Black Box // Khudozhestvenny Magazine. №33.

Исследование процессов, соединяющих язык с движущимися образами – основная тема работ Гари Хилла. Его видеоинсталляции выявляют связи между языком и самим процессом формирования образов. Переводя взгляд камеры с внутреннего мира во внешний, Хилл как бы стирает границу между субъектом и объектом, телом и технологией, словом и образом.

Например, в работе «Говоря, прежде всего» Гари Хилл, США, 1981, 19' 45" автор ритмично читает текст, изредка его перебивает электронная мелодия. Трудно следить за сменой изображений в двух окошках, заполненных быстро сменяющимися друг друга изображениями, вслушиваясь в текст. Связь между ними постоянно ускользает. Но ясно, что каждый слог текста изменяет изображение, а звук, проходя через левую или правую колонку, перемещает изображение в соответствующий фрагмент экрана.

Обращен ли этот текст к нам или к самим изображениям?

Кто это «мы», от лица которых читается текст: зрители или сами слова? Зритель как бы теряется в узком пространстве, разделяющем слово и образ...

На «Медиа Форуме» 2009 года в одном из интервью Гари Хилл говорил об общности его поэзии с поэзией русских футуристов: «Мне очень интересны различные эксперименты с языком, и русские футуристы, конечно, были невероятными. Хотелось бы посетить Академию Зауми, если бы она еще существовала».

«Мысль и речь не успевают за переживанием вдохновенного, поэтому художник волен выражаться не только общим языком (понятия), но и личным (творец индивидуален), и языком, не имеющим определенного значения (не застывшим), заумных».

(Алексей Крученых. Декларация заумного языка (1921)).

Расшифровать язык видеоискусства, раскодировать его, увидеть многослойность образов и дискурсов – это задача сегодняшнего зрителя.

«Ну, если бы я тогда попытался определить для себя, что такое «видео-арт», я бы быстро его забросил, увидев в нем сосредоточенность на изображении, в то время как на самом деле это скорее электронное пространство, чем нечто сродни концептуальному искусству. Впрочем, и такое понимание ошибочно. Прелесть видеоарта в том, что он позволяет думать вслух и «лепить» идеи. Я ишу не столько философские

Exploration of the processes that connect language with moving images is the main subject of Gary Hill's works. His video installations reveal connections between language and the very process of image construction. Shifting the camera's gaze from outer onto the inner world Hill seems to erase the borderline between subject and object, word and image.

For example, in his work *Primarily Speaking* (USA, 1981, 19' 45") Gary Hill himself rhythmically reads a text, sometimes interrupted by an electronic melody. It is difficult to trace the change of images in two windows filled with rapidly changing images and listen closely to the text at the same time. Their connection constantly escapes the viewer. It is clear though that every syllable of the text changes the image and as sound passes through the left or right speaker the image is transferred to the corresponding part of the screen.

Is the text addressed to us or to the images themselves? Who are "we" on behalf of which the text is being read – the viewers or the words themselves? A viewer seems to be lost in a narrow space between the word and the image...

At 2009 Media Forum Gary Hill said in one of his interviews that his poetry has much in common with that of Russian futurists. "I'm very interested in various experiments with language, and the Russian futurists were just incredible. I would like to visit the Zaum Academy had it still existed".

"The thought and speech are too slow for the experience of inspiration, that's why the artist is free to express himself not only in the abstract language of a concept, but a personal language of an individual creator, and in language that has no certain meaning (is not set), in zaum".

Alexey Kruchenykh, Declaration of the Zaum Language, 1921.

To decipher the language of video art, to decode it and see the multilayered images and discourses is the object of the viewer today.

"Well, if I had then tried to define for myself what is video art, I'd given it up soon, seeing as it was all about



image, while it really is more of a digital space than a kind of conceptual art. However, this is also incorrect. The charm of video art is that it allows one to think aloud and sculpt ideas. I'm not searching for philosophical meanings, but rather for logical loopholes. I like sudden swings of faith – without them, as well as without a little chaos and entropy, wandering through quantum labyrinths of nonsense becomes a bit boring".

XI Media Forum of the 32 MIFF, GARY HILL: THE VIEWER, exhibition catalogue, MAL, 2010.

Author's navigation in the space of culture

In media art the most interesting is at the junction of arts, at the verge of poetry, sound, cinema and contemporary art.

Peter Greenaway has publicly declared that cinema is dead and turned to alternative forms of screen culture. In his videos and visual performances he emphasizes that the language of video art is an historical antithesis to the language of cinema. Now the avant-garde filmmaker establishes connections between the millennia-long experience of fine art and just a century-long one of cinema. At the 2009 Media Forum in the *Tulse Luper Suitcases* multimedia performance he became a VJ and conductor – creating an interactive work before the audience in real-time mode, a different work with each performance. Here Greenaway works with various media languages: text, cinema, TV, Internet and visual art. Due to the polyphony miscellaneous traditions were united, the ancient and the contemporary came together.

"Cinema is learning anew or should be learning anew. This is the main mission of what is done in those previously marginal and now mainstream trends – in the finest sense of this word".

Naum Kleiman

Cinemutations and mainstream

Works created on the borderline of visual art, music, sound, technology, and cinema expand the viewer's idea of what screen culture today is like.



1. Alexey Isaev. Montage of attractions. 1996
2. Gary Hill. Primarily Speaking. 1981
3. Peter Greenaway at the 2008 Media Forum in the "Tulse Luper Suitcases" multimedia performance
4. Gary Hill at 2010 Media Forum
5. An Anthology of Russian Video Art, Moscow, MAL, 2000. Cover

смыслы, сколько дырки в логике. Мне нравятся внезапные перепады веры – без них, а так же без толики хаоса и энтропии, блуждания по квантовым лабиринтам бессмыслицы становится немного скучно".

(XI «Медиа Форум» 32 Московского международного кинофестиваля, ГАРИ ХИЛЛ: ЗРИТЕЛЬ, каталог выставки, МАЛ, 2010).

Ориентирование автора в культурном пространстве

В медиаарте самое интересное находится на пересечении искусств, на стыке поэзии, звука, кино, современного искусства.

Питер Гринуэй, публично объявив о смерти кинематографа, обратился к альтернативным формам экранной культуры. В своих видеоработах и визуальных перформансах он акцентирует внимание на том, что язык видеоискусства исторически является антитезой языку кино. Сейчас режиссер-авангардист устанавливает связи между *многоотсылающим* опытом изобразительного искусства и только *столетним* – кинематографа. На «Медиа Форуме» в 2009 году в мультимедийном перформансе «Чемоданы Тюльса Люпера» он становился виджем-дирижером – на глазах публики в реальном времени создавая интерактивное произведение, в каждом новом перформансе – другое. Здесь Гринуэй работал с языками различных медиа: текста, кино, телевидения, Интернета, визуального искусства. Благодаря многоголосию соединялись традиции разных времен, сходилась древнее и актуальное.

«Кинематограф заново учится или должен заново учиться. И в этом есть главная миссия того, что делается на бывших маргинальных, а ныне мейнстримовских, в хорошем смысле слова, направлениях».

(Наум Клейман).

Кинемутации и мейнстрим

Работы, созданные на грани визуального искусства, музыки, звука, технологий, кинематографа расширяют представление зрителя о том, какова на самом деле современная экранная культура.

Мейнстримное кино часто лишено рефлексии. Оно потеряло стимулы для внутреннего роста, хотя бюджеты становятся все больше и больше, а киноаудитория, вопреки прогнозам, не падает.

Проницательный Годар еще в конце семидесятых заявил, что кинематограф так и не смог состояться как самостоятельный вид искусства, и сам режиссер замолчал на многие годы, перейдя на

работу с телевидением. В своем последнем фильме «Социализм» он соединил несоединимое и вновь отказался от конвенционального языка кинематографии. Он также сплетал языки видео, документалистики, пластических искусств, иронизировал над монтажом и стратегией съемки традиционного кино.

«Кинематограф снимает истории из жизни гигантов, мы сидим в зале и смотрим на них снизу вверх. В видео же человек даже в масштабе своем приблизительно такого же размера, как и мы сами, а это свойство более древнего сознания. В этом смысле можно сказать, что видео антропософично, оно как бы равно человеку. Моя первая статья о видео, написанная когда я только открыл для себя видеокамеру, называлась «У тебя в руках твоя голова». И вот иметь в руках собственную голову и при помощи этой головы как бы формировать реальность, созидать реальность, навстречу тому отраженному потоку, который вливается в саму камеру, – эта функция исключительно органична для видео».

(Борис Юхананов, из «Антологии российского видеоарта, ст. Милены Мусиной «На стыке кино и видеоарта. Утопия медленного видео, Москва, МАЛ, 2000).

«Медиа Форум» – место деконструкции медиаязыков

К 2000-м видеоарт стал самым распространенным и демократичным форматом из большинства художественных языков, не стесняя ни прямоты высказывания, ни интонации, позволяя любую иронию и даже лирику. Видео высказывание для художника – это зона поэзии, и зона деконструкции других языков и медиа.

Именно в этот момент стартовал «Медиа Форум». Его возникновение в рамках Московского международного кинофестиваля было не случайным: оно было вызвано интересом общественности к новым формам и форматам экранной культуры.

Если киноиндустрия нацелена на «пассивного» зрителя, который просыпался от собственных грез только в момент катарсического сопереживания, то в медиакультуре мы имеем дело с «активным» наблюдателем. Это новое поколение оппонентов занимало и все еще продолжает занимать достаточно активную позицию восприятия, где главную роль играют участие и интерактивность в сценарной логике произведения.

«Медиахудожник самим положением вещей поставлен в положение авто (ритарного) авторства. Во-первых, как творческая личность, генерирующая свой значимый дискурс, свою риторику. Он автоматически становится в оппозицию к тотальности: к своему материалу, к зрителю, к социуму, к власти, к времени и пространству».

(Алексей Исаев, из каталога VII «Медиа Форума» ММКФ «Авторитарность», МАЛ, 2000).

В 2000 году, в первый год возникновения «Медиа Форума», мы провели показы видеоарта в кинозалах (первой и главной площадкой стал Музей кино, возглавляемый Наумом Клейманом), и начали работать с видеоэкспериментами кинематографистов.

Жан-Люк Годар, Крис Маркер, Питер Гринуэй....

Было странно и непривычно наблюдать, как эти мэтры, создатели современного кинематографа, трепетно и бережно исследовали знакомый, и в то же время таящий еще столько загадок и парадоксов язык видео, его новые ракурсы и возможности, его пластику и связанные с нею неизведанные эмоционально-информативные пласты...

Второй «Медиа Форум» состоял из 18-часовой «Антологии российского видеоискусства». Ее программа включала 64 видеоработы классиков видеожанра и молодых художников. Видеопроизведения, собранные в антологии, представляли различные практики

Mainstream cinema is frequently devoid of self-consciousness. It has lost the incentives for inner growth, although its budgets are growing and the audience, despite predictions to the contrary, has not decreased.

Insightful Godard had as early as in 1970s declared that cinema has not succeeded as a self-sufficient art form and he ceased working as a filmmaker, turning instead to TV. In his recent film *Socialisme* he combined the incompatible and again abandoned the conventional cinematic language. He also interlinked the languages of video, documentary, plastic arts with irony towards both editing and production strategies of traditional cinema.

“Cinema is filming stories from the lives of giants, we sit in the auditorium and look up at them. In video a man is approximately on our scale in size, and this is characteristic of a more ancient mind. In this sense you could say that video is anthroposophic, it is seemingly equal to a man. My first article on video written when I had just discovered a video camera was titled “You got your head in your hands”. And to have one’s own head in your hands and use this head to construct, as it were, reality, create reality facing the reflected stream that is pouring into the camera itself – this function is exceptionally organic to video”.

(Boris Yukhananov, quoted in “An Anthology of Russian Video Art”, Milena Musina “At the juncture of cinema and video art. A utopia of slow video”. Moscow, MAL, 2000).

Media Forum – a place for deconstruction of media languages

Towards 2000s video art has become the most popular and democratic format of the most part of artistic languages as it doesn’t restrain the directness of an utterance or its intonation, allows for every kind of irony and even lyric. A video utterance for an artist is the poetic territory and a territory for deconstruction of other languages and media.

It was precisely at that moment that Media Forum was launched. Its emergence at the Moscow International Film Festival was no accident; it was induced by public interest in new forms and formats of screen culture.

If film industry is oriented towards a “passive” viewer who wakes up from his dreams only at the moment of cathartic empathy, media culture is dealing with an “active” observer. This new generation of opponents has taken and still takes a rather active perceptible position where the main role is played by participation and interactivity in the script logic of a work.

“Media artist by the very state of things is positioned as author (itarian) authorship. First, as a creative personality generating own significant discourse and rhetoric. He is automatically in opposition to totality, to his material and his viewer, to society, time and space”.

(Aleksey Isaev, from the VII Media Forum “Authoritarianism” Catalogue, MAL, 2000).

In 2000 at Media Forum’s first year we had screening of video art in cinema halls (the first and main location was the Museum of Cinema, headed by Naum Kleiman) and we started our work with video experiments by film makers.

Jean-Luc Godard, Chris Marker, Peter Greenaway...

It was so strange and unusual to watch as these maitres, creators of the contemporary cinema

explored reverently and with great care the familiar language of video full of mysteries and paradoxes, its new angles and possibilities, its movement and emotional and informational layers connected to it...

The second Media Forum consisted of 18-hour-long *Anthology of Russian Video Art*. The programme included 64 videos by the classics of video genre and young artists. Video works collected in the *Anthology* presented various practices of contemporary art – from Moscow conceptualism to radical actionism and aesthetic experiments with the technology of film/video production. *An Anthology of Russian Video Art* hadn't replaced cinematic avant-garde or experiment; film, but interpreted video art as an independent phenomenon in the sphere of contemporary art.

In twelve years of its development Media Forum has changed the forms of presenting video art and interactive forms of screen culture... Media Forum has successfully started to show cinema at museums and video art at stadiums.

“Exploring borderline media practices of video art as logical structures, we searched for a methodology of video art description, trying to define criteria for its valuation, lay bare its relevancy which in the first place lay in the artist's strategy”.

(Alexey Isaev, II Media Forum catalogue, MAL, 2001).

Filmmakers began to create works for Venice biennale and Kassel *Documenta*, and video artists appeared at major film festivals (for example, Venice and Rotterdam festivals).

Our list of participants for these twelve years includes: Yang Fudong (China), Eve Sussman (USA), Jasper Just (Denmark), Nina Fischer (Germany), Shelly Silver (USA), Peter Greenaway (UK-Netherlands), Vito Acconci (USA), Gary Hill (USA), Galina Myznikova and Sergey Provorov (Provmyza group, Russia), Jean-Luc Godard (France) and many other artists from more than 30 countries. Parallel to video art screenings of various artist's works symposiums and panels were held in various social milieus on various theoretic aspects of the phenomenon itself.

Does video art actually expand the borders of cinema or does it have its own goals, audience and aims? Why do filmmakers present their works at biennales, and video artists participate at film festivals and how do they divide the territory now, if the borderline is vague and almost imperceptible? Does cinematic art develop in the direction of more complicated forms of perception? What happens when we use polyscreen screenings, sound experiments, tactile and olfactory means of influencing the viewer?

“We're talking however of the first meaning and if a media art work (or any art work at all) can resist the pressure of the authoritarian machine of entertainment, into which the world culture is being transformed”.

(Nikita Alekseev, *The Cinema of No Importance*, http://www.russ.ru/politics/lyudi/nevazhnoe_kino).

Wandering in the outer territories.

At the border of cinema and video art

Gene Youngblood's *Expanded Cinema* was the first research work in which the author examined video art as an art form that has a great influence upon adjacent art fields, first of all, upon the future

современного искусства: от московского концептуализма до радикального акционизма и до эстетических опытов с технологией кино/видеопроизводства. «Антология российского видеоарта» не подменяла собой киноавангард или киноэксперименты, но интерпретировала видеоарт как независимое явление в области современного искусства.

За 12 лет своего развития «Медиа Форум» изменил формы презентации видеоарта и интерактивных форм экранной культуры... «Медиа Форум» с успехом начал показывать кино в музее, а видеоарт – на стадионе.

«Исследуя пограничные медиальные практики видеоискусства как логические структуры, мы искали методологию его описания видеоискусства, пытались очертить критерии оценки, выявить его актуальность, которая в первую очередь заключалась в стратегии художника»

(Алексей Исаев, из каталога II «Медиа Форума» ММФ, МАЛ, 2001).

Кинорежиссеры начали создавать свои работы для Венецианской биеннале и Кассельской документа, а видеохудожники появились на крупнейших кинофестивалях (к примеру, Венецианский и Роттердамский кинофестивали).

Участниками «Медиа Форума» за эти 12 лет были: Ян Фудун, (Япония), Ив Суссман (США), Джаспер Джаст (Дания), Нина Фишер (Германия), Шелли Силвер (США), Питер Гринуэй (Великобритания – Нидерланды), Вито Аккончи (США), Гари Хилл (США), Галина Мызникова и Сергей Проворов (группа «Провмыза»), Жан-Люк Годар и многие другие художники более чем из 30 стран. Параллельно с показом видеоарта разных авторов в разных социальных средах проходили симпозиумы, круглые столы, посвященные теоретическим аспектам самого этого явления.

Действительно ли видеоарт расширяет границы кинематографа или у него свои задачи, своя аудитория, свои цели? Почему режиссеры представляют свои работы на биеннале, а видеохудожники становятся гостями кинофестивалей, и как же им теперь делить территорию, если граница зыбка и почти не различима? Развивается ли киноискусство в сторону более сложных форм восприятия? Что происходит, когда используются возможности полиэкранного скрининга, звуковых экспериментов, тактильных и обонятельных способов воздействия на посетителя?

«Речь идет все же о первом значении и о том, может ли произведение media искусства (да и любого искусства вообще) противостоять давлению авторитарной машины развлечений, в которую все больше превращается мировая культура».

Никита Алексеев, «Неважное кино»

http://www.russ.ru/politics/lyudi/nevazhnoe_kino

Скитания по внешним пространствам. На стыке кино и видеоарта

«Расширенное кино» Джина Янгблада – первое исследование, в котором автор исследует видеоарт как вид искусства, которое оказывает огромное влияние на смежные области творчества, в первую очередь на кинематограф будущего. В этой книге критик утверждает, что новое, расширенное, кино необходимо для нового изменяющегося сознания зрителя. В этой работе рассматриваются различные виды «расширенного» кино, под которым автор понимает и фильмы со спецэффектами, и компьютерное искусство, и видеоарт, и мультимедийные среды.

«Сегодня, когда говоришь о кино, имеешь в виду метаморфозы человеческого восприятия», – пишет автор этой необыкновенной книги. «Точно так же, как понятие «человек» теперь меняет свое значение на человек/растение/машина, так и определение кинематографа должно быть расширено, чтобы включить в него видеотронику, информатику и атомное освещение».

Текст на обороте оригинальной суперобложки

Джеффри Шоу и Питер Вайбель были кураторами первой крупной международной выставки на тему «Кино будущего», организованной Центром искусств и медиатехнологий в Карлсруэ. Видео, кино, Интернет, компьютерные инсталляции воплощают и предвещают новые техники и формы кинематографа будущего.

В каталоге «Кинематограф: воображение в эпоху постфильма» (ред. Джеффри Шоу и Питер Вайбель) кино будущего рассматривалось как вторжение существующих кинематографических кодов и методов в новые авангардные области, а также соединение и сближение кино, ТВ и Интернета в будущем.

В галерее «Тейт» прошла большая конференция под названием «Движущийся образ» (Moving Image) с дальнейшей публикацией всех материалов. Что делают с движущимся образом галереи? В каких контекстах следует истории помещать движущийся образ в искусстве? Каков статус кинематографа в свете галерейного фильма/видео? В числе выступающих: Дуг Айткен, Дэвид Кертис, Дан Грэм, Уильям Хорриген, Вульф Херцогенрат, Крисси Айлз, Марк Левис, Лев Манович, Лаура Малви, Джейн Паркер и Джулиан Сталлабасс.

Сегодня в экранной культуре, на наш взгляд, видеоискусство является авангардом. Он, авангард, генерирует новые образы, виртуальные среды, привлекая нового зрителя, приглашая его к интерактивному управлению реальностью. Вне дефиниций, вне границ, вне определений.

Концепция проекта «Расширенное кино» «Медиа Форума» экстравертна подобно самому рассматриваемому материалу. Мы принимаем попытку определить внутреннюю сущность видеоискусства через его скитания по внешним пространствам (кино, текст, звук, массмедиа). В этом году мы пригласили к участию в проекте не только звездных авторов видеоискусства, но и авангардных теоретиков, согласившихся поддержать нашу инициативу БЕЗВОЗМЕЗДНО. Они исследуют новую полиэкранную культуру, «тактильный кинематограф», творчество авторов, создающих свои работы на грани визуального искусства, звука, технологий и кинематографа. Все они по-разному осмысливают пограничные зоны искусства.

cinema. In this book the critic states that a new expanded cinema is needed for the new changing consciousness of the viewer. In the work various kinds of the “expanded” cinema are examined, meaning films with special effects, digital art, video art and multimedia environments.

“Today when one speaks of cinema, one implies a metamorphosis in human perception,” writes the author of this extraordinary book. “Just as the term ‘man’ is coming to mean man/plant/machine, so the definition of cinema must be expanded to include videotonics, computer science, and atomic light”

(From the original back jacket copy)

Jeffrey Shaw and Peter Weibel curated the first major international exhibition – *Future Cinema*, organized by ZKM Centre for Art and Media, Karlsruhe. Video, cinema, Internet, and digital installations represented and forerun the new technologies and forms of cinema.

In the catalogue *The Cinematic Imaginary after Film* (Edited by Jeffrey Shaw and Peter Weibel) *Future Cinema* was treated as an invasion of existing cinematic codes and meanings into new avant-garde fields and also as future union of cinema, TV and Internet.

At the Tate a big *Moving Image* conference was held and its proceedings published. What do galleries do to the moving image? In what contexts should history locate the moving image in art? What is the status of cinema in the light of gallery film/video? Speakers included: Doug Aitken, David Curtis, Dan Graham, William Horrigan, Wulf Herzogenrath, Chrisie Isles, Mark Lewis, Lev Manovich, Laura Mulvey, Jayne Parker, and Julian Stallabrass.

Today in screen culture in our opinion video art is the avant-garde. It generates new images and virtual environments attracting a new viewer, inviting him to interactively rule reality. Beyond all definitions, beyond borders, beyond evaluations.

The concept of the *Expanded Cinema Media Forum* project is extravert as the material it explores. We try to define the inner essence of video art by its wanderings in outer territories (cinema, text, sound, mass media). This year we invited not only the star authors to take part in the project, but also avant-garde theoreticians, who agreed to support our initiative PRO BONO. They explore the new multiscreen culture, the “tactile cinema”, the works created at the junction of visual art, sound, technologies and cinema. All of them interpret the border territories of art in their own way.

Урсула Фроне

Исчезновение рамы: погружение и участие в видеоинсталляциях

Где все едино, свет и ночи темнота
Шарль Бодлер

Но внутри, там больше нет границ!
Жан Тардьё

На одной своей ранней фотографии британская художница Сэм Тейлор-Вуд выступает в роли Джексона Поллока – она имитирует легендарную позу своего коллеги, рисующего в своей мастерской на Лонг-Айленде. Не сразу понятно, что перед нами женщина: Тейлор-Вуд перенимает риторику Поллока, похожую на танец, знакомую нам по фотографиям Ханса Намута, которые приобрели всемирную известность как образец изображения современного художника. В своем «Движении по направлению к активной живописи» (1992) Тейлор-Вуд привлекает внимание зрителя к тому ключевому моменту истории искусства и медиа, когда «художник-объект» входит в картину через физический акт рисования («активная живопись») и таким образом прорывается сквозь границу, разделяющую его самого и изображение, искусство и жизнь. Движущиеся мазки красок указывают на это, они будто надписи на холсте¹. Тейлор-Вуд присваивает жест художника, который к настоящему моменту уже выкристаллизовался в миф, и мы можем принять это за исходную точку для размышлений о целях современной видеоинсталляции. В жесте Поллока и его повторении заключено множество категорий, в том числе понятия театрального, перформанса, мизансцены, репетиции и трансформации «образа» (экрана) в театральное пространство или в «сон во сне», а также трансформации точки зрения наблюдателя в ряд переживаний, состоящих из различных (художественно-) исторических перспектив.

Творческий метод Поллока ознаменовал поворотный пункт в развитии искусства; он разрушил привычное представление о производстве искусства, превратив его в структуры действия и перформанса. Концепции подобного метода стали доступны широкой публике благодаря кинематографу, фотографии и видео – «новым» медиа, чья история неотделима от темной комнаты, от технической и метафорической прозрачности черной коробки. Техника разбрызгивания Поллока – акт

Ursula Frohne

Dissolution Of The Frame: Immersion And Participation In Video Installations

Vast as the dark of night and as the light of day
Charles Baudelaire

But inside, no more limits!
Jean Tardieu

In an early Sam Taylor-Wood photograph, the British artist appears in the role of Jackson Pollock, imitating the legendary pose of her historic colleague painting in his studio on Long Island. Barely recognisable as a female, Taylor-Wood restages Pollock's dance-like rhetoric, familiar from the Hans Namuth photographs that have become world-famous icons of the modern artist-subject. In *A Gesture Towards Action Painting* (1992), Taylor-Wood directs attention to this key moment in art and media history – the moment in which the artist-subject enters the picture via the physical act of painting ("action painting"), and thus bursts through the boundary separating self and representation, art and life. All this is indexed and inscribed on the canvas as moving traces of colour¹. Taylor-Wood's appropriation of an artistic gesture that has crystallised into a myth can be taken as the starting point for a reflection upon the effects of contemporary video installation. In Pollock's gesture and its replication, a number of categories circulate, such as those of the theatrical, the notion of performance, mise-en-scène, repetition and the transformation of "the image" (the screen) into a theatrical space or mise-en-abyme, as well as the transformation of the observer's perspective to a range of experiences made up of differing (art) historical perspectives.

Pollock's working method marked a turning point in the development of art, dissolving the traditional notion of the artwork into structures of action and performance. Film, photography and video – the "new" media whose history is inseparable from that of the dark room, the technical and metaphorical

.....
¹ Об отношениях между работой и художественным действием Гарольд Розенберг писал: «На экране должна производиться не картина. Там должно происходить событие». См.: Harold Rosenberg, 'The American Action Painters', *Art News*, December 1952, p.76; а также Regine Prange, 'Die mythische Geste', *Jackson Pollock. Number 32, 1950*, Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1996, pp.29–36.

.....
¹ On the relationship between work and artistic action, Harold Rosenberg wrote: "On the screen, a picture should not be manufactured, but an event should occur." See Harold Rosenberg, 'The American Action Painters', *Art News*, December 1952, p.76; and Regine Prange, 'Die mythische Geste', *Jackson Pollock. Number 32, 1950*, Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1996, pp.29–36.

1. Sam Taylor-wood. A Gesture Towards Action Painting. c-print. 1992. Courtesy Jay Jopling / white cube, London
2. Dan Graham, Body Press, 1970–72. Black-and-white production still, 16 mm colour film, 20'. courtesy Marian goodman gallery, New York



transparency of the black box – made the concepts of such work accessible to a wider public. Pollock's drip technique – an act of painting liberated from the control of reason – eliminated the boundaries of the picture's surface, and smoothed the path for a multiplicity of concepts of experience-oriented artistic pursuit, which steadily withdrew into dark environments as successive generations of artists increasingly improved their aptitude in the realm of new media. Taking the form of theatrical scenes and kaleidoscopic, large-format projections, these projects added the parameter of time to the space-defined visual parameter of the classical museum; indeed, the mechanical means of representation increasingly shifted the focus of visual perception from the experience of space to the experience of time. Pollock's colour diffusion – a seismograph for the artist's ecstatic osmosis (practising a kind of auto-immersion), which also visually dissolved the material basis of the painting – was a harbinger of this transformation of artistic practice. During the decades that were to follow, and aided by new technologies, artists perfected ways to stimulate the observer by creating spatial settings that engrossed him or her entirely. If the all-over effect of action painting triggered the potential dematerialisation of the support and included the physical presence of the body in the process of representation to the point at which, according to Pollock himself, the artist literally stepped "into" the picture, then so, too, does the viewer today experience the reality-altering maelstrom of projected images in spaces of cinematic illusion². Such images inscribe themselves in the viewer's mind either as emotional overkill or as detached moments of reflection, triggered not

2 On the spatial relations between cinema and museum see Giuliana Bruno, "Collection and Recollection: On Film Itineraries and Museum Walks", *Public Intimacy: Architecture and The Visual Arts*, Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2007, p.41.



живописания, освобожденного от контроля разума – устранила границы поверхности картины и проложила дорогу для умножения концепций художественного поиска, ориентированного на опыт-переживание. Этот поиск был оттеснен в темноту несколькими поколениями успешных художников, непрестанно умножавших свои умения в области нового медиа. Принимая форму театральных сцен и калейдоскопических крупноформатных проекций, эти проекты добавили временной параметр к определенным посредством пространства визуальным параметрам классического музея. В самом деле, механические средства изображения все больше смещали фокус визуального восприятия с переживания пространства к переживанию времени. Распыление красок у Поллока – сейсмограф экстатического постижения художника, который практиковал нечто вроде самопогружения, а также и уничтожение материальной основы живописи – было предвестником преобразования художественной практики. В последующие десятилетия с помощью новых технологий художники довели до совершенства способы стимулировать наблюдателя, создавая пространственные декорации, полностью поглощающие его. Если в целом эффект активной живописи запускал возможную дематериализацию средств обеспечения существования искусства, и включал физическое присутствие тела в процесс изображения до такой степени, что, согласно самому Поллоку, художник буквально входил «внутрь» картины, то так же и нынешние зрители попадают в изменяющий реальность водоворот проецируемых образов в пространствах кинематографических иллюзий². Такие образы запечатлеваются в сознании зрителя или как «передозировка» эмоций или же как отдельные моменты рефлексии, запущенные не только включением времени как самостоятельной референтной точки, но также и атмосферой, порожденной последовательностью образов, освещающих темноту, часто в звуковом сопровождении.

2 О пространственных отношениях между кино и музеем См.: Giuliana Bruno, *Collection and Recollection: On Film Itineraries and Museum Walks*, *Public Intimacy: Architecture and The Visual Arts*, Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2007, p.41.

От белого куба к черному ящику

Сэм Тейлор-Вуд принадлежит к поколению художников, чьи творческие методы впитали в себя кинематографический опыт. Их инсталляции преобразуют статическое, репрезентативное пространство музея в пространство проекции и иллюзий. Соотнося общий эффект произведений Поллока с сегодняшней ситуацией, мы можем сказать, что художественная практика последних двух десятилетий превратила черный ящик в новую арену для сокрытия рамы. Черный ящик стал областью виртуальных событий, местом, где публика переживает движущиеся картинки как всепоглощающие образы, стимулирующие чувства, в то время как граница между личностью и визуальным отображением размывается. Сам музей проходит через метаморфозу и становится кинотеатром-в-процессе, в котором, как отметил Борис Гройс, необходимость темноты создает состояние невидимости, что часто сливается со структурной невозможностью увидеть видеопроизведение во всей его полноте³. Такая фундаментальная нехватка видимого превращается в вызов для зрителя, когда восприятие оборачивается участием.

Тем не менее, парадоксальным образом сила, которая высвобождается в активных картинах Поллока, соединяет эмоциональную историю белого куба с ее парадигматическим противником – черным ящиком. С 1945 года отношение к современному искусству было неотделимо от репрезентативных функций белого куба, его обрамляющего устройства. В белом кубе объект отделен от своего истинного окружения, и эта деконтекстуализация поднимает его до статуса произведения искусства. Для живописи Поллока «усиленное присутствие» равномерно освещенного, «белого, идеального пространства» становится декорациями для представления экзистенциального аспекта экспрессии – воплощение связки «художник-объект» в образе – раскрывая практически архетипический эстетический эффект⁴. Визуальная характеристика экрана как сцены для художника-актера, которую дал Ханс Намут, в современном контексте означает черный ящик, и это новое поле действий для публики. Черный ящик реагирует на опыт проецируемых образов и звуковой драматургии, и через интенсивность стимулируемых эмоций в конечном счете взаимодействует с нарративными структурами и сверхчувственными сценами. Брайан О'Дозерти, ведущий аналитик идеологии белого куба, указывает, что в белом кубе соединились «нечто от святости церкви, порядок в зале суда, мистика экспериментальной лаборатории и роскошный дизайн – все для того, чтобы произвести на свет уникальное культовое пространство эстетики»⁵. Если это так, то черный ящик принадлежит эстетике, соответствующей пространству современности, той, что требует дистанцированности и олицетворяет единство. Черный ящик завораживает, так как его магия принадлежит совершенно иному порядку. Он черпает свои силы, оживляя стимулирующую эстетику, укорененную в эффекте присутствия спектакля, что указывает на театральное обаяние неизвестного, непостижимого. Погруженные в иллюзорные миры видеопространств, зрители могут пересечь порог неизмеримого, не подвергая риску свою собственную физическую безопасность.

3 Борис Гройс задал вопрос, почему актуальная художественная продукция следует линии развития по направлению к артикуляции «невидимости» методами механического производства фильмов. Постольку, поскольку она восстанавливает пространственные параметры, обычные для восприятия фильмов, переопределяя их временные параметры, и тогда становится, в сущности, невозможно увидеть работу целиком в рамках музейного показа. См.: 'Immaterial Communication' (беседа между Урсулой Фроне, Борисом Гройсом и Петером Вайбелем) в сборнике Annette W. Balkema and Henk Slager (eds.), Concepts on the Move, Amsterdam and New York: Lier en Boog, 2002. Подробно о «темнеющих выставочных пространствах» См.: Boris Groys, Die Logik der Sammlung, Munich: Carl Hanser Verlag, 1997, p.22. О видеоинсталляциях 1990-х См.: также Ursula Frohne (ed.), video cult/ures, Cologne: DuMont, 1999.

4 Brian O'Doherty, Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space, Berkeley: University of California Press, 1986, p. 14.

5 См.: там же, с. 14.

only by the inclusion of time as a point of reference in its own right, but also by the atmosphere generated by sequences of images lighting up in the dark, often with acoustic accompaniment.

From the White Cube to the Black Box

Sam Taylor-Wood belongs to the generation of artists whose working methods have absorbed the cinematic experience. Their installations transform the static, presentational space of the museum into a space for projection and illusion. Relating the all-encompassing effect of Pollock's paintings to the present, we can now say that the artistic practice of the past two decades has turned the black box into the new arena for the dissimulation of the frame. The black box has become a sphere for virtual events, where the public experiences moving pictures as engrossing images that stimulate the senses, while the boundary between the self and visual representation blurs. The museum itself is undergoing a metamorphosis, and is becoming a cinema in-process, in which, as Boris Groys has noted, the necessity for darkness creates a state of invisibility that often fuses with the structural impossibility of viewing a video work in its entirety³. This fundamental lack of visibility becomes a challenge for the observer as perception turns into participation.

Paradoxically, however, the power that unfolds in Pollock's action paintings connects the affective history of the white cube closely with that of its paradigmatic opposite, the black box. Since 1945, the reception of modern art has been inseparably united with the representative function of the white cube as a framing device. In a white cube, an object is dissociated from its real surroundings, and this de-contextualisation elevates the object to the status of an artwork. For Pollock's painting, the "intensified presence" of the evenly lit, "white, ideal space" became the setting for the performance of an existential aspect of expression – the embodiment of the artist-subject in the image – revealing a practically archetypal aesthetic effect⁴. Hans Namuth's visual characterisation of the screen as a "stage" for the artist-actor has evolved in the contemporary context into the black box, the new field of action for the public. The black box reacts to the experience of projected images and sound dramaturgies, and, through the intensity of stimulated emotions, it ultimately interacts with narrative structures and numinous scenes. Brian O'Doherty, a leading analyst of the white-cube ideology, states that the white cube connects "some of the sanctity of the church, the formality of the courtroom, the mystique of the experimental laboratory" with "chic design to produce a unique cult space

3 Boris Groys addressed the question of why contemporary artistic production follows a line of development toward the articulation of "invisibility" by means of mechanical film-production methods, in so far as it traces the spatial parameters common to film reception by overdetermining its temporal parameters and making it virtually impossible to see the whole work under the conditions of a museum display. See "Immaterial Communication" (a conversation between Ursula Frohne, Boris Groys and Peter Weibel), in Annette W. Balkema and Henk Slager (eds.), Concepts on the Move, Amsterdam and New York: Lier en Boog, 2002. For more on "Darkening Exhibition Spaces", see Boris Groys, Die Logik der Sammlung, Munich: Carl Hanser Verlag, 1997, p.22. For a reflection on video installations in the 1990s, see also Ursula Frohne (ed.), video cult/ures, Cologne: DuMont, 1999.

4 Brian O'Doherty, Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space, Berkeley: University of California Press, 1986, p. 14.

of aesthetics"⁵. If this is so, then the black box is the aesthetic that corresponds to the space of modernity, one that demands distance and embodies unity. The black box fascinates because its magic is of an entirely different order. It draws its power from the revitalisation of a stimulating aesthetic rooted in the immersive effect of the spectacle, which beckons with the theatrical allure of the unknown. Immersed in the illusory worlds of video spaces, viewers can cross the threshold of the immeasurable without jeopardising their own physical safety.

The Art Of The Spectacle

Cinema itself is inextricably linked with modernism in our culture's metamorphosis into a cinephilic one through mass media. Regardless of whether its forerunners were the panorama, the wax museum, the amusement park or the architecture of nineteenth-century metropolises that brought about the flâneur, cinema evolved into the pinnacle medium of the twentieth-century entertainment industry, doing so despite (or perhaps because of) its popularisation through television. Cinema has decisively shaped the artistic developments of the past decades with an aesthetic that even Erwin Panofsky recognised as a "necessity" of modern life rather than as an "adornment"⁶. In spite of its technological sophistication, something survived in cinema that was uncanny to modernism: the popular rhetoric of nineteenth-century simulation embodied in the narrative style known as melodrama. To this day the core of the entertainment culture is based on this development – on people yearning to be in other places, taking on other identities. Viewers achieve such transitions and transformations by means of emotional affect and the perfect illusion – an illusion that uses optical effects and new visual technologies that make the frame of reference, by which the image is conventionally characterised, disappear. Blurring the boundary between spectator and spectacle allows viewers to imagine themselves as being part of what affects their perception⁷.

.....
5 Ibid., p. 14.

6 See Erwin Panofsky, "Style and Medium in the Motion Pictures", Three Essays on Style (ed. Irving Lavin), Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1995, p. 122. For a critical exegesis of Panofsky's essay, characterising his approach to the aesthetic experience of film as an attempt to safeguard a concept of reality, which had been lost in the destruction of the illusionary space in abstract art, see Regine Prange, "Stil und Medium. Panofsky 'On Movies'" (ed. Bruno Reudenbach), Erwin Panofsky, Beiträge des Symposiums, Hamburg 1992, Berlin: Akademie Verlag 1994, pp. 171–90. For the relation between art and cinema, see also Thomas Hensel, Klaus Krüger and Tanja Michalsky (eds.), Das bewegte Bild (Reudenbach), Erwin Panofsky, Beiträge des Symposiums, Hamburg 1992, Berlin: Akademie Verlag 1994, pp. 171–90. For the relation between art and cinema, see also Thomas Hensel, Klaus Krüger and Tanja Michalsky (eds.), Das bewegte Bild. Film und Kunst, Munich: Wilhelm Fink Verlag, 2006.

7 Early film spectacles such as those by Anthony Griffiths, on the other hand, imitated the panoramas of English landscape paintings or Francesco Piranesi's spatial caprices. They seem to quote the visual practices of the panorama, the forerunner of Cinemascope, which also attempted to convey a total illusion – suggesting to the viewer that he or she had reached another place simply by looking at something, and without having had to physically move location. See Kerry Brougher, "Hitch-Hiking in Dreamscapes", Notorious: Alfred Hitchcock and Contemporary Art (ed. Kerry Brougher and Michael Tarantino), Oxford: Museum of Modern Art, 1999. Today's theme parks and hotels in Las Vegas and Japan are another variation on this particular pleasure: fairy-tale settings that provide a dream world for visitors, where the eternal boredom of ordinary life is temporarily set aglow by means

Искусство театрального действия

Кинематограф сам по себе сложным образом связан с модернизмом, с превращением нашей культуры через массмедиа в синематическую. Независимо от того, были ли его предшественниками панорамы, музеи восковых фигур, парки развлечений или архитектура метрополисов XIX века, вызвавшая к жизни феномен *фланера*, кинематограф эволюционировал в главный вид индустрии развлечений века двадцатого, несмотря на всю популярность телевидения (или благодаря ей). Кинематограф окончательно оформил художественное развитие последних десятилетий с помощью эстетики, в которой даже Эрвин Панофский признал, скорее, «необходимость» современной жизни, чем ее «украшение»⁶. Но несмотря на все технологические ухищрения, в кинематографе сохранилось нечто, что модернизму отвратительно: популярная риторика подражания XIX веку, воплощенная в повествовательном стиле, известном как мелодрама. До сегодняшнего дня сердцевина культуры развлечения основана на этом достижении – на людях, мечтающих оказаться в другом месте, быть кем-то другим. Зрители достигают подобных переходов и преобразований посредством эмоционального аффекта и совершенной иллюзии – иллюзии, использующей оптические эффекты и новые визуальные технологии, заставляющие исчезнуть систему координат, в которой образ выглядит привычным для нас образом. Когда размывается граница между зрелищем и зрителем, то последний может представить себя частью того, что затрагивает его восприятие⁷.

Подобную стимулирующую эстетику впервые начали исследовать еще в XIX столетии. Например, английские (пейзажные) парки, прихотливо спланированные так, чтобы быть похожими на ожившую картину, по которой прогуливаются посетители, можно рассматривать как пример практики погружения, предвосхитившей кинематографические эффекты Голливуда в своих попытках перенести гостей в иные реальности. Александр Поуп описывает, как искусно были скрыты изгороди в таких садах, как подчеркнуты были все изменения пейзажа, как творчески были расставлены причудливые здания в форме античных храмов и памятников, руин, подсвеченных фонтанов и странных гротов, долженствующие удивлять публику. Его комментарий свидетельствует о том, как велика была нужда в иллюзорных эффектах, одновременно подражающих реальности и приукрашивающих ее⁸. В этот же период появляется и готический роман, возмещающий, что отныне все эмоциональное, наполняющее чувством будет средством развлечения. Такой ход развития событий превзошел все ожи-

.....
6 См.: Erwin Panofsky, "Style and Medium in the Motion Pictures, Three Essays on Style (ed. Irving Lavin), Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1995, p. 122. Критический экзегезис эссе Панофского, характеристика его подхода к эстетическому переживанию фильма как попытка сохранить концепцию реальности, потерянную во время разрушения иллюзорного пространства в абстрактном искусстве. См.: Regine Prange, 'Stil und Medium. Panofsky 'On Movies'' (ed. Bruno Reudenbach), Erwin Panofsky, Beiträge des Symposiums, Hamburg 1992, Berlin: Akademie Verlag 1994, pp. 171–90. Об отношении между искусством и кино См.: также Thomas Hensel, Klaus Krüger and Tanja Michalsky (eds.), Das bewegte Bild. Film und Kunst, Munich: Wilhelm Fink Verlag, 2006.

7 Первые кинозрелища (например, снятые Энтони Гриффитсом), с другой стороны, подражали английским ландшафтным картинам или пространственным фантазиям Франческо Пиранези. По всей видимости, они цитировали визуальные практики панорамы, предшественницы синемаскопа, которая тоже пыталась создать полную иллюзию – внушая зрителям, что они достигли другого места, просто глядя на него, без необходимости физически перемещаться. См.: Kerry Brougher, 'Hitch-Hiking in Dreamscapes', Notorious: Alfred Hitchcock and Contemporary Art (ed. Kerry Brougher and Michael Tarantino), Oxford: Museum of Modern Art, 1999. Современные тематические парки отдыха и отели в Лас-Вегасе и Японии представляют собой ещё одну вариацию этого конкретного удовольствия: сказочные декорации создают для посетителей мир мечты; там вечная скука обычной жизни временно сгорает в абсолютной непосредственности переживания. Это можно сравнить с кинопостановами.

8 См.: The Works of Alexander Pope, esq., vol. IX, London 1757, Letter XL, 'A confutation about defining a garden, various opinions and some general reflections'. См.: также: <http://books.google.de/books?id=IQcfAAAAMAAJ&printsec=frontcover&dq=inauthor:Alexander+inauthor:Pope&lr=#PPP1,M1> (last accessed 20 February 2008).



дания Фридриха Шлегеля, который пророчествовал о «распространении эстетики интересного»⁹.

Эстетика римейка

Деградивавший до средства массового развлечения благодаря Голливуду, кинематограф пережил свое художественное возвышение с помощью видео. Актуальные видеоинсталляции не просто заимствуют эффекты идентификации публики, которые делают успешными коммерческие фильмы, они также используют дистанцирующий подход, сознательно порождая в зрителе разочарование. В то же самое время они очевидно отдаляются от визуальных эффектов художественного фильма, как было продемонстрировано в важной работе Юлианны Ребентис об эстетическом феномене кинематографических инсталляций¹⁰. Прошло около ста лет с момента рождения кинематографа, и художественный «римейк» использует различные методы и степени отчуждения, чтобы вернуть киноклассику к ее элементарным структурам, критически освещая историю этого вида искусства с помощью аналитических процедур. Стратегии, которые «отчуждают» оригинальные фильмы, используются современными художниками как средства исследования восприятия кино. Технические аспекты кинематографа уже стали для зрителей культурными константами (например, «кинематографический характер» черного пространства, условный нарратив, представляющий течение сюжета с помощью последовательности образов, техники монтажа, создающие иллюзию «настоящей жизни»).

Соответственно для художников посткинематографической эры, кинематограф и фильм интересны прежде всего не как примеры определенных жанров, но как хранилища сырого визуального материала, наводящего иллюстрированные миры повседнев-

This sort of stimulating aesthetic first began to be investigated as early as the eighteenth century. For example, English gardens, imaginatively landscaped as living paintings through which one could stroll, can be regarded as immersion practices that foreshadowed the cinematic effects of Hollywood in their attempts to transport the visitor to different realities. Alexander Pope describes the artful concealment of fences in such gardens; the alternation of landscape accents; and creatively staged surprise-effects in the form of follies built to look like classical temples and monuments, ruins, illuminated fountains and bizarre grottos. His commentary documents a basic need for illusory effects that both imitate and exaggerate real life⁸. The emergence of the Gothic novel in this period heralds the theme of overwhelming attraction and emotional stimulation as a medium of entertainment, a development that was to go far beyond Friedrich Schlegel's articulated prophecy of an "escalation of the aesthetic of the interesting"⁹.

The Aesthetic Of The Remake

Degraded to a mass medium by Hollywood, film has experienced its artistic elevation through the medium of video. Contemporary video installations do not simply employ the effects of audience identification that make commercial entertainment films successful; they also employ distancing approaches that

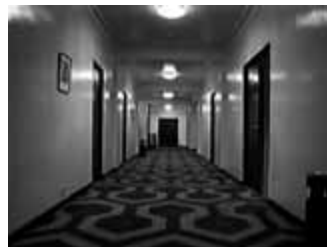
of the absolute immediacy of the experience, in comparable fashion to a scene from a film.

8 See The Works of Alexander Pope, esq., vol.Ix, London 1757, Letter xL, "A confutation about defining a garden, various opinions and some general reflections". Also: <http://books.google.de/books?id=IQcfAAAAMAAJ&printsec=front cover&dq=inauthor:Alexander+inauthor:>

9 Friedrich Schlegel, Über das Studium der griechischen Poesie. Kritische Friedrich-Schlegel-Ausgabe (ed. Ernst Behler) Bd.1., Munich, Paderborn and Vienna: Schöningh, 1979, pp.217–367.

9 Friedrich Schlegel, Über das Studium der griechischen Poesie. Kritische Friedrich-Schlegel-Ausgabe (ed. Ernst Behler) Bd.1., Munich, Paderborn and Vienna: Schöningh, 1979, pp.217–367.

10 См.: Juliane Rebentisch, 'c) Die kinematographische Installation (Boris Groys, Walter Benjamin)', Aesthetik der Installation, Frankfurt/M.: Suhrkamp, 2003, pp.179–207.



1. Doug Aitken, *Electric Earth*, 1999, Video Still. © Doug Aitken
2. Janet Cardiff/ George Bures Miller, *The Paradise Institute*, 2001, Installation. Courtesy Galerie Barabara Weiss, Berlin
3. Steve McQueen, *Deadpan*, 1997. 16mm black-and-white film, video transfer, silent, 4' 30". Courtesy Thomas dane gallery, London
4. Douglas Gordon, *24 Hour Psycho*, 1993. Courtesy Gagosian Gallery
5. Isabell Heimerdinger, *Interior*, 1997–2000. C-Prints, 122 × 162.5 cm each Courtesy Meyer Riegger Galerie, Karlsruhe

consciously instil disillusionment within the observer, at the same time as creating a palpable detachment from the visual effects of cinematographic fictions, as has been shown by Juliane Rebentisch's illuminating analysis concerning the aesthetic phenomena of cinematographic installations¹⁰. Roughly one hundred years since the birth of film, the artistic "remake" uses various methods and degrees of alienation to bring film classics back to their elementary structures, critically illuminating the history of the medium's effects through analytical procedures. Such strategies that alienate "original" films are employed by contemporary artists as a means of exploring the reception of cinema, the technical aspects of which have become cultural constants for spectators (i.e. the "cinematic character" of the black space, the conventional narrative that presents the flow of the plot in sequences of images, the montage techniques that create the illusion of "real life").

Accordingly, for artists of the post-cinematic era, cinema and film are not interesting primarily as examples of particular genres, but as repositories of the raw visual materials that flood the pictorial worlds of ordinary culture¹¹. Two general tendencies

ной культуры¹¹. В их творческих методах можно различить две общие тенденции¹². Первая, к которой принадлежат видеоинсталляции таких художников, как Пипилотти Рист и Дуг Айткен, утвердительно отвечает на иллюзорные, эмоциональные принципы кинематографических параметров. Эти инсталляции создают цельные пространственные эффекты с помощью превосходно подходящих друг другу образов и звуков, захватывающих зрителя и погружающих его в некий гипнотизирующий камуфляж реальности. Для достижения подобных эффектов они намеренно используют профессиональные приемы монтажа и весь технологический репертуар МТВ и Голливуда, прилагая все усилия, чтобы ошеломить зрителя и визуально, и акустически. В таких иммерсивных инсталляциях основным фокусом является исследование мейнстрима. Здесь мы видим необходимость прорыва за пределы, желание необычных ощущений, подобных тем, что испытывают во время рейва или на дискотеке, проникающую всюду технологию, магнетизм информационного потока, влияние средств массовой информации на все стороны современной культуры, притягательность скорости и обаяние возможной вездесущности – футуристическое обещание медиа.

Второе, более четко определенное концептуально направление в видеоинсталляции, раскрывает сущность кино и медиакультуры – это хорошо обдуманые спектакли. Работая с архивными материалами и «иконами» кино- и телевизионной истории, такие художники, как Дуглас Гордон и Пьер Юиг раскрывают

10 See Juliane Rebentisch, "c) Die kinematographische Installation (Boris Groys, Walter Benjamin)", *Ästhetik der Installation*, Frankfurt/M: Suhrkamp, 2003, pp.179–207.

11 The emergence of non-linear structures and the possibility for interactive audience participation from expanded cinema through television, video and electronic media has been prompted by a desire to investigate communication structures and the relevant electronic possibilities. The disruption of the holistic cinematic experience is generally referred to by the term post-cinematic. See Peter Greenaway, "Toward a re-invention of cinema", *Variety Cinema Militans Lecture*, The Netherlands, 2003; also cited by Matthew Clayfield, "A Cinema Exploded: Notes on the Development of Some Post Cinematic Forms", www.braintrustdv.com/essays/cinema-exploded.html (last accessed 22 February 2008).

12 Появление нелинейных структур и возможности участия интерактивной аудитории из расширенного через телевидение, видео и электронное медиа кинематографа, было вызвано к жизни желанием исследовать коммуникационные структуры и соответствующие электронные возможности. Разрыв целостного кинематографического восприятия обычно обозначается термином «посткинематографический». См. Peter Greenaway, "Toward a re-invention of cinema", *Variety Cinema Militans Lecture*, The Netherlands, 2003; цитируется также в Matthew Clayfield, "A Cinema Exploded: Notes on the Development of Some Post-Cinematic Forms", www.braintrustdv.com/essays/cinema-exploded.html (last accessed 22 February 2008).

12 О римейках, основанных на компиляции найденных отснятых материалов или манипуляции в актуальном искусстве см. Stefano Basilico (ed.), *Cut: Film as Found Object in Contemporary Video* (exh. cat.), Milwaukee: Milwaukee Art Museum, 2005; и *Remakes* (exh. cat.), Bordeaux: CAPC, Musée d'art contemporain de Bordeaux, 2004.



1. Pipilotti Rist, *Sip My Ocean*, 1996, Installation view at Fundació Joan Miró, Barcelona. Photo: Pere Pratdesaba, Fundació Joan Miró. Courtesy the artist and Hauser & Wirth

рефлексивные подходы к природе кинообразов и их отношение к тем шаблонам, которые находятся внутри склонности зрителя к идентификации. Эти импульсы, одновременно иконоборческие и защищающие иконы, неотъемлемы от общей концепции римейка. Они указывают на интерес к трансформированию обычных моделей отображения в кино, и эта тема является фокусом каждого формального переосмысления найденных материалов. Вместо того чтобы угодить всеобщей жажде кинозрелищ, подражая манере таких знаменитых хитов, как «Окно во двор» (1954), «Головокружение» (1958) и «Психоз» (1960) Альфреда Хичкока или «Синий бархат» (1985) Дэвида Линча, эти подходы привлекают внимание к состоянию кинематографа как медиа, смещая фокус от римейка к кинематографическому «аппарату» («dispositif»), а позиция наблюдателя становится настоящим сюжетом произведения. Расщепление перспективы зрителя (при помощи нескольких проецирующих видеоустройств, удвоения, разделенных экранов, запаздывания по времени и т.д.) сводит на нет принцип идентификации Кристиана Меца (с камерой или актерами)¹³. Позиция наблюдателя, который вплоть до этого момента находился внутри определенной системы координат внутри пространства музея или кинотеатра, теряет свою уверенность касательно объекта восприятия. Это происходит из-за того, что во время просмотра изображений способности синтезировать информацию брошен вызов с помощью временных условий визуального осознания. Фундаментальная дестабилизация зрителя, которую это влечет за собой, — еще более отягощенная его свободой передвижения по инсталляции — это первичная характеристика парадигмального преобразования музейной обстановки из ситуации, сфокусированной на оптической рецепции наблюдателем работы в ту, что сосредотачивается на ответственности смотрящего¹⁴.

13 См.: Christian Metz, *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*, Bloomington: Indiana University Press, 1982

14 Подробнее об этом см.: комментарии Гройса в 'Immaterial Communication', op. cit. Антология недавних видео-, кино- и компьютерных произведений искусства. См.: Jeffrey Shaw and Peter Weibel (eds.), *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*, Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2003. Собрания видеоарта: Ingvild Goetz and Stephan Urbaschek (eds.), *Fast Forward: Media Art Sammlung Goetz*, Munich: Kunstverlag Ingvild Goetz, 2003; а также Joachim Jäger, Gabriele Knapstein и Anette Husch (eds.), *Jenseits des Kinos. Die Kunst der Projektion. Filme, Videos und Installationen von 1963 bis 2005*, Werke aus der Friedrich Christian Flick Collection im Hamburger Bahnhof, der Kramlich Collection und anderen Sammlungen, Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006.

can be discerned in their working methods¹². First, video installations by artists such as Pipilotti Rist and Doug Aitken respond affirmatively to the illusionary, affective principles of the cinematic parameters by creating spatial all-over effects through perfectly matched images and sounds that captivate the viewer in a kind of hypnotising reality camouflage. In order to attain such effects, they consciously draw on professional editing techniques and the entire technological repertoire from MTV to Hollywood production, endeavouring to overwhelm the viewer, visually and acoustically. In such immersive installations, the exploration of mainstream themes are the focus of interest: the need for transcendence; the desire for extraordinary sensations, such as those experienced at a rave or a dance club; the permeation of technology; the magnetism of the information flood; mass media's influence on every area of contemporary culture; the attraction of velocity; and the fascination of potential omnipresence, which is the futuristic promise of the media. Second, the other, more conceptually defined direction in video installation exposes cinema and media culture as constructed spectacles. Working with found footage and icons of film and television history, artists such as Douglas Gordon and Pierre Huyghe open up reflective approaches to the nature of cinematic images and their relevance for the patterns to be found within the viewer's inclination towards identification. These impulses, both iconophilic as well as iconoclastic, are inherent in the concept of the remake. They indicate an interest in transforming the usual models of representation in the cinema, a theme that is the focus of each formal reframing of found materials. Rather than pandering to the public's need for filmic spectacle in the manner of such famous cinematic hits as Alfred Hitchcock's *Rear Window* (1954), *Vertigo* (1958) and

12 For the remake based on found footage compilation or manipulation in contemporary art, see Stefano Basilico (ed.), *Cut: Film as Found Object in Contemporary Video* (exh. cat.), Milwaukee: Milwaukee Art Museum, 2005; and *Remakes* (exh. cat.), Bordeaux: CAPC, Musée d'art contemporain de Bordeaux, 2004.

Psycho (1960), or David Lynch's *Blue Velvet* (1985), these approaches draw attention to the conditions of the medium itself, and by shifting the focus of the remake to the cinematic dispositif, the position of the observer becomes the actual subject of the work. Splintering the viewer's perspective (through multiple-viewers, double vision, split-screens, time-delay, etc.) invalidates Christian Metz's principle of identification with the camera (or actors)¹³. The observer's position, which up until this point had experienced a defined frame of reference within the space of a museum or a cinema, loses its certainty regarding the object of reception because his or her ability to synthesise information when viewing images is challenged by the temporal conditions of visual awareness. The fundamental destabilisation of the spectator that this involves – further heightened by the spectator's freedom of movement in front of individual installations – is a prime characteristic of the paradigmatic transformation of the museum setting from a situation that focused on the viewer's optical reception of the work to one that focuses on the viewer's responsibility¹⁴.

Representation As Visceral Experience

The experimental character of many video installations by younger generations of artists brings them close to the realms of performance art. The sense of immediacy achieved by the correlation between stage directions and space recalls the performative practices of the late 1960s and early 70s, which focused mainly on the body and the mind, while social and media conditions were explored through film and video. In this respect, the works of the 1990s differ fundamentally from early video works and the approach that shaped the artistic usage of the medium until well into the late 80s. On the one hand, the framework coordinates – which still remained more or less intact in the monitor sculptures of, say, Nam June Paik, Marie-Jo Lafontaine, Bruce Nauman and Bill Viola – increasingly dissolve into variable image fields.

Multiple projections onto walls, ceilings, floors and free-standing screens transform the static framework of the black box into an experience of spatial infinity. Cinematographic formats allow for kaleidoscopic panoramas of moving images, in which the larger-than-life protagonists occupy the space with an almost tangible corporeality, like actors on a stage. On the other hand, the once minimal actions of early video works make a transition from a "documenting aesthetic" almost entirely devoid of stage directions, towards theatrical micro-dramas that involve the audience in psychologically charged nar-

13 See Christian Metz, *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*, Bloomington: Indiana University Press, Forward: Media Art Sammlung Goetz, 1982.

14 For more on this, see Groys's comments in "Immaterial Communication", op. cit. For an anthology on current video-, film- and computer-based artworks, see Jeffrey Shaw and Peter Weibel (eds.), *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*, Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2003. For collections of video art, see Ingild Goetz and Stephan Urbaschek (eds.), *Fast* Munich: Kunstverlag Ingild Goetz, 2003; and Joachim Jäger, Gabriele Knapstein and Anette Hüsck (eds.), *Jenseits des Kinos. Die Kunst der Projektion. Filme, Videos und Installationen von 1963 bis 2005, Werke aus der Friedrich Christian Flick Collection im Hamburger Bahnhof, der Kramlich Collection und anderen Sammlungen*, Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006.

Репрезентация как внутренний опыт

Многие молодые художники практикуют экспериментальный характер своих видеоинсталляций, что приближает их к области искусства перформанса. Ощущение непосредственности, достигаемое корреляцией между сценическими ремарками и пространством, напоминает перформативные практики конца 1960-х – начала 70-х, которые концентрировались в основном на теле и духе, в то время как социальные и медиаусловия исследовались в кино и видео. В этом отношении работы 1990-х фундаментальным образом отличаются от более ранних видеопроизведений и подхода, сформировавшего художественное использование этого средства вплоть до конца 80-х. С одной стороны, система координат, которая оставалась более-менее нетронутой, например, в скульптурах из мониторов Нам Джун Пайка, Мари-Жо Лафонтен, Брюса Наумана и Билла Виолы – все больше и больше растворяется в изменчивых полях изображения. Множественные проекции на пол, потолок, стены и свободно стоящие экраны трансформируют статическую основу черного ящика в переживание пространственной бесконечности. Кинематографические форматы предусматривают калейдоскопические панорамы движущихся образов, в которых гиперреальные персонажи занимают пространство с почти осязаемой телесностью, как актеры на сцене. С другой стороны, минимальное действие ранних видеоработ трансформируется от «документирующей эстетики», почти полностью лишенной сценических ремарок, в театральную микродраму, вовлекающую аудиторию в психологически заряженные повествовательные структуры и вымышленные последовательности диалогов. Таким образом, роль, которую исполняет зритель – это то ли свидетель, то ли потенциальный актер. Так происходит в работах Тони Урслера, Моники Ойхслер и Эйи-Лиизы Ахтилы.

Эта форма «эстетики восприятия», которую Майкл Фрид критиковал за «воображаемую зрительную позицию» с самого начала, основывается на характерной психологии восприятия со склонностью к представлениям, напоминающей ранние документальные видео Наумана, Вито Аккончи, Криса Бердена и Джоан Джонас¹⁵. Недавние работы сопоставимы с более ранними в том смысле, что они используют усиленное с помощью медиа физическое присутствие (виртуального) героя, чтобы донести всепоглощающее ощущение действия (настоящему) зрителю. Они также используют физические, психологические и институционные условия построения, чтобы намекнуть на ситуацию, взятую из реальной жизни. В начале 1970-х, чтобы заполнить пустоту между художником и аудиторией, кинематограф и видео расширяли визуальный спектр художественного мира, в котором доминировали тогда перформансы и хеппенинги. Изначально основной характеристикой этих художественных форм 1960-х было непосредственное присутствие исполнителей и зрителей, с акцентом на «присутствии и месте». Видеоперформанс перенял эти ситуационно обусловленные художественные формы выражения и развил их далее. Были созданы сложные композиции, в которых тесно сплетены действие и записанный материал, причем аура живого действия в качестве точки ориентации для публики никогда на самом деле не пропадала. Фрид критиковал многие произведения минималистического искусства за их «театральность» – за ту важность, которую они придают зрителю, за то, как они зависят от присутствия зрителя, позволяющего пережить определенное «чувство длительности», эхо или «безграничность». Как бы то ни было, его критика была в значительной степени подорвана нарочито театральным методом работы в 90-х, который не только указывает на значение временного фактора в видео, как средства самого по себе, но

15 Michael Fried, 'Art and Objecthood', *Artforum*, vol.5 no.10, Summer 1967, pp.12–23, перепечатано в сборнике: Gregory Battcock (ed.), *Minimal Art: A Critical Anthology*, New York: Dutton, 1968, pp.116–47.

и действительно подчеркивает перформативную природу отношений между зрителем и художественной формулировкой¹⁶.

Ранняя попытка экспериментальным образом изучить этот переход или разрыв между изображением и физическим опытом представлена фильмом-инсталляцией Дэна Грэма «Телесный захват» (1970–72). В этом фильме мужчина и женщина стоят спиной к спине в цилиндрической комнате, облицованной зеркалами. Каждый ведет камеру вокруг своего обнаженного тела. Затем в какой-то момент актеры обмениваются камерами и продолжают перформанс, в то время как изображения проецируются на противоположные стены комнаты. Здесь зритель сталкивается с документированием тел почти в натуральную величину, в тройном зеркальном отображении, которое представляет трехслойную точку зрения: актера, камеры и зрителя. Кубистская фрагментация перспектив помогает восстановить физически ощутимый перформанс в кинообразах, в то же самое время усиливая воспроизведение тел – и их отношение к реальному пространству, и к пространству проекции – в динамике «взрывающегося образа», что смещает киноизображение ближе к скульптуре как присутствию¹⁷. Обращаясь к человеческому телу, его отношению к архитектуре и медиа как к виртуальному расширению (общественного) пространства, «Телесный захват» предвосхищает видео-инсталляции с временной задержкой и зеркальные, полупрозрачные пространственные конструкции, позже созданные Грэмом, в которых зритель и объект рассматриваются и сводятся вместе с помощью многочисленных зеркал и устройств с зеркалами. Суть этих работ уже не в апофеозе визуального действия, но, скорее, в преобразовании движущегося, активного тела и его отраженных образов. Как и в более поздних зазеркаленных помещениях Грэма, публика на инсталляциях видит себя уже не только глазами, но фактически воспринимает свое собственное физическое вовлечение. Это динамическое преобразование пространства ведет, по сути, к приданию пространственной формы временному, со значительными последствиями для проецируемого образа.

Стив Маккуин в своей инсталляции «Невозмутимый» (1997) работает с похожими методами влияния на зрителя. Как и во многих произведениях 90-х годов, кинообраз Маккуина демонстрируют в замкнутом, темном пространстве, и он занимает целую стену от пола до потолка. В черно-белом фильме Маккуин оживляет скетч из популярного американского немого кинофильма «Пароход-Билл, младший» (1928), изображая Бастера Китона. Он стоит неподвижно, спиной к фасаду дома, который медленно падает на него, но, к удивлению зрителя, оставляет его невредимым, благодаря оконному проему, падающему точно туда, где он стоит. Нижняя грань проекции здесь находится на одном уровне с полом инсталляционного пространства, так что кажется, будто стена валится прямо в комнату, где находится зритель, т.е. *выпадает* из проекционного пространства. Эта сцена не сопровождается звуками, длится 4 минуты и без конца повторяется, так как фильм закольцован и идет без перерывов. Расщепление точки зрения, представленное на картинке разнобразием углов зрения камеры, дополняется драматургией описания – и усиливается все большим ускорением падения фасада под конец фильма. Так зритель все более ощущает физическую повторяемость события. Итак, Маккуин настаивает на физической осязаемости кинематографического опыта, сталкивая зрителя со временем

rative structures and fictional sequences of dialogue. The role of the spectator thus oscillates between that of eyewitness and potential actor – as in the works of Tony Oursler, Monika Oechsler and Eija-Liisa Ahtila.

This form of “reception aesthetic”, which Michael Fried has criticised as being a “fictitious viewing position” right from the start, is based on a distinctive psychology of reception with a performative disposition that recalls early documentary videos by Nauman, Vito Acconci, Chris Burden and Joan Jonas¹⁵. The recent works are comparable to the earlier ones in the sense that they use the medially heightened physical presence of the (virtual) protagonist to transpose a gripping sense of action to the (real) spectator, and also use physical, psychological and institutional framework conditions to imply a real-life situation. In the early 70s, by occupying the void between artist and audience, film and video broadened the visual spectrum of an art world dominated by performances and happenings. With an emphasis on “presence and place”, the immediate presence of both performers and spectators was originally the prime characteristic of these 60s art forms. The “video performance” has taken these situationally-based artistic forms of expression a step further, creating complex compositions that interweave action and recording media without actually abandoning the “aura” of the live act as the point of orientation for the audience. Fried criticised many works of Minimalist art for their “theatricality” – for the importance that they placed on the viewer, how they depended on the presence of the spectator to experience a certain “sense of duration”, echo or “endlessness”. However, his criticism was masterfully undermined by the deliberately theatrical approach of work in the 90s, which not only points out the significance of the time factor in video as a medium in itself, but actually accentuates the performative nature of the relationship between the spectator and the artistic formulation¹⁶. An early attempt to experimentally investigate this transition or breach between representation and physical experience is Dan Graham’s film installation *Body Press* (1970–72). In it, a man and a woman are standing back-to-back in a cylindrical room of mirrors, and each is guiding a camera around their naked body. After the actors exchange cameras at a certain point, they continue the performance, while the pictures are projected on the opposite walls of the room. The viewer is thus confronted with an almost life-size documentation of their bodies, in a treble mirroring that represents the three-fold viewpoint of actor, camera and spectator. The cubist fragmentation of perspectives helps to restore the physically tactile aspect of the performance to the filmic images, while intensifying the portrayal of the bodies – both in their relationship to real space and to the space of projection – in an “image bursting” dynamic that shifts the filmic representation closer to that of sculptural presence¹⁷.

15 Michael Fried, “Art and Objecthood”, *Artforum*, vol.5 no.10, Summer 1967, pp.12–23, reprint in Gregory Battcock (ed.), *Minimal Art: A Critical Anthology*, New York: Dutton, 1968, pp.116–47.

16 Whereas Fried stigmatised all art that included the beholder, many artists have been working since the 1960s on a systematic deconstruction of the myth of the disinterested viewer.

17 See “Dan Graham, *Body Press* (1970–72)”, in David A. Ross (ed.), *Seeing Time: Selections from the Pamela and Richard Kramlich Collection of Media Art* (exh. cat.), San Francisco: San Francisco Museum of Modern Art, 1999, pp.70–71.

16 Несмотря на то, что Фрид заклеивал любое искусство, которое включает в себя публику, многие художники, начиная с 1960-х годов, работали над систематическим разрушением мифа о незаинтересованном зрителе.

17 См.: “Dan Graham, *Body Press* (1970–72)”, in David A. Ross (ed.), *Seeing Time: Selections from the Pamela and Richard Kramlich Collection of Media Art* (exh. cat.), San Francisco: San Francisco Museum of Modern Art, 1999, pp.70–71.

In addressing the human body and its relation to architecture and to the medium as the virtual extension of the (public) space, *Body Press* foreshadows the time-delay video installations and mirrored, semi-transparent spatial constructions Graham later made, in which the viewer and the object viewed are brought together by multiple mirroring devices. The key no longer lies in the apotheosis of visual action, but, rather, in the transfiguration of the moving, active body and its reflected images. As in Graham's later mirrored environments, the spectators in the installations no longer see themselves in terms of the gaze alone, but actually perceive their own physical involvement. This dynamic transformation of space leads, in fact, to a spatialisation of the temporal, with significant repercussions for the projected image.

In his installation *Deadpan* (1997), Steve McQueen works with similar ways of affecting the viewer. As is the case with many works from the 1990s, McQueen's film image is shown in a closed, dark space, and it covers an entire wall from ceiling to floor. The black-and-white film shows a scene in which McQueen re-enacts a sketch from a popular American silent movie, taking on the role of Buster Keaton in the comedy *Steamboat Bill, Jr.* (1928). He stands his back to the facade of a house that slowly falls towards him, only to leave him unhurt, to the viewer's surprise, due to a window aperture in the wall that falls precisely over the place where he stands. The lower edge of the projection is flush with the floor of the installation space, so that it looks as though the wall of the house were actually falling into the room where the viewer stands – which is to say, falling out of the projected space.

The scene, which is silent and lasts 4 minutes, repeats itself as the film plays on in an uninterrupted loop. The splitting of the point of view represented in the image into a variety of camera angles, combined with the dramaturgy of the depiction – and intensified by means of the ever-increasing speed of the falling facade towards the end of the loop – causes the viewer to become increasingly physically aware of the repeated event. McQueen thus insists upon the physical tactility of the cinematic experience, by confronting the viewers with the time and space of their "own physical reality"¹⁸. Viewers are pulled into the event, becoming aware of themselves while watching the scene – an effect that is emphasised by the reflection of the image on the floor of the black box. The black box can be freely entered by visitors, who are then allowed to experience the space-filling resonance of the projected light as a physical reality the closer they get to the image and, hence, to the event. Referring to James Coleman's installations, Rosalind Krauss once stated that the physical distance between the observer and the image is lost, as if in a "lightning storm"¹⁹. Krauss's statement can be generalised as a commonplace phenomenon in any art involving projections of light, because of the fact that video images themselves create light in space.

This explains their power to attract viewers into darkness.

18 See Chrissie Iles, "Steve McQueen. *Deadpan* (1997)", in *ibid.*, pp. 134–35, here p. 135.

19 Rosalind Krauss on James Coleman's *Box* (ahhahreturnabout) (1977), in Yve-Alain Bois and Rosalind E. Krauss, *Formless: A User's Guide*, New York: Zone Books, 1997, pp. 161–65.

и пространством их «собственной физической реальности»¹⁸. Публика затягивается в событие, осознает свое присутствие, пока смотрит на снятый материал, – и этот эффект подчеркивается тем, что картинка отражается на полу черного ящика. В черный ящик посетители могут входить свободно и затем им можно на опыте испробовать заполняющий пространство резонанс проецируемого света как физическую реальность – это ощущение тем сильнее, чем ближе они подходят к картинке и, соответственно, к событию. Говоря об инсталляциях Джеймса Коулмена, Розалинда Краусс определила, что физическая дистанция между наблюдателем и образом утеряна, как будто во время грозы¹⁹. Утверждение Краусс можно обобщить и считать типичным феноменом в любом произведении искусства, включающем в себя световые проекции: дело в том, что видеообразы сами по себе генерируют свет в пространстве. Этим объясняется то, что они с такой легкостью притягивают зрителей в темноту.

Фарсовое, но и рождающее клаустрофобию повторение фрагмента в «Невозмутимом» Маккуина, по сути дела, функционирует как цитата из монотонного репертуара перформанса 1970-х, который был нацелен на то, чтобы «ударить зрителя в центр его физического присутствия»²⁰. Момент тревоги, ощущаемой зрителем, когда фасад дома опасно нависает над актером, сопоставим с чувствами, рождающимися в результате просмотра захватывающего перформанса Криса Бердена «Стреляй» (1970), где герой стоит в ожидании выстрела в руку. Это только один из многих примеров того, как перформативные методы 1970-х провоцировали физическую и психологическую реакцию у публики. Более того, работа Маккуина демонстрирует характерный мотив подвешенности, тревоги ожидания, до такой степени, что падение фасада становится внушающим страх, а вовсе не юмористическим элементом. Отличаясь от логики «оригинала» – в нем Бастер Китон предстает бестолковым малым, которому, тем не менее, постоянно везет – «реплика» выводит на свет конструкцию типичной риторики наивности этого популярного жанра. Такой сдвиг в значении обнаруживается в очень маленьких знаках ожидания, предваряющих серию падений: застывшая поза Маккуина и капли пота могут быть прочитаны как следы подавленного страха. Выделяя физическую угрозу и предполагая психологическое состояние тревожности, Маккуин видоизменяет притворную безопасность эпизода, достигнутую при монтаже ранней версии. Исключенные человеческие чувства, подвергшиеся чистке из-за комической сущности исторической версии, возвращаются в ее римейке, как внеэкранные спектры техник кинематографической дереализации. Вот как прокомментировала это Крисси Айлс: «Зритель застрял на пути между своими воспоминаниями об оригинальном немом фильме, феноменологическом времени реконструкции последовательности и временем и пространством собственной физической реальности смотрящего»²¹. Именно римейк создает возможность для того, что Хол Фостер называет «возвращением настоящего», показывая, что можно говорить о настоящем только тогда, когда рушится отображение реальности – как в случае деморализующих травмы, шока и ужаса²².

18 Появление нелинейных структур и возможности участия интерактивной аудитории из расширенного См.: Chrissie Iles, 'Steve McQueen. *Deadpan* (1997)', in *ibid.*, pp. 134–35, здесь p. 135.

19 Розалинда Краусс о работе Джеймса Коулмена «Box (ahhahreturnabout)» (1977), в Yve-Alain Bois and Rosalind E. Krauss, *Formless: A User's Guide*, New York: Zone Books, 1997, pp. 161–65.

20 Michael Newman, 'McQueen's Materialism', Steve McQueen (exh. cat.), London and Zurich: ICA and Kunsthalle Zurich, 1999, p. 60.

21 C. Iles, 'Steve McQueen', *op. cit.*, p. 135.

22 См.: Hal Foster, *The Return of the Real*, Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1996, pp. 126–168; см. также Hal Foster, 'Obscene, Abject, Trauma', in October 78, Fall 1996, pp. 106–124. Об отношениях между изображением и реальностью в образах см. также Michael Wetzell, *Die Wahrheit nach der Malerei*, Munich: Wilhelm Fink Verlag, 1997. Касательно стратегий создания эффектов реальности в визуальном медиа и актуальном искусстве, см. Ursula Frohne, 'Berührung mit der Wirklichkeit: Körper

Мотив внушающего страх коллапса (не путать с хорошо про- считанным нарастанием напряжения в фильме Китона) превращает новую постановку сцены Маккуином в симптом подавления угро- жающей реальности иллюзорным характером кинорепрезента- ции. Художественная имитация отмечает границу между кинореаль- ностью и жизнью, между искусственностью кинематографической иллюзии и предчувствуемой «жизнеподобной» реальностью. Тем не менее, работа Маккуина основывается и на фикции представле- ния, поставленного только для камеры; его отношение к реальности является в той же степени сконструированным, что и представле- ние Китона, ведь оно несет свое гибельное послание, подчеркивая опасность момента с помощью собственного репертуара театраль- ности. Как отмечает Эрика Фишер-Лихте, даже «перформативная эстетика», возникшая в 1960-е, с ее средствами «переопределения отношений между актерами и зрителями», не смогла переступить гра- ницы между искусством и жизнью, между эстетическим и социаль- ным, между политическим и этическим»²³. И все же, перформативное повторение Маккуина, ниспровергая контролируемую и управляемую логику нарратива, вызывает к жизни подавленную сверхъестествен- ность и неуверенность развлекательной деструктивной эстетики. То, что он физически присваивает сценку Китона – практикуя вид мета- иконоборчества – лишает оригинал его фальшивой безвредности, созданной иллюзорными средствами кинематографа. Не обманыва- ясь по поводу фальшивого характера своей собственной постановки, Маккуин охотится за разочарованием зрителя, просто возвращая подсознательные и подавленные психологические элементы в логику фильма. Благодаря этой небольшой, но эффективной смене фокуса, кажущаяся банальной адаптация Маккуина культовой сцены из кино- повествования, разрывает отношения с натурализирующей страте- гией кинематографической реальности, которая уже приобрела ста- тус реальности второго порядка.

Пространства для проекции и внушения

Связь между повторением, драмой и результатом, столь ярко выделенная Маккуином, характеризует черный ящик не только как комнату для проекций, но и как пространство, в котором пробу- ждается психологическое и эмоциональное, в противовес созерца- тельному клише белого куба. Вспомним аффективные характеристики белого куба: «лишенное тени, белое, чистое, искусственное – про- странство, посвященное технологии эстетики»; метафора же чер- ного ящика заключается в возвращении вытесненного из сознания²⁴. Вооруженное средствами эстетики новых технологий, это возвраще- ние – не только одобрение потока образов, обычного для массовой культуры. Оно еще и компенсирует деконструкцию тех сфер, кото- рые иначе исключаются или подавляются в коммерческой медиаэс- тетике. Таким образом музей становится новой площадкой для кине- матографических экспериментов того рода, у которых все меньше возможностей быть показанными в авторитетных институтах кинема- тографа. Серии художественных кино- и видеоинсталляций развивают собственную визуальную динамику, увековечивая себя в качестве травматических событий до состояния одержимости. В повторе- нии индивидуальных серий, так как они были порождены отрицанием повествования, мотив времени выдвигается вперед, как эстетический опыт где-то между чрезмерностью и сокращением.

und Kontingenz als Signaturen des Realen in der Photographie der Gegenwart', in Hans Belting, Dietmar Kamper and Martin Schulz (eds.), *Quel Corps?: Eine Frage der Repräsentation*, Munich: Wilhelm Fink Verlag, 2002, pp.401–26.

²³ Erika Fischer-Lichte, *Aesthetik des Performativen*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2004, p.352.

²⁴ См.: B. O'Doherty, *Inside the White Cube*, op. cit., p. 15.

The slapstick-like, yet claustrophobic repetition of the scene in McQueen's *Deadpan* functions as a quotation of the monotonous repertoire of perform- ance of the 1970s, which aimed to "hit the viewer in the centre of his physical presence"²⁰. The moment of anxiety sensed by the viewer when the facade of the house drops dangerously towards the actor bears comparison with that felt in considering Chris Burden's spectacular performance *Shoot* (1971), the documentation of which shows him stand- ing in anticipation of being shot in the arm – just one of many examples of performative approaches from the 70s that aimed at provoking physical and psychological reactions from audiences. Moreover, McQueen's work displays the characteristic suspense motive, to the extent that the facade's fall is a fear- inducing rather than humorous event. Differing from the logic of the "original" – wherein Buster Keaton poses as the clueless hero notoriously privileged by his good luck – the "replica" brings to light the con- struction of the typical rhetoric of naivety in this popu- lar genre. This shift of meaning is revealed in the mini- mal signs of anticipation that precede the threatening series of falls: McQueen's tense pose and perspira- tion marks can be read as traces of suppressed fear. By emphasising the physical threat and suggesting a psychological state of anxiety, McQueen revises the episode's feigned harmlessness, as it is achieved by the editing of the earlier film. The excluded human affects, which have been banned from the comical nature of the historical version, return in its remake as the off-screen spectres of filmic de-realisation techniques. Chrissie Iles has commented: "The viewer is caught somewhere between the past memory of the original silent film, the phenomenological time of the sequence's reconstruction, and the time and space of the viewer's own physical reality."²¹ It is the remake that allows for what Hal Foster calls "the return of the real" by demonstrating that one can only speak of a real when the effect of reality's representation collapses – as in abjective practices of shock, trauma and horror²².

The motive of the fear-inducing collapse (not to be confused with the calculated suspense of the Keaton film) turns McQueen's restaging into a symptom of suppression concerning a threatening reality by the illusionary character of filmic repre- sentation. The artistic imitation marks the boundary between filmic reality and life, between the artificiality of cinematic illusion and anticipated "life-like" real- ity. Nevertheless, McQueen's scene is also based on the pretence of a performance solely staged for the camera; its relation to reality remains as much a construction as Keaton's performance because it also mediates its subversive message by empha-

²⁰ Michael Newman, "McQueen's Materialism", Steve McQueen (exh. cat.), London and Zürich: ICA and Kunsthalle Zürich, 1999, p.60.

²¹ C. Iles, "Steve McQueen", op. cit., p.135.

²² See Hal Foster, *The Return of the Real*, The Return of the Real, Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1996, pp.126–168; also, Hal Foster, "Obscene, Abject, Trauma", in *October* 78, Fall 1996, pp.106–124. On the relation between representation and reality in images, see also Michael Wetzell, *Die Wahrheit nach der Malerei*, Munich: Wilhelm Fink Verlag, 1997. Concerning the strategies of generating reality effects in visual media and contemporary art, see Ursula Frohne, "Berührung mit der Wirklichkeit: Körper und Kontingenz als Signaturen des Realen in der Photographie der Gegenwart", in Hans Belting, Dietmar Kamper and Martin Schulz (eds.), *Quel Corps?: Eine Frage der Repräsentation*, Munich: Wilhelm Fink Verlag, 2002, pp.401–26.

sis the danger of the moment through its own repertoire of theatricality. As Erika Fischer-Lichte has pointed out, not even the “performative aesthetic” that emerged during the 1960s by means of “re-defining the relation between the actor and spectators” was able to “transgress the boundaries between art and life, between the aesthetic and the social, political and ethical”²³. Nevertheless, McQueen’s performative repetition, in subverting the controlled and directed logic of the narrative, brings the suppressed uncanniness and uncertainty of an amusement-gearred destructive aesthetic into being. His physical appropriation of Keaton’s scene – in practice a kind of meta-iconoclasm – robs the original of its fake harmlessness as created by its illusionary filmic features. Without embezzling the fake character of his own restaging of the scene, McQueen preys on spectators’ disillusionment, simply by re-inserting the unconscious and suppressed psychological dimensions of the filmic logic. With this slight but effective shift of focus, McQueen’s seemingly banal adaptation of an iconic sequence from the filmic narrative breaks with the naturalisation strategies of a cinematic reality that has acquired the status of a second-order reality.

Spaces for Projection and Suggestion

The connections between repetition, drama and effect – so clearly highlighted by McQueen – distinguish the black box not only as a projection room, but also as space in which the psychological and the affective are evoked, in contrast to the contemplative cliché of the white cube. While recalling the affective characteristics of the white cube as “shadowless, white, clean, artificial – the space is devoted to the technology of aesthetics”, the metaphor of the black box consists of the return of the repressed²⁴. Enabled by means of the aesthetics of new technologies, this return is not only the product of an affirmation of the flood of images common to popular culture, but also compensates for the deconstruction of areas that are otherwise excluded and suppressed in commercial media aesthetics. The museum thus becomes a new venue for cinematic experiments of a kind that have fewer and fewer possibilities of presentation in established film institutions.

The film and video sequences of artistic installations develop their own visual dynamics by perpetuating themselves like traumatic events to the point of obsession. In the repetition of individual sequences as generated by the rejection of narration, the motif of time comes to the fore as an aesthetic experience somewhere between excess and reduction.

Douglas Gordon has emphasised this in his remakes of such films as Hitchcock’s *Psycho* (1960), which he slowed down so that it takes 24 hours to play, thereby disturbing the continuum of the film. The almost static images in *24 Hour Psycho* (1993) return the medium to the state of a raw material whereby the narrative flow breaks down²⁵. The dou-

Дуглас Гордон подчеркнул это в своих римейках таких фильмов, как хичкоковский «Психоз» (1960), который он замедлил, так что время показа занимало 24 часа – таким образом он нарушил континуум фильма. Почти статические образы в «24-часовом психозе» (1993) возвращают этот вид искусства к сырому материалу, посредством чего нарушается течение повествования²⁵. Двойное значение слова «саспенс» (неопределенность и приостановка) соответствует диалектике смысла, обозначаемого процессом у Гордона: растягивая фильм и убирая звук, он деактивирует линейное повествование – самый важный элемент, конструирующий нарастание напряжения, особенно в фильмах Хичкока. Благодаря этому акцент смещается на абсолютное присутствие момента и драму деталей, жестов и поз, чья изоляция в застывших схемах выражения реструктурирует отношения между актером и зрителем. Технический потенциал такого рода структурального расчленения фильма и его использования в качестве «реди-мейда» не был доступен до появления видео, скрывающего пок кадровую структуру, которая в противном случае неминуемо бы проявилась при медленном проигрывании. Гордон воспользовался преимуществами этого процесса «видеоанализа», чтобы научно исследовать «симптомы» кинематографа как критерия нашей культурной самоидентификации. Тот факт, что эстетика некоторых его других работ, особенно тех, которые используют компиляции архивного киноматериала, определяется пограничными состояниями рассудка – психозом, экстазом, сумасшествием и эйфорией – служит интенсификации пространства проекции, а с ним и опыта зрителя. Особенно это касается тех случаев, когда проекционные экраны стоят свободно, и изображения проецируются на обе стороны экрана, побуждая зрителей передвигаться в пространстве, чтобы увидеть работу во всей ее полноте. В таких инсталляциях лучи проектора неизбежно задевают зрителя в какие-то моменты, и его тень падает на проецируемое изображение, подобно «негативному вторжению в эпизод»²⁶. В этих деконструкциях старого материала Гордон создает зеркало, в котором отражаются скрытые фантазии зрителя²⁷. Так как Гордон выдирает произведения из их контекста и лишает их научной и образовательной функции, ощущение ненормальности переживается как конфронтация с подавленными областями подсознательного или же рассматривается с беспристрастным и незаинтересованным отношением к страданиям персонажа визуальной последовательности. Деконструктивный пересмотр найденного фильма не только обнажает отношения, соединяющие режиссера, художника и зрителя и их эксплуататорские желания, но также и запутывает, ведь зрители видят себя, смотря (измененный) материал фильма, они отдают себе отчет в своей собственной синтезирующей функции в реконструкции истории фильма.

25 Более подробно о кино-адаптациях Гордона см. Russell Ferguson, Douglas Gordon, Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2001; Katrina M. Brown, Tate Modern Artists: Douglas Gordon, London: Tate Publishing, 2004; Philip Monk, Double-Cross: The Hollywood Films of Douglas Gordon, Toronto: Art Gallery of York University, 2003; Russell Ferguson (ed.), Douglas Gordon (exh. cat.), Los Angeles and Cambridge, Mass.: Museum of Contemporary Art and The MIT Press, 2002; and Douglas Gordon: Kidnapping, Eindhoven: Stedelijk Van Abbemuseum, 1998. Отдельно о фильме Гордона «24-часовой Психоз» см. Ursula Frohne, 'Douglas Gordon, 24 Hour Psycho, Anamorphosen des Kinos', Kunsthistorische Arbeitsblätter, vol. 11 no. 4, pp. 15–24; и Ursula Frohne, 'Double Feature: Filmadaptation in Contemporary Art', Foelschungen. Zu Autorschaft und Beweis in Wissenschaften und Kuensten (ed. Anne-Kathrin Reulecke), Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2006, pp. 364–89.

26 См.: Lynn Cooke, 'Douglas Gordon: Ein visueller Mensch, einer der sehen kann', Douglas Gordon (exh. cat.), Hannover: Kunstverein Hannover, 1998, n.p.

27 Выйеристическое отношение к образу – тема множества произведений художников, работающих в видео, фотографии и кинематографе. Виктор Бёрджин, Стэн Дуглас, Пьер Юиг, Синди Шерман и Джефф Уолл исследуют проблемы идентичности кинематографа, связанной с ожиданиями публики и самодержавным контролем режиссёра у руля кинематографического механизма. Более подробно об этом см. Kerry Brougher, 'Hitch-Hiking in Dreamscapes', op. cit.

23 Erika Fischer-Lichte, Ästhetik des Performativen, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2004, p. 352.

24 See B. O'Doherty, Inside the White Cube, op. cit., p. 15.

25 For more information on Gordon's film adaptations, see Russell Ferguson, Douglas Gordon, Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2001; Katrina M. Brown, Tate Modern Artists: Douglas Gordon, London: Tate Publishing, 2004; Philip Monk, Double-Cross: The Hollywood Films

По ту сторону иллюзии

Привлечение зрителя внутрь произведения во многих отношениях типично для того метода, с помощью которого художники обращаются к условностям кинематографического медиа. Вместо того чтобы поощрять критическую дистанцию от эстетики Голливуда – эстетики настолько привычной, что она полностью усвоена зрителями – Дуг Айткен использует полную чувственную поглощенность аудитории, присваивая и усиливая техники индустрии. Отправляя зрителей своих инсталляций в воображаемое путешествие с помощью визуальных сценариев коридорного типа, он обращает иллюзорный эффект в вымышленную точку скопифического желания²⁸. Генерируя потрясающие панорамы в горячке визуальных и пространственных переживаний, Айткен создает кинематографические пейзажные виды, возникающие подобно фата-моргане, – лучше всего им подходит прилагательное «грандиозный». В своем стихотворении «Соответствия» из сборника «Цветы зла» Бодлер описывает этот простор в терминах безграничности и зачарованности, которые он почувствовал, входя в другую реальность, не распрошавшись полностью с координатами «реального мира». Такой атрибут погруженности, важная часть опыта многих интернет-пользователей, бороздящих искусственно сгенерированные пространственные системы под чужой личиной, объединен с уничтожающей рамки и пространства визуальной риторикой видеоинсталляций Айткена как горизонт культурного переживания-опыта. Окруженная визуальными декорациями, созданными из синефильских проекций экзотических и таинственных мест и городов, публика покорена иммерсивным обаянием образов, которые меньше направлены на разоблачение махинаций киноиллюзий, и больше на то, чтобы вызывать в воображении переживание абсолютного присутствия в проецируемой сцене. Посетители могут купаться в славе киноэпизода и ощущать тот же электризирующий эффект, что описан протагонистом «Электрической земли» Айткена (1999), когда он говорит, как достичь окончательного единства со своим окружением через танец: «Часто я танцую так быстро, что становлюсь тем, что окружает меня, это как пища, я как будто поглощаю образы, поглощаю информацию, как будто ем их. Это то, что я получаю только сейчас»²⁹.

Образы «заброшенных» сцен из кинофильмов в работах Изабель Хаймердингер, отдельные фигуры в которых замазаны аэрографом, иначе визуализируют потерю реальности, связывая ее с цифровой техникой или спецэффектами. Ее кадры из фильмов все еще могут рассматриваться, как сцены, в которых зрители чувствуют себя актерами, а также могут быть прочитаны как образы сознания отсутствующих персонажей. Наша культурная память автоматически занимает пустые пространства в этих обработанных кинокадрах, которые немедленно могут быть визуальным деконструированы как киносреда, так как они внушают, что нам знакомы эти места, хотя на самом деле мы никогда там не были. Образы Хаймердингер отсылают нас к тому, что отсутствует – почти в том же смысле, как само кино неизменно отсылает к изначально записанному образу, чья мимолетность, как говорят, заставила Кокто заметить, что кино наблюдает, как действует смерть.

Эта же сила архетипа, которой кино формирует конструкцию реальности, подтолкнула Луизу Лоулер к созданию киноинсталляции, доводящей тему черного ящика (как культурно обусловленного иллюзорного пространства), до крайности. В своем «Кинофильме без изображения» (1979) она показывала классику Голливуда, но убрала лампочку из проектора, так что фильм лишился как света, так

28 Подробную информацию о работах Дуга Айткена см. в Daniel Birnbaum, Doug Aitken, London: Phaidon, 2001.

29 Из монолога главного героя видеоинсталляции Дуга Айткена «Электрическая земля» (1996)

ble meaning of the word suspense corresponds to the dialectic of meaning that is an indicator of Gordon's process: by stretching the film and removing its sound, he de-activates the linear narrative that is of central importance to the build-up of tension, in Hitchcock's films in particular. In doing so, he shifts the emphasis to the absolute presence of the moment and the drama of details, gestures and poses, the isolation of which, in frozen schemes of expression, restructures the relationship between actor and viewer. The technical potential for this kind of structural dissection of film and its use as a ready-made was not available before the advent of video, which conceals the frame-by-frame structure that would normally appear in a slow playback. Gordon has taken advantage of this process of "video analysis" in order to examine the "symptoms" of the film scientifically as a touchstone of our cultural self-awareness. The fact that the aesthetic of some of his other works, specifically those using compiled archival film material, is dominated by extreme states of mind – psychoses, ecstasy, madness and euphoria – serves to intensify the space of projection and hence the viewer's experience. This is especially so when the projection screens are free-standing and the images are projected onto each side of a screen, prompting viewers to move around the space in order to view the work in its entirety. In these installations, the projector's rays inevitably hit the viewer at certain points, and the viewer's shadow falls on the projected image "like a negative intrusion in the scene"²⁶. Gordon holds up a mirror to the viewer's hidden fantasies in these deconstructive reframings of old footage²⁷. Since Gordon's works are wrenched from their context and stripped of their scientific and educational function, the sensation of abnormality is experienced as a confrontation with the repressed areas of one's subconscious, or regarded with a detached and disinterested attitude towards the tormented character of the pictorial sequences. The deconstructive reframing of found film not only openly reveals the relationships connecting the director, artist and viewer and their exploitative desires, but also confuses the way that the viewers see themselves watching the (altered) film material, as they develop an awareness of their own synthesising function in the reconstruction of film history.

.....
of Douglas Gordon, Toronto: Art Gallery of York University, 2003; Russell Ferguson (ed.), Douglas Gordon (exh. cat.), Los Angeles and Cambridge, Mass.: Museum of Contemporary Art and The MIT Press, 2002; and Douglas Gordon: Kidnapping, Eindhoven: Stedelijk Van Abbemuseum, 1998. Specifically on Gordon's 24 Hour Psycho, see Ursula Frohne, "Douglas Gordon, 24 Hour Psycho, Anamorphosen des Kinos", Kunsthistorische Arbeitsblätter, vol.11 no.4, pp.15–24; and Ursula Frohne, "Double Feature: Filmadaptation in Contemporary Art", Fälschungen. Zu Autorschaft und Beweis in Wissenschaften und Künsten (ed. Anne-Kathrin Reulecke), Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2006, pp.364–89.

26 See Lynn Cooke, "Douglas Gordon: Ein visueller Mensch, einer der sehen kann", Douglas Gordon (exh. cat.), Hannover: Kunstverein Hannover, 1998, n.p.

27 The voyeuristic relationship to the image is the focus of many works by artists whose media are photography, video and film. Victor Burgin, Stan Douglas, Pierre Huyghe, Cindy Sherman and Jeff Wall explore issues surrounding cinematic identity, which is connected with the public's expectations and the autocratic control of the director at the helm of the cinematic apparatus. For more on this, see Kerry Brougher, "Hitch Hiking in Dreamscapes", op. cit.

Beyond illusion

Drawing the viewer into the work is, in many ways, typical of the way artists address the conventions of cinematic media. Rather than encouraging a critical distance from the Hollywood aesthetic – so familiar that it has been completely internalised by viewers – Doug Aitken speculates on the audience's total sensual absorption by appropriating and intensifying the industry's techniques. By sending the viewers of his installations on fictional journeys through passage-like visual scenarios, he turns an illusory effect into the vanishing point of scopophilic desire²⁸. Generating overwhelming panoramas in a delirium of visual and spatial experience, Aitken creates cinematic landscape views that emerge like *fata morgana*s, and can best be described as vast. In his poem "Correspondances" from *Fleurs du mal*, Baudelaire describes this vastness in terms of the sense of boundlessness and fascination he felt at entering into an "other reality" without fundamentally departing from the coordinates of the "real world". This immersive attribute, which is vital to the experience of many an Internet user navigating through artificially generated spatial systems in the guise of a substitute persona, has converged with the frame-bursting, space-bursting visual rhetoric of Aitken's video installations as a horizon of cultural experience. Surrounded by visual backdrops made up of cinephilic projections of exotic and mysterious locations and cityscapes, the audience is enthralled by the immersive charm of the images, which are aimed less at revealing the machinations of filmic illusion than at conjuring up the experience of absolute presence within the projected scene. The visitors can bask in the glory of a film scene and sense the same electrifying effect described by the protagonist in Aitken's *Electric Earth* (1999) when he speaks about achieving ultimate oneness with his surroundings through dancing: "A lot of times I dance so fast that I become what surrounds me, that's like food, like I absorb the images, absorb the information, that's like I eat it. That's the only now I get"²⁹. Isabell Heimerdinger's pictures of "abandoned" film sets with the figures airbrushed out of them visualise the loss of reality in another way, linking it with the digital technique of special effects. Her film stills might be regarded as scenes in which the viewers imagine themselves as actors, and can also be read as images of the consciousness of the absent characters. Our cultural memory automatically occupies these empty spaces in her manipulated film stills, which can be visually decoded immediately as cinematic ambience, for they suggest to us that we know these places without ever having actually been there. Heimerdinger's images refer to that which is absent in much the same way as cinema itself invariably refers to an image originally recorded, whose transience is said to have prompted Cocteau to remark that film watches death at work.

This archetypal force by which film moulds the construction of reality also prompted Louise Lawler to create a cinema installation that takes to the extreme the theme of the black box as a culturally

и изображения, и публике осталась в качестве точки опоры для того, чтобы следить за сюжетом лишь звуковая дорожка. В интимной атмосфере затемненной комнаты Лоулер возникает новое ощущение кинематографа, абстрагированное от драматургии, связанной с изображением, акустически стимулирующее ассоциативные возможности публики. Если при нормальном ходе вещей отсутствие изображения было бы «браком», то в контексте арт-презентации оно на деле усилило степень восприятия, мобилизовав внутренние процессы формирования иллюзии, которые никогда не бывают полностью исключены из нашего эмоционального восприятия «пред-созданных образов» медиакультуры – как уже отметил Зигфрид Кракауэр в своем описании кинофантазий, которые он назвал «мечтами общества»³⁰.

Зритель в кадре

Недавние открытия в области электронных образов снабдили нас новыми технологиями погружения и участия, открывая широкий потенциал для художественного применения. Множественные параллельные проекции и сюжетные линии в недавних работах Сэм Тейлор-Вуд, Стена Дугласа и Дженет Кардифф взрывают пространственные и временные структуры. Более того, сценографически накладывают друг на друга различные углы съемки, сегменты изображения и аудиоимпульсы, они также достигают «эстетики множественной видимости и звука», которая требует активного взаимодействия между зрителем, видео- и аудиозаписями. Согласно принципу умножения точек зрения с помощью нескольких камер, объединенных наподобие шарнирного устройства; различные перспективы постановки проецируются параллельно, фрагментируя, таким образом, не только пространственную целостность, существующую в телевизионных шоу, выходящих в прямом эфире (где тоже используются несколько камер, но трансляция идет в каждый определенный момент времени с одной из них), но также и осевое видение, повторяемое в кинематографе и телевидении. Этот вызов нормативному синтаксису кино как искусства подчеркивает и пространственное присутствие сюжета, которое все чаще призывает к синтезирующему вовлечению публики. Демонстрируя этот вид выражения, композиционное вовлечение зрителя требуется уже до такой степени, что психологические и физические функции протагониста завершены только благодаря участвующему восприятию зрителя. Как только зритель стал участником постановки, параметры эстетики восприятия, критиковавшейся Майклом Фридом, превратились в актуальный принцип влияния.

В работах Тейлор-Вуд комбинаторный аспект вовлечения зрителя является ключевым мотивом. Хотя ее видеопроекции в натуральную величину часто распределяются по всем четырем стенам помещения, они формируют единую историю, которая становится читабельной в одновременном противопоставлении индивидуальным сегментам изображения, ни один из которых не обрезается и не монтируется. Этот принцип достигает апогея в ее работе «Третья сторона» (1999), в которой зритель окружен семью параллельными сценами на вечеринке. Отдельные изображения соединяются, чтобы создать пространственный континуум, в котором люди изредка передвигаются через вымышленное пространство, изображения колеблются между проекциями (как, например, когда рука одной актрисы появляется на соседнем экране, чтобы прикурить у мужчины, до этого показываемого отдельно на соседнем

28 For more information on Doug Aitken's works, see Daniel Birnbaum, Doug Aitken, London: Phaidon, 2001.

29 From the monologue spoken by the protagonist in Doug Aitken's video installation *Electric Earth* (1996).

30 См.: Doris Mampe, 'A Movie Will be Shown without the Picture', *Moving Images, Film Reflexion in der Kunst* (каталог выставки), Leipzig: Galerie für zeitgenössische Kunst, 1999, pp.132–33; и Siegfried Kracauer, 'The Little Shopgirls Go to the Movies', *The Mass Ornament: Weimar Essays* (ed. Thomas Y. Levin), Cambridge, Mass.: Harvard University Press, p.292 (выделения Кракауэра).

экране). Эта композиционная техника множественных проекционных экранов, чье пространственное выравнивание заменяет диететическую раму и на самом деле пересекает «эстетическую грань между сценой и публикой»³¹. Такая сложная режиссура окончательно разрушает классический порядок в зале, где зрители спокойно сидят и смотрят на то, что происходит на экране, и заменяет его всеобъемлющим, почти осязаемым сценарием, в котором перформативное вовлечение зрителя задается с того момента, как он или она входят в помещение. Расшатывая, таким образом, документальные сегменты, художник добивается успеха в почти буквальном преобразении черного ящика в комнату, где проходит вечеринка. Физическое столкновение с протагонистами в натуральную величину в видеофрагментах – так же, как и другая публика в комнате – заставляет зрителя осознать свою собственную роль художника внутри круглой, ареноподобной проекции. И так архитектурный ансамбль, связанный с диегесисом видеопроекций, в буквальном смысле обрамляет движущегося зрителя вместе с волнующим пространством движущихся изображений, которые Джулиана Бруно исследует в своей великолепной работе, посвященной отношениям между художественной инсталляцией, архитектурой и кино³².

В то время как Тейлор-Вуд достигает вовлечения зрителя главным образом с помощью визуальной стимуляции физических и пространственных контрольных точек, Кардифф передвигает аспект вовлечения зрителя на уровень акустического восприятия, что было выразительно продемонстрировано в работах «Случай с Мюриэл Лэйн» (1999) или «Институт рая» (2001). Произведения Кардифф – это и возвращение к пространству кино, как к месту виртуального путешествия – нечто вроде «протокосмического корабля», как Анна Фридберг когда-то описала функцию раннего кинематографа с его способностью дать зрителям возможность забыть о своем реальном окружении и, сидя в удобных креслах, даже и о своем теле – на какой-то момент³³. Системы Dolby стерео переносят события с экрана в кинозал с таким акустическим совершенством, что зрители ощущают себя в самой гуще происходящего. Перегородка между экраным вымыслом и реальностью зала разрушается до такой степени, что публика, пришедшая в кино, действует как продолжение проекционного экрана. Кардифф еще более подчеркнула этот аспект поглощения, гиперболизируя акустическое восприятие в своих инсталляциях: посетителям выдают наушники, так что слова, которые они слышат, кажутся обращенными персонально к каждому. В результате многие начинают осматриваться с удивлением, и в изумлении оглядывать других зрителей. Так визуальное и акустическое восприятие у публики пересекаются и меняются местами друг с другом, провоцируя постоянное параллельное внимание к видеоизображению и другим зрителям. Это затрагивает тему зрелища, использующего привлекательность изображений, чтобы завладеть телом и чувствами публики. Однако в то же самое время этот деконструктивный подход к визуальной и слуховой синхронности кино порождает чувства (само)отчуждения, которое достигает более сложного способа визуализирования и увеличивающихся эффектности и гомогенизации культурной практики в коммерческих медиавыпусках. Итак, конец иллюзии начинается с участия зрителя.

defined illusory space. In *A Movie Without the Picture* (1979), she showed Hollywood film classics, but removed the light bulb from the projector so that the film had neither light nor image and the audience had only the sound track as a point of reference for the plot. In the intimate atmosphere of Lawler's darkened room a new sense of cinema occurred that abstracted from the image-related dramaturgy of film and stimulated the associative capacity of the public acoustically. Whereas losing the picture would normally be regarded as a "fault", in the context of this artistic presentation it actually heightened perception by mobilising inner processes of illusion that are never entirely uninvolved in our affective appropriation of our media culture's "pre-produced dreams" – as already noted by Siegfried Kracauer in his description of film fantasies as "the daydreams of society"³⁰.

Framing the viewer

Recent developments in the field of electronic images have provided new techniques of immersion and participation, opening up wide potential for artistic application. Multiple parallel projections and narrative strands in current works by Sam Taylor-Wood, Stan Douglas and Janet Cardiff explode space and time structures. Moreover, by overlapping various camera angles, image segments and audio impulses scenographically, they also achieve "multiple sight and sound aesthetics", which require active interplay between the viewer, the video recording and the audio recording. According to the principle of multiplying viewpoints by using different cameras, all of which respond to one another as articulating apparatus, various perspectives of a scene are projected in parallel, thereby fragmenting not only the spatial continuity that exists in live television productions (which also use several cameras but broadcast only one angle at a time), but also the axial vision reproduced in television and cinema. This challenge to the normative syntax of the filmic medium also underlines the spatial presence of the plot, which increasingly appeals to the synthesising involvement of the audience. By dismantling the conditions of the medium in this way, the compositional involvement of the viewer is called upon to such a degree that the psychological and physical functions of the protagonist are completed only in the participatory reception of the spectator. Just as the viewer has become a participant in the scene, the parameters of the aesthetic of reception criticised by Michael Fried have become the actual principle of impact.

In the work of Taylor-Wood, the combinatory aspect of viewer involvement is the key motif. Although her life-size video projections are often distributed over all four walls of the room, they form a single story that becomes legible in the simultaneous juxtaposition of the individual picture segments, none of which are cut or montaged. This principle culminates in her work *Third Party* (1999), in which the viewer is surrounded

31 Martin Hentschel, 'Fotografie, Malerei, Film: Sam Taylor-Wood's Deklination der Gattungen', Sam Taylor – Wood: *Third Party*, Ostfildern-Ruit: Cantz Verlag, 2000, p.21.

32 См.: Giuliana Bruno, *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture and Film*, London: Verso, 2002.

33 Anne Friedberg, *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, Berkeley: University of California Press, 1993.

30 See Doris Mampe, "A Movie Will be Shown without the Picture", *Moving Images, Film Reflexion in der Kunst* (exh. cat.), Leipzig: Galerie für zeitgenössische Kunst, 1999, pp.132–33; and Siegfried Kracauer, "The Little Shopgirls Go to the Deklination der Gattungen", Sam Taylor Movies', *The Mass Ornament: Weimar Essays* (ed. Thomas Y. Levin), Cambridge, Mass.: Harvard University Press, p. 292 (emphasis by Kracauer).

by seven parallel scenes at a party. The individual images combine to create a spatial continuum in which people occasionally move through the fictional space and fluctuate between projections, as when the arm of one actress appears in the neighbouring screen to get a light from a man previously shown in isolation on an adjacent screen. This compositional technique of multiple projection screens whose spatial alignment replaces the diegetic frame actually crosses the “aesthetic boundary between stage and auditorium”³¹. Such complex directing ultimately dissolves the classical order of the auditorium in which viewers sit still, watching what is happening on the screen, and replaces it with an all-embracing, almost tactile scenario in which the performative involvement of the viewer is a given from the moment he or she enters the room. By staggering the documentary segments in this way, the artist succeeds in almost literally transforming the black box into a party room. Physically encountering the life-size protagonists in the video sequences – as well as other spectators in the room – makes viewers aware of their own role as artists within the arena-like, all-round projection. Thus, the architectural ensemble, linked to the diegesis of the video projections, literally “frames” the mobile spectator within the emotive space of moving images that Giuliana Bruno explores in her brilliant study of the relation between art installation, architecture and film³².

Whereas Taylor-Wood achieves spectator involvement primarily by visual stimulation of the physical and spatial points of reference, Cardiff shifts the aspect of spectator involvement to the level of acoustic perception, as impressively demonstrated in *The Muriel Lake Incident* (1999) or *The Paradise Institute* (2001). Cardiff's work is also a return to the cinema space as a place of virtual travel – a kind of “proto-spaceship”, as Anne Friedberg once described the function of early cinema because of its capacity to allow viewers to forget their real environment and, seated on comfortable upholstery, even their own bodies for a while³³. Dolby surround-sound systems transport the on-screen events into the cinema auditorium with such acoustic perfection that the spectators feel as though they are in the midst of what is happening, dissolving the membrane between the fiction of the screen and the reality of the auditorium to such a degree that the auditorium in the cinema functions as an extension of the projection screen. Cardiff has further emphasised this aspect of absorption by exaggerating the acoustic perception in her installations: visitors are provided with headphones so that the words they are hearing seem to be addressed to them personally, with the result that they tend to look around in surprise and astonishment at other members of the audience. In this way, the audience's visual and acoustic perceptions cross and shift in relation to one another, provoking constant parallel attention to the video image and to the other spectators. This touches on the theme of

the spectacle that uses the fascination of the images to grasp the body and senses of the audience. At the same time, however, this deconstructive approach to the visual and auditory synchronicity of cinema creates feelings of (self-) alienation, which achieve a more complex way of visualising the increasing spectacularisation and homogenisation of cultural praxis in commercial media emissions. Hence, the end of the illusion begins with the participation of the spectator.

Translated by Ishbel Flett.

31 Martin Hentschel, 'Fotografie, Malerei, Film: Sam Taylor-Wood's Wood: Third Party, Ostfildern-Ruit: Cantz Verlag, 2000, p. 21.

32 See Giuliana Bruno, *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture and Film*, London: Verso, 2002. 33 Anne Friedberg, *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, Berkeley: University of California Press, 1993.

33 Anne Friedberg, *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, Berkeley: University of California Press, 1993.

Лев Манович

Интерпретация гибридных медиа

Невидимая революция

Во второй половине 1990-х годов культура движущихся изображений подверглась фундаментальной трансформации. Медиа, бывшие раньше самостоятельными – такие как кинематограф с естественным движением в кадре, графика, фотография, анимация, трехмерная компьютерная анимация и типографика – стали объединяться в различных сочетаниях. В конце десятилетия «чистые» медиа движущихся изображений стали исключением, а медиагибриды – нормой.

Вот несколько примеров¹. В музыкальном видеоклипе могут использоваться живые съемки, а также типографика и различные трансформации, сделанные с помощью компьютерной графики (клип на песню «Go» группы «Common», производство Convert / MK12 / Канье Уэст, 2005). Или, например, изображение певицы может быть внедрено в анимированное нарисованное пространство (клип на песню Шерил Кроу «Good Is Good», производство компании Psyop, 2005). В короткометражном фильме может сочетаться текст, стилизованная трехмерная графика, движущиеся элементы дизайна и видео (клип на песню «Itsu» для дуэта «Plaid», группа «Pleix», 2002²).

В некоторых случаях противопоставление различных медиа четко различимо (клип на песню «Don't Panic» группы «Coldplay», 2001, заставка телешоу «The Inside», созданная компанией «Imaginary Forces», 2005). В других случаях смена различных медиа может быть такой быстрой, что ее трудно заметить (рекламный ролик GMC Denali «Holes», производство компании «Imaginary Forces», 2005). В ряде случаев рекламный ролик или заставка к фильму могут содержать последовательный видео- или киносюжет, в котором изображение меняется от естественного до в значительной степени стилизованного.

Подобная медиагибридность не обязательно проявляется как эстетика коллажа, которая выдвигается на передний план при противопоставлении различных медиа или различных

1 Я привожу эти примеры по трем опубликованным источникам, которые легко проследить. Первый – DVD-сборник I Love Music Videos, выпущенный в 2002 году, содержит подборку из 40 музыкальных видеоклипов популярных групп от 1990-х годов и до начала 2000-х. Второй – DVD-сборник onedotzero_select, подборка 16 независимых короткометражных фильмов, рекламных роликов и живого киноперформанса, состоявшегося на фестивале onedotzero в Лондоне, выпущен в 2003 году. Третий – выпущенный осенью 2005 года DVD-портфолио компании «Imaginary Forces», одной из наиболее известных производителей анимированной графики на сегодняшний день. В этом DVD-сборнике: титры и трейлеры художественных фильмов, заставки телепрограмм и телеканалов, пакеты графических программ для кабельных каналов. Большинство клипов, которые упоминаются в этой статье, можно также найти в Интернете.

2 В сборнике onedotzero_select DVD 1. Интернет-версия <http://www.pleix.net/films.html>,ложена 08.04.2007.

Lev Manovich

Understanding Hybrid Media

The Invisible Revolution

In the second part of the 1990s, moving-image culture went through a fundamental transformation. Previously separate media – live-action cinematography, graphics, still photography, animation, 3D computer animation, and typography – started to be combined in numerous ways. By the end of the decade, the “pure” moving-image media became an exception and hybrid media became the norm.

Here are a few examples¹. A music video may use live action while also employing typography and a variety of transitions done with computer graphics (video for “Go” by Common, directed by Convert/MK12/Kanye West, 2005). Or it may embed the singer within an animated painterly space (video for Sheryl Crow’s “Good Is Good,” directed by Psyop, 2005). A short film may mix typography, stylized 3D graphics, moving design elements, and video (Itsu for Plaid, directed by the Pleix collective, 2002²).

In some cases, the juxtaposition of different media is clearly visible (video for “Don’t Panic” by Coldplay, 2001; main title for the television show The Inside by Imaginary Forces, 2005). In other cases, a sequence may move between different media so quickly that the shifts are barely noticeable (GMC Denali “Holes” commercial by Imaginary Forces, 2005). Yet in other cases, a commercial or a movie title may feature continuous action shot on video or film, with the image periodically changing from a more natural to a highly stylized look.

Such media hybridity does not necessarily manifest itself in a collage-like aesthetics that foregrounds the juxtaposition of different media and different me-

1 I have drawn these examples from three published sources so they are easy to trace. The first is a DVD, I Love Music Videos, which contains a selection of forty music videos for well-known bands from the 1990s and early 2000s, published in 2002. The second is a onedotzero_select DVD, a selection of sixteen independent short films, commercial work, and a live cinema performance presented by the onedotzero festival in London and published in 2003. The third is a fall 2005 sample work DVD from Imaginary Forces, which is among most well-known motion-graphics production houses today. The DVD includes titles and teasers for feature films, TV show titles, television station IDs, and graphics packages for cable channels. Most of the videos I am referring to can be also found on the Internet

2 Included on onedotzero_select DVD 1. Online version at <http://www.pleix.net/films.html>, accessed April 8, 2007.

dia techniques. If in the 1990s computers were used to create highly spectacular special effects or “invisible effects,”³ toward the end of that decade we see something else emerging: a new visual aesthetics that goes “beyond effects.” In this aesthetics, the whole project – whether a music video, a TV commercial, a short film, or a large segment of a feature film – displays a hyper-real look in which the enhancement of live-action material is not completely invisible but at the same time it does not call attention to itself the way special effects usually tended to do (examples: Reebok I-Pump “Basketball Black” commercial and *The Legend of Zorro* main title, both by Imaginary Forces, 2005).

Although the particular aesthetic solutions vary from one video to the next and from one designer to another, they all share the same logic: the simultaneous appearance of multiple media within the same frame. Whether these media are openly juxtaposed or almost seamlessly blended together is less important than the fact of this copresence itself.

In contrast to other computer revolutions, such as the fast growth of World Wide Web in the second part of the 1990s, the revolution in moving-image culture that took place around the same time was not acknowledged by the popular media or by cultural critics. What received attention were the developments that affected narrative filmmaking – the use of computer-produced special effects in Hollywood feature films or the inexpensive digital video and editing tools outside of it. But another process that happened on a larger scale – the transformation of the visual language used by most forms of moving images outside of narrative films – has not been critically analyzed. In fact, although the results of these transformations were fully visible by about 1998, at the time of this writing (spring 2007), I am not aware of a single theoretical article discussing them.

One reason is that in this revolution no new media per se were created. Designers were making still images and moving images just as they had in the previous decade, but the visual language of these images was now very different.

Since the end of the 1990s, the new hybrid visual language has dominated global visual culture. While narrative features still mostly use live-action footage, and videos shot by “consumers” with commercial video cameras and cell phones are similarly usually left as is (at least, for now), almost everything else is hybrid. This includes commercials, music videos, motion graphics, TV graphics, dynamic menus, graphics for mobile media content, and other types of animated, short nonnarrative films and moving-image sequences being produced around the world today by media professionals, including companies, individual designers and artists, and students. I believe that at least 80 percent of such sequences and films follow the aesthetics of hybridity.

Matrix, *Sin City*, *300*, and other films shot on a digital backlot combine multiple media to create a new stylized aesthetics that cannot be reduced to

медиа-техник. Если в 1990-х годах компьютеры использовались для создания очень зрелищных спецэффектов или «невидимых эффектов»³, то к концу этого десятилетия мы видим зарождение чего-то иного: новой визуальной эстетики, которая выходит «за рамки эффектов». В этой эстетике весь проект целиком, будь то музыкальный видеоклип, рекламный ролик для телевидения, короткометражный фильм или эпизод художественного фильма – выглядит гиперреально, причем модификация в кадрах с натуральным движением не полностью незаметна, но в то же время не привлекает к себе такого внимания, как ранее спецэффекты. Примеры такой эстетики – рекламный ролик кроссовок марки Reebok I-Pump «Черные баскетбольные»⁴ и заставка к фильму «Легенда Зорро», все производства компании «Imaginary Forces», 2005.

Хотя конкретные эстетические решения могут варьироваться в различных видеороликах и у разных дизайнеров, все они построены по одной и той же логике: одновременное появление множества медиа в одном кадре. Являются ли эти медиа открыто противопоставленными друг другу или, наоборот, почти сливаются в единое целое, не так важно, как сам факт их соприсутствия.

В отличие от других компьютерных революций, например, стремительного роста аудитории Интернета в во второй половине 1990-х, революция в культуре движущихся изображений, произошедшая примерно в то же время, не была замечена средствами массовой информации или культурологами. Внимание привлекали те новшества, которые оказали влияния на нарративную кинопродукцию – использование компьютерных спецэффектов в голливудских фильмах или недорогие цифровые видеокамеры и программы для редактирования. Но еще один процесс, более крупного масштаба, – трансформация изобразительного языка, используемого почти всеми формами движущихся образов, помимо художественных фильмов – не получил критического осмысления.

Одной из причин этого является то, что в результате этой революции не было создано никакого нового медиа как такового. Дизайнеры и художники создавали неподвижные и движущиеся изображения так же, как и в предыдущем десятилетии, но изобразительный язык этих образов стал теперь совсем иным. Фактически язык стал настолько новым, что, оглядываясь назад можно видеть: система образов постмодернизма 1980-х, которая в свое время казалась совершенно радикальной, теперь представляется еле заметным всплеском на экране радар истории культуры.

С конца 1990-х новый гибридный изобразительный язык стал ведущим во всемирной визуальной культуре. В то время как повествовательные художественные фильмы все еще используют натуральные съемки, а видео, снятое «потребителями» на видеокамеры и мобильные телефоны обычно остается без изменений (по крайней мере, на сегодняшний момент), почти все остальное гибридизировалось, а именно: рекламные ролики, музыкальные видеоклипы, анимированная графика, ТВ-графика, динамические меню, графика для мобильного медиаконтента и другие виды анимированных, короткометражных повествовательных фильмов и роликов, использующих движущиеся изображения. Они сегодня создаются во всем мире профессионалами в области медиа, включая различные компании, отдельных художников и дизайнеров, а также студентов. Я полагаю, что по крайней мере 80% таких фильмов и роликов сделаны в гибридной эстетике.

3 Invisible effect is the standard industry term. For instance, the film *Contact*, directed by Robert Zemeck, was nominated for 1997 VFX HQ Awards in the following categories: Best Visual Effects, Best Sequence (*The Ride*), Best Shot (*Powers of Ten*), Best Invisible Effects (*Dish Restoration*), and Best Compositing. See www.vfxhq.com/1997/contact.html.

4 Невидимый эффект (invisible effect) – стандартный термин, принятый в киноиндустрии. Например, фильм Роберта Земекиса «Контакт» был номинирован на премию VFX HQ 1997 года по следующим категориям: Лучшие визуальные эффекты, Лучший эпизод, Лучший кадр, Лучшие невидимые эффекты, Лучшие комбинированные съемки. См.: www.vfxhq.com/1997/contact.html.

4 Название дается так, как на сайте компании «Imaginary Forces», где размещен этот ролик.

«Матрица», «Город греха», «300 спартанцев» и другие фильмы, снятые с использованием виртуального пространства, привлекают различные медиа для создания новой стилизованной эстетики, которую нельзя свести к уже знакомому стилю кинематографа с натуральным движением или компьютерной трехмерной анимации. В этих фильмах проявляется та же логика, что и в анимированной графике, которая на первый взгляд кажется радикально иной. Эта та же логика, которую мы наблюдаем в биологии при создании гибридов. Результат гибридизации – не просто механическая сумма различных частей, но новый «вид» – новый вид изобразительной эстетики, которого ранее не существовало.

Глубинная предрасположенность к ремиксу

Банально говорить, что мы живем в «культуре ремикса». Сегодня на многих площадках культуры или стиля жизни: музыка, мода, дизайн, искусство, веб-приложения, медиа, создаваемые пользователями, еда – везде доминирует ремикс, синтез, коллаж, мэш-ап или попури. Если 1980-е прошли под знаком постмодернизма, то 2000-е – под знаком ремикса, и, возможно, ремикс будет доминировать и в следующем десятилетии. Ниже приводятся всего несколько примеров современного многообразия в практике ремикса. В зимней коллекции 2004–2005 годов Джон Гальяно (дизайнер модного дома Диор) смешал образ бродяги, йеменские традиции, восточноевропейские мотивы и многое другое, собранное им в путешествиях по всему миру. В последние несколько лет DJ Spooky работает над «Возрождением нации», полнометражным ремейком фильма Д.У. Гриффита 1915 года, «Рождение нации». В апреле 2006 года в Центре Анненберга Университета Южной Калифорнии прошла двухдневная конференция «Сетевые аудитории», посвятившая отдельные секции различным типам ремиксовых культур в Интернете: политические видеоремиксы, музыкальные видеоклипы анимэ, машинима, альтернативные новостные программы, вторжения в инфраструктуру и т.п.⁵ (В дополнение к этим типам, в сети также растет число мэш-апов, определяемых Википедией как «сайт или приложение, объединяющее данные из нескольких источников в один интегрированный инструмент»⁶).

Ремикс изначально был четко определяемым и узкоспециальным музыкальным термином. Хотя прецеденты ремиксов можно было встретить и раньше, но стандартной практикой ремикс стал с 1970-х годов, когда были введены в обиход многоканальные микшерные пульта. Как только всеми составляющими музыкальной композиции – вокалом, ударными и т.д. – стало возможно управлять в отдельности, появилась возможность микшировать композицию: изменять уровень звука одних каналов, заменять старые элементы новыми. Постепенно термин «ремикс» приобрел более широкое значение, и сегодня им обозначают любую переработку уже существующих произведений культуры, будь то изобразительные проекты, программное обеспечение или текст литературного произведения.

Можно ли понять новый гибридный язык движущихся образов как ремикс? Я полагаю, можно, если мы отметим одно принципиальное различие. Типичный ремикс комбинирует контент внутри одного медиа или контент различных медиа. Например, в музыкальном ремиксе сведены дорожки, записанные многими музыкантами, видеоклипы-аниме накладывают эпизоды из мультфильмов-аниме на музыку. Профессионально созданная анимированная графика и другие проекты из сферы движущихся образов также обычно смешивают

the already familiar look of live-action cinematography or 3D computer animation. Such films display exactly the same logic as motion graphics, which at first sight might appear to be very different. This logic is the same one we observe in the creation of new hybrids in biology. That is, the result of the hybridization process is not simply a mechanical sum of the previously existing parts but a new “species” – a new kind of visual aesthetics that did not exist previously.

Deep Remixability

It is a truism that we live in a “remix culture.” Today, many cultural and lifestyle arenas – music, fashion, design, art, web applications, user-created media, food – are governed by remixes, fusions, collages, or mash-ups. If postmodernism defined 1980s, remix definitely dominates 2000s, and it will probably continue to rule the next decade as well. Following are just a few examples of the current diversity in remix practices. In his 2004 – 5 winter collection, John Galiano (a fashion designer for the house of Dior) mixed vagabond look, Yemenite traditions, Eastern European motifs, and other sources, which he collects during his extensive travels around the world. Over the last few years, DJ Spooky has been working on *Rebirth of a Nation*, a feature-length remix of D.W. Griffith's 1915 film *The Birth of a Nation*. In April 2006, the Annenberg Center at the University of Southern California ran a two-day conference on “Networked Publics,” which devoted separate sessions to various types of remix cultures on the web: political remix videos, anime music videos, machinima, alternative news, infrastructure hacks, and the like⁴. (In addition to these, the web also houses a growing number of software mash-ups defined by Wikipedia as “a website or application that combines content from more than one source into an integrated experience”)⁵.

Remixing originally had a precise and narrow meaning specific to music. Although precedents of remixing can be found earlier, it was the introduction of multitrack mixers in the 1970s that made remixing a standard practice. With each element of a song – vocals, drums, etc. – available for separate manipulation, it became possible to remix the song – to change the volume of some tracks or substitute new tracks for the old ones. Gradually the term remix became more and more broad, today referring to any reworking of already existing cultural work(s), whether visual projects, software, or literary texts.

Can we understand the new hybrid language of moving image as a type of remix? I believe so – if we make one crucial distinction. Typical remix combines content within the same media or content from different media. For instance, a music remix may combine music elements from any number of artists; anime music videos may combine parts of anime films and music taken from a music video. Professionally produced motion graphics and other moving-image projects also routinely mix together content in the same media and/or from different media. For example, in the beginning of the “Go” music video, the video rapidly switches between live-action foot-

5 <http://netpublics.annenberg.edu/>, выложено 04.02. 2007.

6 http://en.wikipedia.org/wiki/Mashup_%2Bweb_application_hybrid%29, выложено 04.02. 2007.

4 <http://netpublics.annenberg.edu/>, accessed February 4, 2007

5 http://en.wikipedia.org/wiki/Mashup_%2Bweb_application_hybrid%29, accessed February 4, 2007.

age of a room and a 3D model of the same room. The live-action shots also incorporate a computer-generated plant and a still photographic image of mountain landscape. Later, shots of a female dancer are combined with elaborate animated typography. Throughout the video, we also see the characters being transformed into abstract animated patterns. And so on.

Such remixes of content from different media are definitely common today in moving-image culture. But for me, the essence of the “hybrid revolution” lies in something else altogether. Let’s call it “deep remixability.” What gets remixed today is not only content from different media but also their fundamental techniques, working methods, and ways of representation and expression. United within the common software environment, cinematography, animation, computer animation, special effects, graphic design, and typography have come to form a new metamedium. A work produced in this new metamedium can use all the techniques, or any subset of these techniques, that were previously unique to these different media.

We may think of this new metamedium as a vast library of all previously known media techniques. But that is not all. Once all types of media met within the same digital environment – and this was accomplished in the second part of the 1990s – they started interacting in ways that could never have been predicted or even imagined previously. Typography is choreographed to move in 3D space; motion blur is applied to CGI; algorithmically generated fields of particles are blended with live-action footage to give it an enhanced look; a virtual camera is made to move around a virtual space filled with 2D drawings. In each of these examples, the technique that was originally associated with a particular medium – cinema, cel animation, photorealistic computer graphics, typography, graphic design – is now applied to a different media.

Such interaction among virtualized media techniques is a key feature of moving-image culture today. Therefore, I have decided to introduce a special term – deep remixability – to differentiate it from the simple remix of media content with which we are all familiar, be it music remixes, anime video remixes, 1980s postmodern art and architecture, and so on.

From Media to Algorithms

Why did the hybrid revolution take place? Why do the numerous moving-image sequences we see today use juxtapositions of media and hybrids of different media techniques as their basic aesthetic principle? We can identify many social and cultural factors that all could have played, and probably did play, some role since their emergence in the 1990s – for instance, branding, youth markets, and the web. However, I believe that these factors alone cannot account for the specific design and visual logics that we see today in media culture. Similarly, they cannot be explained by simply saying that contemporary global consumption societies require constant innovation, novel aesthetics, and effects. This may be true – but why do we see these particular visual languages as opposed to others, and what is the logic that drives their evolution? I believe that to properly understand

контент одного медиа и/или различных медиа. Например, в начале видеоклипа на песню «Go» происходит быстрое переключение между живой съемкой комнаты и трехмерной моделью этой же комнаты. В кадрах живой съемки инкорпорируется сгенерированное компьютером растение и фотография горного пейзажа. Затем кадры с танцовщицей комбинируются со сложной анимированной типографикой. Во всем клипе мы видим трансформацию персонажей в абстрактные анимированные узоры и т.д.

Подобные ремиксы контента из различных медиа сегодня являются обычными в культуре движущихся образов. Но для меня сама суть «гибридной революции» в чем-то совершенно другом. Давайте назовем это глубинной предрасположенностью к ремиксу. Сегодня ремиксуется не только контент различных медиа, но и их собственные основополагающие техники, методы работы и способы репрезентации и выражения. Объединенные общей средой программного обеспечения, кинематограф, анимация, компьютерная анимация, спецэффекты, графический дизайн и типографика формируют новый метамедиум. Работа, созданная при помощи этого нового метамедиума, может использовать все те техники или любой набор техник, которые ранее относились только к какому-то одному виду медиа.

Мы можем представить себе этот новый метамедиум как обширную библиотеку всех ранее известных медиатехник. Но это еще не все. Как только все типы медиа встретились в едином цифровом пространстве – это случилось во второй половине 1990-х – они начали взаимодействовать такими способами, которые было невозможно предсказать или даже вообразить раньше. Типографика теперь движется в трехмерном пространстве, в CGI-графике используется размытие, сгенерированные по алгоритму поля частиц смешиваются с кадрами живой съемки, чтобы усилить впечатление от этих кадров, виртуальная камера движется в виртуальном пространстве, наполненном двухмерными рисунками. В каждом из приведенных примеров техника, изначально ассоциировавшаяся с конкретным медиа, например, кинематографом, целлулоидной анимацией, фотореалистичной компьютерной графикой, типографикой, графическим дизайном – теперь применяется по отношению к другим медиа.

Подобное взаимодействие виртуализованных медиатехник – ключевая характеристика сегодняшней культуры движущихся изображений. Поэтому я решил ввести особый термин – глубинная предрасположенность к ремиксу – чтобы отличить ее от простого микширования медиаконтента, с которым мы все знакомы в форме музыкальных ремиксов, аниме, видеоремиксов, искусства и архитектуры постмодерна 1980-х и т.д.

От медиа к алгоритмам

Отчего произошла гибридная революция? Почему бесчисленные последовательности движущихся изображений, которые мы видим сегодня, используют противопоставление различных медиа и гибриды различных медиатехник как базовый принцип эстетики? Мы можем идентифицировать множество социальных и культурных факторов, которые могли бы сыграть в этом какую-то роль в связи с их появлением в 1990-х годах, и, по всей вероятности, эту роль сыграли, например, брендинг, молодежный рынок сбыта и Интернет. Как бы то ни было, я полагаю, что эти факторы сами по себе не могут быть ответственными за специфический дизайн и изобразительную логику, которые мы сегодня видим в медиакультуре. Точно так же эти явления нельзя объяснить просто утверждением, что современное глобальное общество потребления требует постоянных инноваций, новой эстетики и эффектов. Это может быть правдой, но почему мы видим именно этот

изобразительный язык, а не какой-либо другой, и по какой логике происходит его эволюция? Я полагаю, что для правильного понимания этого процесса необходимо пристально рассмотреть программы для медиадизайна и их использование в производственной сфере.

В середине 1990-х относительно недорогие графические терминалы и персональные компьютеры, снабженные программами по обработке изображений, графическому дизайну, анимации, обработки видео, наложению изображений (compositing), созданию спецэффектов и иллюстраций стали общедоступными для фрилансеров-дизайнеров графики, иллюстраторов, а также для небольших студий анимации и постпродакшн. Как уже говорилось, результаты были просто колоссальными. За пятилетний период современная изобразительная культура претерпела фундаментальные изменения. Впрочем, производители компьютерных программ обычно не ставят своей целью совершить революцию. Наоборот, программное обеспечение обычно создается для того, чтобы отвечать задачам уже существующих производственных процессов, рабочих ролей и привычных заданий. Это применимо к большей части программ для медиадизайна, созданных в 1990-е.

Но программное обеспечение схоже с различными видами организмов внутри экосистемы – в данном случае, внутри единого компьютерного пространства. После «выпуска» они начинают взаимодействовать друг с другом, мутировать и создавать гибриды. Невидимая революция, которая произошла во второй половине 1990-х может, таким образом, быть понята как период систематической гибридизации различных программ, изначально предназначенных для использования профессионалами, работающими с разными медиа. К 1993 году основные программные приложения были уже доступны: Adobe Illustrator для создания векторной графики, Adobe Photoshop для обработки изображений, Wavefront и Alias для создания трехмерных моделей и анимации, Adobe After Effects для двухмерной анимации и визуальных эффектов. Во второй половине этого десятилетия производители программного обеспечения постепенно дополняли технологии, которые сделали эти программы совместимыми друг с другом. В результате к концу 1990-х можно было комбинировать операции и форматы репрезентации, такие как растровое изображение, векторное изображение, трехмерную модель и цифровое видео в рамках одного проекта. Я полагаю, что гибридный изобразительный язык, который мы видим сегодня во всей культуре движущихся образов и медиадизайна вообще, по большей части является результатом этой новой совместимости основных программ медиадизайна.

В то время как этот язык поддерживает кажущиеся бесчисленными вариации, отображаемые в конкретных медиадизайнах, его общая логика может быть сведена к одному утверждению: гибридизация или глубинная предрасположенность к ремиксу различных медиатехнологий и медиаязыков. Гибридизация и есть проявление этой глубинной предрасположенности к ремиксу. Еще одно важнейшее последствие этого относится к изменению способа функционирования различных медиатехник. Другим последствием является трансформация ранее неизбежных артефактов медиатехнологий в новые техники медиадизайна.

Компьютеризация сделала виртуальными практически все техники создания и модификации медиа, «извлекая» их из конкретных материальных медианосителей, в которых они зародились, и превращая их в алгоритмы. Это означает, что в большинстве случаев мы более не можем найти ни одну из этих техник в чистом изначальном виде. Медиатехники становятся «перегруженными» и усиленными, их применение и спектр расширяются, и управление ими делается ясно выраженным, формализованным, подлежащим количественной оценке, и программируемым.

this, we need to carefully look at media design software and its use in production environments.

In the middle of the 1990s, relatively inexpensive graphics workstations and personal computers running image editing, graphic design, animation, video editing, compositing, special effects, and illustration software became commonplace and affordable for freelance graphic designers, illustrators, and small postproduction and animation studios. As we have seen, the results were dramatic. Within about five years, modern visual culture was fundamentally transformed. However, the makers of software used in production usually do not set out to create a revolution. On the contrary, software is usually created to fit into already existing production procedures, job roles, and familiar tasks. This applies to most media design software released in the 1990s.

But software is like various species within the common ecology – in this case, a shared computer environment. Once “released,” they start interacting, mutating, and making hybrids. The invisible revolution that took place in the second part of the 1990s can therefore be understood as the period of systematic hybridization between different software originally designed to be used by professionals working in different media. By 1993, the key software applications were already available: Adobe Illustrator for making vector-based drawings, Adobe Photoshop for editing of continuous-tone images, Wavefront and Alias for 3D modeling and animation, and Adobe After Effects for 2D animation and visual effects. In the second part of that decade, software manufacturers gradually added technologies that made these programs compatible with one another. As a result, by the end of the 1990s, a designer could combine operations and representational formats such as a bit-mapped still image, a vector image, a 3D model, and digital video within the same design project. I believe that the hybrid visual language we see today across moving-image culture and media design in general is largely the outcome of this new compatibility among key media design software.

While this language supports seemingly numerous variations as manifested in the particular media designs, its general logic can be summed up in one phrase: hybridization, or deep remixability, of previously separate media techniques and media languages. The crossover effect is one manifestation of this deep remixability. Another crucial effect relates to the changes in the way that separate media techniques can function. Yet another effect is the transformation of what were previously unavoidable artifacts of media technologies into new techniques for media design.

Computerization virtualized practically all media creating and modification techniques, “extracting” them from their particular physical medium of origin and turning them into algorithms. This means that, in most cases, we will no longer find any of these techniques in their pure original state. The media techniques became “supercharged” and amplified; their range and application were extended; and their controls were made explicit, formalized, quantifiable, and programmable.

The Aesthetics of Continuity

Today, there are many successful short films under a few minutes and small-scale building projects based on the aesthetics of continuity, but the next challenge for both motion graphics and architecture is to discover ways to employ this aesthetics on a larger scale. In architecture, a number of architects have already begun to successfully address this challenge. Examples include already realized projects such as the Yokohama International Port Terminal or the Kunsthaus in Graz (2004), as well as those that have yet to be built, such as Zaha Hadid's Performing Arts Centre on Saadiyat Island in Abu Dhabi, United Arab Emirates (2007).

According to computer scientist Alan Kay, who proposed this term in the 1970s, we should think of the digital computer as a metamedium containing all the different "already existing and non-yet-invented media."⁶ What does this imply for the aesthetics of digital projects? In my view, it does not imply that the different media necessarily fuse together, or make up a new single hybrid, or result in "multimedia", "intermedia", or a totalizing Gesamtkunstwerk. Different media become compatible but at the same time they can preserve their distinct identities.

To show us our world and ourselves in a new way is, of course, one of the key goals of all modern art regardless of the media. By substituting all constants with variables, media software institutionalizes this desire. Now everything can always change and everything can be rendered in a new way. But, of course, simple changes in color or variations in a spatial form are not enough to create a new vision of the world. It takes talent to transform the possibilities offered by software into meaningful statements and original experiences. Many talented designers and artists working today offer us distinct and original visions of our world in the stage of continuous transformation and metamorphosis: visions that are fully appropriate for our time of rapid social, technological, and cultural change.

Эстетика непрерывности

Сегодня существует много удачных короткометражных фильмов длительностью менее нескольких минут и строительных проектов малого масштаба, которые основаны на эстетике непрерывности, но следующая задача для создателей анимированной графики и архитекторов – найти способы применения этой эстетики в больших масштабах. В архитектуре несколько мастеров уже начали работать над этой задачей. Примерами могут служить как уже воплощенные проекты, такие, как терминал международного порта в Йокогаме, Кунстхаус в Граце (2004), так и те, которые еще не завершены к моменту написания этой статьи, например, проект Центра перформативных искусств на острове Саадият в Абу-Даби архитектора Захи Хадид (2007).

По словам ученого в области теории вычислительных систем Алана Кея, который ввел этот термин в 1970-х, нужно рассматривать компьютер как «метамедиум», который содержит все разнообразные «уже существующие и еще не изобретенные медиа»⁷. Что это означает для эстетики электронных проектов? С моей точки зрения, это не означает, что различные медиа обязательно сольются воедино или создадут один новый гибрид, или дадут в результате «мультимедиа», «интермедиа» или тотальный Gesamtkunstwerk, т.е. универсальное синтетическое произведение. Различные медиа становятся совместимыми, но в то же время сохраняют свою идентичность.

Показать нам наш мир и нас самих по-новому – это и есть одна из главных целей современного искусства в целом, безотносительно к медиа. Заменяя все постоянные на переменные, медиапрограммы институционализируют это стремление. Теперь все может всегда меняться и все можно передать по-новому. Но конечно, простого изменения цвета или вариации пространственной формы недостаточно для создания нового видения мира. Необходим талант, чтобы преобразить возможности, предлагаемые программным обеспечением, в осмысленные высказывания и оригинальный опыт. Многие талантливые дизайнеры и художники, работающие сегодня, предлагают нам четкое и оригинальное видение нашего мира в состоянии непрерывной трансформации и метаморфоз, видение, которое полностью соответствует нашему времени быстро изменяющихся социума, технологии и культуры.

.....
⁶ Alan Kay and Adele Goldberg, "Personal Dynamic Media," IEEE Computer 10, no. 3 (March 1977). My quote is from the reprint of this article in New Media Reader, ed. Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort (Cambridge, MA: MIT Press, 2003).

.....
⁷ Alan Kay and Adele Goldberg, "Personal Dynamic Media," IEEE Computer 10, no. 3 (март 1977). Цитируется по изданию New Media Reader, ed. Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort (Cambridge, MA: MIT Press, 2003).

Артур и Марилуиз Крокер

Видеодрейф

Видеодрейф – это взгляд из будущего, это все ускоряющееся движение сквозь огромное пространство медиаархива. Насыщенный образами, оснащенный мобильными устройствами, ремикс для восприятия и переизбыток информации для мозга – этот глаз открывается для путешествий в космос повседневной жизни, отправляясь в видеодрейф.

Уже стало азбучной истиной то, что мы живем в культуре умножающихся экранов – кино, телевидение, компьютеры, медицинские приборы, наблюдательные камеры в аэропортах – технология как клише. Менее очевиден тот факт, что экранная культура тихо, но действительно влияет на нашу психогеографию: психологическую территорию человеческого воображения и восприятия, поисков идентичности и правдивого высказывания (а на самом деле, и *видения правды*). Каким-то странным, таинственным, не всегда понятным образом мы уже давно стали *невидимой средой* существования для экранов, соединенных проводами. Мы превратились в истощенных путешественников в мире информации; в наши тела и души уже запустила руки психическая хирургия электронных технологий и коммуникаций: она радикально изменяет праязык человеческого восприятия, придает новые формы границам реального, ускоряет значение самого времени и трансформирует виртуальное пространство в искусственный горизонт. Мы живем в культуре, где доминируют экраны и провода, а это означает, что мы обрекли себя – без собственного на то согласия и уж, конечно, без долгих раздумий – на жизнь в постоянно изменяющейся реальности.

Когда экраны медиакультуры проникают в человеческий разум, мы вдруг понимаем, что оказались самыми первыми паломниками культуры видеодрейфа.

Видео как оболочка нового кино

Сегодня, когда видео с его изначальным движением-дрейфованием стало нашими глазами, цифровые тела наконец могут начать свое путешествие в открытый космос, по чужим галактикам и могущественным галактическим течениям. Межгалактические приливные пояса информации потоками струятся сквозь залежи медиа – это и есть жизнь в нынешней череде образов.

Видео повсюду – от визуальной оболочки нового кино до безотрадных записей всех камер наблюдения мира.

Arthur and Marilouise Kroker

VIDEO DRIFT

Video Drift is the eye of the future in fast motion accelerating across the deep space of the media archive. Saturated by images, augmented by mobile devices, with remix for perception and information overload for a brain, the eye of the future blinks open to the space travel of everyday life that is video drift.

That we live in a culture of proliferating screens – cinema, television, computers, medical imaging, airport surveillance screens – is already a truism: technology as cliché. What is less evident is the silent, but very real, impact of screen culture on our psychogeography: the psychological territory of human imagination and perception, identity and truth-saying, indeed *truth-seeing*. In ways complex, often misunderstood, and mysterious, we may already be the *invisible environment* of screens in the wires, exhausted media travelers into whose bodies and minds the psychic surgery of electronic technologies of communication puts down its hooks: radically altering the deepest language of human perception, shape-shifting the boundaries of the real, speeding up the meaning of time itself, and transforming virtual space into an artificial horizon. Living in a culture dominated by screens in the wires means that without our consent and certainly in the absence of conscious deliberation, we have committed ourselves to life as a continuously altered reality. When the screens of media culture go inside the human mind, we suddenly find ourselves the very first pilgrims of a culture of video drift.

Video as the Skin of the New Cinema:

With video for eyes and drift as its elemental motion, the data body is finally able to explore the deep space, strange galaxies, powerful galactic currents, and intergalactic tidal belts of information streaming through the media archive that is life in the image lane today.

Video is everywhere, from the visual skin of the new cinema to those desolate images recorded by all the surveillance cameras of the world.

Impatient with the visual constraints of cinematic language, bored with the static image, breaking free of the narrative constructions of television, video drift is increasingly the visual cloud within which we circulate and on account of which the eye of (digital) perception

has finally opened to the multiple, the heterogeneous, the granular, the immediate, the slow, the intense. With no definitive purpose, no overall trajectory, no necessary narratives, the sounds and images of the video matrix literally drift across the electronic horizon, crystallizing now and again decisive moments in the contemporary human condition, ceaselessly recording the space of everyday life, remixing the comic, the banal, the tragic, the cruel. Today, as accepted certainties fade away video drift is omnipresent, simultaneously the tangible sign of the purely unpredictable, delightfully accidental character of the image-matrix and the always accumulating archive, the ceaseless mnemonic, of the surveillance camera that is only interested in the momentary trace, the passing glimpse, the visual patterns of human activity, once reduced to its surface appearances.

Don't think for a moment that there is any cultural link between video drift and those once celebrated technologies of visualization that preceded it. While cinema might have terminated as a dream machine for mass vision and television may have repurposed itself as an increasingly banal world of reality shows, the world of video drift has nothing to do with cathartic dreams and fantasy simulations. Video drift is about the eclipse of simulation and the end of constructed visual narratives in favor of the visual circulation of the culture of abjection in its totality. When any person with a cell phone is a potential video artist, any camera an instant interface to a YouTube video gone viral, any subject-position a possible witness to history – accidents, protests, crashes, events large and small from the tedious to the ecstatic – then video drift is increasingly how we live, imagine, communicate, and desire. And, if that's the case, it is also futile to attempt a nostalgic return to the canons of visual orthodoxy by mapping previous knowledges of visibility onto the complex universe of video drift. And why? Because video drift represents the end of visualization, that very tangible post-historical moment in which visualization fades away before the speed of the circulating image.

We always knew this would happen. The invention of photography was met with considerable cultural resistance on the part indigenous persons who resisted being brought into political intelligibility by canonical powers. The then much ridiculed assertion that photography had about it the power to capture the essence of the soul, to evacuate human spirit, was, in fact, a haunting prologue to the triumph of the circulating image. From photography to cinema to television, the domination of the image and with it the liquidation of the social, the evacuation of the cultural, underwent a fatal increase in its speed of circulation, in the relentless hegemony of the code. Everywhere the triumph of the image was accompanied by the canonization of codes of visualization. Everywhere the rise of technologies of visualization was marked by the eclipse of the complexities of human vision. Substitute vision machines were everywhere, heterogeneous all-too-human perspectives nowhere.

Video is the Iris of Social Networking Technologies:

Video Drift is how the posthuman body sets out every day, every hour, every minute on a deep space voyage into the media archive of memories, events, communica-

Видеодрейф не терпит визуальных ограничений киноязыка, ему скучна статичная картинка, он освобождается от нарративных конструкций телевидения. Это постоянно увеличивающееся визуальное облако, в котором мы циркулируем, и благодаря которому глаз нашего цифрового восприятия наконец стал открыт для всего множественного, неоднородного, зернистого, внезапного, медленного и серьезного. Без какой-либо определенной цели, общей траектории и необходимого нарратива звуки и образы видеоматрицы буквально дрейфуют через электронный горизонт, то там, то здесь кристаллизуя решающие моменты в современном состоянии человека. Они беззаботно фиксируют в записи пространство повседневной жизни, смешивая воедино смешное и банальное, трагическое и жестокое. Сегодня, когда принятая как данность уверенность в чем-либо ускользает, видеодрейф повсеместен. Это одновременно и гибкий знак чистой непредсказуемости, и восхитительно случайный элемент матрицы образов, постоянно пополняемый архив и непрестанный мнемокод камеры наблюдения, для которой важно лишь сиюминутное, мимолетный взгляд, визуальные паттерны человеческой деятельности, сведенные когда-то к существованию лишь на поверхности.

Даже не думайте, что существует хоть какая-то культурная связь между видеодрейфом и когда-то знаменитыми технологиями визуализации, что предшествовали ему. В то время как искусство кино сделалось машиной по производству мечты для массового потребления, а новой целью телевидения стало превращение во все более банальный мир реалити-шоу, мир видеодрейфа категорически отрицает катарсические мечты и симуляцию фантазии. Видеодрейф – это упадок симуляции, это конец нарочитых визуальных нарративов. Его приоритет – визуальная циркуляция культуры приниженности во всей ее полноте. Любой человек с мобильным телефоном – потенциальный видеохудожник. Любая камера, которая сама подключается к YouTube, – заразна. Любая постановка – будущий свидетель истории: происшествия, протесты, катастрофы, большие и малые события от скучных до экзотических – видеодрейф это то, как мы живем, общаемся, то, чего мы желаем, то, как работает наше воображение. И, если это для вас важно, бесполезно пытаться совершить ностальгическую попытку вернуться к канонам визуальной ортодоксии, нанося на карту сложной вселенной видеодрейфа предыдущие знания о визуальности. Почему так? Видеодрейф представляет конец цивилизации, тот весьма гибкий постисторический момент, когда визуализация исчезает под напором движущейся картинки.

Мы всегда знали, что когда-нибудь это произойдет. Изобретение фотографии было встречено значительным культурным сопротивлением со стороны некоторых туземцев, которые не хотели становиться объектом политического познания, власти канона. Их многожды осмеянное верование в то, что фотография забирает у фотографируемого частицу души, было, на самом деле, настораживающим прологом к триумфу движущейся картинки. В эволюции от фотографии к кино и от кино к телевидению превосходство образа, а с ним ликвидация социального и эвакуация культурного претерпели фатальное увеличение в своей скорости движения в безжалостной гегемонии кода. Повсюду триумф изображения сопровождался канонизацией кодов визуализации. Повсюду подъем технологий визуализации был отмечен упадком сложного человеческого видения. Замещающие зрение машины были повсюду, но нигде не было видно разнородных и слишком человеческих перспектив.

Видео – радужка социальных сетевых технологий

Видеодрейф – это каждодневное, ежечасное и ежеминутное путешествие постчеловеческого тела по открытому космосу в медиаархив воспоминаний, событий, коммуникаций: автобиографических, исторических, локальных, взятых из всех регионов и периферий, всех центров глобальной интенсивности, в которые превратился сегодня наш мир.

И все это внезапно закончилось видеодрейфом. На первый взгляд видео казалось всего лишь еще одной технологией, заменяющей человеческий глаз видеоматрицей с образами. В 1990-х был момент, когда длительное наследие видео казалось двояким: великолепная выразительность видеоарта, с одной стороны, и новый визуальный язык кино (с дрожащей камерой), позволяющий передать патину эффекта реальности в медиа, которое исчезло бы в противном случае. Как бы то ни было, подобно самой последней из всех коперниковских революций, все это изменилось, как только видеообразы стали динамическим содержанием социальных сетей. Видео немедленно превратилось из последнего убежища продукции полностью частных образов без доступа к средствам сообщения, в вездесущий визуальный язык для самого глобального архива из всех технологических средств коммуникации – YouTube. Благодаря этому, продукция жизни резко стала цифровым воспроизведением ее видеоархива, а дикая циркуляция образов заменила постановочное общение ныне вытесненного культурного порядка; мобильность же стала управлять всем. То, что произошло, нельзя считать исключительно технологической революцией, это нельзя понять, оставаясь в рамках терминов языка коммуникаций, как нельзя сводить все к дебатам о визуализации. Видеодрейф впервые был выражен тем культурным взрывом, которым был YouTube, а теперь это динамичный двигатель всего медиакомплекса. И главное, по своей природе он глубоко биологичен. Словно те тела данных, в которые мы все превратились, впервые получили жизненную силу, способность коммуницировать на том единственном языке, который ценен в потоке данных – ремиксованном языке видео. Отвергая старый закрытый порядок коммуникационной силы, при котором элита говорит, а мы слушаем, жизненная сила, которой и является видеодрейф, выносит все на поверхность, приводит все в движение.

Конечно, культура видеодрейфа все еще свидетельствует о присутствии реальной власти, которая, в сущности, и продвигает его, мотивирует его действия, заостряет его сопротивление и мобилизует его внимание. Мы можем наблюдать это повсюду. Например, «Арабская весна», настоящее начало XXI века, совершенно очевидно была плодом потрясающего человеческого мужества, индивидуального и коллективного, на всех улицах ближневосточных государств, находящихся под властью тиранов. Но она беспрестанно транслировалась потоком видеокадров. У демонстранта, который держит в руках пустую канистру из-под слезоточивого газа с надписью на ней: «Сделано в США», также есть и мобильный телефон, с помощью которого он запечатлел этот момент для глобального видеопотока. Кажется, что у людей в толпе, собирающейся, чтобы бороться с правительственными войсками, вооруженными дубинками, всегда, даже в моменты самого отчаянного насилия, находится множество видеокамер. И каждая камера – как необходимый политический протез повстанца, который одновременно борется и заливает видео в интернет. Предполагали, что наше время станет концом технологического детерминизма – будущее, застывшее в крепкой хватке возросшей власти – но очень скоро стало ясно, что верно обратное. Мы сейчас находимся в процессе великого (видео) пробуждения, когда всякое зерно человеческого, страсти, задачи, протест, отдохновение, бред

tions, some autobiographical, others historical, some local, others drawn from every region, every periphery, every center of the global intensity that is the world today.

All that suddenly ended with video drift. On the surface video was just another technology of substitution replacing the ocular eye of human flesh with the video image-matrix. In fact, there was a moment in the 1990s when it appeared that the lasting legacy of video would be twofold: a brilliant expression of innovative video art on the one hand, and a new visual, hand-held, jump cut language for cinema providing a patina of reality-effects for an otherwise obsolescent media. However, like the most recent of all the Copernican Revolutions all that changed instantly when video images became the dynamic content of social networking technologies. Instantly, video as the last bunker of essentially private image production without access to the means of communication became the pervasive visual language for that most globally archival of all technological media of communication – YouTube. With this, the production of life flipped into the digital reproduction of its video archive, the wild circulation of images replaced the staged communication of the now superceded cultural order, and mobility was everywhere sovereign. Never exclusively a revolution in technological affairs, never understandable in terms of the language of communication, never reducible to debates on visualization, the video drift that was expressed at first by the cultural eruption that was YouTube and that is now the dynamic driver of the entire media complex, is deeply biological in nature. It was as if the data bodies that we have all become were provided for the first time with the power of life, with the ability to communicate in the only language that counts in the data stream – the remix language of videos. Refusing the previously closed order of communicative power where elites speak and we listen, the power of life that is video drift brings everything to the surface, puts everything in circulation.

Certainly the culture of video drift still witnesses the presence of real power, that in fact is what drives it on, what motivates its actions, sharpens its resistance, mobilizes its attention. We can see this everywhere. For example, the Arab Spring that, in reality, inaugurates the twenty-first century is most definitely powered by awesome human courage, individual and collective, in the hard streets of all the tyrannies of the Middle East, but it is relentlessly witnessed by streamed video images. The protestor that holds a spent tear gas canister stamped “Made in the USA” also has a cell phone witnessing the moment for the global video stream. The gathering crowd that battles state security forces armed with batons always seems, even in the midst of the most frenzied scenes of violence, to have many cameras in the air, each attached like a necessary political prosthetic to an insurgent protestor who simultaneously resists and uplinks. These were supposed to be the end times of technological determinism – a future frozen in the grasp of fully augmented power – but they have quickly proven to be something very different. We are in the midst of a great (video) awakening, a time in which every granular trace of the human, its passions, its challenges, its protests, its retreats, its delirium, its tedium, finds its place in the image-repertoire. So then, an end to visualization and the beginning of human (video) vision. The data body has grown an eye: its

name is video, its community of solidarity is the social network, its privileged medium is the Internet, its dominant sign is the accelerating speed of circulation, and its political center is every periphery – the abandoned, the accidented, the abjected, the excluded, the nameless. Now as always, images are never really visual representations, but something more eschatological, namely witnesses to our having existed, traces of those who until the great awakening never had a means of communicating that which was unrepresentable, unintelligible, unknowable.

Remix Culture:

With this, we are plugged directly into the full force of remix culture. Aesthetically, every bit of human creativity is flowing in this direction. Like talisman of a big cultural shift in the making remix musicians, remix video artists, and remix performance artists were the first to seize on epiphanies of new human vision that could be struck on the metal of the video stream. When the history of the great video awakening is written it most certainly will inscribe in its most honorary register the names of that emerging multitude of artists and musicians and performers who recognized in the minor epistemological profile of remix video production the haunting archetype of new modes of the passion to communicate, satirize, witness, and even explore. They were the earliest code-breakers, at first unnoticed, sometimes proscribed, never really properly acclaimed, but now such obviously sensitive barometers of the major cultural revolution that is video drift. But it is not, in the end, to the artistic genealogy of creative video production that the phenomenon of video drift owes its inheritance. Once again, remix culture is a primarily biological phenomenon – an important turn in the always random and unpredictable histories of human evolution. For what's really remixed by global access to the video stream are the shifting boundaries of all the referents: gender, class, race, nationalism, knowledge, even sexuality. When every periphery is a potential centre, when each individual a possibly doubled witness-- immediate participant or spectator from afar – when every sound and image potentially breaks the barriers of geographical distance, sexual difference, national difference, what's actually being remixed, suddenly and inevitably, by the culture of video drift are all the crashed boundaries, the challenged frames of reference, the porous borders. It is not much discussed, but the speed of video drift has mobilized other drifts, the first tangible hint of which is the pervasive contemporary mood of uncertainty.

But if the culture of video drift has its seduction, it also possesses its own theater of cruelty. After all, it is best not to forget the insightful teaching of Nietzsche's *Zarathustra*, namely that nature is always simultaneously cheerful and hard because like the four humors of classical mythology – earth, air, fire, and water – nature has no necessary morality. Open to all possibilities, nature does not discriminate between human purposes nor prejudge in advance the question of human valuing. Video drift is like that. It may have its technologies of aesthetic affirmation with their evocative renditions of video art, but it also has its technologies of prohibition. The latter are everywhere in the new materialism of video surveillance: video images from preda-

и уныние – все находит свое место в его образном репертуаре. Итак, наступил конец визуализации и начало человеческого (видео) видения. У цифрового тела открылся глаз: его имя – видео, его общество солидарности – социальная сеть, его избранная среда – Интернет, его доминантный знак – все увеличивающаяся скорость движения, а его политический центр всюду на периферии, среди покинутых, случайных, униженных, исключенных, безымянных. Сегодня, как и всегда, образы не являются по-настоящему визуальными изображениями, но чем-то гораздо более эсхатологическим, а именно: свидетелями того, что мы существовали, следами тех, кто до этого великого пробуждения никогда не имел иных средств коммуникации, кроме непредставляемых, невразумительных и непознаваемых.

Культура ремикса

И вот мы подключаемся прямо к культуре ремикса во всей ее полноте. С эстетической точки зрения каждая частица человеческой креативности течет в этом направлении. Подобно талисману в этом грандиозном происходящем сейчас культурном сдвиге, музыканты, видеохудожники и художники, занимающиеся перформансом, первыми поняли, что именно с помощью ремикса можно пропеть хвалу тому человеческому видению, что будет отпечатано в видеопотоке. Когда будет написана история великого видеопробуждения, то в почетном списке имен наверняка будут те из множества музыкантов, художников и артистов, кто углядел в малом эпистемологическом профиле видеопродукции ремиксов притягательный архетип новых видов страсти к коммуникации, сатире, свидетельству и исследованиям. Они были первыми, кто взломал код. Сначала это не заметили вовсе, потом объявили в корне неправильным, и никогда не приветствовали единодушно. Сейчас же стало более чем очевидным, что они были чувствительными барометрами той великой культурной революции, которая называется видеодрейфом. Но, в конце концов, не художественной генеалогии креативной видеопродукции больше всего обязан феномен видеодрейфа. Повторимся, культура ремикса – в первую очередь чисто биологический феномен – важный поворот в вечно непредсказуемой и случайной истории человеческой эволюции. Что на самом деле подверглось ремикшированию с глобальным доступом к видеопотоку, так это плавающие границы всех обозначаемых объектов: пола, класса, расы, национализма, знания, даже сексуальности. Когда любая периферия является потенциальным центром, когда каждый индивидуум – возможно, удвоенный свидетель, т.е. непосредственный участник или наблюдатель с дистанции, когда каждый звук и образ могут сломать барьеры географического расстояния, разницы в поле и национальности, то внезапно и неизбежно, с помощью культуры видеодрейфа именно разбитые вдребезги ограничения, рамки соотношений, уязвимые границы ремикшируются на самом деле. Это не часто обсуждается, но скорость видеодрейфа мобилизовала и остальные дрейфы и первый намек на это – нынешнее всепроникающее настроение неуверенности.

Но если у культуры видеодрейфа и есть свои соблазнительные стороны, у нее также есть и свой театр жестокости. В конце концов, лучше не забывать глубокое учение Ницше, чей герой Заратустра утверждал, что природа одновременно добра и зла, ведь, как и у четырех элементов античной мифологии – земли, воды, воздуха и огня – у нее нет необходимой морали. Открытая всем возможностям, природа не делает различия между разными человеческими целями и не предпринимает вопрос человеческой ценности загодя. Видеодрейф похож на природу. У него могут быть свои технологии эстетического утверждения с их уклончивыми толкованиями видеоарта, но также

и свои технологии запрещения. Последние присутствуют повсюду в новом материализме видеонаблюдения: видеообразы с этих хищных трутней, спутников на орбите, интеллектуальных энергосистем, камер наблюдения на улицах, в аэропортах, транспортных терминалах и в офисных зданиях. В то время как видеонаблюдение никогда не сможет преодолеть барьер кожи или запечатлеть секреты человеческого сердца, оно, весьма вероятно, может проследить движения тела и предугадать варианты человеческой мобильности. Здесь видеодрейф предстает ключевой сценой, на которой развивается действие современного театра жестокости, где детали личной автобиографии непрестанно архивируются и исследуются на предмет следов информации, от программ, распознающих лица, до полностью раздевающих сканеров – видимо, скоро изобретут сканеры, так же просматривающие мозг. Бодрийяр, возможно, и умер, но то, о чем он столь настойчиво пророчествовал – «злой демон образов» – излучает позитивность, и только сейчас получает охлаждающую душу известность.

Посему в век информационной культуры, чтобы выжить, тело научается плавать в потоке информации. Его радужная оболочка сканируется камерами и фотографируется, затем она хранится в базе данных службы охраны аэропорта. Его движения сквозь экономию прослеживаются по истории его собственной кредитной карты, оно отдается во власть всех вездесущих технологий, ассоциируемых с современной медициной, развлекает его YouTube, оно подключается к социальным сетям, его соблазняют экраны с высоким разрешением – кино, телевидение, Blue Ray. От его ушей тянутся провода, по которым транслируются звуки из Айпода и экрана Айпада, каждая его (Интернет) мысль терпеливо записывается затаившимися спутниками национальной системы безопасности. Проще говоря, сегодня тело прокалывается, протыкается, исследуется и обрабатывается информационной культурой.

В утопической фазе информационной культуры мы можем все еще жить с иллюзией, что у киборгов есть двойная жизнь: частично они запутались в сетях того, что Донна Харауэй красноречиво называет «информатикой господства», но все же способны двигаться со скоростью света, жить в пограничных областях и учиться заново тому, как преодолевать победоносно разрушаемые барьеры идентичности. Это была эпоха вызывающего «Манифеста киборга» Донны Харауэй, концепции «нарушенных границ» Аллюкьер Розанны Стоун и описания Кэтрин Хэйлз творческих возможностей и опасностей постчеловеческого будущего. Все были настроены критически, но оставались верны преимущественно бинарному характеру информационной технологии и искренне полагали, что на руинах информатики доминирования воздвигнется возможность новой формы человеческой идентичности, отвечающей задачам жизни на пограничных землях.

В дистопической фазе информационной технологии утопическая вера в романтику пограничных территорий пошатнулась в связи с реализацией того, что информатика доминирования приобрела дух сопротивления, свойственный пограничным территориям. Оказалось, что информационная культура любит культуру изгоев. Язык постчеловеческого доходит до нас именно с помощью кибернетики.

Итак, кибернетика становится гибридом. Она питается языком различия: частично человеческий, частично код, частично машинный. Будущее гуманоидов, андроидов, киборгов и клонов. Кибернетика – это и есть пограничная территория. Оставляя позади человеческий язык, кибернетика приветствует язык постчеловеческий. Он уже перешел на сторону интеллекта роботов, одетых в силиконовую плоть. Информационные технологии работают на то, чтобы подорвать уверенность в историческом постоянстве людского рода – они предлагают занимательные картины постчеловеческого

tory drones, orbiting satellites, smart grids, closed-circuit cameras on street corners, airports, transportation terminals, office buildings. While surveillance video can never break the skin barrier and record the secrets of the human heart, it most certainly can trace bodily movements and preemptively anticipate patterns of human mobility. That's video drift as the key site of the contemporary theatre of cruelty where the details of personal autobiography are relentlessly archived and mined for traces of information, from facial recognition software to fully body scanners and, very soon, full mind scanners as well. Baudrillard may have died, but that which he so hauntingly prophesied – the “evil demon of images” – with its radiating positivity is only now rising into chilling prominence.

For this reason, in the age of information culture the body learns to swim in the data storm for reasons of survival. Scanned by surveillance cameras, the signature of its iris photographed and data banked by electronic airport security, its movements through the economy electronically tracked by its own credit card history, probed by all the ubiquitous technologies associated with contemporary medicine, entertained by YouTube, connected by social networking technologies, seduced by the high-definition screens of mass media – cinema, television, and Blue-Ray – its ears hardwired to the sounds of iPods and the screen of iPads, its every (Internet) thought patiently recorded by the hovering satellites of the national security system, the body today is punctured, pierced, probed and pummeled by information culture.

In the utopian phase of information technology, we could still live with the illusion that cyborgs had a double life: partially enmeshed in what Donna Haraway has eloquently described as the “informatics of domination,” but also free to move at the speed of light, to live on the borderlands, to learn anew how to negotiate the boundaries of identity that are triumphantly dissolved. That was the age of Donna Haraway's evocative “The Cyborg Manifesto,” Allucquere Rosanne Stone's conceptualization of “breached boundaries,” and Katherine Hayles' vision of the creative possibilities and dangers of the posthuman future. All critical, but all remaining faithful to the essentially binary character of information technology, to the belief that out of the ruins of the informatics of domination would emerge the possibility of a new form of human identity that would be equal to the challenges of life in the borderlands.

In the dystopian phase of information technology, the utopian belief in the romanticism of the borderlands has been shaken by the realization that the informatics of domination has appropriated the resistance spirit of the borderlands. It turns out that information culture really likes outlaw culture. Cybernetics is precisely how the language of the posthuman is delivered to us.

Cybernetics goes hybrid. It feeds itself with the language of difference: part-human/part-code/part-machine. A future of humans, androids, clones, and cyborgs. Cybernetics is the borderland. Abandoning the language of the human, cybernetics celebrates the language of the posthuman. It has already gone over to the side of robotic intelligence skinned with silicone flesh. Information technology works to undermine confidence in the historical persistence of the human by presenting fascinating visions of a posthuman future, stripped of the complexities of the human condition, liberated from the messy world of intermediations, but

always fully seductive because of its irony, indeterminacy, and ambivalence.

This, then, is the culture of video drift with all its seductions and cruelties. But for all that the digital dialectic that always dwells silently, but for all that no less passionately, within the spectacle of the image cannot long be repressed. With the triumph of the (video) image, that which was supposedly eliminated forever by the positivity of new visual codes – the unspoken, the unthinkable, the uncanny, the liminal, the incommensurable-- have quickly become an ineluctable part of the posthuman condition. So then, to which future are we being delivered by video drift? How do we negotiate the unexplored borders between an information stream that would be free and an increasingly bunkered surveillance culture? Like earlier pilgrims of the technological way, we demand meaning of the universe, but receive only enchanting video images in reply.

Video Drift is the electronic circuitry of the data body.

будущего, избавленного от всех сложностей человеческого существования, освобожденного от запутанного мира постоянного посредничества, соблазнительного своей иронией, неопределенностью и амбивалентностью.

Такова культура видеодрейфа, со своими соблазнительными и жестокими сторонами. Но то, что цифровая диалектика, присутствующая зрелищу образа, не слышна нам, не означает, что она лишена страсти, и она не может более быть подавляема. С победой (видео) образа, то, что, казалось, исчезло навсегда под натиском новых визуальных кодов – невыражаемое, немислимое, необъяснимое, с трудом воспринимаемое, несопоставимое – быстро становится неизбежной частью постчеловеческого состояния. Так к какому же будущему несет нас видеодрейф? Как нам пересекать неисследованные границы между информационным потоком, который становится совсем свободным и все более и более загоняемой в угол культурой наблюдения? Подобно паломникам технологического пути былых времен, мы задаем вселенной вопрос о смысле происходящего, но в ответ получаем лишь чарующие видеообразы.

Видеодрейф – это электронная схема цифрового тела.

Тронд Лундемо

Резистентность кинематографа

Кажется, всегда говорили о грядущем конце кинематографа. Даже один из главных изобретателей киноаппарата Луи Люмьер видел, что у кино «нет будущего», с появлением телевизора, а потом и видеоплеера, компьютера близкий конец кинематографа стал общей идеей. «Смерть кино» никогда не была так неминуема, как после прихода новых технологий «мультимедийного» персонального компьютера в середине 1990-х. И не случайно в это же время появляется множество инсталляций с использованием движущихся образов в галереях и художественных музеях.

Все же кинематограф, не важно, как мы определяем это понятие, продолжает существовать. Число кинотеатров, в которых идут показы фильмов, снятых на 35-миллиметровой пленке, значительно увеличилось по сравнению с тем минимумом, до которого оно упало в середине 1990-х. Аудитория кинотеатров в большинстве стран растет, по-прежнему набирает обороты бум кинофестивалей, которые стали новой сетью для демонстрации фильмов вне широкомасштабной дистрибуции через кинотеатры. На арт-выставках одновременно с многоканальными инсталляциями движущихся образов, устроенными по модели «приходи и уходи, когда захочешь», появилось много проекций, использующих аппарат (*dispositif*) кинематографа.

Проведенная в 2007 году выставка «Documenta 12» стала ярким примером возвращения кинематографа. Кинокуратором выставки был киноархивист Александр Хорват из Венского музея кино. Он составил программу-расписание фильмов, которые шли в кинотеатре Касселя все 100 дней мероприятия. А вот количество киноинсталляций на выставочном пространстве было относительно невелико. Другим примером подобной стратегии послужила Стамбульская биеннале 2009 года, где фильм израильского кинорежиссера Ави Мограби «Z32» (2008) показывали в отдельной аудитории на одной из площадок биеннале, причем время показа было четко определено, а закрытая дверь отделяла аудиторию от остального выставочного пространства. Третий пример, который все же затруднительно определить как случай использования кинематографического аппарата, так как работа состоит исключительно из последовательности промежуточных титров и мелькающего изображения, – завораживающее произведение Альфредо Яаара «Звуки тишины» (2006), представленное на Международном фестивале искусств и медиа в Йокогаме в 2009 году. Каждый показ инсталляции завершается тем, что красный свет меняется на зеленый, после чего могут войти новые зрители. Этот формат обеспечивает линейную прогрессию инсталляции от начала и до конца.

Trond Lundemo

The Resistance of Cinema

Seemingly, one has always spoken of the end of cinema. Even one of the main inventors of the apparatus, Louis Lumière, saw that it was “without a future,” and with the advent of television, and later VCRs and computers, the end of cinema has increasingly become a common notion. The “death of cinema” was never as imminent as with the breakthrough of the “multimedia” PC in the mid-1990s. Nor is it a coincidence that this was also the time of the proliferation of moving-image installations in galleries and art museums.

Yet cinema, irrespective of how we define it, persists. The number of theaters projecting 35mm film has risen considerably since the low mark of the mid-1990s. Cinema attendance is rising in most countries, and the film festival boom, which has provided a new circuit of exhibition for productions outside wide-scale theatrical distribution, is still gaining momentum. In art exhibitions, parallel to the “come-and-go-as-you-please” mode of multi-channel moving-image installations, there has been a widespread return of projections in a cinematic *dispositif*.

Held in 2007, Documenta 12 was a clear indication of this return. The exhibition’s film curation was assigned to a film archivist, Alexander Horwath of the Vienna Film Museum, who scheduled a film program in a Kassel cinema for every day of the 100-day event. The number of film installations in the exhibition venues, on the other hand, was relatively sparse. Another example of a similar strategy was provided by the 2009 Istanbul Biennial, where the Israeli filmmaker Avi Moghrabi’s feature-length Z32 (2008) was shown in a classroom in one of the biennial venues, with fixed screening times and a closed door to the rest of the art space. A third example, which nonetheless is hard to define as a cinematic *dispositif* as it consists of only of a succession of intertitles and the flash of an image, is Alfredo Jaar’s captivating *The Sound of Silence* (2006), which was recently presented in the International Festival for Arts and Media Yokohama 2009. Each screening of the installation concludes with a red light turning to green, after which new spectators are allowed to enter. This format secures the linear progression of the installation from beginning to end.

It seems possible to conclude that the “return” of the cinema-like dispositif in art exhibitions is a consequence of the resistance of the moving image to individual navigation and interaction.

Navigability

The reception of moving images in art exhibitions has over the last 15 years often been informed by concepts of viewer participation and interactivity. These discourses have in part migrated from the computer to the art field. Just as computer navigation is at the hand of the user, the gallery spectator is often portrayed as being engaged in the navigation between screens and installations, experimenting with positions and movements through space as well as with the duration of the visit to each single installation. Some art critics have talked about the “spectator’s cut” in the gallery, in contrast to the “director’s cut” of cinema, to describe the extent to which these choices in reception are subject to the individual visitor. If computer discourses tend to disregard the fact that navigation follows a programmed pathway, art criticism in its turn often forgets that the gallery is deeply embedded in power structures that program the behavior of the visitors. The spaces of art institutions are strictly regulated – mastered by some and not by others.

The freedom of the spectator, and his or her active role in relation to the artwork, has always been at the core of traditional art discourses. Yet, when coming to terms with the experience of the moving-image installation, this emphasis on the free participation, interaction and co-production of the visitors becomes problematic. The idea of the active “visitor” is often contrasted with the passive viewer of classical cinema. One can find this rhetorical figure also in film theory at the end of World War II, when the French film critic André Bazin criticized “the cinema of montage” for leading and directing spectators, instead of setting them free in front of the open and ambiguous image. This phenomenological notion is based in an image that deploys depth-of-field and long takes, which would allow the spectator’s eyes to roam freely around the composition of the image. The image was for this reason prescribed to be modelled on the ambiguity of reality, where the viewer’s free choices and individual navigation in space were identified with a higher artistic quality.

The “new spectator” who moves around in the exhibition space to discover and explore the image is for this reason not at all new, but part of a traditional dichotomy between what is high art and what is not. In spite of the pressing need for an indexing of the forms of presentation of the moving image within the exhibition, any systematic circumscription of this heterotopical practice seems difficult. The problems with defining the role of the visitor become evident from the recurrent problems with agreeing upon a name for this position. This is why there is no consensus on the “right” term for the gallery visitor, spectator, user, receiver, experiencer or flâneur.

Кажется возможным сделать заключение, что «возвращение» кинематографического аппарата на художественные выставки – это последствие сопротивления движущихся образов индивидуальной навигации и интерактивности.

Возможности для навигации

Отношение к движущимся образам на арт-выставках за последние 15 лет складывалось под влиянием концепций участия зрителя и интерактивности. Эти дискурсы перешли в область искусства отчасти из компьютерной сферы. Так же как компьютерная навигация находится в руках пользователя, так и зритель в галерее часто изображается в процессе навигации между экранами и инсталляциями, экспериментирующим с положением тела и движениями в пространстве, со временем, уделяемым посещению каждой конкретной инсталляции. Некоторые арт-критики говорят о «зрительской версии» в галерее, в противоположность «режиссерской версии» в кинематографе, чтобы описать ту степень, в которой выбор в восприятии зависит от индивидуального зрителя. Если компьютерный дискурс часто пренебрегает тем, что навигация следует запрограммированным путем, то арт-критика, в свою очередь, часто забывает, что галерея глубоко внедрена во властные структуры, которые программируют поведение посетителей. Пространство художественных учреждений строго регулируется – в нем распоряжается кто-то один, но отнюдь не все остальные.

Свобода зрителя и его или ее активная роль по отношению к произведению искусства всегда была основой традиционного арт-дискурса. Но все же при обращении к опыту инсталляций с движущимися образами это акцентирование свободного участия, взаимодействия и сотворчества зрителя становится проблематичным. Идея активного «посетителя» часто противопоставляется пассивному зрителю классического кино. Эта риторическая фигура появляется и в теории кинематографа в конце Второй мировой войны, когда французский кинокритик Андре Базен осуждает «кинематограф монтажа» за то, что он управляет зрителем, вместо того, чтобы дать ему свободу открытого и многозначного образа. Это феноменологический термин основан на таком изображении, которое использует глубину резкости и непрерывный план, и за счет этого позволяет взгляду зрителя свободно перемещаться по композиции изображения. Именно поэтому изображение предписывают моделировать по образу многозначной реальности, а свободный выбор зрителя и индивидуальная навигация отождествляются с высоким художественным качеством.

Таким образом, «новый зритель», который передвигается по пространству выставки, чтобы найти и исследовать изображение, понятие совсем не новое, оно часть традиционной дихотомии – противопоставления того, что является высоким искусством, и того, что им не является. Несмотря на настоятельную потребность классифицировать различные формы репрезентации движущегося образа в рамках экспозиции, какое-либо систематическое определение этой гетеротопной практики представляется сложным. Проблемы с определением роли посетителя становятся очевидными, если вспомнить регулярно возникающие проблемы с согласованием общепринятого обозначения этой роли. Вот почему нет консенсуса относительно «точного» термина, обозначающего посетителя галереи, зрителя, пользователя, получателя, носителя опыта, фланера.

Резистентность кинематографа в пространстве галереи

Как утверждал куратор Марк Нэш в каталоге выставки «Documenta 11» (2002), расцвет темпоральных медиапроизведений в художественных учреждениях в последние годы воплощает в себе мощное структурное изменение в восприятии искусства. Галерея – все, что угодно, но только не пустое пространство для свободной встречи движущегося образа со зрителем, это пространство, которое было радикально трансформировано медиаработами, обладающими категорией длительности. Неприятие линейного принципа в арт-инсталляциях, особенно часто испытываемое экспертами и ценителями искусства, может быть истолковано как защита раз и навсегда установленного в галерее порядка. Причина этого неприятия в том, что традиционное основание ценности изящных искусств – индивидуальное созерцание искусства и ассоциации, возникающие при этом, – часто отрицается в темпоральной инсталляции. Представленная как кинофильм или пространственная композиция многих экранов, инсталляция движущихся образов в пространстве художественной галереи часто провоцирует у зрителя некоторое неудовлетворение, потому что сотни часов видео, даже в рамках крупного мероприятия, такого как «Documenta», сводят на нет возможность зрителя освоить экспозицию целиком. Не случайно работа Дугласа Гордона «Психо 24», которая из-за своей длительности всегда остается во многом недоступной посетителю, в течение долгого времени считается образцовой, поскольку замечательно выявляет «непостижимость» хронологии движущихся образов в галерейной инсталляции. Движущиеся образы структурируют галерейное пространство во времени. Вальтер Беньямин описывал отрицание индивидуального созерцания в кинематографе как решающий фактор, который изменил концепцию искусства, точно так же и движущийся образ оказывает сопротивление логике восприятия галерейного искусства. У движущегося образа есть внутренняя резистентность к превращению в объект индивидуальной навигации и субъективных ассоциаций. Он отрицает стабильный, фиксированный и заданный субъект искусства в традиционном понимании и западном контексте. Вместо этого в инсталляции движущийся образ подчиняет зрителя его собственной темпоральности и сам продуцирует субъективность как процесс.

Кинематографическое время не совпадает со временем феноменологическим. Кинорежиссер и теоретик Жан Эпштейн писал о кинематографе в 20-е, 30-е и 40-е годы как об ином времени и пространстве по сравнению с теми, что управляют нашими повседневными чувствами. Эластичность времени и пространства в кино представляет зрителю способ восприятия, несовместимый с навигацией во времени и пространстве, от которой мы зависим в нашей повседневной жизни. По этой причине линейность движущегося образа является непеременимым условием продуцирования неантропологического способа восприятия.

Цитировать движение

Эти качества кинематографа как пространства и времени, отличного от нашей повседневной «оптики», и обуславливают сопротивление движущегося образа «версии зрителя». Они также делают кинематограф недоступным для цитирования вне его собственной технологии. Эта неприспособленность кинематографа для цитирования лежит в его резистентности к обездвиживанию. В статье Раймона Беллура «Недоступный текст», написанной в 1973 году как краткий комментарий к работе Кристиана Метца о кино и языке, кинематографический образ остается нецитируемым потому, что его движение недоступно тексту и иллюстрации, Движение всегда теряется

The resistance of cinema in the gallery

As argued by the curator Mark Nash in a text for the catalogue of 2002s Documenta 11, the proliferation of time-based media in art institutions in recent years embodies a powerful structural change in art reception. The gallery is anything but a blank space for an unconditional encounter between the moving image and the visitor; it is a space that has been radically transformed by time-based media. The not uncommon aversions, especially among experts and connoisseurs of art, towards the linear mode of the moving image in art installations may be seen as a defense of the established order of the gallery. This is because the foundation of the values behind fine arts – the individual contemplation that occurs and the associations that arise before the work – is often negated in time-based installation art. Whether presented in a cinematic mode or as a spatial arrangement of multiple screens, moving-image installations in the gallery often provoke some degree of discontent among spectators, because the hundreds of hours of video at a major event like Documenta negate the viewer's mastery of the exhibition. It is no coincidence that Douglas Gordon's *24 Hour Psycho*, which in its temporal duration remains partly inaccessible to the visitor, long has remained what is perhaps the most emblematic work of moving-image installation practice, since it highlights exactly this "unattainable" dimension of the time-based image in the gallery installation.

This is because the moving image structures the gallery space in time. Just as Walter Benjamin described the negation of individual contemplation in cinema as the decisive factor that transformed the concept of art, there is a resistance in the moving image towards being integrated in the logic of reception of the gallery arts. The moving image has an internal resistance to its being subject to individual navigation and subjective associations. It negates the stable and fixed, pre-existing subject of the traditional understanding of the arts in a Western context. Instead, the moving image makes the spectator subject to its own temporality, and produces subjectivity as a process in the installation.

Cinematic time is not phenomenological time. The filmmaker and theorist Jean Epstein wrote on cinema in the 1920s, '30s and '40s as a time and space anterior to that governing our everyday senses. The elasticity of time and space in cinema confronts viewers with a mode of perception that is incommensurable with the navigation in time and space on which we depend in our everyday lives. For this reason, the linearity of the moving image is the condition for producing a non-anthropological mode of perception.

Quoting movement

These properties of cinema as a space and time different from that of our everyday optics constitute the resistance of the moving image to the "spectator's cut." They are also what makes cinema impossible to quote outside its own medium. The "un-attainability" of cinema for quotation lies in its resistance to immobilization. In Raymond Bellour's "Le texte introuvable," written in 1975 as a short comment on Christian

Metz's work on film and language, the film image remains un-quotable because its movement is inaccessible for text and illustrations. Motion is always lost in description, in frame enlargements and in graphic patterns of movement. With analog and digital video, if we understand these media as different from cinema, a quotation of movement becomes possible. This is why Bellour today identifies a new "un-attainability" in the installation mode. The interplay between screens, sounds and gallery spaces produces new forms of montage of a complexity beyond description.

The temporality of cinema and film installations still eludes quotation, and the very same dimension of the moving image is what makes it resist the discourses of subjective contemplation and free associations of ideas in art institutions. The pathways of the spectator, the movements and time spent in various places in the museum space, have always defied quotation in all arts and media. The individual reader's pauses, re-readings, skipped passages and so on in literature have never been quotable. Or should it rather be claimed that these subjective aspects to the moving-image installation today are to a certain degree attainable? The many small films documenting art installations on YouTube illustrate a personal experience of a visit rather than a work. Aren't the visit, the excerpt and the personal association exactly the mode of the online video servers?

The position of cinema within the mass culture of capitalism has spurred many acts of resistance to its dominant modes of production, economy and ideology throughout film history. But as many filmmakers have addressed, the issue of resistance in and through cinema cannot be isolated from the resistance of cinema. The linear mode of the moving image makes the audience confront a time and space beyond phenomenological perception. This temporality is also what makes cinema elude quotation. Cinema resists an easy assimilation to digital ubiquity, but also the temporality of the gallery associated with the figure of the visitor, the flâneur or the user: It resists the subjective authority that informs the concept of the "spectator's cut."

в описании, в увеличенных кадрах и графических моделях. С появлением аналогового и цифрового видео, если понимать эти медиа как отличные от кинематографа, цитирование движения становится возможным. Вот почему Беллур сегодня определяет новую «недостижимость» в форме инсталляции. Взаимодействие между экранами, звуком и пространством галереи продуцирует новые формы монтажа, чья сложность не поддается описанию.

Темпоральность кинематографа и кинематографических инсталляций все еще уклоняется от цитирования, и именно это измерение движущегося образа и заставляет его сопротивляться дискурсам субъективного созерцания и свободной ассоциации идей в художественных институтах. Пути зрителя, движение и время, проведенное в различных местах музейного пространства, всегда сопротивлялись цитированию во всех искусствах и медиа. В литературе при индивидуальном чтении никогда не поддавались цитированию остановки при чтении, перечитывание, пропуск каких-то отрывков. Или, возможно, следует утверждать, что эти субъективные аспекты по отношению к инсталляции движущихся образов сегодня до какой-то степени достижимы? Множество роликов, документирующих арт-инсталляции на YouTube, иллюстрируют, скорее, личный опыт посещения галереи, а не саму работу. Разве такое посещение, отрывок работы и личные ассоциации не представляют собой в точности модус онлайн-видеосерверов?

На протяжении всей истории кинематографа его положение в рамках массовой культуры капитализма стимулировало его сопротивление доминантным формам производства, экономической и идеологической составляющим. Но многие режиссеры столкнулись с тем, что проблема сопротивления в кинематографе и посредством кинематографа не может быть отделена от собственной резистентности кинематографа. Линейный способ существования движущихся образов заставляет публику сталкиваться со временем и пространством за пределами феноменологического восприятия. И именно эта темпоральность заставляет кино ускользать от цитирования. Кинематографу присуща резистентность к простой ассимиляции с его вездесущей цифрой, но также и к темпоральности галереи, которая ассоциируется с фигурой посетителя, фланера или пользователя. Кинематограф сопротивляется субъективному влиянию, которое и формирует концепцию «версии зрителя».

Раймон Беллур

О другом кино

Как можно сделать так, чтобы две несовместимые сцены тумана перетекали из одной в другую? Как вообще может прийти в голову подобная мысль? В «Идентификации женщины» (1982) Антониони два человека, оба страдающие от некой смутной тоски подходящего к концу века, скользят по дороге сквозь туман и почти исчезают из виду. Сменяющиеся кадры фильма приводят, наконец, к моменту, когда они выходят из машины, чтобы столкнуться как с самими собой, так и с силами природы, все более неосоздаваемыми и опасными. Их меланхоличные тела, кажется, на грани исчезновения в тумане, и камера — соответственно — чаще работает в одиночестве, замысел происходящего в том, чтобы утопить кадр в этой белой гуще, которая отличается тонкостью и неординарностью подачи от любой попытки изобразить облака, когда-либо предпринятой в живописи. Будто под влиянием закадровых взоров мужчины и женщины (взгляд которых становится взглядом и зрителей) или же обволакивая героев бесформенной драмы, затмевающий туман сам становится (при фиксации его текучей сущности) символом заброшенности души, темы, так завораживающей Антониони.

В инсталляции без названия Анн Вероники Янссенс, представленной в Бельгийском павильоне на 48-й Венецианской биеннале в 1999 году, напротив, посетитель призван бесконечно бесцельно бродить в настоящем тумане. Однако же этот туман не более реален, чем тот, из фильма, ведь он также становится материалом для произведения искусства; но в отличие от кинотумана, дает пространство для домысла не большее, чем сам факт его таинственной материализации, которую на себе испытывает каждый пришедший. Впрочем, на эфемерных стенах есть проецируемые изображения и фотографии. Эти образы одновременно представляются и очевидными, и нестабильными. Они рассчитаны на режим эмоционального восприятия, который преобразует самые несущественные детали обстановки (к примеру, плинтус и двери) в потрясающее личностное пространство, посетитель становится его частью, постепенно реорганизуя его в результате свободных и произвольных перемещений. Так что каждый обращается с мутным, просвечивающим, молочным пространством как ему заблагорассудится, не забывая лишь о том, что делит его с другими посетителями. Из одного тумана в другой, от одного проекта к другому, следует подчеркнуть вопиющее отличие ощущений. Они модулируются в зависимости от основной мысли под напором увеличивающейся нерешительности человеческого восприятия.

Давайте посмотрим на вещи с другой стороны. Почему Билл Виола решил назвать одну из своих самых сильных инсталляций «Медленно поворачивающееся повествование» (1992)? Перед

Raymond Bellour

Of An Other Cinema

How can one make two incompatible scenes of fog merge into one another? How can one even imagine doing it? In Antonioni's *Identification of a Woman* (1982), two human beings, both victims of some vague, fin-de-siecle torment, drift through the fog on a road and become nearly invisible. The film's alternating shots, which — up to the point that they get out of their car — have brought them to confront themselves as much as the forces of nature, become more intangible and dangerous. For as their melancholic bodies seem increasingly close to disappearing into the fog, so too does the camera more often seem to enter alone (as is the intention of the cinematic reverse shot¹ into this white mass, which in turn alters the representation in a sly, stealthier manner than any attempt ever made by painting to represent clouds. Affected, as if in itself, by the off-screen gazes of the man and the woman (whose gazes also become those of the spectators), or by enveloping the heroes of the formless drama, the blinding fog becomes (by fixing the image of its fluid substance) the kind of symbol of the abandonment of souls that fascinated Antonioni. In contrast, in Ann Veronica Janssens' untitled installation for the Belgian Pavilion at the 48th Venice Biennial in 1999, the visitor is led to wander errantly and endlessly in a real fog. This fog is not, however, any more real than that of the film, since it too becomes material for a work of art; but unlike the fog of the film, it permits no fiction other than the very event of its strange incarnation that every visitor experiences. There are indeed some images and photographs present on evanescent walls. But these images bear witness to the gaze as much as they differ from it. They belong to the regime of affective impression, which transforms the least significant elements of the rooms' setting (elements like the skirting boards and the doors) into spectacular and intimate material of which the visitor becomes a part, progressively displacing it through arbitrary and involuntary movements. So it is with every visitor to this opaque, transparent, milky space — acting on one's own, yet publicly and with respect to other visitors. From one fog to another, from one device to another, one obviously thus senses that a radical separation persists. But it is modulated according to its own motif by the insistence of a growing indecidability of human affect.

Let's look at things from another side. Why did Bill Viola choose to call one of his most powerful installations *Slowly Turning Narrative* (1992)? In it one sees a large, rotating screen, one side of which is a mirror; on the other side we see a close-up shot of a man looking straight ahead and a random series of images of the world behind him. As the screen turns, we hear several hundred verbal phrases. The virtual relations between the two sources of images are thus marked as eventful. The spectator is incorporated into the plan of action, is reflected in the mirror-screen and, due to the progressive movement of the mirror-screen, is vaguely projected onto the walls with fragments of images. Why this very strong term, narrative-. narration, story, fable, tale? And why a revolving story? Why so slow? Is it in order to differentiate itself from cinema, or that, in its own way, this device shows that film is a narration in images that does not revolve like this?

It seems time for a new inventory (necessarily modest, random and subjective), the occasion for which has already been provided by the richness of installations of every kind at the 1999 Venice Biennial. To fix the terms of it is a delicate task. In effect, one would have to describe the explosion and dispersal by which that which one thought to be or have been cinema (if one accepts to see things through its eyes) now finds itself redistributed, transformed, mimicked and reinstalled. These particular devices belong less to a typology that would permit a reassuring classifying of them; rather, they show the differences from and similarities to cinema's devices, which inspire them or which they approximate. One must therefore evaluate them as they present themselves, without discarding any grouping that appears justified, but also without imposing merely illusory identities on them. And two things at least are certain. While remaining conceptual in their own way, by means of the attention with which they multiply and vary their devices, these installations inherit from cinema its premiere double vocation of recounting and documenting, and of thus being linked to the so-called realities of the world. On the other hand, these installations more or less rework the figures from which films have drawn their forms of expression. By both duplicating cinema and differentiating itself from it, the installations thus also make cinema enter into a history that exceeds it. The history of installations begins with the invention of the camera obscura and projection, and unfolds through its many different devices (from phantasmagoria to the diorama) throughout the nineteenth century. Cinema can thus be viewed (retrospectively and probably too simply) as an installation that succeeded in capturing for itself alone the energy appropriate to the animated image, dominating it for half a century until the advent of the competition of what television has been for so long, namely, a 'projection-without-projection'.

The throng of installations today is defined mostly along the lines of video art or of the somewhat forgotten history of film-installations are now beginning to reassert themselves¹. These installations, and the forces that animate them, may seem to be

взором предстает огромный вращающийся экран, одна сторона которого зеркальна, с другой стороны мы видим кадр: крупный план смотрящего прямо перед собой мужчины, а за ним – произвольный ряд картин окружающего мира. Пока экран поворачивается, мы слышим несколько сотен фраз. Важно подчеркнуть, что связь между двумя источниками образов событийна. Зритель вписан в композицию, в действо: он отражается в зеркале и, благодаря дальнейшему продвижению зеркального экрана его смутный образ проецируется на стены с фрагментами изображений. Почему взят такой значительный термин – нарратив, повествование, рассказ, басня, сказка? И почему поворачивающаяся история? Почему такая медленная? Это для того, чтобы дифференцироваться от кино, или же этот прием – способ показать, что фильм является образным повествованием, которое так не вращается?

Кажется, пришло время провести новую инвентаризацию (по необходимости краткую, несистематическую и субъективную), случай для этого уже предоставлен разнообразием инсталляций всевозможных типов на Венецианской биеннале 1999 года. Установление терминологии – непростая задача. Необходимо в конце концов описать ту вспышку и ее рассеивание, которой, как мы считаем, является или являлось кино (если мы согласны смотреть на мир через его призму), теперь же оно оказывается по-другому распределенным, преобразованным, подражательным и будто заново установленным. Эти специфические приемы не всегда можно отнести к типологии, которая позволила бы оснаждающе их классифицировать; они, скорее, демонстрируют различия и сходства с приемами кинематографа, вдохновляющего или ставшего примером для подражания. Поэтому мы обязаны рассматривать их как самостоятельные объекты, не пытаясь списывать со счетов или же группировать по каким-то, кажущимся нам справедливыми, признакам, а также не искать по большей части иллюзорные тождества между ними.

По крайней мере две вещи бесспорны. Оставаясь концептуальными, каждая по своему, и в то же время, обращая особое внимание на умножение и разнообразие методов исполнения, эти инсталляции перенимают от кино его первоначальное двойное призвание излагать и документировать, и соответственно быть связанным с так называемыми реалиями мира. С другой стороны, эти инсталляции в большей или меньшей степени перерабатывают образы, из которых и фильмы черпали формы выражения. Копируют ли, отталкиваются ли от него, но инсталляции вводят кино в историю, более широкую, чем предполагает сам фильм. История инсталляций начинается с изобретения камеры obscura и проецирования, затем на протяжении XIX века разворачивается благодаря самым разным приемам (от фантасмагории до диорамы). Кино можно рассматривать (в ретроспективе и, быть может, упрощенно) как инсталляцию, которой удалось для себя одной накопить энергию, необходимую для оживления картинки, как инсталляцию, господствующую полвека, до тех пор, пока не развернулось состязание с тем, чем так давно уже является телевидение, а именно: с «проекцией-без-проектирования».

Множество инсталляций сегодня в основном получает определение объектов видеоарта или же фильмов-инсталляций, история которых несколько позабыта, но сейчас вновь заявляет о себе¹. Эти инсталляции и импульсы, их оживляющие, могут показаться следствием так называемого кризиса кино, а также трудностей в современном искусстве, ведь именно инсталляции становятся их ярчайшим проявлением. Сложно вписать эти работы в традиции пластического искусства, которые они очевидно частично подрывают, не менее

1 As the exhibition conceived by Dominique Paini titled 'Projections, les transports de l'image' testifies. The exhibition was installed from November 1997 to January 1998 at Le Fresnoy, Studio National des arts contemporains (catalogue by Hazan/Le Fresnoy/AFAA).

1 Об этом свидетельствовала выставка, задуманная Домиником Паини, под названием «Projections, les transports de l'image». Выставка экспонировалась с ноября 1997 года по январь 1998 в Национальной студии современных искусств во Френуа (каталог Хазан/Френуа/AFAA).

затруднительно воспринимать их как традиционный кинематограф или как приложение к нему; было бы довольно глупо продолжать (насколько это возможно) оспаривать историческую и инструментальную неповторимость кинематографа. Получается, что странный замысел этих работ состоит в том, чтобы как никогда широко открыть не поддающуюся определению дверь в другое кино, в рамках которого условия эстетики беспорядка освещены и «расширены». Лучше попытаться описать его нюансы, чем делать вид, что возможно молчать о них.

Постоянно меняющаяся, плодотворная работа Тони Урслера дает представление о модели другого кино, с безграничной силой стилизирующего два принципа. Первый принцип – открытая заново проекция, раздробленная и умноженная. Второй – проекты Урслера: лица или сцены (сопровожаемые монологами и диалогами), которые он снял или позаимствовал, выбирается материал с ярко выраженным полиморфизмом. Внутри этих продуманных до мелочей постановок он собирает существ, жертв безумной судьбы образов, перемешивает их в одной или в нескольких комнатах, при этом используя возможности архитектуры музеев (двери, плинтусы, лестницы...), он размещает объекты или минутные декоративные элементы как на театральной сцене, дабы посредством их разнообразия создать населенные миры. Так он изобретает своего рода кино, метафизическое, общественное и в то же время непрекращающееся и фрагментарное, между элементами передвигается зритель, в какой-то момент он останавливается, став частью обобщенной мини-проекции, будто подвергаясь мучительным спазмам. Человек, который все это видит, перестает быть зрителем в понимании театральных и кинотрадиций. Но я думаю, что это существо, на самом деле, нельзя отнести и к типу фланера, который Доминик Паини вновь наполнил духом Бодлера. Для фланера должна бы была существовать настоящая толпа, к тому же улица – не салон. Случайный и часто неуверенный, в ситуации, схожей с театральной постановкой, заключенным в стены музея, зафиксированный произведением формально может быть назван его посетителем – но нет правильного имени для растворенного, фрагментированного, потрясенного, временного наблюдателя.

Несколько комнат

Новаторство Дуга Айткена в Венеции в 1999 году заключалось в том, чтобы впредь использовать несколько комнат не для простого упорядочивания этапов серий инсталляций, варьирующих один замысел (как сделал Билл Виола со своими «Похороненными секретами» на Биеннале за четыре года до этого), но главным образом, для имитации рассказывания истории. Дабы добиться подобного эффекта, он решил разделить огромный коридор на три-четыре комнаты (центральная комната перегорожена двумя прозрачными перегородками, доходящими до середины ее высоты, то есть может рассматриваться либо как одна, либо как две) и устроить вход/выход в каждом его конце. Восемь экранов размещены на стенах всех четырех пространств таким образом, чтобы всегда были одновременно видны по крайней мере два изображения, а в некоторых точках коридора, если повернуться вокруг своей оси, можно увидеть до шести. «Электрическая Земля» еще более интересна: здесь появляется актер/герой – молодой чернокожий по имени Али Джонсон, фильм рассказывает о нем (Айткен обычно снимает фильм – а затем составляет видеопроекции из тщательно отснятых кадров) и обнажает физическую и, конечно, интеллектуальную траектории. Первый экран показывает его лежащим на кровати и держащим в руке пульт, это напоминание, что американский видео-арт одержим телевидением; вопрос более не заключается в критических связях, но в непрестанно

the effect of the so-called 'crisis' within cinema and to the difficulties of contemporary art, of which installations are probably the most vivid manifestation. But if it is difficult to assimilate these works to the tradition of the plastic arts, the very fact of work of which they explode, it is no less difficult to take them as belong to traditional cinema or as a supplement of cinema; it would rather be fit to continue (to the extent that it will be possible) to recapture cinema the historical and formal singularity of its own device. The strange form of these works is thus to open ever more clearly the indefinable expansion of an other cinema, according to which the conditions of an aesthetics of confusion are clarified and amplified. It is better to try to describe its nuances than to pretend to be able to escape them.

Subjected to an incessant transformation, the already ample work of Tony Oursler furnishes a model for an other cinema, crossing two principles with limitless forces. The first principle is a reinvention of projection, divided and multiplied. Oursier projects faces or scenes th. he has filmed or borrowed (accompanied by monologues and dialogues) onto materials with an exaggerated polymorphism. Secondly, within these elaborated stagings, he assembles these beings, victims of their frantic destiny of images, mixing them into one or several rooms, taking advantage of the opportunities offered by the architecture of museums (doors, window beams, stairs...), arranging objects or minute decorative elements like a theatrical scene, in order to elaborate, by means of their variation, "horn": inhabited worlds. He thus invents a kind of cinema, just as metaphysical a social as fragmented and permanent, between the elements around which one circulates, but in front of which one also pauses, subjected to the anguished throes of a generalised mini-projection. The being who sees all this is no longer a spectator of the sort fashioned by traditional theatre and cinema. But nor do I think that this being is truly the type of flaneur that Dominique Paini has reinvested with Baudelarian affects. There would need to be a real crowd for that, and the street is not the Salon. As random and often uncertain as it is, in the situation of a semi-spectacle inferred by the museum, the work fixates that which one could call its visitor – but there is no right word with which to grasp this dissolved, fragmented, shaken, intermittent spectator.

Several Rooms

Doug Aitken's innovation in Venice in 1999 was to conceive several rooms no longer simply in order to arrange the phases of a series of installations as the many variables of a device (as did Bill Viola at the Biennale four years earlier with his *Buried Secrets*), but rather in order to simulate the recounting of a story. To achieve this effect, he conceived a huge corridor with an entry/exit at each end, and divided it into three or four rooms (depending on whether one takes the central space, which is divided by two transparent half-sized walls, as one or two rooms). There are thus eight image-screens arranged on the walls all along the four spaces, in such a way that one can always see at least two images at once, and sometimes one can catch sight of up to six, by turning oneself around at a few select points within the corridor. The interest of *Electric Earth* is furthered

by the actor/hero, a black youth named Ali Johnson, about whom the film (Aitken usually shoots in film – carefully shot images that he then projects in video) recounts or exposes the physical and doubtlessly mental trajectories. A first screen shows him laying on his bed playing with the remote control, recalling the American thematic of video art obsessed with television; the question is no longer one of a critical relation, but rather of a pure-expansion of information and flux. A last screen, at the other end of the corridor, suggests the end of something, via the closed image of a tunnel. In the temporal and spatial interval between these two screens, an imagery is narrated around his vibrant body: the city, drugs, machines, screens that go on and off, images are shown, events accumulate, so many flickerings all along this rhizome-work.

Doug Aitken, who was awarded the Biennial's Lion D'Or for *Electric Earth*, is a Californian American. He began his career in advertising and in videos. He recognises no ready-made definition of his art, and especially not the category of video artist, describing himself first and foremost as close to cinema. He has shown certain works successfully in the form of continuous projections, and more often as installations (he likes to mark the difference, on which he always works, between the voyeur and the active participant)². His 1998 installation³, *Eraser*, shows clearly how he constructs a process that stages the fiction of the documentary gaze through the unfolding of space. Aitken undertook and filmed a seven-mile trek on the lie Montserrat in the Antilles, an area evacuated in 1995 after the devastating eruption of a volcano. He divided his progression along these seven miles into three segments, three rooms: two screens at right angles in the first two rooms, three screens in the third; and always a biased perspective in order to glimpse the route that links them.

Two or Several Images

Is it possible in a single room? This is the question, concerning the cinema of fiction, that the English artist Sam Taylor-Wood poses.

Already five years ago, in the work *Travesty of a Mockery*, two shots are brought together at the juncture of two walls, one shot on each wall, showing a man and a woman, in order to reinterpret one of the great scenes in the history of cinema, the domestic quarrel, to which both Rossellini and Godard have given a modern fullness. The force of the arrangement is that its symbolism is, in this case, too simple – the separation of the two screens suggesting the separation of two beings – and this simplicity clashes with the separation between two shots, which cinema takes as its law. The semblance of absurdity that most often encloses each of the characters in their own framework thus makes the temporal succession of shots, the connection of which becomes visible at the angle where the walls meet, surge forth between the shots in a virtual man-
.....

2 See in particular two interviews with Aitken, the first by Francesco Bonami, 'Doug Aitken: Making Work without Boundaries', in *FlashArt*, the second by Giovanna Adamasi in *cross*, no 2, 1999.

3 The two screens on the left and right can be reversed, as they were when moved from the 1997 Venice biennial to the 1999 Karlsruhe biennial.

расширяющемся информационном потоке. Последний экран, в противоположном конце коридора, через кадры закрытого туннеля намекает на окончание чего-то. Во временном и пространственном промежутке между этими двумя экранами образный рассказ ведется вокруг его вибрирующего тела: город, наркотики, механизмы, гаснущие и загорающиеся табло, образы показаны, события накапливаются, как мерцание проекта-ризомы.

Дуг Айткен, американец из Калифорнии, получил Золотого льва Венецианской биеннале за «Электрическую Землю». Он начал свою карьеру в рекламной деятельности и музыкальных видеоклипах. Он не признает стандартные определения для своего искусства, особенно категорию «видеохудожник», описывая себя прежде всего через близость к кинематографу. Некоторые свои работы он успешно представлял в форме непрерывных проекций, и чаще – инсталляций (ему нравится подчеркивать разницу, над которой он всегда работает, между вуайеристом и активным участником²). Его инсталляция 1998 года «Ластик»³ ясно показывает, как Айткен, воспользовавшись расширяющимся пространством, формирует художественный замысел из документального взгляда. Айткен задумал и отснял семимильный переход по острову Монтсеррат (Малые Антильские острова) в 1995 году, когда после разрушительного извержения вулкана жители острова были эвакуированы. Он разделил свое продвижение по семи милям на три сегмента, на три комнаты: два экрана под прямым углом – в первых двух комнатах, три экрана – в третьей; и всегда смещенная перспектива, чтобы просматривался путь, связывающий их.

Два или несколько изображений

Возможно ли поместить их в одну комнату? Английская художница Сэм Тейлор-Вуд задает этот вопрос в связи с художественным кинематографом.

Уже пять лет назад в работе «Пародия на насмешку» два кадра были сведены в месте соединения двух стен, по кадру на каждой стене. Они показывали мужчину и женщину и транслировали очередную интерпретацию одной из величайших сцен в истории кино – сцену семейной ссоры, которой и Росселини, и Годар придали полноту современного звучания. Символичность расположения в этом случае очень проста, в этом ее сила, – разделение двух экранов отображает разделение двух существ – эта простота сталкивается с разделом между двумя кадрами, что кинематограф принял как свой закон. Кажимость абсурдности почти всегда сопутствующая персонажам в их собственной системе ценностей, вот что выстраивает последовательность кадров во времени, связь между ними становится видна в углу, где сходятся стены, и набирает интенсивность между кадров – в воображении. Объекты, которые перемещаются из одной рамки в другую, например, стакан молока, скороворода, или реже: неожиданные резкие столкновения двух тел в одном кадре, – воспринимаются, как пренебрежительное отношение к отдельным пространствам. Ведь обычно, как вопреки, так и благодаря раздробленности, зритель фильма ожидает уважения к принципу однородности пространства. (Важно, что во время презентации «Пародии на насмешку» в галерее «White Cube» (Белый куб) в Лондоне, во второй комнате можно было увидеть две фотографии-панорамы, благодаря им, тщательно выдержанные интервалы между фигурами актеров, кажется, перекликаются с этими надрезами, что отсутствуют в инсталляции.) Сэм Тейлор-Вуд
.....

2 См.: интервью Айткена, в частности, с Франческо Бонами «Дуг Айткен создает работы без границ», журнал «FlashArt» и с Джованной Адамази в журнале «cross», no 2, 1999.

3 Два экрана этой работы, правый и левый, могут меняться местами, как это было сделано после транспортировки работы с Венецианской биеннале 1997 года на биеннале в Карлсруэ 1999 года

повторила и усложнила действие, на этот раз она использовала три стены: по одному изображению на стене, четвертую стену оставив для наблюдателя (Atlantic, 1996). Когда посетители входят в комнату, слева в непосредственной близости они обнаруживают изображение женщины обращающейся к мужчине с горькой страстностью; справа – расположенный под прямым углом кадр показывает нервно двигающиеся руки мужчины (сигарета, хлебные крошки); напротив посетителя – кадр: общий план комнаты в ресторане, за столом сидит пара, которая более или менее быстро узнается. Сквозь фоновый шум слышны отрывки их разговора. Опять же, прием прост, почти слишком прост, однако же хитро закручен: невозможно перестать перечислять не только возможные комбинации из этих трех символических кадров, смонтированных как кино, но и связи, выбранные посредником, называемого – сторонним, а также всевозможные вариации пропорций и контуров, которые они могут подразумевать.

Эйя-Лииза Ахтила

Особенно интересно в творчестве этой финской художницы то, что она отказывается признавать существование зазора между инсталляцией и фильмом, музеем и кино. К примеру, «Сегодня» (1996–97) – это короткометражный фильм и видеоинсталляция в трех эпизодах. Он предназначен как для показа по телевизору, в кинотеатрах, на кинофестивалях, так и для презентации в картинных галереях и музеях. «Даже лучше», «Я/Мы; Ок, Серый» (1993) – три короткие аудиовизуальные истории/фильмы. Эти фильмы демонстрируются и как независимые проекты, и как короткометражки – в кинотеатрах и на разных телеканалах – между рекламой и телепередачами. С 1995 года каталоги Ахтилы включают множество ссылок как на кино- и видеофестивали, так и на персональные или групповые выставки. Ее работы часто сопровождаются настоящими титрами, определяющими их как «кино/видеоинсталляции», в которых перечисляются дистрибьюторы и технические работники, содержится формулировка «сценарист и режиссер...». Посетить одну из выставок Ахтилы – значит покориться ряду неявных смещений, которые заставят нас сомневаться в том, как следует охарактеризовать происходящее. Это уровень, на котором иное кино осознает себя настоящим, но тоже и отстраняется от него, по закону ли гибкости или же из-за бесконечной пористости опыта (как в ее выставке 2000 года в Берлине в роскошной Новой национальной галерее, спроектированной Мисом ван дер Роэ).

Серия фотографий выделяется среди пяти экспонируемых работ (возвращая к предыдущей выставке в музее Фридрицианум в Касселе). Шесть хорошо освещенных серий, каждая по три или четыре образа, обыгрывают разлад времен и несовпадение действия внутри темы или ситуации, таким образом, еще раз напоминая, что переход от фотографии к кино неизбежен и всегда происходит. Работы «Я/Мы; Ок, Серый» проецируются, мелькая, на три экрана; приходится делать усилие, чтобы сконцентрировать внимание на четко структурированных, компактных девяностосекундных фильмах, обыгрывающих случаи отчуждения внутри семьи, в сексе и обществе.

Для каждой из трех оставшихся работ выделены отдельные помещения. Две комнаты для чистой проекции, с двумя экранами для «Службы утешения» (24 мин, также демонстрировалась в 1999 году на Венецианской биеннале) и тремя – для «Если бы 6 была 9» (10 мин, 1995). Для четырех привилегированных гостей в центре одной из комнат поставлен диван, остальные зрители вынуждены были стоять (то же и с работой «Пригородный мозг»). В другом помещении у задней стены, как бы в вестибюле кинотеатра, на расстоянии друг от друга беспорядочно расположены кресла.

ner. The objects that move from one frame to the other – a glass of milk, a frying pan – or the rare, sudden and violent confrontations between two bodies in one frame are perceived as a transgression with respect to the split spaces that the gaze of the film spectator commonly conceives, both despite the segmentation and because of it, as participating in a principle in a homogenous space. (Significantly, during the presentation of *Travesty of a Mockery* at the White Cube Gallery in London, one sees in a second room two photographic 'panoramas', due to which the carefully arranged intervals between the actor-figures seem to echo those cuts that are absent from the installation.) Sam Taylor-Wood repeated and complicated the operation this time by making use of three walls, one image per wall, reserving the fourth wall for the spectator [Atlantic, 1996]. When spectators enter the room, to their left there is an extremely close-up image of woman addressing a man with a miserable vehemence; on their right, a wide-angle shot shows the hands of the man moving nervously (cigarette, bread crumbs); facing the spectator, in the general shot of a room in a restaurant, one more or less quickly recognises the couple seated at a table.⁴ One understands fragments of their conversation through the background noise. Here again, the device is simple, almost too simple, yet severely contorted: one never stops imagining not only the possible combinations between these three symbol-shots of the cinematic editing, but also the intermediary choices that they call forth, and the possible variations of proportions and figures that they infer.

Eija-Liisa Ahtila

What is particularly interesting in the work of this other Finnish artist is that it no longer takes as granted the hiatus between installation and film, museum or cinema. Thus, *Today* (1996-97) is 'a short film and a video-installation formed in three episodes. It is intended to be presented on television, at movie theatres and film festivals, as well as in art galleries and museums. 'Even better', *Me/We-, Okay, Gray* (1993) are three short audiovisual stories/film productions. The films are shown both as independent works, and as a short at the movies and on different television stations, between commercials and TV shows.' Since 1995, Ahtila's catalogues also list in their references just as many selections in film or video festivals as in individual and collective exhibitions. Her work often includes real credits, identifying it as 'film/installation video', and mentioning the distributors and technicians and the formula 'written and directed by'. To visit one of Ahtila's exhibitions is to submit to a series of subtle displacements that make one doubt how to identify it. This is the degree to which the other cinema takes itself as real, but also detaches itself from it, as if by a principle of malleability, or by an endless porosity of the experience (as in her exhibition in 2000 at the sumptuous Neue Nationalgalerie designed by Mies van der Rohe in Berlin).

A series of photographs stands out from among five displayed works (recalling a previous exhibition at the Fridericianum in Kassel). Six well-lit series, each composed of three or four images, bring into play

the divergences of time and action within a theme or a situation, as a way of once again recalling that one inevitably and always passes from photography to cinema. One also notices *Me/We, Okay and Gray* shown on three monitors in a fleeting space; one must make an effort to concentrate on the very structured and very dense ninety-second films that bring into play situations of familial, sexual and environmental alienation.

The three other works each occupy an independent room. Two of them are pure projection spaces, with two screens for *Consolation Service* (24', also shown at the 1999 Venice Biennial) and three for *If 6 was 9* (10', 1995: In one of the two rooms, a sofa has been placed in the middle to accommodate four privileged spectators, while the rest have to stand (as was also the case with *Suburb Brain*) – in the other room, armchairs have been arranged in a discontinuous fashion against the back wall, as if to suggest the antechamber for the movie theatre. The 'show times' are announced for *Consolation Service* and it is striking to notice the extent to which the quality of attention and this also of the work itself changes depending on whether the black drapes at the two entries are fully closed. For *Consolation Service* is a film that recounts the difficult history of the separation of a couple with a child on two screens. The sound and the dialogues (and the subtitles) are identical on both screens, only the images continually change. All of the implications of the strange supplement that the double screen creates with respect to perception, identifications and emotion would have to be approached in detail, which entails much more difficulty than does a traditional analysis. Scenes at the social worker's or psychotherapist's office are striking because of the diversin of editing and staging solutions, in particular when threaded panoramic screens allow the woman to pass into the same frame as the man, and vice-versa, with most often a compositional cut between two screens guarantees. And of which the care-giving character also enters each of the two screens as a possible common third party. Not to mention the variable proportion of the size of the shots, fixed just as much in an elliptical simultaneity and in their succession

But the strongest effect depends on or results from memory. In Venice, strolling aimlessly (let's say I was stricken by the festival fever), I walked too quickly by this film-installation that demands a spectator, and had kept only a depressing blur of a memory of these bodies in conflict. Only after having watched *Consolation Service* a second time, more carefully, did I take into account that these filmic bodies now live on in me, like the lives of so many other bodies more or less, destined to remain depending on the form-giving or structuring power of the film, of which this anomalous device has become a fascinating example. There is something similar in *If 6 was 9*, which reveals, on three screens and in a serial fashion, the sexual discoveries of a group of adolescents. The play of the screens is more varied here; the story is more fluidly treated as a ballet of situations and impressions, with multiple voices. One of the screens serves to detail a fragment of the second (on the screen at the right, a close-up of a cake that one of the heroines is eating on the middle screen. while the third

Для «Службы утешения» объявлялось расписание показов, я был поражен, увидев, как меняется качество внимания к происходящему и качество самой работы в зависимости от того, полностью ли закрыты черные портьеры на дверях. «Служба утешения» – это фильм, который на двух экранах рассказывает запутанную историю ребенка и расстающейся пары. Звук и диалоги (а также субтитры) идентичны на обоих экранах, лишь образы последовательно меняются. Все последствия необыкновенного расширения, создаваемого двойным экраном по отношению к восприятию, идентификации и эмоциям должны быть рассмотрены детально, что более затруднительно, чем традиционный анализ. Сцены у социального работника или в кабинете психотерапевта изумляют необычными постановочными и монтажными решениями, в частности, когда соединенное в панораму изображение позволяет женщине перейти в кадр, показывающий мужчину, чаще же, наоборот, разводит их: разрыв обеспечивает композиционная грань между экранами. И собственно персонаж – социальный работник также входит в каждый из экранов, становясь потенциально третьим участником. Уже не говоря о варьирующихся планах, слитых как в эллиптическую одновременность, так и в их последовательность.

Но самый сильный эффект зависит от памяти или становится ее результатом. Бесцельно прогуливаясь по Венецианской биеннале (скажем, я пал жертвой фестивальной лихорадки), я слишком быстро прошел мимо фильма-инсталляции, которой необходим зритель, но в памяти застряло гнетущее расплывчатое воспоминание об этих конфликтующих телах. Лишь посмотрев «Службу утешения» во второй раз, более внимательно, я осознал, что эти кинотела продолжают жить во мне, подобно многим другим телам: в зависимости от формообразующей или композиционной силы фильма (чему этот аномальный проект стал захватывающим примером), им в большей или меньшей степени суждено остаться во мне. Что-то вроде этого происходит и с работой «Если бы 6 была 9», здесь на трех экранах, в серийной форме показываются сексуальные игры группы подростков. Игра экранов здесь более разнообразна; история воспринимается, скорее, как многоголосый балет ситуаций и впечатлений. Один из экранов показывает деталь – фрагмент изображения со второго. На экране справа крупный кадр пирога, который ест одна из героинь на центральном экране. В это время третий экран уже отображает другой образ (в данном случае – другую девочку). Три соединенных экрана могут сформировать слитный пейзаж, панораму. Иногда сложно запомнить образы из-за присутствия музыки, которая сама задает определенную последовательность, число комбинаций еще более умножается. Тем не менее, в памяти всплывают лица и пейзажи, из которых состоит фильм, – настоящие кадры, стабильные с четкими композициями и последовательностью.

Я все еще думаю о работе «Сегодня», которую впервые увидел на видеофестивале, где она была показана на мониторе или экране; позже я столкнулся с ней опять – среди двух других видео в составе инсталляции (в Чикагском Музее современного искусства осенью 1999). Здесь также представлены три экрана – в этот раз – на трех стенах, как в инсталляции Сэм Тейлор-Вуд. Три экрана показывают три разных восприятия одного и того же случая: смерть дедушки, с которым летним вечером произошел несчастный случай. И вновь на трех экранах разворачивается параллель то ли с «Тремя женщинами» (1952) Андре Мишеля, то ли с тремя версиями «Письма трем женам» (1949) Манкевича. Аналогия, очевидно, вводит в заблуждение: эта история об уверенной в себе памяти, которая сводит разные прошлые времена в единственное время так, будто существует виртуальность образа-кристалла (Манкевич – один из ярчайших примеров, приводимых Делезом). Три экрана Ахилы

сами по себе являют отдельные истории, ощущение произвольно выбранных очертаний, жестов, тождеств и слов соединяет и разбирает их. Три стула символизируют вызов, брошенный зрителю: один стул в середине: потерянный и одинокий; другой вверх ногами – в углу; третий – повернут к стене.

Страсть к инсталляциям подпитывает страсть к фильму для того, чтобы взорвать ее, когда прием не впишется в киноситуацию. Подобное произошло в Берлине с «Анн, Аки и Богом» (1998). Огромное пространство освещено разнообразными проекциями. Два разных экрана: один установлен около входа, перед ним кресло (будто бы только для одного зрителя), другой – над кушеткой психоаналитика (на ней сидят несколько посетителей). Шесть мониторов поменьше расставлены вокруг, на них крутятся выдуманные монологи шести разных мужчин, эти персонажи взяты из дела Аки, страдающего психозом юноши, чьим портретом и является инсталляция. На стене – плакаты с именами исполнителей и сценарием инсталляции в развитии: структурой, которую Аки строит вокруг фигуры Анн, выдуманной им женщины. Сама «архитектурная» форма поразительна: динамика инсталляций, несмотря на то, что сценарии этого ансамбля проектов являются выдумкой (хоть и опирающейся на реальные факты) отражается в другом кино гораздо искреннее, чем динамика фильмов, пытающихся ее повторить.

Один или несколько приемов

Дважды за свою долгую карьеру Ганс Абель экспериментировал с «монологической» сущностью киноэкрана. Первый раз – в 1927 году в «Наполеоне» (*Napoleon vu par Abel Gance*), премьера которого состоялась в Опере в символический день – 7 апреля. В тот вечер, а затем только в кинотеатре «Мариво» пораженные зрители имели возможность увидеть два боковых экрана, внезапно появившихся во время финальных эпизодов, в которых Бонапарт начинает свою итальянскую кампанию. Эти два боковых экрана проецировали разные кадры, точнее, сводят эффект одного кадра в панораму. Звуковые фильмы будут оправданы в безумии, все еще ассоциирующимся с этим непредсказуемым зрелищем, в течение многих лет связываемым с молодыми днями истории кино вообще. Следовательно, вопреки тысячам вариаций, продиктованных архитектурой кинотеатров, и будто бы назло многочисленным экспериментам его «первобытного» периода, кинематограф остается тем же, что и первые показы братьев Люмьер: проецированием единой картинкой на один экран. Таким будет положение дел вплоть до появления маленького экрана телевизора, вероломным образом раз и навсегда разрушившего монополию на продуцирование движущихся образов, что в 1953 году наведет Ганса на мысль дать своей мечте новое имя – «поливидение». Он предсказал «время разбитого образа», «полет искры, одновременно высеченной двумя или несколькими образами» становится для него гипергипнозом, предназначенным для доведения наблюдателя до точки «полного отождествления». Ганс изобрел не что иное, как проект гиперфильма. Однако же, когда он противопоставляет «умноженные образы» «сложенным вместе образам», он уже по своему ступает путь логики расширения, противопоставляя «ограниченному видению»⁴ кинозрителя образ другого кино, расширенного кинематографа, которому не хватает опознавательных черт и легко узнаваемой идентичности, так как его устройство меняется

screen circles in on another motif (in this case, a second giri r the three screens can, by being added together, form a continuous landscape. the beginning of a panorama. So many combinations are possible, with a certain musical sense in which music itself participates, that the memory of images is made difficult. But one nevertheless recalls faces and landscapes having been included in the shots – real cuts, stable and reliable in their framing and relations.

I still think of *Today*, which I first saw in a video festival, a stoy shown on a monitor or a screen; I encountered it again later, along with two other videos, as an installation (at the Chicago Museum of Contemporary Art, autumn 1999). Once again, three screens, this time on three walls, as in Sam Taylor-Wood's installation. But here the three screens concern three different points of view on the same story or event: the death in an accident one summer night of the grandfather. Once again, one imagines the three versions of Mankiewicz's *A Letter to Three Wives* (1949) or Andre Michel's *Trois Femmes* (1952), unfolded over three screens. An obviously deceptive analogy: the story concerns assured memory and integrates its past times into one single time, as if there were the virtuality of the image-crystal (Mankiewicz is one of Deleuze's strongest examples). But Ahtila's three screens themselves suppose an exploded story, a random sense of configurations, gestures, identities and words that make and unmake them. Here, three chairs announced the challenge issued to the spectator: one in the middle, lost and alone; another upside down in the corner; the third turned against the wall.

The desire for installations thus makes use of the desire for film in order to explode it, when the device doesn't glide into the situation of cinema. In Berlin, *Anne, Aki, and God* (1998) occupied this place. A large room, lit by a multiplicity of projections. Two different screens, one set up near the entry facing an armchair (as if for one single spectator), the other above an analyst's couch (on which some visitors sit). And six monitors reducing all around, through the fiction-monologue of six different masculine characters, the faces of the case of Aki, the psychotic whose portrait the installation presents. On the wall, posters show the credits and develop the installation's 'scenario' in progress, the structure that Aki makes around the figure of Anne, the woman he has invented. One striking thing in this very architectural configuration: the most fictional scenario of this ensemble of works (although based on real facts) is that in the face of which the other cinema responds by means of the most honest dynamic of the installation, rather than by those of film, which doubles it.

One or Several Devices

Twice in his long career, Abel Gance wanted to address the monologic nature of the cinematic screen. The first time was in 1927, in *Napoleon vu par Abel Gance* (Abel Gance's Napoleon) the premiere of which was on the symbolic date of 7 April at the Opera. On that night and subsequently exclusively at the Cinema Marivaux, amazed spectators were able to see two lateral screens suddenly emerge during the final sequence, when Bonaparte undertakes his Italian campaign. These two lateral screens project dif-

.....
⁴ Термин Паскаля Боницера, использованный также Сержем Дани в статье 'Du defilement au defile', в журнале «Исследования по фотографии» номер 7, 1989, в которой также используются другие термины для этого особого эффекта инсталляции в подлинных формах кинематографа.

ferent shots or reduce the effect of one same shot into a panorama. The 'talkies' will be justified in the madness still attached to the unforeseeable spectacle linked for a long time to the early days of its history. Cinema consequently, and despite the thousands of variations associated with the architecture of theatres, will remain what it has been ever since Lumiere's first showings, as if in spite of the multiple variations of its 'primitive' period: the projection of a unique image on one single screen. And logically, this will be the case until the small screen of television, in its perfidious manner, will have broken once and for all the monopoly attached to the production of the animated image, which will allow Gance to reformulate his dream in 1953 as 'polyvision'. Indeed, 'The Time of the Broken Image', as he predicted, by 'the spark that flies from the simultaneous shock of two or several images', is for him a hyper-hypnosis, intended to fix its spectator to the point of 'total identification'. What Gance conceives is a hyper-film-device. And yet, when he opposes 'images that are multiplied' to 'images that are added together', he enters, in his own way, into an expanding logic that will oppose the 'blocked vision'⁴ of the cinema? spectator to the vision of an other cinema, an expanded cinema, lacking identifications and the identity of which is less simple to take hold, since its arrangement changes with every occurrence⁵. Because one cannot claim to be able to fix an identity whose variation defines its very meaning and value, one can at least try to distinguish some models of it, as a way of terminating an adventure by making other works enter into it, works that have in common with the first ones the opening of a limitless malleability of devices to the supplements of fiction and the documentary gaze.

THE WALL. It is one of the oldest figures of video art. It was useful to Paik's planetary simultaneism and to Chris Marker's historicism. It is moving to see that it was able to open itself to an auto-portrait of old age and contemplation. The *Solo Scenes* of the Swiss artist Dieter Roth, whose death marked the 1999 Venice Biennial, show this on dozens of monitors forming an immense and crazy rectangle, a super-screen of the details in which one finds God, as the empty and extraordinary equality of every instant.

THE ROOM. Though many other spaces lend themselves to installations, the closed, dark room seems to be the place where that experience is best played out, since it mimics more than others the new beginnings of cinema through the detours and the disguises that we have seen. Showing himself to be sensitive to this aspect, Dominique Paini suggested that such a varied and repeated device would relate less to cinema than to the romantic dream, splendidly formulated long ago by Caspar David Friedrich, exposing each of his works only in a black box with appropri-

с каждым новым инцидентом⁵. Никто не может требовать детерминации явления, основным смыслом и ценностью которого является вариативность. Чтобы поставить условную точку в этой аванюре, попытаемся научиться отличать его образцы и выбирать подходящие среди других проектов, это должны быть работы, сходные с предыдущими безграничной гибкостью методов, а также – открытостью к разнообразию художественного вымысла и к документальному взгляду.

СТЕНА. Одна из старейших форм видеоарта. Она была использована в планетном симультанизме Пайка и историзме Криса Маркера. Трогательно видеть, что она смогла раскрыться как в традиционном автопортрете, так и в самосозерцании. «Сольные сцены» швейцарского художника Дитера Рота, смерть которого поразила Венецианскую биеннале в 1999 году, показывались на множестве мониторов, сформированных в огромный безумный пятиугольник, суперэкран, где среди деталей кто-то, быть может, увидит в пустоте и исключительном равенстве каждого мгновения – Бога.

КОМНАТА. Хотя и многие другие пространства могут быть использованы для инсталляций, лишь закрытая темная комната оказывается местом, где этот прием наилучшим образом срабатывает, ведь он окольными путями и экспериментами, которые мы наблюдали, более других подражает новым начинаниям кинематографа. Глубоко прочувствовав этот аспект, Доминик Паини предположил, что столь разнообразный и часто повторяемый прием имеет меньшее отношение к кино, чем к романтическому сну. Давным-давно подобную мысль сформулировал и Каспар Давид Фридрих: он демонстрировал все свои работы исключительно в черном замкнутом пространстве с соответствующим освещением и даже с музыкальным сопровождением⁶. Привлекательная идея, тем более если мы на стороне музеев и живописи; представим себе, что живописи больше нет, тогда жажда увековечить ее толкнула бы нас на путь движущихся образов. Но со всем уважением к другому кино, дела обстоят совсем не так, к тому же новое кино унаследовало множество ведущих идей и фигур от старой формы. Одной задней стены, отведенной под часть проекции, не достаточно, чтобы отражать таинство достоверности, заключенное для зрителя в запретной проекционной будке. Но посетители, использующие эту стену, чтобы прислониться к ней, стоя или сидя, а также появляющиеся то там, то здесь стулья, показывают, что склонность к подражанию у зрителя уживается с заблуждением об избыточной простоте и часто подменяет его, в ту же секунду открывая в мир иных, проецируемых образов множество новых, парадоксальных лже-Базеновых окон.

Комната также служит пристанищем, как мы видели, для некоторых проекций, посвященных окружающей среде: в них образы появляются по-разному, и за счет одновременности рождается «поливидение». Оно выходит за пределы поверхностей экрана или даже нескольких экранов, продолжая снабжать представление новыми драмами и сценическими связями. Комнаты Виолы, напротив, полны полифониями созерцательно-тематического характера. Рассмотрим в этом аспекте инсталляции английских художниц-близнецов Джейн и Луизы Уилсон: «Город Штази» (1997) и «Гамма» (1999). Оставим за скобками фотографии и скульптуры, их сопровождающие, пространства или движущиеся образы; оригинальность этих инсталляций заключается в умножении

.....
4 This formulation is Pascal Bonitzer's, taken up again by Serge Daney in 'Du defilement au defile', in *La Recherche photographique*, no.7, 1989, which tracks, under other names, what we could call a certain installation-effect in the true forms of cinema.

5 With these words Gene Youngblood predicted in his famous book *Expanded Cinema*, London, Studio Vista, 1970 a global mutation of human subjectivity in the paleocybernetic age. We can more modestly take from it the idea of an endless variability of the modes of projection, of diffusion and of reception of images, around the ideal world of cinema.

5 Такими словами Джин Янгблад предсказывал в своей знаменитой книге «Расширенное кино» (Лондон, Студия Виста, 1970) глобальную мутацию человеческой субъективности в палеонийбернетическую эпоху. Мы можем более скромно заимствовать оттуда идею бесконечной вариативности способов проецирования, диффузии и восприятия образов вокруг идеального мира кино.

6 В приводимых Роландом Рехтом различных примерах, вдохновивших Паини, использовались четыре рисунка на прозрачной бумаге, освещенные изнутри, которые Рехт уподобляет волшебному фонарю или подлинной диораме (см. *La lettre de Humboldt*, Paris, Christian Bourgeois, 1989, cc. 109–11). Подобное восприятие произведений искусства находится где-то между живописью и (до) кинематографом.

непрерывных движений и компоновке нескольких кадров в сборные вертикальные и горизонтальные сетки. Формообразующая и буквально ощутимая энергетика ужасных мест, таких как штаб-квартира министерства госбезопасности или военной базы – вот о чем рассказывает комната, при этом с двух-трех полностью покрытых проекцией стен одновременно. Камера переносит свидетеля в эти жуткие места, чтобы создать зрелище, в котором он бы почувствовал себя пойманным, полностью захваченным.

Что касается видеопроектов, которые хотят быть произведениями живописи, в их неприкрытом состязании с картиной как таковой, становится очевидным: они наконец-то могут занять свою нишу в том пространстве, которое их так завораживает. «Встреча Марии и Елизаветы» (The Greeting) Билла Виолы, пятая из инсталляций «Похороненных секретов» (1995), вдохновленная одноименным полотном Понтормо (1514–16), прошлой осенью была показана отдельно от большой ретроспективы автора – в зале чикагского Института искусств, к изумлению посетителей: в окружении творений Понтормо, Тициана и других, – по всем традициям музейного обращения с картиной.

СЕРИИ. Блуждание из комнаты в комнату – запрограммированный другим киноакт, в связи с этим зрение функционирует в режиме скачка и фиксации. Поразительно, что где-то между «Похороненными секретами» и «Электрической Землей», среди методологических парадигм и флуктуации повествования Гари Хилла недавно впервые привлекла возможность создания серий. Название его работы похоже на комод с несколькими ящиками: «Имя, что-то вроде комнаты, два вида оружия и натюрморт» (Галерея Барбары Гледстоун, Нью-Йорк, 1999). Без долгих слов следует отметить, что все пять приспособлений задействованы в создании тела-объекта – автопортрета художника как великого создателя образов (имидж-мейкера). С одной стороны, темная комната испещрена слепящими вспышками, здесь стробоскопическая проекция обстреливает видимый стол (глаз превращается в дикий автоматизированный механизм); с другой стороны, еще четыре хорошо освещенные комнаты или другие помещения. В трех из них расположились в разной степени воплощенные образы, в зависимости от выбранной стратегии проецируемые на двух или трех экранах (на двух зеркальных экранах можно увидеть суррогат – реверсированный кадр, крупный план такого же кадра, изображающий художника спереди и сзади, голос называет его имя: «Гари, Гари...»). Последняя комната предназначена для двух экстремальных жестов, вводящих неконтролируемое напряжение. На этот раз образ уже аналоговый, это, скорее, образ-синтез, беспристрастно и бесконечно соединяющий объекты в непрекращающемся движении. Интерес к подобному бесчеловечному образу обусловлен выбором метода: непрерывный кадр последовательно скользит по тринадцати экранам (восемь мониторов и пять настоящих экранов), это движение не прерывает ни одна пауза. До настоящего времени невиданная форма композиции: теперь переход осуществляется не от кадра к кадру, но от экрана к экрану, прыжки зрения прописаны в пространстве, открытые склейки демонстрируются техникой. От взрыва объекта – к взрыву восприятия и его контекста.

ВЕЗДЕСУЩИЕ ЭКРАНЫ. В другом кино все становится экраном, и экран может появиться где угодно. Самое юмористическое и мучительное воплощение – это миниатюрный экран, порой всего пару дюймов, например, установленный Пипилотти Рист в лобовицу в музее «PS1» (Квинс, Нью-Йорк). Как только кто-то наклоняется к нему, он видит вертикально появляющийся объект – лицо, будто из ямы, куда оно вновь падает. Пора, в конце концов, осознать, что страница уже перевернута, и что человечество имеет основания беспокоиться: вместо того, чтобы ходить в образе (Божием), как в это

ate lighting, and even music⁶. The idea is seductive if we take sides with the fine arts and museums; and were there no more painting, one could imagine that a desire to eternalise it today takes this route through animated images. But things seem contrary with respect to an other cinema, a new cinema that owes to the old form so many of its obsessions and figures. The back wall where part of the projection probably takes place does not have the mystery of a true, forbidden projection booth with respect to the spectator. But the visitors who use this wall to lean on, seated or standing, and the seats that appear here and there, show that a mimetic of the spectator lives with an overly simple errancy, and often substitutes for it, in the same moment making so many new, paradoxical and quasi-Bazinian windows opened on the world out of the diverse projected images.

The room also shelters, as we have seen, some environmental projections according to which the images penetrate differently, by simultaneities of which 'polyvision' exceeds the frontality of one or several different screens, while continuing to bring dramas and scripted places into play, contrary to the speculative-thematic polyphonies of viola's rooms. Let's think in this regard of the installations of the english twins jane and louise wilson: *Stasi City* (1997) and *Gamma* (1999). Without mentioning the photographs and the sculptures that accompany it, the spaces, or the moving images, the singularity of these installations is to multiply uninterrupted movements and compositions of several shots assembled in both vertical and horizontal networks. A form-imposing and almost literal physicality of terrible places – headquarters of the political police or military bases – is thus transmitted within the room, and on two or three entirely covered walls at the same time. The camera bears witness to these terrible places in order to create a spectacle in which one finds oneself both trapped and intensely aware.

As to video work that wants to be painting, in the overt competition that it has with the picture, it is revealing that it could finally penetrate the true space that haunts it. Thus, viola's the *Greeting*, the fifth of the installations of *Buried Secrets* (1995), inspired by one of Pontormo's *Visitations* (c.1514–16), was shown last autumn, isolated from his large retrospective in a room at the art institute of chicago, to the astonishment of many visitors: right in the middle of the pontormos, the titians and other assembled works, as tradition of the museum of painting wants.

THE SERIES. Wandering from room to room has become a programmatic act in an other cinema. According to which vision operates by jumps and fixations. It is striking that midway between *Buried Secrets* and *Electric Earth*, between a paradigm of devices and the fluctuations of a story, the possibilities of series has recently attracted Gary Hill for the first time, the title of whose work is a bit like a chest of drawers: *A Name, a Kind Of Chamber, Two Weapons and a Still Life* (Barbara Gladstone Gallery, New York, 1999). Without lingering here too long, let's say that the five devices brought into

.....
⁶ In the diverse examples given by Roland Recht and by which Paini is inspired, there are four transparent images on paper, lit like wagons, in which Recht sees the equivalent of a 'magic lantern' or the effect of a 'true diorama' (La lettre de Humboldt, Paris, Christian Bourgeois, 1989, pp. 109–11). This already puts the experience halfway between painting and (pre) cinema.

play participate in the genesis of a body— the auto-portrait of the artist as a great image-maker. On the one hand, a dark room criss-crossed with blinding flashes, where a stroboscopic projection hits a visible table (the eye is reduced to the state of an automatic and wild machine); on the other hand, four more or less well-lit rooms or spaces. Three of them shelter corporeal images to differing degrees and according to various strategies, on two or three screens (one notices on two mirrored screens a false shot/reverse shot, the same close-up shot of the artist from the front and from the back, with the voice that names himself: 'Gary, Gary...'). The last room stands out for two extreme gestures, inducing an unmasterable tension. This time, the image is no longer analogical; it is rather an image of synthesis, coldly and endlessly assembling objects, due to an interminable movement. The interest of this inhuman image comes from the chosen device: the continuous shot passes successively across thirteen screens (eight monitors and five real screens) without its movement appearing to be interrupted. A hitherto unseen form of composition is thus put into place: no longer from shot to shot, but from screen to screen, jumps of the eye inscribed in space, gaping jointures exhibited by the machinery. One moves from the explosion of the body to the explosion of perception and its reference.

SCREENS EVERYWHERE. In the other cinema, everything becomes a screen, and the screen can appear everywhere. The most humorous and torturous epiphany is the miniature screen, sometimes only a few inches, installed by Pipilotti Rist in a floor-board at psi (the large museum in Queens, New York). As soon as one leans down, one sees the face-body coming up vertically, as if from the pit into which it falls again. One finally understands that a page has been turned and that humankind has grounds to worry: instead of walking in the image, as Augustine believed because he always took himself as standing before the image, humankind can now walk, often without even noticing, on the image⁷.

THE PROJECTION. But the image also resides in the indeterminate distance of its projection, the great frontal projection of a single image on a single screen. In the other cinema the image itself can either undertake its own transformation, its self-destruction, or metamorphose its power to fascinate.

The coupled installations of Stan Douglas and Douglas Gordon (Dia Art Center, New York, 1999) propose this work of mutation. *Double Vision* does it twice. Stan Douglas decided to use a pastiche style for a Canadian television show (two men confronting each other in a room), but in such a way that the image slides from its overly simple realist illusion to a continual and variable unfolding of its motifs, to the point of producing contradictory perceptions. These are extraordinary images, never before seen, of a savagely cruel degree with respect to the eye that perceives them.

Cinema can also be reinvented, an other cinema, by other means. I can think of nothing that does this better than *Photograph*, the installation by James Coleman (which arrived in Paris at the Marion Goodman Gallery in the spring of 2000, after New York and Barcelona). Im agine a deep and dark room into which

⁷ Saint Augustine: 'Although man worries in vain, he does however walk in the image.'

верил Блаженный Августин, ощущая себя всегда как бы стоящим перед образом, человечество теперь может, даже не замечая этого, наступать на образ⁷.

ПРОЕКЦИЯ. Образ, однако, находится на неопределенном расстоянии от своей проекции, даже знаменитой фронтальной проекции единой картинкой на единый экран. В другом кино образ может или сам по себе меняться, или самоуничтожаться, его пленительная мощь может принимать самые разные обличья.

Парная инсталляция Стена Дугласа и Дугласа Гордона (Арт-центр «Dia», Нью-Йорк, 1999) иллюстрирует этот процесс мутации. «Двойное виденье» показывает это дважды. Стен Дуглас выбрал стиль пастиша, обыгрывая канадское телешоу (двое мужчин в одной комнате лицом друг к другу), но таким образом, чтобы образ скользил от своей простейшей реалистической иллюзии к непрестанному варьирующемуся разворачиванию лейтмотивов, до того момента, когда возникают противоречащие друг другу восприятия. Никто никогда не видел такие необычные образы – доведенные до дико жестокой степени по отношению к взгляду их воспринимающему.

Пользуясь другими методами, можно заново изобрести кинематограф как другое кино. Самый лучший пример тому – инсталляция Джеймса Колмана «Фотография» (после экспозиции в Нью-Йорке и Барселоне, привезенная весной 2000 года в Париж, в галерею Марион Гудман). Представьте себе глубокое, темное пространство, попавшие в него посетители пригвождены к стене, как бабочки. Экран – далеко, проекция показывает сложный, полный контрастов образ. Звук также очень красив: голос маленькой девочки читает на классическом старом английском непонятный текст приветствия, который перебивается ритмом сбитого дыхания. Частый для Колмана прием – проектирование диапозитивов, составленных в соответствии с мудро отмеренным ритмом, в свою очередь коррелирующим с инициированным им замыслом. На этот раз темой стала группа маленьких девочек, вместе с мальчиками участвующих в репетициях к школьному спектаклю в одном из бедных пригородов. Нечасто статичные фотографии кажутся анимированными, каждая из них обладает самостоятельной ценностью благодаря их композиции. Нечасто люди схватываются так интенсивно. Колман подчеркивает эту напряженность с самого первого момента, чтобы закрепить в памяти зрителя и акцентировать его воздействие, он в более короткой форме еще раз повторяет вступление: квазибессознательные движения вызваны наложением нескольких слайдов на фон, напоминающий популярные у переплетчиков темы, такие как облака или туман. Чтобы не обезуметь от них, я начал вспоминать лица слегка анимированных женщин в конце начальных титров «Персоны» (1966) Ингмара Бергмана. Станным образом, такие почти невесомые движения появляются и в живых кадрах фильмов Бергмана и в статичных образах истории Колмана. У кого-то возникает вопрос, в чем различия между «Фотографией» и фильмом «Взлетная полоса» Криса Маркера (1962). Конечно, всем известна история из фильма Маркера, история о человеке, преследуемом воспоминанием из своего детства; голос за кадром рассказывает историю, музыка же добавляет ей драматическое звучание. С первого взгляда закадровый текст, сочиненный Колманом, очень далек от сопровождаемого им изображения, он наводит на мысль об искусстве контрапункта. Но на самом деле он работает на образ, придавая новые оттенки разворачивающемуся сюжету. Прерывающееся дыхание и задыхающийся голос участвуют в эффекте, производимом прерыванием видеоряда, создается иллюзия того, что именно они задают движение. Не изобретая кино, дистанция между текстом и образом, скорее,

⁷ Блаженный Августин: «Хотя о тщете заботится человек, но все же ходит он по образу (Божью)».

близка кинематографу Жан-Мари Штрауба, например, первой части фильма «Слишком рано – слишком поздно». Эмоциональное воздействие усиливается дистанцией, чувственной рассудительностью экспрессивных кадров. Тогда возникает мысль, что искусство инсталляций – это другое кино может с легкостью не только приближаться к искусству кинематографа, но также и быть равным ему.

Мечтаешь об этом, просматривая «Венеции» Тьерри Кунцеля. Эта инсталляция экспонировалась произвольным способом на Венецианской биеннале 1995 года. Правильно ее показали лишь прошлой весной – в узкой комнате перед скамейкой, предназначенной для зрителей (на его персональной выставке «Si Lent» в галерее Ивон Ламберт). Образ струится подобно историческому «путевому» снимку Большого канала, сделанному Промео. Но здесь движение в первую очередь исходит от объектов – судов всех размеров, которые периодически проплывают вперед и назад внутри зафиксированного кадра. Так рождается дрожь жизни, пойманная и преображенная. Благодаря почти незаметным ассоциациям и ускоренной съемке, этот вид на лагуну незаметно оживляет непрерывный синкопический ритм всего того, что несет в себе образ, как видение изменяющегося живописного полотна – соборы и пустыни Моне, схваченные в едином блоке. Пришло время алой туманной ночи пасть на потоки вод и окутать зрителя сомнением – он больше не понимает, кто он такой.

visitors enter and become visitors pinned to the walls like butterflies. The screen is far away, the projection shows a difficult image with profound contrasts. The sound is also very beautiful, the voice of a very young girl reciting an enigmatic text to the rhythm of intercut breaths, an address in classically arranged old English. As is often the case with Coleman, a projection of diapositives are chained together according to a wisely measured rhythm, according to the fiction that it inaugurates. This time its subject is a group of very young girls participating with some boys in rehearsals for a school play in a poor suburb. Rarely have still photographs appeared animated, each by their own internal quality as if due to the agency of their composition. Rarely have human beings been grasped with such intensity. Coleman underlined this tension with an inaugural moment, a prelude briefly reshowed twice in order to stress its evocation and perpetuate its effect: quasi-insensible movements are produced by superimposition of several slides on a background that evoke certain bookbinder themes like clouds or fog. In order to not be so obsessed with it, I quickly thought of the faces of barely animated women at the end of the opening credits of Ingmar Bergman's *Persona* (1966). In a strangely proximate way, such imponderable movements affect both the mobile shots of Bergman's films and the immobile shots of Coleman's imagistic story. One wonders also what differentiates Photograph from *La Jetee* (1962). There is of course a story in Marker's film, the story of a man marked by his childhood image; the story is recounted in voice-over, and music works for dramatic effect. The text composed by Coleman is, in appearance, very far from its image, and refers to an art of the counterpoint. But he also works this image, contributes to carrying along its fiction. The suspended breaths and the gasping of the voice participate in suspensions of photography, its flow from affects to the illusions of the movement that it produces. Rather than inventing cinema, the distance manifested between text and image comes close to the cinema of Straub, in the first part of *Trop tot, trop tard*, for example. The effects on the senses created by distance, the sensual intelligence of the expressive shots. One is thus led to think that the eminent contemporary critic mentioned earlier was not right, and that the art of installations, this other cinema, can just as easily approximate as be equal to the art of cinema.

One also dreams of this when looking at Thierry Kuntzel's *Venises*, shown in a haphazard fashion at the Venice Biennial of 1995, and reprojected today as it should be, in a narrow room facing a bench offered to spectators (this occasion was his exhibition *Si Lent* last spring at the Yvon Lambert Gallery). The image flows as in Promio's historic 'travelling' shot on the Grand Canal. But the movement comes above all from the objects – boats of all sizes – which pass intermittently back and forth within a fixed framework. It becomes the trembling of a life, trapped and transfigured. For due to the quasi-invisible links and its accelerated time, this view of the lagoon insensibly animates the endless but syncopated rhythm of all that is shown in the image, as in a vision of variable painting – Monet's cathedrals and deserts captured in a single block. It is the time that one red and foggy night falls in the flow of water and that the spectator no longer knows who he is.

Олеся Туркина

Расширяющаяся вселенная расширенного кино

Для того чтобы описать неведомое, можно сравнить его с тем, что хорошо известно. Так искушает демон аналогии, созданный Стефаном Малларме. Так поступали великие путешественники. Геродот считал Дунай зеркальным отражением Нила, Марко Поло писал о Темной стране, где никогда не бывает света. Это путь метафоры, сгущения смысла. Когда кино становится расширенным? С того момента, когда кинопроекция показывается не в кинотеатре, а в планетарии и на дискотеке, когда зритель вместо кинодома оказывается в муви-дроме, когда нужно как путешественнику в неизвестной стране смотреть во все глаза? Расширенное кино связано с экспериментами в авангардном кино, зародившимися в США в конце 1950-х годов, которые вовлекали зрителя в активный процесс просмотра. Многоэкранные проекции и включение живого перформанса в процесс кинопоказа, медитативные фильмы-поэмы Стэна Брейкджа и космические абстракции Джордана Белсона, устраивавшего Вихревые Концерты – все это и многое другое стало признаком расширенного кино, вышедшего за пределы традиционного кинотеатра, киносеанса и киноповествования. И все же, понятие «расширенное кино»¹, могло появиться только в эпоху трех «расширений»: *расширенного* сознания, внешнего *«расширения»*² человека за счет новых медиа и, наконец, *расширяющейся* Вселенной.

В предисловии к своей знаменитой книге «Расширенное кино», изданной в 1970 году, Джин Янгблад писал: «Когда мы говорим расширенное кино, то в действительности подразумеваем расширенное сознание. Расширенное кино не означает компьютерные фильмы, видеоизлучения, атомный свет или сферические проекции. Расширенное кино это вовсе не кино: подобно жизни это процесс становления, непрерывающееся историческое влечение человека манифестировать свое сознание за его пределами, прямо

1 Придуманное авангардным американским кинорежиссером и изобретателем «Movie-Drom» – сферического павильона, вдохновленного идеями Бакминстера Фуллера, на купол которого проецировались кинопроекции, Стэном Вандербеком в середине 1960-х годов понятие «Expanded Cinema» широко распространилось после выхода одноименной книги Джина Янгблода: Gene Youngblood. Expanded Cinema. Introduction by R. Buckminster Fuller. R. Dutton & Co., Inc., New York, 1970. Так же по-русски про феномен расширенного кино см.: Андрей Хренов. «Маги и радикалы. Век американского авангарда». // Новое литературное обозрение. М., 2011.

2 Маршалл Маклюэн. «Понимание медиа: Внешние расширения человека» (1964). Маклюэновское понятие «extension» по-русски переводится так же, как и «expansion» словом «расширение». Правда, в русском переводе пропадает характерный оттенок понятия «extension» как выход в пространство за счет наращивания «технопротезов», тогда как в слове «expansion» всегда уже есть экспансия, захват.

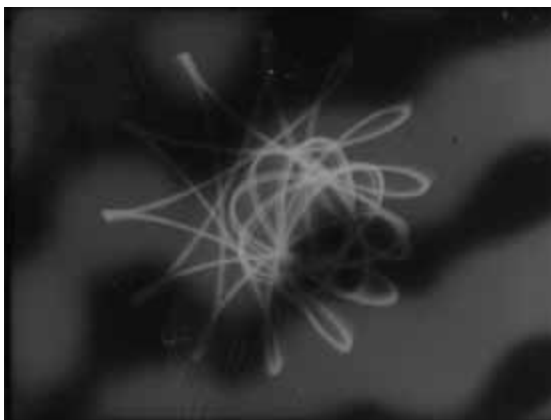
Olesya Turkina

The Expanding Universe of the Expanded Cinema

In order to describe the unknown one can compare it with the familiar. That's what the demon of analogy, created by Stéphane Mallarmé, tempts us to do. That's what the great explorers used to do. Herodotus considered the Danube to be a mirror image of the Nile, Marco Polo wrote about a Land of Darkness that never sees any light. This is the way of metaphor, of condensing the meaning. When does cinema become expanded? From the moment that the film projection is shown not at a cinema theatre but at a planetarium or a disco, when the viewer finds himself in a moviedrome instead of a cinema house, where one needs to be all eyes like a traveler in a strange country? Expanded cinema is connected to those avant-garde film experiments conceived in the USA in the 1950s that involved the viewer into an active process of watching. Polyscreen projections and inclusion of a live performance into the film screening process, the meditative poem-films of Stan Brakhage and Jordan Belson's cosmic abstractions of the *Vortex Concerts* – all these and many other works were the indication of expanded cinema that fell outside the limits of the traditional film theatre, film show and film narrative. However, the concept of "expanded cinema"¹ could only appear in the era of the three "expansions": *expanded* consciousness, "*expansions*" of man² with new media, and finally, the *expanding* universe.

1 *Movie-Drom* was created by Stan Vanderbeek, an avant-garde American filmmaker and inventor. Inspired by R. Buckminster Fuller's ideas, it is a spherical studio with film projected onto its dome. Vanderbeek also coined the phrase *expanded cinema* in the middle of the 1960s. The concept became a widely used one after the publication of Gene Youngblood's book of the same title: Gene Youngblood. Expanded Cinema. Introduction by R. Buckminster Fuller. R. Dutton & Co., Inc., New York, 1970. On the phenomenon of expanded cinema see in Russian: Андрей Хренов. «Маги и радикалы. Век американского авангарда». М., 2011. Новое литературное обозрение. (Andrey Khrenov. Magicians and Radicals: a Century of American Avant-garde. M., 2011. NLO (the New Literary Review).

2 Marshall McLuhan. Understanding Media: The Extensions of Man (1964). The term *extension* used by McLuhan is translated into Russian exactly the same way as *expansion* – *rasshirenye*. However, the characteristic nuance of *extension* as going out into space by means of growing technoprotheses is lost in the Russian translation, while *expansion* suggests annexation and takeover.



1. A still from "The Space Sonata" colour music film (1981). Directed by Bulat Galeev, camera N. Morozov, soundman A. Korablev, with the participation of Prometheus Special Design Bureau. A photograph from B.M. Galeev and I.L. Vanechkina archives.
2. Dziga Vertov, The Eleventh, 1928

In the preface to his famous *Expanded Cinema* (1970) Gene Youngblood wrote: "When we say expanded cinema we actually mean expanded consciousness. Expanded cinema does not mean computer films, video phosphors, atomic light, or spherical projections. Expanded cinema isn't a movie at all: like life it's a process of becoming, man's ongoing historical drive to manifest his consciousness outside of his mind, in front of his eyes"³. Expanded cinema is related to the film experiments of the psychedelic revolution era when artists created a new space with new media – a multidimensional, illogical space with orientation and cause-and-effect relations dislodged. With new technology a hallucinatory effect in art could be achieved, and the "real" psychedelic effects and mystic experience could feed new art works. Expanded cinema is the cinema of a time of man's expansion through new technologies, the expansion that made a virtual step over the limits of the terrestrial space possible. And finally expanded cinema is the cinema of the era of Big Bang, the new cosmological model that became a mass culture artifact⁴.

Expanded cinema is related not only to the search for new spirituality, to the attempts to open "the doors of perception"⁵ and to find a way of communication in the cosmic era, but also to the rejection of the film screen totality, of the single view-point and ultimately of the monocularity of vision. In order to achieve this, artists had to get off the Earth. Cosmic space as mythology and the real space flights both became an important subject for the expanded cinema. R. Buckminster Fuller's introduction to Youngblood's book begins with the flight of our spaceship

3 Gene Youngblood. *Expanded Cinema*. P. 41

4 The expanding universe concept was first suggested as early as 1920s by the mathematician Alexander Friedmann who predicted it on the basis of the general relativity theory. In 1946 the physicist George Gamow formulated the hot model for creation of the universe that was later confirmed in Arno Penzias and Robert Wilson's discovery of cosmic background radiation in 1965. This theory was named the Big Bang theory by Fred Hoyle in 1949 and since 1960s it has become not only a dominating scientific paradigm, but also a phenomenon of mass culture.

5 The name of a book by Aldous Huxley (*The Doors of Perception*, 1954) that influenced the development of psychedelic culture.

перед глазами"³. Расширенное кино связано с киноэкспериментами эпохи психоделической революции, когда с помощью новых медиа художники создавали новое пространство – многомерное, алогичное, со смещенной ориентацией и причинно-следственными связями. Галлюцинаторный эффект мог быть достигнут в искусстве за счет новых технологий, а «реальный» психоделический опыт и опыт мистических переживаний мог дать пищу для новых произведений. Расширенное кино – это кино времени расширения человека за счет новых технологий, позволившее совершить виртуальный выход за пределы земного пространства. И наконец, расширенное кино – это кино времени Большого Взрыва, новой космологической модели, ставшей масскультурным артефактом⁴.

Расширенное кино связано не только с поисками новой духовности, с попытками открыть «двери восприятия»⁵ и найти способ коммуникации в космическую эру, но и с отказом от тотальности киноэкрана, от единственной точки зрения и в конечном счете от монокулярности зрения. Чтобы сделать это, художникам нужно было оторваться от Земли. Космос как мифология, так и реальные полеты стали одной из важнейших тем для расширенного кино. Предисловие Бакминстера Фуллера к книге Янгблада начинается с полета нашего «космического корабля Земля», будущие жители которого внутриутробные зародыши – население «Утробоземелия» готово восстать и отказаться высадиться на этой планете в знак протеста против несправедливости. Своеобразным итогом первого этапа освоения «космического эффекта» в эпоху реальных космических полетов и одновременно началом его массовой коммерциализации стал кинофильм Стэнли Кубрика «Космическая Одиссея. 2001» (1968)⁶. Алексей Леонов, первый человек, вышедший в открытый космос в 1965 году, посмотрев «Космическую Одиссею: 2001» сказал, что он как будто второй

3 Gene Youngblood. *Expanded Cinema*. P.41

4 Представление о расширяющейся Вселенной было сформулировано еще в 1920-х годах математиком Александром Фридманом, который предсказал его на основании общей теории относительности. В 1946 году физик Георгий Гамов заложил основы модели «горячей Вселенной», которая получила подтверждение в 1965 году в открытии Арно Пензиасом и Робертом Уилсоном реликтового излучения. Эта теория, названная Фредом Хойлом в 1949 году Большим Взрывом (Big Bang), начиная с 1960-х годов, становится не только господствующей научной парадигмой, но и масскультурным феноменом.

5 Так называлась книга Олдоса Хаксли (*The Doors of Perception*, 1954), повлиявшая на формирование психоделической культуры

6 В книге Янгблада «Космической Одиссее: 2001» посвящена третья часть: Part Three: Toward Cosmic Consciousness. Gene Youngblood. *Expanded Cinema*.

раз побывал в космосе⁷. Не совсем ясно, что именно в фильме Кубрика космонавт посчитал наиболее приближенным к «реальности» космических ощущений, особенно, если принять во внимание предельно яркие геометрические (можно даже сказать топологические) картины самого Леонова, сделанные с «натуры», такие, как «Космическая заря», «Ночное свечение ореола атмосферы» или «Голубой пояс». Глубокое черное небо с мерцающими звездами и плавающими в невесомости астронавтами, медленное движение корабля и кружение космической станции или пульсирующую психоделическую геометрию звездных врат, разрешающуюся в анилиновых ландшафтах? Над всем этим доминирует глаз астронавта. Глаз – это образ самого акта зрения. Расширенное кино, это не столько умножение количества экранов, сколько изменение способа смотрения.

Расширенное кино связано с киноэкспериментами 1920-х годов, с анимационной абстракцией, «абсолютным фильмом», по определению немецкого кинорежиссера Вальтера Рутмана, но, прежде всего, с идеей абстрактного искусства. Новый способ видения – беспредметное искусство – зародился в России в 1910-х годах. Русский авангард открыл миру три пути в беспредметность⁸. В 1916 году Казимир Малевич писал Михаилу Матюшину: «Новая моя живопись не принадле[жит] земле исключительно. Земля брошена как дом, изъеденный шашлями. И на самом деле, в человеке, в его сознании лежит устремление к пространству, тяготение «отрыва от шара земли»⁹. Супрематические композиции Малевича парят на белом фоне в безвоздушном пространстве, не отбрасывая теней, не подвластные гравитации. Они летят по диагонали на зрителя из бесконечной глубины космического пространства наподобие того, как полетят через семьдесят лет из экранной темноты Вселенной Звездные Разрушители (Star Destroyers), TIE истребители (TIE Fighters) и другая космическая техника непрерывно сражающаяся, уничтожающая противника и сама разлетающаяся на части в «Звездных войнах» Джоржа Лукаса¹⁰. Причем Малевич не только взглянул на Землю из космоса, но и сделал в 1924 году рисунок межпланетных станций – «планит землянитов», которые могут восприниматься в качестве прототипов как реальных, так и кинематографических международных космических станций. Он описал состояние невесомости – «безвесия»¹¹ – как пластическое свойство супрематизма и использовал слово «спутник» для искусственного спутника Земли. «Земля и Луна – между ними может быть построен новый спутник, супрематический [...] Работая над супрематизмом, я обнаружил, что его формы ничего общего не имеют с техникой земной поверхности. Все технические организмы тоже являются не чем иным, как маленькими спутниками – целый живой мир, готовый улететь в пространство и занять особое место. [...] Супрематические формы как абстракция стали утилитарным совершенством. Они уже не касаются Земли, их можно рассматривать и изучать как вся-

Earth, its future inhabitants – the embryos, citizens of Wombland – are ready to revolt and refuse to come out to this planet as a protest against injustice. Stanley Kubrick's *2001: A Space Odyssey* (1968) was a singular result of the first stage of mastering the "cosmic effect" in the era of real space flights and at the same time the beginning of its mass commercialization⁶. Alexei Leonov, the first human to walk in space in 1965, said after watching *2001: A Space Odyssey* that it was like being in space for a second time⁷. It's not clear what exactly did the cosmonaut consider to be so close to the "reality" of the sensation of space in Kubrick's film, especially if we take into account Leonov's own paintings – extremely bright and geometrical (one can almost say topological), painted from life, such as "The Cosmic Dawn", "The Night Glow of the Atmospheric Aureole" or "The Blue Belt". The deep black sky with its glimmering stars and astronauts floating in zero-gravity, a spaceship's slow motion and a space station's rotation, or the pulsing psychedelic geometry of the star gate, delivered in aniline landscapes? The eye of the astronaut dominates all of this. The eye is an image of the act of vision itself. Expanded cinema is not so much multiplying screens as transforming the way we see.

Expanded cinema is related to the film experiments of the 1920s, to animated abstractions and the German film maker Walter Ruttmann's definition of "absolute film", but first of all to the idea of abstract art. The new way of seeing – non-figurative art – originated in Russia in the 1910s. Russian avant-garde revealed three ways to non-figurativeness to the world⁸. In 1916 Kazimir Malevich wrote to Mikhail Matjuschin: "My new painting does not belong to the Earth exclusively. The Earth is deserted as a house cankered by worms. And inside the man really, in his consciousness lies the aspiration towards space, gravitation towards breaking free from the Earth globe"⁹. Malevich's suprematic compositions float on white background in an empty space without casting a shadow, beyond gravity. They fly diagonally towards the viewer from the endless depth of the cosmic space as seventy years later in George Lucas's *Star Wars* Star Destroyers, TIE Fighters and other space technics will fly from the darkness of the screen of the universe,

6 In Youngblood's book the third part deals with the *2001: A Space Odyssey*: Part Three: Toward Cosmic Consciousness. Gene Youngblood. Expanded Cinema.

7 This comment on the film by Alexei Leonov, most valued by Arthur Clark, a sci-fi writer and Stanley Kubrick's co-author of the *2001: A Space Odyssey* is quoted in: Karl Freedman. Kubrick's *2001* and the Possibility of a. Science-Fiction Cinema// Fantastic Cinema. Episode One. M., 2006, New Literary Review (NLO), p. 357. (Карл Фридман. "2001: Космическая одиссея Кубрика. Форма и идеология в фантастическом кино". Фантастическое кино. Эпизод первый. М., 2006, Новое литературное обозрение).

8 Evgeny Kovtun, an outstanding expert on Russia avant-garde has metaphorically named these three ways in non-figurativeness: Vassily Kandinsky, the founder of abstract expressionism, Kazimir Malevich with his constructive geometrism and Mikhail Larionov's "non-figurative output with allowance for naturalness". As examples of the third way Kovtun cites the works of Pavel Filonov, who saw painting as a biological-like process and the ZorVed group of Mikhail Matjuschin with its inherent "organics". See E. Kovtun. The Third Way In Non-Figurativeness // The Great Utopia: Russian and Soviet Avant-Garde 1915–1932. Bern: Benteli-Werd Verlags AG, M.: Galart, 1993.

9 Quoted from: К.С. Малевич. Письма к М.В. Матюшину. Публикация Е.Ф. Ковтуна/Ежегодник рукописного отдела Пушкинского Дома на 1974 год. Л.: Наука, 1976. – С. 192.

7 Этот наиболее ценимый писателем-фантастом и соавтором Стэнли Кубрика по «Космической Одиссее: 2001» Артуром Кларком отзыв космонавта Алексея Леонова о фильме цитируется по: Карл Фридман. «2001: Космическая одиссея Кубрика. Форма и идеология в фантастическом кино». Фантастическое кино. Эпизод первый. М., 2006, Новое литературное обозрение. С.357

8 Выдающийся исследователь русского авангарда Е.Ф. Ковтун метафорически назвал это тремя путями в беспредметности: Василия Кандинского, положившего начало абстрактному экспрессионизму, конструктивному геометризму Казимира Малевича, и «беспредметного вывода с поправкой на природность» Михаила Ларионова. К этому третьему пути, Ковтун относит творчество Павла Филонова, понимающего живопись как процесс, подобный биологическому, и ЗорВед Михаила Матюшина, со свойственной ему «органикой». См.: Е. Ковтун. «Третий путь в беспредметности». «Великая утопия. Русский и советский авангард 1915–1932». Берн: Бентели, М.: Галарт, 1993

9 Цит по: К.С. Малевич. Письма к М.В. Матюшину. Публикация Е.Ф. Ковтуна / Ежегодник рукописного отдела Пушкинского Дома на 1974 год. Л.: Наука, 1976. – С. 192.

10 Супрематическая динамика «Звездных войн» Лукаса особенно заметна в третьей части «Империя наносит ответный удар» (1980)

11 Alexandra Shatskikh. The Suprematist Cosmism of Kazimir Malevich. The Cosmos of the Russian Avant-Garde: Art and Space Exploration, 1900–1930. State Museum of Contemporary Art. Costakis Collection. Curated by: John E. Bowlt, Nicoletta Misler, Maria Tsantsanoglou. Thessaloniki, 10.12.2010–27.03.2011

unceasingly fighting, destroying the enemy and being blown to pieces¹⁰. Besides, Malevich did not only look upon Earth from space, but sketched interplanetary stations in 1924 – *Earthits' planits (planity zemly-anitov)* that can be perceived as prototypes for both real and cinematic international space stations. He described the zero-gravity state as *unweightness (bezvesye)*¹¹ as a plastic property of suprematism and used the word sputnik for the artificial Earth satellite. “*Earth and Moon – between them a new sputnik can be built, a supramatic one. [...] Working on suprematism I found that its forms have nothing in common with the technics of the Earth's surface. All technical organisms are nothing else but small sputniks – a whole living world ready to fly off into space and take a specific place there. [...] Supramatic forms as an abstraction have turned into utilitarian perfection. They do not touch the Earth already, they can be viewed and studied as any planet or a whole system*”¹². The utilitarian perfection of suprematism lies not in satellites and cosmic stations being created from Malevich designs, (this in fact didn't happen although the multimodule “Mir” station can be easily compared with the supramatic compositions), but in the fact that the plastic discovery of the artist, whether consciously or not, has served as a model for the future representations of space, including Hollywood productions and avant-garde cosmic poems of the expanded cinema.

Malevich has written several articles on contemporary cinema in which he talked about *expanded* time (in comparison to a theatre production) and about non-figurative cinema that should be created with rhythm, colour and light only¹³. Having created the *surplus element* theory transferring one visual system into another, Malevich searched for it in the new cinema, but he haven't found anything analogous to the discoveries in painting in the works of Dziga Vertov, whose films he compared to Cubo-Futurism, noting, for example, that *The Eleventh* has “a significant percentage of abstract moments”. Malevich wrote that cinema at best follows in the tracks of painting and dreamed of “pure” cinema. In his article “And Images Triumph on the Screens” (“И ликуют лики на экранах”) Malevich wrote that the film directors have found in their hands “only a new

10 The supramatic dynamics of Lucas's *Star Wars* is especially evident in the third episode – *The Empire Strikes Back* (1980)

11 Alexandra Shatskikh. The Suprematist Cosmism of Kazimir Malevich. The Cosmos of the Russian Avant-Garde: Art and Space Exploration, 1900–1930. State Museum of Contemporary Art. Costakis Collection. Curated by John E. Bowlt, Nicoletta Misler, Maria Tsantsanoglou. Thessaloniki, 10.12.2010–27.03.2011

12 See K.S. Malevich “Suprematism: 34 Drawings” in: K.S. Malevich. Collected Works in 5 vols, Volume 1. Articles, manifestoes theoretical works and other writings. 1913–1929. General editorship, preface, compilation, commentary by A.S. Shatskikh. M., “Gileya”, 1995, p. 186.

13 On the subject of Malevich and film in general and on the artists' relationship with the filmmaker Sergey Eisenstein, whom he met in 1925, see articles: Annette Michelson. Reading Eisenstein Reading “Capital” (Part 2) // October, Vol.3 (Spring 1977), pp.82–89. MIT Press and Alexandra Shatskikh. *The Burlington Magazine*. Vol. 135, No. 1084 (Jul., 1993), pp. 470–478. A. Shatskikh. “Kazimir Malevich and Film”. Malevich. Classical Avant-Garde. Vitebsk-3: a Collection. Vitebsk, 2000, pp.10–32. And also the book coinciding with an exhibition of the same title: Margarita Tupitsyn. Malevich and Film. With essays by Kazimir Malevich and Victor Tupitsyn. Yale University Press new Haven and London in association with the Fundação Centro Cultural de Belém. 2002.

ную планету или целую систему»¹². «Утилитарное совершенство супрематизма» заключается не в том, что спутники и космические станции стали создавать по рисункам Малевича (этого как раз не произошло, хотя, многомодульную космическую станцию «Мир» вполне можно было сравнить с супрематическими композициями), а в том, что пластическое открытие художника осознанно или нет послужило моделью для будущей репрезентации космоса, в том числе и в Голливудских фильмах, и в авангардных космических поэмах расширенного кино.

Малевич написал несколько статей, посвященных современному кино, в которых он говорил о «расширенном» времени (по отношению к театральной постановке) и о беспредметном кино, которое должно создаваться исключительно ритмом, цветом и светом¹³. Автор теории «прибавочного элемента», переводящего одну живописную систему в другую, Малевич искал его и в новом кино. Но не находил аналога живописным открытиям у современных режиссеров, за исключением Дзиги Вертова, чьи фильмы он сравнивал с кубофутуризмом, отмечая, например, что в «Одиннадцатом» (1928) есть «значительный процент абстрактных моментов». Малевич говорил о том, что кино в лучшем случае следует за живописью, что был изобретен киноаппарат, а не метод. Он призывал кинорежиссеров отказаться от передвижничества, от подражания реальности и мечтал о «чистом» кино. В статье «И ликуют лики на экранах» Малевич писал о том, что у режиссеров-постановщиков оказалось в руках «лишь новое орудие производства, которым можно во времени развешивать картину, заснять светом явление и в кинокадрик, как раньше написать светом этюдик»¹⁴. Даже работы Сергея Эйзенштейна он называл «передвижничеством», отмечая, тем не менее, что у Эйзенштейна есть преимущество перед другими режиссерами – обостренное чувство закона контраста. Если Эйзенштейн опирался на контраст, то Вертов – на показ «вещи как таковой»¹⁵. Во время своей поездки в Берлин в 1927 году Малевич увидел абстрактные фильмы Ганса Рихтера, которые так ему понравились, что художник оставил режиссеру сценарий супрематического художественно-научного фильма. «Живопись и проблемы архитектурного приближения новой классической архитектурной системы»¹⁶. Этот сценарий попал к Рихтеру лишь в конце 1950-х годов. Супрематическая анимация так и осталась нереализованной. Космическое пространство Малевича – это бесконечность белого холста, его свечение, в то время как в кино неизмеримую глубину дает черный фон, отсутствие света. Космическая бесконечность по-разному представлена на экране кино и на экране картины. Тем не менее, знаменитый «Черный квадрат» Малевича неоднократно сравнивали и с черным экраном, и с кинокадром.

Если под расширенным кино подразумевать изменение точки зрения и принципиально новый взгляд на мир, то можно назвать еще одного предшественника этого феномена. Это расширенное зрение художника Михаила Матюшина, создавшего движение

12 К.С. Малевич. «Супрематизм. 34 рисунка»: Казимир Малевич. Собрание сочинения в пяти томах. Том 1. Статьи, манифесты, теоретические сочинения и другие работы. 1913–1929. Общ. ред., вступ. статья, составление, подготовка текстов и комментарии А.С. Шатских. М., «Гилея», 1995, с. 186.

13 Тема «Малевич и кино» в целом, и взаимоотношения художника с кинорежиссером Сергеем Эйзенштейном, с которым он познакомился в 1925 году, посвящены статьи: Annette Michelson. Reading Eisenstein Reading “Capital” (Part 2) // October, Vol.3 (Spring 1977), p.82–89. MIT Press и Alexandra Shatskikh. *The Burlington Magazine*. Vol. 135, No. 1084 (Jul., 1993), pp. 470–478. А. Шатских. «Казимир Малевич и кино». Малевич. Классический авангард. Витебск-3. Сб. статей. Витебск, 2000. Сс.10–32. А так же приуроченная к открытию одноименной выставки книга: Margarita Tupitsyn. Malevich and Film. With essays by Kazimir Malevich and Victor Tupitsyn. Yale University Press new Haven and London in association with the Fundação Centro Cultural de Belém. 2002.

14 К.С. Малевич. «И ликуют лики на экранах»: Казимир Малевич. Указ. соч., с. 291

15 К.С. Малевич. «И ликуют лики на экранах»: Казимир Малевич. Указ. соч., с. 292

16 Этот сценарий, в котором Малевич демонстрирует траекторию сдвига геометрических элементов, опубликован с комментариями А. Шатских в: К. Малевич. «Художественно-научный фильм. «Живопись и проблемы архитектурного приближения новой классической архитектурной системы». Малевич. Классический авангард. Витебск-3. Сб. статей. Витебск, 2000. Сс. 33–40 и в: Margarita Tupitsyn. Malevich and Film. Pp.58–59.

«ЗорВед» (Зрение Ведание). На Матюшина повлиял Петр Успенский¹⁷ с теорией четвертого измерения, чья книга «Tertium Organum» (1911), соединившая представления о теории относительности с духовными исканиями времени, оказала большое воздействие на художественное сообщество. «ЗорВед» – это «расширение» сознания одновременно с развитием физиологических возможностей зрения, достигнутых за счет тренировки. В «Опыте художника новой меры» Матюшин описал эволюцию визуального восприятия от двух измерений к четырем, от египетских рельефов к кубистам, добавившим к трем пространственным измерениям время. Только развивая свои способности и обретая навыки расширенного смотрения, художник, по мнению Матюшина, откроет «новый пространственный реализм». Расширение возможностей зрения вплоть до сферического, с охватом в 360 градусов, взаимовлияние формы, цвета и звука, проявление новых свойств цвета в движении – все это и многое другое стало основой в теории и практике расширенного смотрения. Сравнивая расширенное смотрение Матюшина с популярным в то время представлением о синэстезии, Маргарета Тильберг¹⁸, нашла пять принципиальных отличий. Во-первых, у Матюшина из пяти способов чувственного восприятия, описываемых при синэстезии, – зрение, слух, осязание, обоняние и вкуса – сохранились только три, а два последних заменены «мыслями», во-вторых, в теории расширенного смотрения различные каналы восприятия нужно сначала разделить, затем расширить посредством тренировки и только потом соединить в единое общее, в-третьих, расширенное смотрение, в отличие от синэстезии, рассматривалось Матюшиным как предельно отстраненное от эмоций, в-четвертых, способности расширенного смотрения можно усовершенствовать посредством тренировки, позволяющей «развить в художнике новую культуру и новый организм восприятия»¹⁹, в-пятых, достигнутые результаты в расширенном смотрении могут, по мнению художника, привести к наследственным изменениям.

Понятие синэстезии, как и расширенное сознание, на протяжении XX века переживало различные трансформации, оставаясь, тем не менее, одной из важнейших метафор, описывающих новую картину мира, где различные ощущения и виды искусства были взаимосвязанны. Этот еще один демон аналогии позволял говорить о «цветном слухе» у поэтов, художников и кинорежиссеров, у Артура Рембо и Владимира Набокова, Ференца Листа и Александра Скрябина, Василия Кандинского и Сергея Эйзенштейна. Синэстезия из психологического стала эстетическим феноменом. Во второй главе «Synaesthetic Cinema: The End of Drama» своей книги «Расширенное кино» Янгблад описал синэстетическое кино как способ, посредством которого человек попытается выразить тотальный феномен – свое сознание.²⁰ Синэстезия была одним из наиболее важных понятий для Булата Галеева²¹, основателя НИИ экспериментальной эстетики «Прометей», кинорежиссера, пионера светомузыки. Галеев изобрел собственную технологию, которая не имела аналогов. Можно сказать, что он создал в СССР единственное явление, возникшее параллельно расширенному кино. Хотя Галеев не использовал понятия «расширенное кино», многое в его теории

17 См.: Маргарета Тильберг. «Цветная вселенная: Михаил Матюшин об искусстве и зрении». Пер. с английского Д. Духавиной, М. Ярош. М.: Новое литературное обозрение, 2008.

18 Маргарета Тильберг. «Цветная вселенная: Михаил Матюшин об искусстве и зрении». Сс.179–180

19 Слова Михаила Матюшина цит. по: Маргарета Тильберг. «Цветная вселенная: Михаил Матюшин об искусстве и зрении». С.180

20 Gene Youngblood. Expanded Cinema. P.76

21 Помимо многочисленных статей и книги, посвященной синэстезии, написанных Булатом Галеевым, а также другими участниками группы «Прометей», существует одноименный сайт, где «представлены все основные публикации института «Прометей» по синэстезии («цветному слуху») – о её природе, функции в культуре (в языке, в поэзии, в разных искусствах, в музыке, прежде всего). Отдельный, и в историческом плане исходный и главный интерес связан, конечно, с выявлением функции синэстезии в синтетических искусствах (в светомузыке, прежде всего)» (Из статьи, размещенной на сайте) <http://synesthesia.prometheus.kai.ru>

tool of production, with which it becomes possible to unfold a picture in time, to capture a phenomenon with light into a nice little film frame, the same way as it was done before, to paint a nice little study with light”¹⁴. Even the works of Sergei Eisenstein he called Peredvizhnichestvo (wanderer-like), however making a point that Eisenstein has an advantage over other film directors – a heightened sense of the law of contrast. If Eisenstein relied on contrast, than Vertov – on showing things “as such”¹⁵. During his trip to Berlin in 1927 Malevich saw some abstract films by Hans Richter which he liked so much that he left a screenplay of a suprematic “feature-cum-scientific film “Painting and the problems of architectural: the advent of a new classical architecture system” for the filmmaker.¹⁶ Richter got that script only in the late 1950s. Suprematic animation remained unrealized. The cosmic space of Malevich is an eternity of a white canvas, its glow, while in the cinema an immeasurable depth is given by the black background, the absence of light. The space infinity is differently presented on a film screen and on the screen of a painting. However, the famous Malevich’s “Black Square” was frequently compared to the black screen and to a film frame.

If by expanded cinema we mean a change of the view point and a fundamentally new worldview then we can name another predecessor of this phenomenon, the expanded watching of the artist Mikhail Matjuschin, founder of the ZorVed movement (Vision Knowing, Zrenie Vedanie). Matjuschin was influenced by Petr Uspensky’s¹⁷ theories of the fourth dimension – his book “Tertium Organum” (1911), in which the concept of the relativity theory was combined to the spiritual quest of the time, was a great influence upon the artistic community. “ZorVed” is an “expansion” of consciousness combined with development of physiological capacity of vision achieved by training. In “The Experience of the Artist of New Measure” Matjuschin described the evolution of visual perception from two dimensions to four, from Egyptian bas-reliefs to cubists, who added time to the three special dimensions. According to Matjuschin only by developing own abilities and acquiring the skills of expanded watching an artist can discover “a new spatial realism”. The expansion of vision up to a spherical one with a 360 degree range, interaction of form, colour and sound, display of new qualities of colour in movement – all these and much more became the basis of the theory and practice of the expanded watching. Comparing Matjuschin’s expanded watching to synesthesia concept popular at the time, Margareta Tillberg¹⁸ found five fundamental dissimilarities. First, out

14 K.S. Malevich “And Images Triumph on the Screens”: Kazimir Malevich, op. cit., p. 291.

15 K.S. Malevich “And Images Triumph on the Screens”: Kazimir Malevich, op. cit., p. 292.

16 This screenplay where Malevich demonstrates the trajectory of shift of geometric elements is published with commentary by A. Shatskikh in: K. Malevich. “A feature-scientific Film “Painting and the problems of architectural: the advent of a new classical architecture system”//Malevich. Classical Avant-Garde. Vitebsk-3: a Collection. Vitebsk, 2000, pp. 33–40 and also in: Margarita Tupitsyn. Malevich and Film. Pp.58–59.

17 See: Margareta Tillberg. Coloured Universe: Mikhail Matiushin on Art and Vision. Translated by D. Dukhavina, M. Yarosh. M.: NLO, 2008.

18 Margareta Tillberg. Coloured Universe: Mikhail Matiushin on Art and Vision, pp.179–180

of the five ways of perception involved in synesthesia: vision, hearing, touch, smell and taste – Matjuschin kept only the first three, and replaced the latter two by “thoughts”. Second, in the theory of expended watching various channels of perception have to be separated first, then broadened by means of training and only afterwards be united into a single whole. Third, the expanded watching, unlike synesthesia, was seen by Matjuschin as ultimately estranged from emotions and fourth, the abilities of expended watching can be perfected by training, that allows “to develop a new culture of perception and a new organism of perception in the artist”¹⁹. Fifth, the results achieved in expended watching can, according to the artist, lead to inherited changes.

The concept of synesthesia, like the concept of expanded consciousness, has been going through many transformations during the XXth century. Still it remained one of the most important metaphors describing the picture of a new world where different senses and art forms were interconnected. This is another of the demons of analogy that allowed to speak of colour hearing of poets, artists and filmmakers, such as Arthur Rimbaud, Vladimir Nabokov, Ferenc Liszt and Alexander Scriabin, Vassily Kandinsky and Sergey Eisenstein. From a psychological phenomenon synesthesia became an aesthetic one. In the “Synaesthetic Cinema: The End of Drama” second chapter of his “Expanded Cinema” Youngblood has described the synaesthetic cinema as a way for man to express a total phenomenon – his own consciousness²⁰. Synesthesia was one of the central concepts for Bulat Galeev²¹, the founder of the Prometheus Experimental Aesthetic Research Institute, a filmmaker and a colour music pioneer. Galeev invented his own unique technology. It may be said that he created the only development in the USSR which was parallel to the expanded cinema. Though Galeev didn’t use the term “expanded cinema” there is much in his theory and practice that allows for comparison of his film-poems to the works of Jordan Belson. In 1960s when Galeev started to create his “cosmic sonatas” he was evidently not acquainted with Belson’s works or with those of other expanded cinema filmmakers. It was very difficult and sometimes even impossible to obtain information about what went on in the West in the USSR. The artist reminisced about his gaining access miraculously to Gosfilmofond (State Film Fond) in Belye Stolby in 1966. There he saw for the first time the works of Hans Richter, Valter Ruttmann and Oskar Fischinger that dazzled him just as they have inspired the American pioneers of the expanded cinema, as well as Norman McLaren and Alexander Alekseyev²². Both Galeev and Belson

и практике позволяет сравнить его кинопоэмы с работами Джордана Белсона. В 1960-х годах, когда Галеев начал создавать свои «космические сонаты», он, по-видимому, не был знаком с работами Белсона и других кинорежиссеров расширенного кино. В СССР было трудно, а подчас и невозможно получить информацию о том, что происходило на Западе. Художник вспоминал, как в 1966 году он чудом попал в Госфильмофонд, знаменитые Белые Столбы, где ему удалось впервые увидеть работы Ганса Рихтера, Вальтера Рутtmана, Оскара Фишингера, поразившие его так же, как в свое время они вдохновили пионеров расширенного кино в США, а также Норманна Макларена и Александра Алексеева²². И Галеев, и Белсон осваивали беспредметную Вселенную, по-своему воплотив мечты Малевича о чистом кино, в котором главным действующим средством был свет, цвет и ритм. Интересно, что и тому и другому художнику предложили поучаствовать в космических программах. По воспоминаниям Галеева, его по личной просьбе Сергея Королева пригласили разработать свето-музыкальную систему для будущей межпланетной станции, однако это сотрудничество не состоялось, также как позднее ему не удалось осуществить свою идею специальных музыкальных программ для адаптации космонавтов к невесомости. Белсон воссоздал зрительные впечатления первого американского космонавта, облетевшего Землю, Джона Гленна в кинофильме Филипа Кауфмана «Парни, что надо» (1983).

Понятие «расширенное кино» возникло в космическую эпоху, когда происходило технологическое и символическое расширение Вселенной человека. Сегодня оно описывает не только авангардное кино, продолжающее традиции 1950–70-х, но и видео-и медиаинсталляции, перформансы с использованием кино-и видеопроекций. Такая открытость была манифестирована при возникновении феномена, для которого важна не столько технология, сколько сам подход. Можно сказать, что Вселенная расширенного кино по-прежнему расширяется. Возникнув как Большой Взрыв, это явление захватывает все новые и новые пространства. Однако насколько «расширенное кино» сегодня можно назвать расширенным? Это понятие связано с пространством, с той экспансией, которая была совершена во времена НТР. Сегодня пространственная парадигма сменяется временной. Мы живем во времена дромологии, по определению Поля Вирильо, под властью скорости. Пространство завоевано вместе с возможностью мгновенно достичь любой точки посредством телевидения и Интернета. Теперь идет борьба за время. Всевозможные прогнозы от биржевых до астрологических, обращение к телезрителям в новостях – вы увидели это первыми на нашем канале, призывы рекламы – мы экономим ваше время – все это демонстрирует нещадную эксплуатацию времени. Даже современный интерес к утопиям связан не столько с социальными идеями, как это было раньше, сколько с поисками ускорителей времени.

В «расширенном кино» сегодня, представленном видео-инсталляциями, важно не количество проекций, расширяющих пространство, как на переходе от сингулярного кино и телеэкрана к многомерному расширенному кино, а то, как разворачивается стрела времени. Однонаправленность времени из прошлого в будущее проявляется не только в характере сюжетного повествования или в последовательности эпизодов, а прежде всего в том, как мы переживаем временное искусство. Можно сказать, что время из абстрактного понятия превращается в нечто «материальное», оно обладает физическими свойствами, скоростью и весом – всем тем, что невозможно сегодня представить с точки зрения научного дискурса, за исключением редких, оставшихся маргинальными теорий, таких, как «Причинная механика» Николая

19 Quoted after: *Margareta Tillberg. Coloured Universe: Mikhail Matiushin on Art and Vision*, p. 180.

20 Gene Youngblood. *Expanded Cinema*. P.76

21 Apart from numerous articles and books on synesthesia written by Bulat Galeev and other participants of the *Prometheus* group there is a web-site where “all major publications of the *Prometheus Institute* are represented on synesthesia (“colour hearing”) – on its nature, function in culture (in language, poetry, various arts, and first of all, in music). A separate and historically initial and main interest is connected to exposing the functions of synesthesia in synthetic arts (primarily in colour music)”. From an article at the website <http://synesthesia.prometheus.kai.ru>

22 See: Bulat Galeev. *Declaring Love to Cinema// Day and Night*. 2005, № 9–10.

22 См.: Булат Галеев. «Признание в любви к кинематографу»// *День и ночь*. 2005, №9–10

Козырева²³. Согласно теории Козырева, время обладает физическими свойствами, является источником энергии. Можно сказать, что время, необходимое для просмотра видеоинсталляций, само становится произведением искусства. Время нашего эстетического переживания – это субъективное, психологическое, убыстренное, замедленное, остановившееся, смещенное, демонстрирующее измененное состояние времени.

Когда речь заходит о расширенном кино сегодня, то, возможно, более правильно говорить о развернутом кино. Расширенное кино связано с пространством, развернутое – со временем. Метафорой развернутого кино могут послужить образы из Апокалипсиса, изображаемые в сценах «Страшного суда» – ангелы, сворачивающие небо. «И небо скрылось, свившись как свиток; и всякая гора и остров двинулись с мест своих» (Откр.6:14). Сворачивание неба – это остановка времени, которого больше не будет. Время началось вместе с началом творения и заканчивается Страшным судом. В отличие от «расширенного кино» «развернутое кино» – это не столько формальный эксперимент с характером видения, сколько новый способ повествования, превращающий современную видеоинсталляцию в эквивалент древнего мифа, передаваемого как в дописьменную эпоху из уст в уста. Это переписывание истории, будь то истории отдельного человека, страны или конца света. В то же время видеоискусство, родившееся в космическую эпоху, могло бы стать успешным средством для адаптации к сенсорной депривации космонавтов во время длительных межпланетных полетов. Возможно, видеоинсталляциями будут оснащаться космические корабли, отправляющиеся к Марсу или Венере. Как знать, не стало ли серьезным упущением близящегося к завершению эксперимента «Марс 500» то, что создав максимально приближенную к реальности симуляцию космического полета, внештатных ситуаций и даже симитировав высадку на Марсе, забыли о необходимости компенсировать человеку космические скорости – о «возвращении» времени участникам межпланетного путешествия.

В рассказе Герберта Уэллса «Хрустальное яйцо» (1897) в руки владельца лавки древностей мистера Кэйва случайно попадает хрустальное яйцо которое показывает ему видения марсианской жизни. Это яйцо, представляет собой спутник связи – приемник и передатчик – Марс-Земля. Два яйца связаны между собой, одно, установленное на Марсе среди двадцати других ему подобных, другое, заброшенное на Землю и попавшее в руки к антиквару. Яйцо, оказавшееся на Земле, светится в темноте, когда на него падает направленный луч света. На фосфоресцирующем экране – поверхности яйца – возникают видения, которые может различить только человек, обладающий особой чувствительностью. Мистер Кэйв пересказывает увиденное своему другу: как выглядит ландшафт с красноватыми скалами, марсианские дворцы с большими круглыми окнами, через которые влетают и вылетают марсиане, напоминающие странных крылатых существ, принятых антикваром сначала за древних летучих мышей, а затем за ангелов, огромных бескрылых жуков и мух, полупрозрачных двуногих, похожих на неуклюжих обезьян, – все то, что попадает в поле зрения передатчика. Марсиане тоже наблюдают жизнь на других планетах, вглядываясь в хрустальное яйцо, установленное на их красной планете. За счет мгновенной скорости передачи достигнут эффект телеприсутствия, правда попытка привлечь внимание марсиан не удастся. Символично, что единственным свидетельством этого описанного Уэллсом феномена телеприсутствия, расширившего Вселенную человека во второй половине XX века, становятся рассказы антиквара, которые разворачиваются в сценарий видеонаблюдения.

were exploring the non-figurative universe, realizing each in his own way Malevich's dreams of the pure cinema, in which the principal characters would be light, colour and rhythm. It is worth mentioning that both artists were invited to take part in space programs. According to Galeev's recollections, he was invited personally by Sergey Korolev to develop a colour music system for the future interplanetary station, but this cooperation didn't come through, neither did his later idea of a special music program to use in cosmonauts' adaptation to zero gravity. Belson recreated the visual impressions of the first American cosmonaut to orbit the Earth – John Glenn – in Philip Kaufman's *The Right Stuff* (1983).

The concept of expanded cinema has emerged in the space era when the technological and symbolic expansion of a man's Universe was happening. Now it describes not only the avant-garde cinema, continuing the traditions of 1950s-70s but also video and media installations, performances using film and video projections. This openness was manifested at the phenomenon's creation, as it is not the technology that is important, but the approach itself. We can say that the Universe of the expanded cinema is still expanding. Emerging like the Big Bang, this phenomenon is invading more and more new space. But in what degree can today's "expanded cinema" be called expanded? This concept is connected with space and with the expansion that was achieved during scientific and technological revolution. Now the special paradigm is replaced by the temporal. We live in the times of dromology, as defined by Paul Virilio, under the power of speed. The space is conquered everywhere and each point is instantly accessible by television and internet. Now the fight is for time. Various forecasts – from stock-exchange to astrological, the appeal to the viewer on the news – you saw it first on our channel, the advertising spiel – we save your time – all these demonstrate a merciless exploitation of time. Even the contemporary interest towards utopia is caused not by social ideas, as it used to be, but with the search for time accelerants.

In the "expanded cinema" today as represented by video installations it is not the quantity of projections that expand space that is important, as it used to be during the passage from singular cinema to the multidimensional expanded cinema, but how the time's arrow is pointed. The unidirectionality of time from past to future is manifested not only in the character of the narrative or in the sequence of scenes, but foremost in the way in which we experience temporal art. It can be said that time is transformed from an abstract notion into something "material", it now possesses physical characteristics, speed and weight – all that is impossible to imagine today from the scientific discourse point of view, with the exception of rare and marginal theories such as Nikolai Kozyrev's "Causal Mechanics"²³. According to Kozyrev's theories, time has physical characteristics, it is a source of energy. It can be said that the time needed to watch a video installation becomes a work of art itself. The time of our aesthetic experience is subjective, psychological, accelerated,

23 См.: Козырев Н.А. Избранные труды. Л.: Издательство Ленинградского университета. 1991.

23 See: Kozyrev N.A. Selected works. L.: Leningrad University Publishing. 1991.

stunted, stopped, dislodged, and demonstrating a changed state of time.

When we are speaking of the expanded cinema today it would possibly be more correct to speak of unfolding cinema. The expanded cinema is linked with space, the unfolding – with time. As a metaphor of the unfolding cinema the Apocalyptic images of angels rolling up the sky as seen in the Last Judgment scenes can be used. “And the heaven departed as a scroll when it is rolled together; and every mountain and island were moved out of their places” (Rev. 6:14). The rolling together of heaven is the cessation of time, which will be no more. The time has started with creation and ceases with the Last Judgment. Unlike the “expanded cinema” the “unfolding cinema” is not only a formal experiment with the characteristics of seeing, but a new way of narration, transforming a contemporary video installation into an equivalent for an ancient myth, passed in the preliterate era by word of mouth. This is a rewrite of history, whether a single man’s history, a country’s or the end of the world’s. At the same time video art born in the cosmic era could have become a successful means for adapting to sensory deprivation for cosmonauts during long distance interplanetary flights. Space ships heading for Mars or Venus will probably have video installations installed. Who knows, maybe this was a serious flaw in the “Mars 500” experiment which is now nearing completion – having created a simulation of the space flight, emergency situations and a Mars landing – all as close to reality as possible – they forgot a necessity of compensating the cosmic speed to humans – to “give back” the time to the participants of an interplanetary journey.

In Herbert Wells’ story *The Crystal Egg* (1897), Mr. Cave, a curiosity shop owner, accidentally acquires a crystal egg in which scenes of Martian life can be seen. This egg is a Mars-Earth communication satellite. Two eggs are connected with each other – the first one installed on Mars among another twenty, the second – in the antiquarian’s possession. The Earth egg glows in the dark under a beamed ray of light. On the phosphorescent screen of the egg’s surface –visions appear that only an especially sensitive person can decipher. Mr. Cave tells his friend about things he has seen: a landscape with reddish cliffs, Martian palaces with large round windows through which Martians enter and exit. These Martians are strange winged creatures that the antiquarian first mistook for ancient bats, and then for cherubs. He also sees wingless bugs, flies and half-transparent apelike two-legged creatures – everything that gets into the satellite’s field of vision. Martians themselves are also watching life on other planets by looking into the crystal egg mounted on their red star. By means of instantaneous speed of communication the effect of telepresence is achieved, but the attempt to attract Martians’ attention fails. It is symbolic that the only evidence of this telepresence phenomenon described by Wells, the phenomenon that expanded the human Universe in the second half of the XXth century is the antiquarian’s story, unfolding into a video surveillance scenario.

Эрик Бюлло

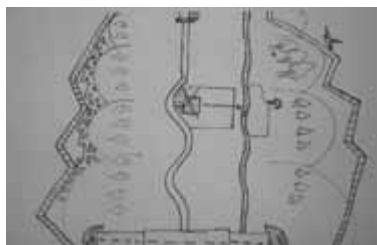
Вместо кино

Нельзя не констатировать вытеснение кино (с прежней территории). Этот вид искусства сошел со своей орбиты. Покинув кинозалы, он перешел на домашние экраны, в компьютеры, мобильные телефоны, музеи и галереи. Увеличившееся количество мест просмотра кинофильмов лишило кинотеатры прав собственности на них. Словосочетание «вместо кино» можно понимать и как перемену (места), и как ситуацию (просмотр в том же окружении). Сегодня изрядное число кинообъектов, не считая коммерческой продукции, участвуют в этом двойном движении, даже можно сказать двойном стеснении. Кино без определенного места обитания, представленное различными способами, демонстрирующееся в кинозалах или экспонируемое в пространствах, принадлежащих актуальному искусству. Пластичности средств распространения или экспонирования соответствует рассредоточение категорий и подходов – его часто обвиняют в быстром темпе увеличения количества произведений искусства. Деление на жанры становится все более неопределенным, разграничение массива изображений обещает быть колоссальным. Трудно, практически невозможно, представить себе, сколько новых практик появится в будущем. Любопытно, что в многочисленных современных фильмах настойчиво повторяются мотивы пустыни и развалин, фигуры беженцев и бродяг – это тот самый вопрос места и территории. Свидетели рисуют планы, чтобы дать возможность услышать их рассказ, беженцы прослеживают по карте маршруты своих лишений. Возможно, что наблюдая за этими попытками определить координаты, вслушиваясь в эти хрупкие рассказы, и описывая «неместа», фильмы предлагают нам некий план ориентировки на местности, возможность лучше понять способы перемещения в художественных категориях. Идет ли речь об аллегории их собственного положения? Часто объект подробного и истошающего межевания – современное пространство – характеризуется одновременно своей полной исчерпанностью (руины, покинутые пространства, нежилая местность) и надеждой на будущее (горизонт ожидания, предвестники, явления, даже катастрофы). Виден ли за ними конец экспериментам и можно ли исследовать эту изменившуюся территорию? На самом деле, экспериментальная традиция предполагает некое кинематографическое поле, структурированное парами оппозиций: искусство против промышленности, нарратив против пластики, коммерция против авангарда, любители против профессионалов. И если эта игра противоположностей постепенно исчезает благодаря переходу на более открытую и гибкую территорию, подвергающуюся постоянным метаморфозам, то и категория трансформируется равным образом. Как же проследить генеалогию, ведущую от экспериментальной традиции к актуальным практикам?

Érik Bullo

In The Place Of Cinema

One cannot but notice the displacement of cinema. The medium went off its orbit. It deserted the cinema halls for the screens of TVs, computers, mobile phones, museums and galleries. This multiplication of viewing places deprived cinema theatres of their ownership of cinema. "In the place of the cinema" can be understood both as a substitute (instead of cinema) and as situation (in the same environment as cinema used to be). A decent number of film objects today, not including commercial production, participates in this double movement, one may even say in this double pressure. Cinema without a place to live, in various modes of presentation, projected in the cinema halls, displayed or installed in places dedicated to the contemporary art. The dispersal of categories and approaches, which is often accused in the quick proliferation of art objects, corresponds to the plasticity of modes of broadcasting or exhibition. The genre distinction becomes even more indistinct, the demarcation of this corpus promises to be colossal. It is difficult, even impossible, to imagine the number of possible practices in the future. Curiously, the motifs of desert, ruins, refugees and illegal immigrants are emphatically repeated in many contemporary films: this is the very problem of place and territory. Witnesses draw plans to make the story heard; refugees map the itinerary of their loss. Is it possible that observing these efforts to position oneself, listening to these fragile stories, describing these un-places, films suggest to us a plan of ground navigation, a chance to better understand these movements in artistic categories? Is it some allegory of their own situation? Frequently the contemporary place, an object of a detailed and exhaustive survey, is characterized at the same time by its full depletion (feeling of ruins, deserted areas, wastelands) and its promise (the waiting horizon, harbingers, visions, even disasters). Can we see an end to those experiments beyond these historical trends, can we explore this territory and its mutations? Actually, experimental tradition assumes that the cinema sphere is structured in dichotomies: art vs. industry, narrative vs. plastic art, commerce vs. avant-garde, amateurs vs. professionals. When this game of polarities gradually disappears due to transition to the more open and versatile territory, exposed to constant metamorphoses, the category is also transformed. How then can one follow up the genealogical thread from the experimental tradition to the contemporary practices?



1. Michael Snow, *La Région centrale*, 1970
2. Bouchra Khalili, *Circle line*, 2007
3. Till Roeskens *Videocartographies: Aida*, Palestine, 2009

The Central Region (*La Région centrale*)

In 1970, the Canadian artist Michael Snow asked the engineer Pierre Abbeloos to help him to construct a hinged device which would allow the camera to trace movements at every plan of a sphere. Filmed north of the Quebec, "*La Région centrale*" is the recording of programmed arabesques by a camera viewing the surrounding landscape. This project is both theoretical (as it explores in a systematic way the rotations of a body in motion), autobiographic (the film is made in the native region of the artist's mother) and metaphysical (awakens a cosmic conscience). Michael Snow creates a film where the point of view is decentralized; it is floating, situated in weightlessness, unattached to the plot. "Ultimately the effect produced by mechanized movement will be equivalent to what I imagine to be the first pictures of the moon surface shot methodically. It's not just a recording of the last wild landscape of the Earth, it's a film which we'll send into the space in memory of what was nature. I want to pass on a feeling of absolute loneliness, a kind of goodbye with the planet Earth, something, as it seems to me, we are experiencing now".¹ "*La Région centrale*" represents a decisive stage, at the same time it is a new vision of the landscape, subjected to the exhaustion of a blind stare, inseparable from its coming termination or deprivation, and a new experience offered to the spectator, who is confronted with a remotely operated recording device. Although the film has never been exhibited in the museums (it is exclusively intended for cinema halls), it offers the spectator an experience comparable with the cycles of the "exhibition cinema". Dissociating the landscape and movements, programmed by the camera, it makes the viewer uneasy (the audience often left during its screening). Acquired in 1972 by the National Gallery of Canada (Ottawa), the device was displayed in action, with video output on two monitors making it a video art work in its own right,

Центральный регион (*La Région centrale*)

В 1970 году канадский художник Майкл Сноу попросил инженера Пьера Аббелооса помочь ему сконструировать аппарат на шарнирах, который позволил бы камере следить за передвижениями во всех планах одной сферы. Осуществленный в северном Квебеке, проект «Центральный регион» регистрирует затейливые движения камеры, запрограммированной на съемку окрестного пейзажа. Это проект одновременно теоретический (систематически исследует вращения движущегося тела), автобиографический (фильм снимается в родном краю матери художника) и метафизический (пытается пробудить космическое сознание). Майкл Сноу создает фильм, в котором точка зрения децентрирована, она плавает, находится в невесомости, не привязана к сюжету. «В конечном счете эффект, производимый механическим движением, станет эквивалентом тому, как я представляю себе методичную съемку первых изображений поверхности луны. Это не просто кадры последнего дикого земного пейзажа, это фильм, который мы пошлем в космос в знак памяти о том, чем до настоящего момента была природа. Я хочу передать это ощущение абсолютного одиночества, нечто вроде прощания с планетой Земля, нечто такое, мне кажется, что мы сейчас переживаем»¹. «Центр» представляет собой этапную работу, это одновременно и новое восприятие пейзажа – слепым, изнеможенным взглядом, неотделимым от своего грядущего поражения, и новый для зрителя опыт, соприкосновение с приспособлением для съемки, управляемым на расстоянии. Хотя этот фильм никогда не демонстрировался в залах какого-либо музея (он предназначен только для кинозалов), он предлагает зрителю переживание, сравнимое с циклами «экспозиционного кино». Разделяя пейзаж и запрограммированные движения камеры, фильм вселяет тревогу в смотрящих – зал нередко пустел во время сеанса. Саму машину для съемки приобрел в 1972 году Музей изящных искусств Канады (Оттава), и она демонстрировалась в действии, с проекцией видео на два монитора, и это представляло собой полноценное произведение видеоискусства, названное «Оттуда» (*De là*). И это стало логическим продолжением киноинсталляции-в-развитии, хотя художник до сих пор продолжает

1 « *La Région centrale* (1969) », *Des écrits 1958–2001*, M. Snow, Paris, Ensba, 2002, c. 32.

1 « *La Région centrale* (1969) », in *Des écrits 1958–2001*, M. Snow, trad. J.F. Cornu, Paris, Ensba, 2002, p. 32.

утверждать, что эти два произведения не имеют между собой ничего общего. Утомительное описание определенного места и трансформация условий просмотра произведения символически пересекаются, «Центр» отмечает разрыв в истории форм. Разъединение места и взгляда, поиски мертвой точки, рассечение способов экспозиции, метод межевания – вот только несколько элементов сегодняшнего кинематографа.

Платформа (*Plate-forme*)

С 2002 года Седрик Эйменье создал серию фильмов, объединенных общим названием «Платформа». Снятые в разных городах (Лондон, Париж, Франкфурт, Чикаго, Майами, Роттердам, Токио), эти короткие ленты демонстрируют транспортные узлы, съезды с автомагистрали, аэропорты, эспланады, подступы к вокзалам. Чаще всего камера зафиксирована неподвижно, иногда закреплена на каком-нибудь транспортном средстве: автомобиле или надземном метро. Платформа – это возвышенная площадка, на которую кладут какие-либо предметы, размещаются, обращаются с нее к другим людям. Термин также используется в промышленности (нефтяная платформа, часть механизма, спутника), политике (программа действий, система убеждений) или в видеоиграх (обозначая уровень играющего). Многозначность названия читается и в системе образов фильма. В чем же она заключается? В документальности архитектуры, лишенной своих информативных элементов? В вымысле, в котором существуют только планы разреза и пластиковые мобили, размеченные бесконечно малыми событиями, на границе между незначительностью и загадкой? «Моя работа над монтажом состояла в том, чтобы наладить диалог между осознанными изначально намерениями и случайно получившимися во время съемки кадрами. Нужно было найти такое равновесие, так правильно разрезать и склеить пленку, чтобы в конце концов невозможно было понять, с чем мы имеем дело – с художественным фильмом или документальным»². Это хрупкое равновесие снова читается в пространствах экспонирования фильма, связанных к тому же с архитектурой или областью электроники, соприкасающихся с современным искусством. Зритель испытывает колебания между нейтральной точкой зрения, близкой к тому, что представляет собой камера наблюдения, и поиском знаков (промчавшаяся машина скорой помощи, слишком быстро исчезнувший прохожий, ветер в деревьях). Такие колебания приводят к ощущению «тревожной отчужденности». Фрейд утверждал, что для того, чтобы определить это понятие, необходима внутренняя борьба, сомнения – что является реальным миром, а что сверхъестественным? Какова же доля сверхъестественного в этих пейзажах, притворяющихся нейтрально и объективно снятыми?

В своем фильме «11 × 14» (1977) Джеймс Беннинг снял план надземного метро в Чикаго, что достаточно близко к концепции «Платформы № 9». Как противостоять захватывающему зрелищу промышленной архитектуры, протянувшейся вдоль рельсов? В фильме Джеймса Беннинга изображение все еще остается верным принципам структурного кинематографа. Железнодорожные пути, длинные планы, контрастные передние планы проекционной кабины, вариации освещения отсылают к аппарату кино, длина кассеты камеры, переход от одной фотограммы к другой – к механическому аппарату. И, напротив, убирая стойки проекционной кабины (один-единственный незаметный выступ в нижнем краю изображения), накладывая экран на стекло, Седрик Эйменье ставит на первое место нечто вроде соединения, даже сращения с видимым, близкое к экстазу. «Отражение

titled “*De la*”. This was a logical development of the future-installation of the film, even if the artist insists that these two works are not in any way related. A symbolic crossing between an exhaustive description of a place and a displacement of the conditions of visibility, “*La Région centrale*” marks a break in the history of the art form. Dissociation of place and gaze, the search for a dead center, the dissection of exhibition modalities, a method of survey – these are only few elements of the contemporary cinema.

Platform (*Plate-forme*)

Since 2002, Cédric Eymenier has made a series of films titled “*Platform*”. Shot in different cities (London, Paris, Frankfurt, Chicago, Miami, Rotterdam and Tokyo), these shorts capture road junctions, ramps, airports, accesses to railway stations and esplanades. Camera is mostly fixed, sometimes connected with a vehicle: a car or an elevated road. The platform is an elevated ground where you can position, turn, or store objects. This term is also used in industry (an oil platform, a part of a mechanism, a satellite), in politics (a plan of action, a system of beliefs), in computer science (an operating system) or in video games (levels of the player). The polysemy of the title appears also in the imagery. Is it in the documental nature of architecture deprived of its informative elements, or in the fictitious section plans and plastic mobiles punctuated with infinitesimal events, on the borderline between insignificance and mystery? “My work on assembling consists in setting a dialogue between conscious intentions and things that accidentally happened during filming. It is essential to find such a balance in the cutting and continuity so that people wouldn’t know for sure if they are dealing with a documentary or fiction”². This delicate balance is found again in the spaces for screening which are also connected with architecture or the digital like all contemporary art. A spectator hesitates between the neutrality of the point of view close to the surveillance camera and the search for signs (the passage of an ambulance, the too quick disappearance of a passer-by, the wind in the trees). This division somehow induces a feeling of “anxious estrangement”. Freud says that to define this concept an inner conflict is needed, an uncertainty in what is a real world and what is surreal. How large is then the part of the surreal in these supposedly neutral and objective views?

In his work “11 × 14” (1977), James Benning filmed a plan of Chicago’s elevated railway, and his approach was rather close to the “*Platform #09*”. How can one resist a fascination of industrial architecture stretched along rails? In James Benning’s work the image is still faithful to the credo of structured cinema. Railways, long plans, contrasting foregrounds of the projection cabin, variations of lighting refer to the cinema *dispositif*: a length of the coil of film, the passage of photogrammes, the mechanical apparatus. In contrast, by removing the stands of the cabin (you can see the single discreet ledge at the bottom of the picture), or applying the screen to the window, Cédric Eymenier favours a sort of adhesion, even fusion with the visible, which is close to ecstasy. “A reflection

2 Interview with Mo Gourmelon, Saison vidéo 1010, catalogue, Lille, p. 57.

2 An interview with Mo Gourmelon, Saison vidéo 1010, catalogue, Lille, p. 57.

allows to divide the space, like in cubist ready-made", he says, emphasising the multilayered character of the place: "I was fascinated by the idea of a "mille-feuille" city, where all movements are superimposed. My intention was to grab a multitude of movements going in every direction in the single static shot"³. Dissociated from any linear narrative, the place becomes a theatre refracted by an experience of a gaze in search of signs, strange and familiar, like a temporal fantastic palimpsest.

A Place We Call Home

In Emmanuelle Antille's "A Place We Call Home" (2006) the narrative is intricate. Halfway between fiction and documentary, the artist's various works frequently emphasize the awkward age – a recurrent motif in contemporary cinema. Torn by their problems and desires, two girls meet and gravitate toward each other at a deserted car park, a concrete sepulcher overgrown by ivy. Although there is no verbal communication, the sound is very much present: a ring hits metal banisters, a steel rod hits a grid. Each girl sends her own signals. Does the sound help to make out the story – a blind man's relentless cane in a ruined urban landscape – or is it a cry for help? Is it a simple rhythmic chant or a code that must be broken and deciphered? Because of their games and miseries the atmosphere of desertion is lightened and the space becomes a state of its own, defined by short blows to the banisters, snatches of songs that the girls sing in low voices (putting their fingers to their throats to feel the vocal chords' vibration), graffiti on the walls and bridge supports, a tattoo depicting a skeleton, their piercings.

Whether in shrill metallic sounds or a jingle, the rhythm – in Deleuzian vocabulary – *delimits* the territory. But this process is extremely fragile: a repetition of plans indicates a constant effort (we always come back to the hand on forehead image), the fade-outs rob it of all charm, and the plans hinting at dull cruelty seem to contradict signs of tenderness and torment.

If we leave out the narrative, the question still arises: who watches this? Where is the origin of a point of view that organizes this scene? The film doesn't work by the rules of the field of vision and an opposite point. Generating a place without contact, protected by greenery, alien to the rest of the world, the camera's presence poses a question of a third party. Who is filming this? What is the role of a viewer? Is it a surveillance camera? It is interesting that the film was later presented by the artist as an installation as an assemblage of 10 monitors, reproducing a control room⁴. "This idea didn't appear at once, but in the process of meditating upon the things I remembered while gathering material for the film. I remember that the landscapes of the city seemed very interesting and important. They could be used to illustrate an idea of fragmentation of a territory both urban and wild (engulfed by vegetation); a territory the viewer can mentally construct and deconstruct during the installation"⁵. This place is a victim of obsessions. This is a result of a plotless gaze, one can even say – a blind gaze

³ Ibid., p. 57.

⁴ *Editing Room/Editing Territories*, shown at Art Basel in 2008.

⁵ Correspondence with the artist, February 2010

позволяет разделить пространство, как кубизм реди-мейд», – описывает он его многослойность. – «Я был зачарован идеей «тысячеслойного» города, в котором все передвижения накладываются друг на друга. Отметить на одном неподвижном плане все множество во всех смыслах происходящих движений было моей целью»³. Лишенное какого-либо связного повествования, место становится театром, преломленным переживанием взгляда в поисках знаков – странных и знакомых – в манере темпорального фантастического палимпсеста.

Место, которое мы называем домом (*A Place We Call Home*)

В «Месте, которое мы называем домом» (Эмманюэль Антиль, 2006) повествование филигранно. На полпути между вымыслом и документалистикой, различные произведения художницы часто ставят на первое место переходный возраст – и это частый мотив современного кино. Раздираемые проблемами и желаниями, две девушки встречаются и словно притягиваются друг к другу на какой-то пустой автомобильной стоянке, бетонном мавзолее, заросшем зеленью и плющом. Хотя вербальная коммуникация между ними отсутствует, звук в работе присутствует в полной мере: удары кольца по металлическим поручням, стального прута по решетке. Каждая посылает свои сигналы. Помогает ли звук разобраться в истории – палка слепца в недрах урбанистического пейзажа в руинах – или призывает на помощь? Идет ли речь о простом ритмичном скандировании или о коде, который надо разгадать и расшифровать? По воле их игр и страданий атмосфера покинутости исчезает, и участок превращается в некий анклав, сформированный короткими ударами по балюстрадам, припевами песен, которые девушки поют низкими голосами (они прикладывают свои пальцы к горлу, чтобы ощущать вибрацию), рисунками на стенах и опорах моста, татуировкой, изображающей на поверхности кожи скелет, их пирсингом. Идет ли речь о резких металлических звуках или звоне, если воспользоваться словарем Делеза, то ритм делимитирует территорию. Однако этот процесс очень хрупок: повторение планов указывает на постоянное усилие (мы все время возвращаемся к руке, положенной на лоб), расстановка затемнений лишает происходящее всякого очарования, а планы, позволяющие угадывать глухую жестокость, кажутся противоречащими знакам нежности и страдания.

Если убрать историю, то остается вопрос: кто смотрит это кино? Кому принадлежит точка зрения, которая организует мизансцену? Фильм не работает по принципу «в поле зрения» и «вне поля зрения». Образуя пространство, лишенное контакта с внешней средой, защищенное растительностью, чуждое всему остальному миру, само присутствие камеры задает вопрос о третьей стороне. Кто снимает? Какова здесь роль зрителя? Имеем ли мы дело с камерой наблюдения? Любопытно узнать, что фильм был впоследствии представлен художницей как инсталляция из 10 мониторов, воспроизводящая зал управления⁴. «Эта идея появилась не сразу, а в процессе неспешного обдумывания того, что мне запомнилось, когда я отбирала материал для фильма. Я вспомнила, что пейзажи этого города показались мне чрезвычайно интересными и важными. Их можно было использовать, чтобы проиллюстрировать идею фрагментации территории одновременно городской и дикой (поглощенной растительностью); территории, которую зритель в процессе инсталляции может мысленно конструировать и деконструировать»⁵. Это место – жертва навязчивых идей. Результат нейтрального взгляда, даже можно сказать взгляда

³ Ibid., p. 57.

⁴ *Editing Room/Editing Territories*, Арт-Базель, 2008.

⁵ Из переписки с художницей, февраль 2010

слепого (металлический прут, стучащий о решетку, приглашает нас развить метафору), определяющего принцип киносъемки. Девушки пытаются пометить местность, что соответствует этому скрытому взгляду, имеющему отношение к фантастике, которая заботится о них, и даже наблюдает за ними.

Кольцевая линия (*Circle Line*)

Прославившаяся своими видео, насыщенными образами изгнания и иммиграции (с 2002 она работает над серией фильмов, объединенных общим названием «Mapping Journey», где нелегальные эмигранты описывают и показывают по карте свой путь), франко-марокканская художница Бухра Халиль создала в 2007 году инсталляцию «Кольцевая линия». Размещенная на трех экранах, она позволяет нам ознакомиться с «церемонией натурализации» в Нью-Йорке⁶. Она представляет собой подробное описание людей различных национальностей, принимающих американское гражданство, на трех экранах, стирающих географические различия. Если субтитры и соответствуют происходящему, пусть они и немного смещены (вопросы, задаваемые кандидатам на натурализацию, с одной стороны, рассказ одной иммигрантки о своей нелегальной ситуации – с другой), то совсем поразителен нейтральный взгляд камеры, закрепленной на автомобиле. Камера медленно осматривает квартиры Манхэттена с соответствии с движением транспортных средств, на которых она закреплена («кольцевой линией» называются суда, которые курсируют вдоль острова). Город снова становится местом навязчивых идей. Сумерки подчеркивают впечатление исчезновения и обещания, почти научной фантастики, связанное с американским будущим. Играя с заинтересованностью и ее отсутствием, инсталляция Бухры Халиль является чем-то большим, нежели просто политическим высказыванием, она раскрывает фантастические измерения города, соединяет присутствие с убежищем, фантом с законом.

Видеокартографии: Аида, Палестина (*Vidéocartographies: Aïda Palestine*)

В своем фильме «Видеокартографии: Аида, Палестина (2009)» художник Тилль Рескенс предлагает обитателям лагеря Аида в Вифлееме нарисовать свои ежедневные маршруты в соответствии с режимом работы. Выразительные средства очень просты: как и в работе «Планы ситуации», во время близких к перформансу бесед с обитателями лагеря с их слов восстанавливается субъективная география места. Снятый на просвет на белых листах бумаги, черный рисунок изображает палатки, дорожки, холмы, сады, разделяющую стену. В это же время мы слышим голос, рассказывающий истории, смешные и трагические одновременно, описывающий повседневную рутину на оккупированной территории. В своей филигранности этот метод напоминает фильм «Мистерия Пикассо» (Анри-Жорж Клузо, 1955) или «Движущуюся живопись № 1» (Оскар Фишингер, 1947), но переход на территорию документалистики свидетельствует о новой роли, которую играет рисунок. Наощупь, вместе с визуальными метками, которые появляются на рисунке, и звучащими историями рождается география, изобилующая лагунами, случайная, подкреплённая способом съемки, разделяющим линию и рассказ, лицо и голос. Фильм не ставит своей задачей создать единое впечатление, наоборот, он оставляет «тревожную отчужденность», вызывая в памяти знакомое место, которое вдруг стало ни на что не похожим. Зазор между природой воспоминаний, редкая драматическая насыщенность, схематизм рисунков вновь

6 Инсталляция демонстрировалась в *galerieofmarseille* (Марсель, 2008), в Региональном центре современного искусства в Сете (2009) и в Картинной галерее Осло (2009).

(the metal rod knocking on a grid invites us to unfold the metaphor) defining the whole filming. The girls' efforts to mark the territory coincide with the virtual gaze which takes care of them and keeps watch.

Circle Line

Famous for her videos filled with images of exile and emigration (since 2002 she works on a film series titled «*Mapping Journey*», where illegal aliens describe and map their journey), the French-Moroccan artist Bouchra Khalili has created the «*Circle Line*» installation (2007). Projected onto three screens it allows us to get acquainted with the naturalization ceremony in New York⁶. A detailed description of people of various nationalities, who eventually adopt the American citizenship, uniting one and many, is depicted on three screens that refract the geographical disparity. If the subtitles match the story, though they are a bit off (the questions to the candidates for naturalization on one hand, one immigrant's story of her illegal situation on the other), the impersonal gaze of the camera connected with the car supporting it is striking. The camera slowly examines flats in Manhattan following trajectories of the vehicles it is fixed on («*Circle Line*» is the name for the boats circling the island). The city is again a place for obsession. The twilight emphasizes an impression of disappearance and promise – almost sci-fi – connected to the American future. Playing with fascination and absence, Bouchra Khalili's installation is something more than a political declaration, it opens the city's fantastical dimensions, fusing presence and retreat, phantasm and law.

Vidéocartographies: Aïda, Palestine

In his film «*Vidéocartographies: Aïda, Palestine*» (2009) the artist Till Roeskens asks the inhabitants of Aida camp in Bethlehem to draw their everyday routes and work schedule. The dispositif used is simple – the artist, true to his «*Plans de situation*», conducts performance-like conversations and reconstructs a subjective geography of the place from its inhabitants' description. Filmed through transparent white paper, black drawings depict tents, paths, hills, gardens, a dividing wall. At the same time we hear a voice telling stories, both funny and tragic, describing the routine of an occupied territory. The method in its intricacy reminds of the «*Mystère Picasso*» (by Henri-Georges Clouzot, 1955) or «*Motion Painting#1*» (Oskar Fischinger, 1947), but a transfer to the documentary attests to the new role of the drawing. Tentatively, together with visual marks that appear in the drawing and the falling words of stories, geography is born, full of gaps, haphazard, strengthened by the method of filming that divides the line and the narrative, the voice and the face. The film doesn't aim to create a unified impression, quite the opposite – it leaves the viewer feeling an anxious estrangement on one level, through recalling a familiar place that has become utterly strange. The distance between the nature of recollections, a rare dramatic intensity, the schematism of drawings demonstrate

6 The installation was exhibited at the *galerieofmarseille* (Marseille, 2008), at the CRAC de Sète (2009) and the Oslo Kunstthalle (2009).

once more a temporal palimpsest in connection to the Palestinian history.

On the experimental

Each of these works explores an unexpected fantastic dimension. Dissociation between the voice and the place, the gaze linked to a vehicle, ambiguity of both map and territory induce a feeling of "anxious estrangement". If the use of various devices characterizes most of these films, one can as well notice that the fragile drawing in black ink on white paper, a repeated jangling of a ring on banisters, a vocalization of a word are all evidence of a phenomenon or an event. In the depth of reduction an unfledged promise is hidden. This multidirectional movement can be noticed in many contemporary films that explore borderline states and are presented at various exhibitions. For example, topographical research done by Marine Hugonnier in her 2003–2006 trilogy (*Ariana, The Last Tour, Travelling Amazonia*), the perceptive and sonorous sentiments of Dominique Gonzalez-Foerster (*Atomic Park*, 2004), or the choreographic drawings by Laetitia Legros (*Entre un œil et l'autre*, 2007), the parallel geography of Luigi Beltrame (*Brasilia/Chandigarh*, 2008) and narrative traps of Omer Fast in his *Nostalgia* installation (2010), or plastic variations on the demarcation line between Serbia and Bosnia-Herzegovina in *Linescape* (Pauline Delwaulle et Clément Postec, 2010), three refracted portraits in *Retour au pays de l'enfance* (Claire Angelini, 2010). Is it all about experiment? Are we in the place of (experimental) cinema?

The experimental tradition was always conscious of its genealogy. Hans Richter's efforts in this direction as a filmmaker and artist testify to this. Arriving in the USA as an exile he tried in his many articles and lectures to link the latest American postwar experiments to the films of European historical avant-garde. These efforts never stopped in the experimental tradition. One can see it in the works of P. Adams Sitney, Gene Youngblood, David Curtis, Malcolm Le Grice or Dominique Noguez, among others. Of course these contemporary films are not directly connected to our story. In any case their permanent search for demarcation of cinema and plastic arts, cinema hall and museum, projection and installation, circular movements and narration, map and territory – all this takes part in an experimental movement toward a tentative poetics. Can an experiment exist without a cinema genealogy? The model for it should be found further on in the sphere of conceptual art, landscape painting or auteur cinema of 1970s (Duras, Fassbinder, Rocha). So there is a possibility to call this cinema post-experimental as it suggests under its cartographical avatars a paradoxical change of the experimental tradition in absentia, like a ghost or an obsession.

предстают временным палимпсестом на материале истории палестинского народа.

Об экспериментальном

Каждое из этих произведений раскрывает неожиданное фантастическое измерение. Разрыв между голосом и местом, взгляд, связанный с транспортным средством, неясность в отношениях карты и пространства порождают чувство «беспокойной отчужденности». Если большинство этих фильмов можно охарактеризовать при помощи использованной при их создании аппаратуры, то можно равным образом заметить, как хрупкий рисунок черной тушью на белом листе, повторяющееся постукивание кольца о перила, озвончение слова становятся свидетельствами некоего явления или события. В самих глубинах измельчания кроется еще не оперившееся обещание. Движение в разных направлениях мы видим в большом числе современных фильмов, исследующих пограничные состояния и представленных на различных выставках. Это и топографические расследования, проводившиеся Мартиной Югонь с 2003 по 2006 год в ее трилогии (Ариана, Последнее путешествие, Путешествующая Амазония), гулки и воспринимающие осадения, предложенные Домиником Гонзалес-Форстером (Атомный парк, 2004), хореографические рисунки Летиции Легро (Между одним глазом и другим, 2007), параллельные географии Луиджи Белтраме (Бразилиальный Чандигарх, 2008), нарративные ловушки, расставленные Омером Фастом в его инсталляции «Ностальгия» (2010), пластические вариации о линии демаркации, разделяющей Сербию и Боснию-Герцеговину (Линиешафт, Полин Дельволь и Клеман Постек, 2010), три преломленных портрета в «Возвращении в страну детства» (Клэр Анджелини, 2010). Насколько речь идет об эксперименте? Находимся ли мы вместо/вместе с (экспериментальным) кино?

Экспериментальная традиция всегда заботилась о приличной генеалогии. Об этом свидетельствуют старания художника и деятеля кино Ханса Рихтера. Прибыв в Соединенные Штаты в качестве изгнанника, он пытался связать в своих многочисленных статьях и выступлениях послевоенные экспериментальные произведения американцев с фильмами исторического европейского авангарда. Эти старания никогда полностью не прекращались в рамках экспериментальной традиции. В этом можно убедиться, читая работы П. Адамса Ситни, Джина Янгблада, Дэвида Кертиса, Малькольма Ле Гриса, Доминика Ногеза и др. Конечно, эти современные фильмы не относятся прямо к нашей истории. В любом случае их постоянный поиск разграничений между кино и пластическими искусствами, кинозалом и музеем, проекцией и инсталляцией, движением по кругу и рассказом, картой и территорией участвует в движении экспериментальной природы по направлению к поэтике нащупывания. Возможно ли экспериментирование без кинематографической генеалогии? Образцы для него, на самом деле, следует искать дальше, в области концептуального искусства, пейзажном искусстве или авторском кино 70-х годов (Дюрас, Фассбиндер, Роша). Отсюда исходит возможность назвать это кино постэкспериментальным, ведь оно предлагает в своих картографических аватарах парадоксальную смену экспериментальной традиции, in absentia, в манере призрака или навязчивой идеи.

Петер Вайбель

Расширенный кинематограф, видео и виртуальная среда

Авангардный фильм

Обычно при написании истории кино авангардным фильмам не уделяется значительного места. В период между двумя мировыми войнами авангардный фильм рассматривался как побочный продукт таких движений визуального искусства, как кубизм, футуризм, супрематизм, конструктивизм, дадаизм или сюрреализм. В русле этих течений создавались абстрактные или предметные анимации, а также монтированные и кинетические фильмы таких художников, как Фернан Леже, Бруно Корра, Казимир Малевич¹, Викинг Эггелинг, Ганс Рихтер, Ласло Мохой-Надь, Оскар Фишингер, Ман Рэй, Марсель Дюшан, Лен Лай, Лотта Райнигер, Бертольд Бартош, Александр Алексеев и Клер Паркер. Эти фильмы составили корпус произведений, которые послужили источником инновационного автономного послевоенного кино, получившего название арт-кино или экспериментального кино. Это новое течение отличалось от своего исторического предшественника, для которого был характерен узкий круг авторов, небольшая аудитория, отсутствие информации в средствах массовой информации, специальных кинотеатров, организации, дистрибуции тем, что в определенный исторический момент оно стало массовым движением с собственной организацией дистрибуции, широкой аудиторией в контексте студенческой и поп-музыкальной революции, большим количеством режиссеров, собственными кинотеатрами и журналами.

Независимый или экспериментальный кинематограф 1960-х годов осознавал себя новой разновидностью искусства, новым медиа и формой искусства, а не просто побочным продуктом визуального искусства, несмотря на то, что некоторые из наиболее известных его представителей, такие как Энди Уорхол, Ги Дебор и Йоко Оно были связаны с поп-артом, ситуационизмом или движением «Флюксус». Понимание кино как совершенно нового медиаискусства вело к полной деконструкции классического кинематографа. Весь набор инструментов классического кинематографа, от камеры до проектора и от экрана до пленки был радикально трансформирован, аннигилирован или расширен. История авангардного кинематографа – это история интерpellаций в смысле Альтюссера на базе самого инструментария². Недостаток теории кинематографического

1 Казимир Малевич, «Живописные законы в проблемах кино», в «Кино и культура», №7–8, 1929.

2 История эта описывается и анализируется в следующих изданиях: Sheldon Renan, *An Introduction to the American Underground Film*, Dutton, New York, 1967; P. Adams Sitney (ed.), *Film Culture Reader*, Praeger, New York, 1970; Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, Dutton, New York, 1970; Parker Taylor, *Underground Film* (1969), Secker & Warburg, London, 1971; David Curtis, *Experimental Cinema, A Fifty-Year Evolution*, Universe Books, New York, 1971; P. Adams Sitney, *Visionary Films*,

Peter Weibel

Expanded Cinema, Video and Virtual Environments

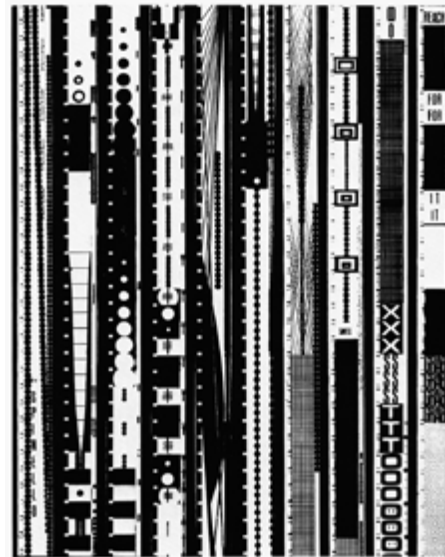
Avant-garde Film

In most histories of cinema the avant-garde film occupies a minor and marginal position. In the inter-war period of the twentieth century, avant-garde film was initially seen as a spin-off or by-product of visual art movements like Cubism, Futurism, Suprematism, Constructivism, Dadaism or Surrealism. Linked to these movements were abstract or pictorial animations as well as montage and kinetic films by artists like Fernand Leger, Bruno Corra, Kasimir Malevich¹, Viking Eggeling, Hans Richter, László Moholy-Nagy, Oskar Fischinger, Man Ray, Marcel Duchamp, Len Lye, Lotte Reininger, Berthold Bartosch, Alexander Alexeieff and Claire Parker. These films constituted a body of work that served as the source for the innovative and autonomous post-WWII motion picture that was variously termed “art” or “experimental” film. This new movement differed from its historical predecessor (few artists, small audiences, no media presence, no theaters, no organization, no distributors) in that it was at a certain moment in history a mass movement (with its own distributive organizations, with large audiences in conjunction with the student and pop-music revolutions, a large number of filmmakers, its own theaters and magazines).

The independent or experimental film of the 1960s was very conscious of being a new branch of art, a new medium and form of art as opposed to merely a byproduct of the visual arts, even if some major filmmakers like Andy Warhol, Guy Debord or Yoko Ono could be linked to Pop Art, the Situationist International or Fluxus. This awareness of film as new art medium led to a complete deconstruction of classical cinema. The apparatus of classical cinema, from the camera to the projector, from the screen to the celluloid, was radically transformed, annihilated and expanded. The history of avant-garde film is a history of interpellations in the sense of Althusser (see my preface) on the basis of the apparatus itself². The deficit of the cinematic apparatus theory

1 Kasimir Malevich, *Painterly Laws in the Problems of Cinema*, in *Cinema and Culture (Kino i Kultura)*, nos. 7–8, 1929.

2 This history is described and documented in the following books: Sheldon Renan, *An Introduction to the American Underground Film*, Dutton, New York, 1967; P. Adams Sitney (ed.), *Film Culture Reader*, Praeger, New York, 1970; Gene Youngblood, *Expanded Cinema*,



1. Frank Fietzek, *Tafel [Black Board]*, 1993, interactive installation mixed media, dimensions variable, installation view: ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, © Frank Fietzek
2. Barry Spinello, *Soundtrack*, 1970, 16mm film, b/w, parts handcolored, sound, 11 min, film strips, courtesy Barry Spinello. Both sound and image are produced with handmade graphic effects

of the 1970s was that it showed us only the ideology inherent to Hollywood films, just as in the 1960s Umberto Eco used semiotics to explain James Bond films and today Slavoj Žižek uses Lacan to explain Hitchcock. Neither theorist used the apparatus theory radically in order to demonstrate that the cinematic apparatus and the inscribed ideology can be transformed by making different films with different technologies in the way done by avant-garde filmmakers. They therefore missed a vital point, and fell behind their own theoretical premises. Their theoretical work insofar paradoxically supported the hegemony of Hollywood and dismissed the avant-garde movement from film to video, from video to digital, as representing a transformation of the cinematic apparatus.

This transformation took place in three phases. In the 1960s, the cinematic code was extended with

.....
 Dutton, New York, 1970; Parker Taylor, *Underground Film* (1969), Secker & Warburg, London, 1971; David Curtis, *Experimental Cinema, A Fifty-Year Evolution*, Universe Books, New York, 1971; P. Adams Sitney, *Visionary Films*, Oxford University Press, New York, 1974; Hans Scheugl, Ernst Schmidt jr., *Eine Subgeschichte des Films. Lexikon des Avantgarde-, Experimental- und Undergroundfilms*, vols. 1, 2, Suhrkamp, Frankfurt, 1974; Amos Vogel, *Film as Subversive Art*, Random House, New York, 1974; Stephen Dwoskin, *Film Is – The International Free Cinema*, Peter Owen, London, 1975; *Structural Film Anthology*, Peter Gidal (ed.), BFI Publishing, London, 1976; *Film als Film 1910 bis heute*, Birgit Hein, Wulf Herzogenrath (eds), Kölischer Kunstverein, Cologne, 1977; Malcolm Le Grice, *Abstract Film and Beyond*, The MIT Press, Cambridge, MA/London, 1977; Deke Dusinberre, A.L. Rees, *Film as Film, Formal Experiment in Film 1910–75*, Arts Council of Great Britain/Hayward Gallery, London, 1979; Peter Gidal, *Materialist Film*, Routledge, London, 1989; David E. James (ed.), *To Free the Cinema*. Jonas Mekas & The New York Underground, Princeton University Press, Princeton, New Jersey, 1992; Kerry Brougher, *Art and Film Since 1945: Hall of Mirrors*, Monacelli Press, New York, 1996; *Spellbound: Art and Film*, Ian Christie, Philip Dodd (eds), BFI Publishing, London, 1996; Jack Sargeant, *Naked Lens: Beat Cinema*, Creation Books, London, 1997; A.L. Rees, *A History of Experimental Film and Video. From the Canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice*, BFI Publishing, London, 1999; Garrett Stewart, *Between Film and Screen. Modernism's Photo Synthesis*, The University of Chicago Press, Chicago and London, 1999; *Into the Light. The Projected Image in American Art 1964–1977*, Chrissie Iles (ed.), exhib. cat., Whitney Museum of American Art, New York/Harry N. Abrams, New York, 2001; Malcolm Le Grice, *Experimental Cinema in the Digital Age*, BFI Publishing, London, 2001; Hans Scheugl, *Erweitertes Kino. Die Wiener Filme der 60er Jahre*, Triton, Wien, 2002; Martin Rieser, Andrea Zapp (eds), New Screen Media. *Cinema/Art/Narrative*, BFI Publishing, London, 2002, book and DVD; Margot Lovejoy, *Digital Currents: Art in the Electronic Age*, Routledge, London, 2003.

инструментария 1970-х годов в том, что она показала нам только идеологию, присущую голливудским фильмам, так же как в 60-е годы Умберто Эко использовал семиотику для объяснения фильмов о Джеймсе Бонде, а сегодня Славой Жижек использует Лакана для объяснения Хичкока. Ни один из теоретиков не использовал теорию инструментария радикальным способом, чтобы продемонстрировать, что инструментарий кино и содержащаяся в нем идеология могут быть трансформированы, если делать другие фильмы при помощи другой технологии подобно авангардным кинорежиссерам. Это значит, что они упустили нечто самое важное, что заставляет усомниться в их собственных теоретических предпосылках. До сих пор их теоретическая работа парадоксальным образом оказывала поддержку гегемонии Голливуда и игнорировала авангардный переход от фильма к видео, от видео к цифровому образу, представляющий собой трансформацию кинематографического аппарата.

Эта трансформация прошла три фазы. В 1960-е годы кинематический код был расширен аналоговыми средствами, средствами самого кинематографа. Вскоре после этого получили распространение новые элементы и технологии, такие как видеоманитфон, и кинематический код получил электромагнитное расширение. Творчество видеохудожников – от Брюса Наумана до Билла Виолы, от Нам Джун Пайка до Штейны и Вуди Васюлки – приобрело популярность в 1970-е, но затем в 1980-е возобладали ретроориентированный живописный неоэкспрессионизм. В 1990-е видеоарт

.....
 Oxford University Press, New York, 1974; Hans Scheugl, Ernst Schmidt jr., *Eine Subgeschichte des Films. Lexikon des Avantgarde-, Experimental- und Undergroundfilms*, vols. 1, 2, Suhrkamp, Frankfurt, 1974; Amos Vogel, *Film as Subversive Art*, Random House, New York, 1974; Stephen Dwoskin, *Film Is – The International Free Cinema*, Peter Owen, London, 1975; *Structural Film Anthology*, Peter Gidal (ed.), BFI Publishing, London, 1976; *Film als Film 1910 bis heute*, Birgit Hein, Wulf Herzogenrath (eds), Kölischer Kunstverein, Cologne, 1977; Malcolm Le Grice, *Abstract Film and Beyond*, The MIT Press, Cambridge, MA/London, 1977; Deke Dusinberre, A.L. Rees, *Film as Film, Formal Experiment in Film 1910–75*, Arts Council of Great Britain/Hayward Gallery, London, 1979; Peter Gidal, *Materialist Film*, Routledge, London, 1989; David E. James (ed.), *To Free the Cinema*. Jonas Mekas & The New York Underground, Princeton University Press, Princeton, New Jersey, 1992; Kerry Brougher, *Art and Film Since 1945: Hall of Mirrors*, Monacelli Press, New York, 1996; *Spellbound: Art and Film*, Ian Christie, Philip Dodd (eds), BFI Publishing, London, 1996; Jack Sargeant, *Naked Lens: Beat Cinema*, Creation Books, London, 1997; A.L. Rees, *A History of Experimental Film and Video. From the Canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice*, BFI Publishing, London, 1999; Garrett Stewart, *Between Film and Screen. Modernism's Photo Synthesis*, The University of Chicago Press, Chicago and London, 1999; *Into the Light. The Projected Image in American Art 1964–1977*, Chrissie Iles (ed.), exhib. cat., Whitney Museum of American Art, New York/Harry N. Abrams, New York, 2001; Malcolm Le Grice, *Experimental Cinema in the Digital Age*, BFI Publishing, London, 2001; Hans Scheugl, *Erweitertes Kino. Die Wiener Filme der 60er Jahre*, Triton, Wien, 2002; Martin Rieser, Andrea Zapp (eds), New Screen Media. *Cinema/Art/Narrative*, BFI Publishing, London, 2002, book and DVD; Margot Lovejoy, *Digital Currents: Art in the Electronic Age*, Routledge, London, 2003.

стал доминирующей формой медийного авангарда, занимавшей главенствующее положение в таких крупных выставках, как кассельская «Documenta» и Венецианская биеннале. В это же десятилетие кинематограф вступил в эпоху цифровых технологий.

Материальные эксперименты

Революционный взрыв, радикально изменивший кинематографический код в 1960-е, оказал воздействие на все технические и материальные параметры кинематографа. Сам материальный характер пленки был исследован художниками, которые вместо экспонирования целлулоида стали царапать его (Джордж Лэндоу, «Фильм, в котором появляются дырки от цепного колеса, буквы по краям, частицы грязи и т.д.», 1965/66; Биргит и Вильгельм Хайн, «Сырой фильм», 1968), протыкали перфоратором (Дитер Рот, 1965), раскрашивали (Гарри Смит использовал 35-миллиметровую пленку, обрабатывая ее жиром, краской, скотчем и спреем, 1947), покрывали отпечатками пальцев (Питер Вайбель, «Отпечаток пальца», 1967) или приклеивали к нему мотыльков (Стэн Брэххаге, «Мотыльковый свет», 1963: крылья мотыльков и листья приклеивались между слоями перфорированной пленки и проецировались на экран). Также были использованы пустые рамки, черная и засвеченная пленка (Жиль Ж. Вольман, «Анти-концепт», 1951; Ги Дебор, «Вой в пользу де Сада», 1952; Питер Кубелка, «Арнульф Райнер», 1960; Тони Конрад, «Мерцание», 1965).

Одновременно сам технический аппарат кинематографа, от камеры до проектора, разбирался, собирался заново, был дополнен новыми деталями и использован совершенно новым способом. Существовали фильмы без камеры, когда в проектор вставлялась непроявленная пленка, известная под названием прозрачной (Нам Джун Пайк, «Дзен для фильма», 1962), фильмы без пленки, когда, например, Косуги фокусировал свет проектора без пленки на бумажном экране, вырезая понемногу фрагменты экрана начиная с середины, до тех пор пока от него ничего не оставалось («Фильм № 4», 1965). В фильме «zzz:hamburg special» (1968) Ганс Шейгль заменил киноленту ниткой: она пропусклась через проектор и создавала на экране теневую линию. В других работах световой луч заменялся натянутым куском веревки (Питер Вайбель, «Световой канат», 1973) или использовался в качестве единственного и чистого материала (Энтони Макколл, «Линия, описывающая конус», 1973). Фильмы проецировались не на обычный экран, а на занавес из паруса с текущей водой (Роберт Уайтман, «Душ», 1964) или на поверхность человеческого тела (фильм «Prune Flat», 1965, Роберт Уайтман проецировал фильм на тело девушки, одетой в белое платье; в фильме было показано, как она снимает эту же самую одежду; фильм Энди Уорхола и Джуд Ялкуп «Взрывая неизбежный пластик», 1966, проецировался на фигуры зрителей, танцующих под музыку группы «Вельвет Андеграунд»). История этих экспериментов с материалом описана в книге Питера Гидала «Материалистический фильм» (Лондон, 1989).

Эксперименты с несколькими экранами

Многие кинохудожники проводили радикальные эксперименты с самим экраном. Изображение умножалось при помощи техники расщепления экрана или за счет размещения нескольких экранов на разных стенах. Эти множественные проекции занимали передний план визуального искусства, намерение которого состояло в освобождении от общепринятого представления о живописи, от технических и материальных ограничений изобразительных технологий и от репрессивных детерминант социальных кодов. Примерно таким же образом, как некоторые художники резали холст (Лучио Фонтана)

аналогичными средствами, с помощью кинематографа. Shortly afterwards, new elements and apparatuses like the video recorder were introduced, and the cinematic code was expanded electromagnetically. Artists' video – from Bruce Nauman to Bill Viola, from Nam June Paik to Steina and Woody Vasulka – was initially successful in the 1970s, but was halted in the 1980s by retro-oriented painterly neo-Expressionism. In the 1990s video art became the dominant form of media avant-garde, and dominated major exhibitions like the Kassel documenta and Venice Biennial. In the same decade, film entered the field of digitally expanded cinema.

Material Experiments

The subversive explosion that shattered the cinematographic code in the 1960s affected all of the technical and material parameters of film. The material character of the film itself was analyzed by artists who, instead of exposing the celluloid, scratched it (George Landow, *Film In Which There Appear Sprocket Holes, Edge Lettering, Dirt Particles, etc.*, 1965/66; Birgit and Wilhelm Hein, *Rohfilm*, 1968), perforated it with a hole punch (Dieter Roth, 1965), painted it (Harry Smith used 35mm material, processing it with grease, paint, tape and spray, 1947), covered it with fingerprints (Peter Weibel, *Fingerprint*, 1967) or glued moths to it (Stan Brakhage, *Mothlight*, 1963, in which moth wings and leaves were fixed between layers of perforated tape and projected). Empty frames, black film and overexposed material were also used (Gil J. Wolman, *L'anti-concept*, 1951; Guy Debord, *Hurléments en faveur de Sade*, 1952; Peter Kubelka, *Arnulf Rainer*, 1960; Tony Conrad, *The Flicker*, 1965).

At the same time, the apparatus of film, from camera to projector, was taken apart, reassembled, augmented and used in entirely new ways. There were cameraless films, for which unprocessed celluloid, known as clear film, was inserted into the projector (Nam June Paik, *Zen for Film*, 1962), and films without film, in which Kosugi, to name one example, focused light from a projector without film against a paper screen, cutting out sections of the screen from the middle until there was nothing left of it (*Film No.4*, 1965). In *zzz:hamburg special* (1968), Hans Scheugl replaced the filmstrip with a thread actually running through the projector to create a shadow line on the screen. In other works, the light beam was replaced with a stretched length of rope (Peter Weibel, *Lichtseil*, 1973), or became the pure and only matter (Anthony McCall, *Line describing a cone*, 1973). Films were projected not on the conventional screen but on curtains of steam with running water (Robert Whitman, *Shower*, 1964) and on the surfaces of human bodies (in his *Prune Flat*, 1965, Robert Whitman projected a film onto the body of a girl wearing white clothing; the film showed her taking off the same clothes; in Andy Warhol's and Jud Yalkut's *Exploding Plastic Inevitable*, 1966, the film was projected onto the figures of members of the audience dancing to music by the Velvet Underground). The history of these material experiments is described in Peter Gidal's book *Materialist Film* (London, 1989).

Multiple Screen Experiments

Many film artists carried out radical experiments with the screen itself. It was exploded and multiplied, either through division into multiple images using split-screen techniques or by placing screens on several different walls. Thus multiple projections occupied the foreground of a visual culture that was intent upon liberating itself from the conventional concept of the painting, from the technical and material restrictions of imaging technology and from the repressive determinants of the social codes. In much the same way that some painters sliced up the canvas (Lucio Fontana) or used the human body as a canvas (the Viennese Actionists) in search of avenues of escape from the picture, cinema artists were also engaged in a quest for ways of breaking out of the limited film screen during the same period.

The *Vortex Concerts* (visuals by Henry Jacobs, Jordan Belson, the Whitney Brothers), 1957–59, mixed multiple film projections and slide shows. Kenneth Anger showed *Inauguration of the Pleasure Dome* (1954) on three screens in Brussels in 1958. In order to “free film from its flat and frontal orientation and to present it within an ambience of total space”³, Milton Cohen, the leading figure in the ONCE Group from Ann Arbor, Michigan, had since 1958 been developing an environment (*Space Theatre*) for multiple projections with the aid of rotating mirrors and prisms using mobile rectangular and triangular screens. In 1965, Stan VanDerBeek published a manifesto in justification of real-time multiple projection environments, a kind of “image-flow” in which image projection itself became the subject of the performance. In the same year he showed *Feedback No. 1: A Movie Mural*, achieving a first breakthrough for multi-projection cinema. To realize his idea, he established a *Movie Drome* in Stony Point, New York; a vaulted cupola modeled on the geodetic domes of Buckminster Fuller. Around 1960, the USCO (“US” company) Group associated with Gerd Stern began working on the multi-projection shows on the east coast of the USA (*We are all one*, with four 16mm projectors, two 8mm projectors, four carousel projectors, 1965).

John Cage, Lejaren Hiller and Ronald Nameth staged HPSCHD, a five-hour “Intermedia Event” with eight thousand slides and one hundred films projected onto forty-eight windows at the University of Illinois in 1969. Between 1960 and 1967, Robert Whitman experimented with multiple plastic and paper screens onto which films were projected (*The American Moon*, 1960). In *Tent Happening* (1965), films, including a sequence filmed through a glass pane showing a man defecating, were projected onto a large tent. Beginning in 1965, Aldo Tambellini’s *Electromedia Theatre* worked with multiple projections (*Black Zero*, 1965) in which, to cite one example, a gigantic black balloon appeared from nowhere, blew itself up and eventually exploded. Hundreds of hand-painted films and slides were used. In 1968 Tambellini organized *Black Gate* in Dusseldorf along the banks of the Rhine, an event featuring projections onto helium-filled, airborne plastic hoses and figures by Otto Piene. Jud Yalkut created *Dream Reel* for Yukihisa Isobe’s *Floating Theatre*,

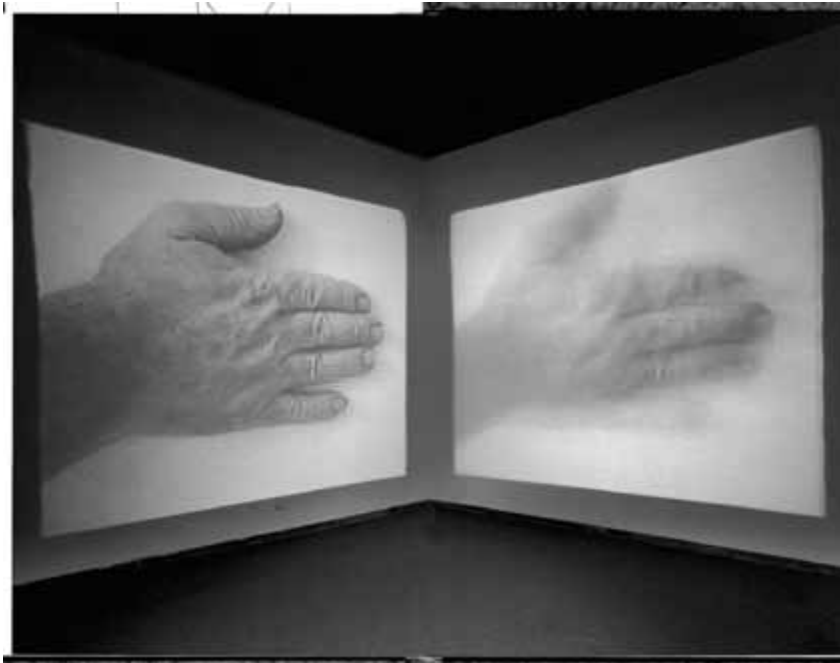
или использовали человеческое тело в качестве холста (Венские акционисты) в поисках пути ухода от картинки, кинохудожники в тот же период также были вовлечены в поиск возможности вырваться из границ киноэкрана.

Вихрь-концерты (визуальные произведения Генри Джейкобса, Джордана Белсона, братьев Уитни), 1957–59, сочетали множественные проекции с показом слайдов. Торжественное открытие Дворца удовольствий (1954) Кеннета Энгера демонстрировалось в Брюсселе в 1958 году на трех экранах. С целью «освободить фильм от плоской и фронтальной ориентации и представить его в контексте целостного пространства»³, Милтон Коэн, лидер группы ONCE из Энн Арбора, Мичиган, с 1958 года работал над созданием среды (Театр пространства) для множественных проекций с использованием вращающихся зеркал и призм, прямоугольных и треугольных экранов. В 1965 году Стэн ван дер Беек опубликовал манифест, в котором обосновывал использование сред, включающих множественные проекции в реальном времени. Создающих своего рода «поток образов», когда сама проекция образа становится предметом перформанса. В том же году он показал свое произведение «Обратная связь № 1: стена фильмов», в котором ему удалось осуществить первый прорыв в сторону многопроекционного кинематографа. Для осуществления своего замысла он создал Кинодром в городе Стоуни Пойнт, Нью-Йорк, – сводчатый купол, спроектированный по образцу геодезических куполов Бакминстера Фуллера. Около 1960 года группа USCO («US company») с участием Герда Стерна начала работу над мультипроекционными показами на восточном берегу США («Мы все одно», 1965: 4 16-миллиметровых проекторов, 2 8-миллиметровых проектора, 4 карусельных проектора).

Джон Кейдж, Лежарен Хиллер и Рональд Намет провели HPSCHD, четырехчасовое «Интермедийное мероприятие», в котором было показано 8000 слайдов и 100 фильмов, спроецированных на 84 окна в Университете Иллинойса в 1969 году. Между 1960 и 1967 годами Роберт Уитман экспериментировал с проекцией фильмов на множественные пластиковые и бумажные экраны («Американская луна», 1960). В Палаточном хеппинге (1965) фильмы, включая снятый через окно акт дефекации, проецировались на большую палатку. Начиная с 1965 года Электромедийный театр работал со множественными проекциями («Черный ноль», 1965): к примеру, из ниоткуда возникал гигантский черный воздушный шар, сам надувался и, наконец, лопался. Использовались сотни нарисованных вручную фильмов и слайдов. В 1968 году Тамбеллини организовал в Дюссельдорфе на берегу Рейна мероприятие «Черные ворота», в котором были представлены проекции на наполненный гелием висящий в воздухе пластиковый шланг и фигуры Отто Пине. Джуд Ялкют создала «Катушку мечты» для Плавающего театра Юкихисы Исобе, которая представляла собой гигантский парашют, подвешенный на нейлоновых нитях – переносной полусферический экран для множественных фронтальных и обратных проекций. Группа из Лос-Анджелеса «Бирюзовая птица с одним крылом» (Питер Мэйс, Джефф Перкинс, Майкл Скроггинс, в дальнейшем ставший видеохудожником, и другие) создавали световые шоу для рок-концертов в 1967 и 1968 годах. Впоследствии при поддержке художника Сэма Фрэнсиса они проводили в заброшенном отеле «Санта Моника» эксперименты с постоянно сменяющимися образами, от видеопроекций до лазерных лучей. В своем Театре света в конце 1960-х годов Джеки Кассен и Руди Штерн использовали самодельные «скульптурные проекции», когда множественные образы проецировались на пневматические купола, прозрачные кубы

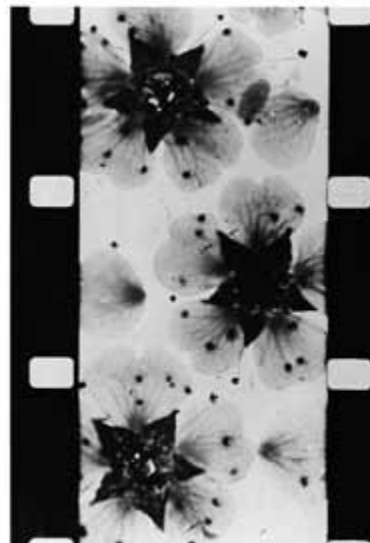
3 See Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, Dutton, New York, 1970, p. 371.

3 См.: Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, Dutton, New York, 1970, p. 371.



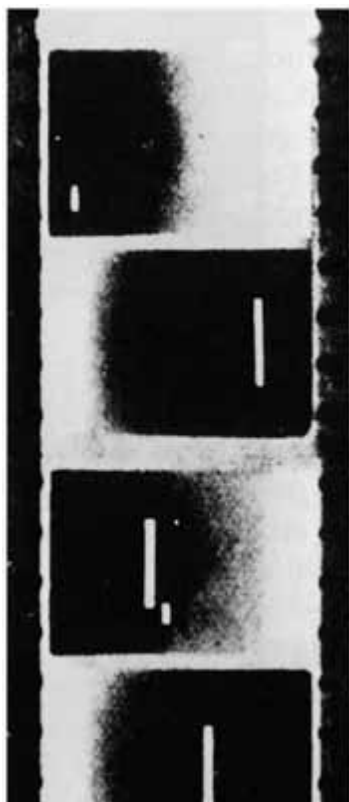
из плексигласа, структуры из шестиугольников, водные поверхности и так далее. Особенно впечатляющим был фонтан, подсвеченный стробоскопом: при помощи этой техники создавалось впечатление, что отдельные капли воды подвешены в воздухе подобно кристаллам. В настоящее время этот эффект различным способом используется Олафуром Элиассоном. Тосио Мацумото показал свою «Пространственную проекцию» АКО в куполе в 1969 году. Достойны упоминания «Девушки Челси» Энди Уорхола (1966), где было использовано сочетание техник расщепления экрана и множественных проекций, когда несколько участников перформанса обсуждали свою необычную жизнь из разных перспектив и на разных уровнях в одно и то же время. Использовались также монументальные мобильные проекции с движущихся транспортных средств на фасады зданий (Ими Кнебель, «Проекция X», 1972), на танцующих людей, на леса и поля, на округлые поверхности геодезических куполов извне и изнутри, на пластиковые шары, шланги и т.д.

Современные визуальные практики вернулись к этим техникам мобильных проекций или разворачивания экрана в качестве окна движущегося транспортного средства (вслед за «Железной дорогой» Лутца Моммартца, 1967). В интерактивной инсталляции Стэйси Шпигель и Родни Хойникеса «Пересечения» (1995) симулировалось путешествие на поезде из Парижа в Берлин, причем физическое пространство трансформировалось в виртуальное интерактивное пространство Всемирной Паутины. В «Комнате с видом» (2000), созданной Майклом Билицки и Берндом Литерманном для фольксвагеновского «Автогорода Вольфсбург», для создания совершенной 360-градусной купольной проекции использованы 4 проектора с сенсорным экраном в центре купола, что позволяет производить различные манипуляции с проецируемыми образами. Планетарий Эдмунда Куппеля (1990), использующий 12 круглых экранов в купольной конструкции, и один центральный проектор, – это интересный паравизуальный вариант работы Майкла Сноу «Центральный регион» (1970). В 1960-х годах экран стал по-разному множественным и мобильным,



a gigantic parachute held by nylon threads – a portable hemispheric screen for multiple frontal and rear projections. The Single Wing Turquoise Bird group (Peter Mays, Jeff Perkins, the later video artist Michael Scroggins and others) from Los Angeles put together light shows for rock concerts in 1967 and 1968. Sponsored by the painter Sam Francis, they subsequently conducted experiments in an abandoned Santa Monica hotel with constantly changing images, from video projections to laser beams. In their *Theatre of Light* of the late 1960s, Jackie Cassen and Rudi Stern used self-constructed “sculptural projectors” to project multiple images onto pneumatic domes, transparent Plexiglas cubes, polyhexagonal structures, water surfaces, and so forth. Particularly impressive was a fountain illuminated by a strobe light, a technique that evoked the impression of individual drops of water being suspended like crystals in the air. This effect is today variously repeated by Olafur Eliasson. Toshio Matsumoto showed his *Space Projection AKO* in a dome in 1969. One noteworthy example is Andy Warhol's *Chelsea Girls* (1966), a mixture of split-screen techniques and multiple projection in which a number of performers discuss their unusual lives from multiple perspectives and at several different levels at the same time. There were monumental mobile projections from moving vehicles onto building facades (Imi Knoebel, *Projektion X*, 1972), onto dancing people, onto forests and fields, onto the curved inside and outside surfaces of geodetic domes, onto plastic balls, hoses, and so on.

Contemporary visual practices have returned to these techniques of mobile projection or deployment of the screen as a window in a moving vehicle, as in Lutz Mommartz' *Eisenbahn* [Railway] of 1967. The interactive installation *Crossings* (1995) by Stacey Spiegel & Rodney Hoinkes simulates a train journey between Paris and Berlin, transforming



1. Dennis Oppenheim, *Echo*, 1973, film installation, four 16mm film loops transferred to video, b/w, sound, installation view: Whitney Museum of American Art, New York, 2001, collection of the artist, © Dennis Oppenheim, photo © David Allison
2. Stan Brakhage, *Mothlight*, 1963, 16mm film, color, silent, 4 min, film strip, © Stan Brakhage
3. Hans Richter, *Rhythm 23*, 1923, 16mm film, b/w, silent, 3 min, film strip, courtesy Cecile Starr, New York
4. Douglas Gordon, *24 Hour Psycho*, 1993, video installation, installation view, © Douglas Gordon, photo © Douglas Gordon
5. Ed Emshwiller, *Skin Matrix*, 1984, video, color, sound, 16:57 min, video still, courtesy Ed Emshwiller

physical space into the virtual interactive space of the World-Wide Web. *Room with a view* (2000), created by Michael Bielicky and Bernd Lintermann for Volkswagen's "Autostadt Wolfsburg," uses four projectors to achieve a perfect 360-degree dome projection, with a touch-screen at the center of the dome allowing multiple manipulation of the projected images. With twelve round screens in a dome construction and one central projector, Edmund Kuppel's *Das Planetarium* (1990) is an interesting paraphrase of Michael Snow's outstanding *La Region Centrale* (1970). In the 1960s, the screen became in a number of ways multiple and mobile, as well as flat or curved, or was even replaced by unusual materials like water, woods and buildings.

Important experiments with material film, multiple projections and expanded cinema were made in the 1970s by a group of British filmmakers associated with Malcolm Le Grice (*After Leonardo*, 1974, a six-projector film) and made up by Dave Crosswaite, David Dye (*Unsigning* for eight projectors, 1972), Gill Eatherley, Annabel Nicholson, William Raban and Lis Rhodes. In 1972, Birgit and Wilhelm Hein showed a two-screen film titled *Doppelprojektion 1-1V*. A very early example of double projection was delivered by the film *L'Uomo meccanico* (The Mechanical Man) of 1921 by André Deed, a French film clown who had been making his "Cretinetti" films in Italy since 1909 and was admired by the Futurists. In this film, a robot filmed with a camera a furiously fast police car and the footage was shown on a second screen inside the first.

These experiments with multiple screens were carried forward in the 1960s by environments with film and by film environments which combined projection and live action. In *Moviemovie* (1967) by Theo Botschuijver, Jeffrey Shaw and Sean Wellesley-Miller, films and light were projected onto a pneumatic sculpture on which people moved. *Moviehouse*

а также плоским или изогнутым, а в некоторых случаях был заменен на необычные поверхности, такие как вода, лес или здания.

Важные эксперименты с киноплёнкой, множественными проекциями и расширением возможностей кинематографа были проведены в 1970-е годы группой британских кинохудожников, связанных с Малкольмом Ле Грисом (*После Леонардо*, 1974, фильм, в котором использовались шесть проекторов). Это были Дэйв Кроссуэйт, Дэвид Дай (*Неподписание*, 1972 – восемь проекторов), Джил Этерли, Аннабель Николсон, Уильям Рэбан и Лиз Родес. В 1972 году Биргит и Вильгельм Хайн показали фильм для двух экранов под названием «Двойная проекция 1-1V». Ранний пример двойной проекции представлен фильмом *Механический человек* (1921) Андре Диде, французского киноклоуна, снимавшего в Италии сериал «Крети-нетти» с 1909 года и бывшего предметом восхищения футуристов. В этом фильме робот снимал на камеру бешено мчащуюся полицейскую машину, а снимаемые им кадры демонстрировались на втором экране, находящемся внутри первого.

Эти эксперименты с множественными экранами проводились в 1960-х годах при создании сред с использованием фильмов и состоящих из фильмов в сочетании с живым действием. В фильме «Фильмфильм» (1967) Тео Ботсхаувера, Джеффри Шоу и Сина Уэллесли-Миллера, кинокадры и свет проецировались на пневматическую скульптуру, на которой двигались люди. В Кинодоме (1965) Класа Ольденбурга был показан кинотеатр без фильма. Сама эта ситуация (реальные люди, сидящие на стульях) была кинематическим спектаклем. Этот кинематический подход был повторен Дженет Кардифф в 1990-х («Театр», 1997). В инновационном проекте Маркуса Хюмера 1988 года знаменитые буквы HOLLYWOOD были размещены на холме в Линце, Австрия; эта идея позже была повторно воплощена Маурицио Каттеланом в Палермо (2001) и частично (LYWO) Бертраном Лавье в Лионе (2000).

Нарративные эксперименты

Множественные проекции различных фильмов рядом друг с другом или один поверх другого, а также в различных направлениях в пространстве представляли собой больше, чем вторжение визуального образа в пространство. Кинорежиссер Грегори Маркопулос, один из первых мастеров быстрого монтажа и сложных техник монтажного перехода, опубликовал манифест новых нарративных форм, основанных на его технике монтажа: «Я предлагаю новую форму повествования: комбинацию техники классического монтажа с более абстрактной системой. Эта система включает в себя использование коротких фаз фильма, пробуждающих мыслительные образы. Каждая фаза фильма включает в себе подбор специфических образов, подобных гармоническому единству музыкальной композиции. Фазы фильма определяют свои взаимоотношения друг с другом; в технике классического монтажа существуют постоянные отношения с постоянной киносъемкой; в моей абстрактной системе существует комплекс различных образов, которые повторяются»⁴.

С самого начала переход от единственного экрана и проекции ко множественным представлял собой не только расширение визуального горизонта и чрезвычайную интенсификацию визуального опыта. Он всегда служил новому повествованию. Впервые субъективная реакция человека на мир не втискивалась в искусственно сконструированный, ложно-объективный стиль повествования, но вместо этого была формально представлена таким же диффузным и фрагментированным образом, как она и переживалась. В эпоху социальных переворотов, расширяющих сознание веществ и космических видений мультипроекционные среды стали важным фактором в поиске новой изобразительной технологии, способной артикулировать новое восприятие мира.

Чарльз и Рэй Имс очень рано использовали проекцию слайдов и фильмов на несколько экранов: «Беглый взгляд на США» был показан на семи экранах на Московской всемирной выставке 1959 года и на 14 – в павильоне IBM на Всемирной Выставке в Нью-Йорке (1964–65). Для Монреальской выставки 1967 года несколько художников также создали огромные среды со множеством визуальных образов (например, «Лабиринт» Романа Кройтора) с намерением развивать новые формы рассказа истории. Роман Кройтор утверждал: «Люди устали от стандартных сюжетных структур». Фрэнсис Томпсон, пионер широкомасштабной кинематографии с использованием множества образов, представил свое произведение «Мы молодые» на шести экранах в Монреале. В чешском павильоне был представлен фильм Йозефа Свободы «Создание мира человека» на огромном экране (диаполиэкране), где могли быть показаны одновременно 15000 слайдов на 112 движущихся кубах.

В этих экспериментах с множеством экранов мы видим начало создания сред с глубоким погружением, виртуальных миров и интерактивных отношений между зрителем и образом. Зритель постепенно становится частью наблюдаемой им системы. Видеоинсталляции с закрытой трансляцией 70-х годов действительно позволяли зрителю видеть себя на видеомониторе в кадре съемки видеокамеры. В то же время множественные экраны взламывали линейность традиционного повествования. Стали возможными мультиформные сюжеты, нелинейная нарративная матрица. Нарративные элементы могли повторяться, рекомбинироваться или заменяться другими элементами. В «Лемме Зорна» (1970) Холлиса Фрэмптона буквы были заменены на образы, а образы превращены в события. Новая форма повествования была достигнута при помощи одного экрана. В фильме «Новая книга» (1975) Збигнев Рыбчинский использовал матрицу

(1965) by Claes Oldenburg showed a film theater without a film. The situation (real people sitting on chairs) was the cinematic spectacle, a cinematic approach repeated by Janet Cardiff in the 1990s (*Playhouse*, 1997). An innovative project by Markus Huemer (1988) placed the famous letters HOLLYWOOD on a hill in Linz, Austria; the idea was later repeated by Maurizio Cattelan in Palermo (2001), and partially (LYWO) by Bertrand Lavier in Lyon (2000).

Narrative Experiments

Multiple projections of different films alongside one another, one on top of the other, and in all spatial directions represented more than merely an invasion of space by the visual image. They were also an expression of multiple narrative perspectives. The film-maker Gregory Markopoulos, an early master of quick cuts and complex cross-fading techniques, published a manifesto of new narrative forms based upon his cutting technique: "I propose a new form of narration as a combination of classical montage technique with a more abstract system. This system incorporates the use of short film phases that evoke thought images. Each film phase comprises a selection of specific images similar to the harmonious unity of a musical composition. The film phases determine other interrelationships among themselves; in classical montage technique, there is a constant relationship to the continuous shot; in my abstract system there is a complex of different images that are repeated."⁴

From the outset, the extension of the single screen to many screens, from the single projection to multiple projections represented not only an expansion of visual horizons and an overwhelming intensification of visual experience. It was always engaged in the service of a new approach to narration. For the first time, the subjective response to the world was not pressed into a constructed, falsely objective style of narration but was instead formally presented in the same diffuse and fragmentary way in which it was experienced. In the age of social revolts, mind-expanding drugs and cosmic visions, multiple projection environments became an important factor in the quest for a new imaging technology capable of articulating a new perception of the world.

Charles and Ray Eames made very early use of slide and film projections onto multiple screens: *Glimpses of the USA* was shown on seven screens at the Moscow World's Fair (1959), and on fourteen screens in the IBM Pavilion at the New York World's Fair (1964–65). For the Montreal Expo in 1967, several artists also created huge multi-vision environments (for instance, Roman Kroitor's *Labyrinthe*) with the intention of developing new forms of storytelling. "People," as Roman Kroitor asserted, "[were] tired of the standard plot structure." Francis Thompson, a pioneer in large-scale, multi-image cinematography, presented his piece *We are Young* on an arrangement of six screens in Montreal. The Czech pavilion featured Josef Svoboda's *Creation of the World of Man*, a huge (Diapolyekran) screen on which 15,000 slides could be shown simultaneously on 112 movable cubes.

In these experiments with multiple screens we see the beginning of immersive environments, virtual worlds and interactive relations between spectator and image. The spectator slowly becomes part of the system that he observes. Closed-circuit video installations in the 1970s really allowed the spectator to see himself in the video monitor, in the image captured by the video camera. At the same time, multiple screens broke up the linearity of traditional narration. Multiform plots, a non-linear narrative matrix, became possible. Narrative elements could be repeated, recombined, or replaced by other elements. In *Zorns Lemma* (1970) by Hollis Frampton, letters were replaced by images, and these images turned into events. A new form of narration was achieved on a single screen. The narrative matrix was based on a theorem of set theory (Zorn's Lemma). The narration became a multiform matrix, a multi-story machine. In the film *Nowa Ksiazka* [New Book] of 1975 Zbigniew Rybczynski used a matrix of nine different images on one screen, showing different parts of one narrative and thereby anticipating the four-part screen of Mike Figgis' *Time Code* (2000). Before the term "matrix" was made famous by William Gibson's novel *Newromancer* (1984) and the Wachowski brothers' film *Matrix* (1999), it was already serving as a method for visual narratives (see John Whitney's computer animation *Matrix I*, 1971, and *Skin Matrix*, a video fantasy by Ed Emshwiller, 1984).

Time and Space Experiments

In addition to the expansion of the technical repertoire through experimentation with projectors and multiple projections, another material-oriented approach to the visual expression of a new concept of reality, the renunciation of social conventions and a new drug-induced, consciousness-expanding experience emerged. It involved the shifting and distortion of the conventional parameters of space and time using techniques designed to extend, slow, delay and abbreviate time. Film duration was extended to as much as twenty-four hours (Andy Warhol, *Empire State Building*, 1963), just as later Douglas Gordon extended Hitchcock's *Psycho* to twenty-four hours, or reduced to an extreme of only a few seconds (Paul Sharits, *Wrist Trick*, ten seconds, 1966). Temporal dilations in film and music (La Monte Young) were favored as primary means of expression not only due to their consciousness-raising effects, but also for compositional and formal reasons. The same was true of time-shortening and aggressive cutting techniques. The films of Michael Snow were pure time and space experiments (*Wavelength*, 1967, a forty-five minute zoom through a room; *One second in Montreal*, 1969; *La Région Centrale*, 1970). In his *See you later/Au revoir* (1990), a thirty-second movement (a man leaving his office) was extended to seventeen minutes and thirty seconds. In Joe Jones' *Smoke* (1966), the cigarette smoke streaming from a mouth is extended to six minutes. The composer Takehisa Kosugi takes thirty minutes to take off his jacket in *Anima 7* (1966). Peter Weibel's film actions *The Kiss and To pour* (both 1968), which deploy extreme slow motion, must also be counted among this "slow anthology" (T. Kosugi).

из 9 различных образов на одном экране. В каждом была представлена одна из частей единого повествования, что предвосхищало состоявшийся из 4 частей экран во «Временном коде» Майка Фиггиса (2000). Прежде чем термин «матрица» приобрел широкую известность после романа Уильяма Гибсона «Нейромант» (1984) и фильма братьев Вачовски Матрица (1999), она уже использовалась как метод визуального повествования (см. компьютерную анимацию «Матрица I», 1971, и «Матрица кожи», видеофантазию Эда Эмшуиллера, 1984).

Эксперименты со временем и пространством

В дополнение к расширению технических возможностей через экспериментирование с проекторами и множественными проекциями возник еще один материально ориентированный подход к визуальному выражению нового понимания реальности, отвержения социальных конвенций и нового опыта расширения сознания в результате употребления психоделиков. Он подразумевал сдвиг и искажение конвенциональных параметров пространства и времени с использованием техник, предназначенных для растягивания, замедления, приостановки и ускорения времени. Длительность фильма могла растягиваться до 24 часов (Энди Уорхол, «Эспайр Стейт Билдинг», 1963, позднее – римейк фильма Хичкока «Психо», сделанный Дугласом Гордоном, также продолжавшийся 24 часа), или сокращаться до чрезмерности, до нескольких секунд (Поль Шариц, «Трюк с манжетой», 10 секунд, 1966). Временное расширение в фильме и музыке (Ла Монте Юнг) получили предпочтение в качестве основных средств выражения не только благодаря своему свойству пробуждать сознание, но также и по композиционным и формальным мотивам. Это верно и в отношении техник сокращения времени и агрессивного монтажа. Фильмы Майкла Шоу были чистыми экспериментами с временем и пространством («Длина волны», 1967, 44-минутное движение камеры по комнате; «Одна секунда в Монреале», 1969; «Центральный регион», 1970). В работе «До свидания» (1990) 33-секундное движение (человек уходит из офиса) было растянуто до 17 минут 30 секунд. В «Дыме» Джо Джонса (1966) сигаретный дым, выходящий изо рта, был показан в продолжение 6 минут. Композитор Такехиса Косуги снимает пиджак в течение 30 минут в фильме «Анима 7» (1966). Киноакции Питера Вайбеля «Поцелуй» и «Лить» (обе – 1968), где было использовано чрезвычайно замедленное действие, также должны быть включены в эту «медленную антологию» (Т. Косуги).

Социальные и сексуальные эксперименты

В отношении содержания этот независимый авангардный и андеграундный кинематограф также покинул знакомую территорию коммерческого кино. Образы, затрагивающие интимную сферу, психодраматические документы чрезвычайного индивидуализма были показаны публично без цензуры. Табуированные сексуальные сцены воспроизводились перед камерой (Джек Смит, «Пылающие твари», 1962/63, оргия трансвеститов, вызвавшая скандал даже в художественной среде, однако стала основным источником вдохновения для Уорхола; «Восход Скорпиона», 1963, отметивший рождение байкерского кино и гомоэротического стиля, и «Торжественное открытие дворца удовольствий», 1966). Расширение материальных и технических параметров шло рука об руку с созданием социального консенсуса⁵.

.....
5 Raymond Durnat, *Sexual Alienation in the Cinema*, Studio Vista, London, 1972.

Эксперименты со звуком

Как формальное, так и тематическое расширение кинематографического кода получило восторженный прием в эстетически- и социально-революционной атмосфере 1960-х годов и было, подобно прогрессивной рок-музыке, поддержано новой молодежной аудиторией. Действительно, многие из этих андеграундных фильмов сопровождалась рок-музыкой (от «Грейтфул Дэд» до «Крим») или авангардной музыкой (от Джона Кейджа до Терри Райли). В этих фильмах музыка играла намного более независимую роль, чем в коммерческом кино. Когда музыка, неважно, классическая или популярная, используется в мейнстримном кино, она обычно выступает в качестве фона и способа контролировать настроение и атмосферу, повышать или снижать драматическое напряжение. Наоборот, во многих авангардных фильмах музыка и звук имеют определяющее влияние на структуру образности, и образы монтируются и складываются в композицию в соответствии с музыкальными принципами. Тенденция к коммерческой эксплуатации и маркетингу кинообразов через связь с музыкой ясно иллюстрируется функцией саундтрека, использованием уже существующих поп-песен и особо выделенного произведения в качестве «музыкальной темы фильма», когда устанавливается ассоциация фильма и музыкального хита. Такое использование полуфабрикатов в кино и видео напоминает блочное и панельное строительство. Вместо готовых структур из металла и бетона массовое коммерческое кино использует звуковые и музыкальные заготовки. В противоположность этому в авангардном кино 60-х годов был выработан высоко дифференцированный подход к формированию новых отношений между звуковой и визуальной образностью⁶. В фильме Бэрри Спинелло «Саундтрек» (1970), где звук и образ сочетались с графическими эффектами, произведенными вручную, исследовались аудиовизуальные композиционные техники. В «Художественном фильме» (1999) Дуглас Гордон представил новую аранжировку музыки Бернарда Херрманна к фильму Хичкока «Головокружение»; на экране показан один Джеймс Конлон, дирижирующий исполняющим эту музыку оркестром и слушающий ее.

Эволюция языка новых медиа: расширенные кино-, видео- и виртуальные среды

На протяжении 1970-х годов некоторые авангардные галереи пропагандировали аналитическую рафинированность от фильмов, основанных на принципах структурализма до пространственных киноинсталляций. Это десятилетие также стало свидетелем возникновения видеоарта, с ориентированными на зрителя инсталляциями с закрытой трансляцией, предвосхищавшими интерактивные компьютерные инсталляции 1990-х годов и инсталляции с временной задержкой, в которых получили дальнейшее развитие эксперименты Расширенного Кинематографа. Вызванное рынком возрождение предметной живописи в 1980-х годах резко оборвало развитие расширенных форм кинематографа и видеоарта. Большие сегменты визуальной культуры были подвержены настолько же скандальной, как они сами, амнезии. Вина за это лежит не только на рынке, но также и на официальной истории искусства, подчинившейся силе рынка. Если посмотреть из этой перспективы, триумфальное возвращение и возрождение тенденций Расширенного Кинематографа 60-х годов в работах видеохудожников 90-х тем более удивляет и радует. Однако проблема в том, что большинство историков искусства и критиков забыли об истории авангардного кино и видеоарта, поэтому

6 См.: Michel Chion, *Les musiques electro-acoustiques*, INA-GRM, Aix-en Provence, 1976; Michel Chion, *Le son au cinema*, Cahiers du Cinéma, Paris, 1985; Michel Chion, *L'audiovision*, Nathan, Paris, 1990; Michel Chion, *La musique au cinema*, Fayard, Paris, 1995.

Social and Sexual Experiments

In the social sense too, the contents of these independent avant-garde and underground films strayed from the familiar terrain of the industry film. Images from the intimate sphere, psycho-dramatic documents of an excessive individualism were shown publicly in uncensored form. Taboo sex scenes were acted out in front of the camera (Jack Smith, *Flaming Creatures*, 1962/63, a transvestite orgy that triggered a scandal even in artistic circles yet became a major source of inspiration for Warhol's universe; Kenneth Anger's *Scorpio Rising*, 1963, which marked the birth of Biker Movies and homo-erotic self-fashioning, and *Inauguration of the Pleasure Dome*, 1966). The widening of material and technical parameters went hand-in-hand with the dissolution of social consensus⁵.

Sound Experiments

Both formal and thematic extensions of the cinematographic code were welcomed enthusiastically in the revolutionary aesthetic and social atmosphere of the 1960s and was, like progressive rock music, supported by a new, youthful audience. Indeed, a large number of such underground films were accompanied by rock (from the Grateful Dead to Cream) and avant-garde (from John Cage to Terry Riley) music. In these films, the role played by music was much more emancipated than in industry movies. Regardless of whether mainstream productions use classical or popular scores, music serves more or less as background sound and a device for controlling mood and atmosphere, for heightening or resolving dramatic tension. By contrast, in many avant-garde films music and sound exercise a determining effect upon the structure of imagery, and images are cut and composed in accordance with musical principles. The tendency to industrially exploit and market film images through linkage with music is clearly illustrated by the function of the soundtrack, the serial arrangement of existing popular songs and the commissioned piece that is known as a theme song and used to associate a certain film with a certain musical hit. This usage of semi-prefabricated components in movies and videos is reminiscent of the accelerated prefabricated building techniques employed in mass industrial high-rise construction. Instead of compound concrete-and-steel construction, the rapidly mass-produced industrial film made use of a compound sound-and-music construction. In contrast, the avant-garde films of the 1960s employed a highly differentiated approach to the development of new relationships between sound and visual imagery⁶. Barry Spinello's *Soundtrack* (1970), in which both sound and image are produced with handmade graphic effects, explored audio-visual compositional techniques. In *Feature Film* (1999), Douglas Gordon reorchestrated Bernard Herrmann's score for Hitchcock's *Vertigo* and presented only James Conlon conducting and hearing the film music played by an orchestra.

5 Raymond Durnat, *Sexual Alienation in the Cinema*, Studio Vista, London, 1972.

6 See Michel Chion, *Les musiques electro-acoustiques*, INA-GRM, Aix-en Provence, 1976; Michel Chion, *Le son au cinema*, Cahiers du Cinéma, Paris, 1985; Michel Chion, *L'audiovision*, Nathan, Paris, 1990; Michel Chion, *La musique au cinema*, Fayard, Paris, 1995.

The Evolution of the Language of New Media: Expanded Cinema, Video and Virtual Environments

In the course of the 1970s, several avant-garde galleries promoted analytical refinements and developments, ranging from the Structuralist films to spatial film installations. This decade also witnessed the emergence of video art, with viewer-oriented closed-circuit installations that anticipated the observer-relative interactive computer installations of the 1990s and time-delayed installations, which pursued further the experiments of Expanded Cinema. The market-induced revival of figurative painting in the 1980s put an abrupt end to the development of expanded cinematic forms and video art. Broad segments of visual culture were affected by an amnesia as scandalous as it was total, and for which the market alone was not to blame but also institutional art historiography, which had buckled under to the power of the market. Viewed from this perspective, the triumphant return and revival of the tendencies of 1960s Expanded Cinema in the work of the 1990s video generation is all the more astounding and gratifying. However, we still face the problem that most art historians and writers, being oblivious to the history of avant-garde film and video art, cannot make a connection between the generations and therefore exaggerate contemporary achievements.

The new generation took its cue less from the achievements of 1980s video artists, whose art was subordinated to the sculpture and painting of their time. In pursuing the development of a specific video-based language, video artists in the 1990s deliberately focused on the expansion of image technologies and social consciousness that took place in the 1960s. We find surprising evidence of parallels, sometimes extending even to the finest detail, not only in style and technique, but in content and motif as well. For the most part, 1990s video art is also shaped by an intense interest in multiple projection and the concomitant new approaches to multi-perspective narration and multimodal plots. Numerous representatives of the 1990s video generation, including artists like Jordan Crandall, Julia Scher, Steve McQueen, Jane and Louise Wilson, Douglas Gordon, Stan Douglas, Johan Grimonprez, Pierre Huyghe, Marijke van Warmerdam, Ann-Sofi Sidén, Grazia Toderi and Aeronaut Mike, now work within the context of a deconstruction of the technical "apparatus" outlined here. Many computer artists of the same decade, among them Blast Theory, Jeffrey Shaw, Perry Hoberman and Peter Weibel, have also returned to the tendencies and technologies of 1960s Expanded Cinema. In a series of interactive computer installations, including *On Justifying the Hypothetical Nature of Art and the Non-Identity within the Object World* (1992) or *Curtain of Lascaux* (1995-96), Peter Weibel realized various virtual worlds in which the observer played a pivotal role derived from his closed circuit video installations of the late 1960s/early 1970s. The observer became part of the system he observed, articulating the immersive image system, and changed the behavior and content of the image by his actions. The British group Blast Theory's *Desert Rain* (1999) sent six visitors on a mission in a virtual environment made up of six rooms. The virtual

не могут установить связь между поколениями и, следовательно, преувеличивают современные достижения.

Новое поколение художников в меньшей мере основывалось на достижениях видеохудожников 80-х годов, чье искусство зависело от развития скульптуры и живописи их эпохи. Стремясь к созданию нового языка видеообразности, видеохудожники намеренно фокусировались на расширении образной технологии и социального сознания, произошедшем в 1960-е, мы обнаруживаем удивительные свидетельства параллелей, иногда вплоть до мельчайших деталей, не только в стиле и технике, но также и в содержании и лейтмотивах. По большей части видеоарт 1990-х годов также сформирован повышенным интересом к множественной проекции и сопутствующими ему новыми подходами к мультиперспективному повествованию и мультиформным сюжетам. Многие представители видеопокорения 80-х годов, такие как Джордан Крэндалл, Джулия Шер, Стив Маккуин, Джейн и Луиза Уильсон, Дуглас Гордон, Стэн Дуглас, Джоэн Гримонпрез, Пьер Юиг, Марика ван Вармердам, Анн-Софи Сиден, Грация Тодери и Аэронавт Майк, в настоящее время работают в контексте деконструкции технического «аппарата», как она была обрисована выше. Многие компьютерные художники того же десятилетия, среди которых «Теория взрыва», Джеффри Шоу, Перри Хоберман и Питер Вайбель, также вернулись к тенденциям и технологиям Расширенного Кинематографа 60-х. В серии интерактивных компьютерных инсталляций, включающих такие как «Доказательство гипотетической природы искусства и нетождественности в мире объектов» (1992) или «Занавес Ласко» (1995–96) Питер Вайбель реализовал различные виртуальные миры, в которых зритель играет центральную роль. Здесь он развил тот же подход, который был представлен в его видео инсталляциях с закрытой трансляцией конца 60-х – начала 70-х годов. Зритель становится частью наблюдаемой им системы, создается система образов с глубоким погружением, поведение и содержание образа меняется в зависимости от действий зрителя. Британская группа «Теория взрыва» в проекте «Дождь в пустыне» (1999) посылает шестерых посетителей с миссией в виртуальную среду, состоящую из 6 комнат. Виртуальные миры проецируются на занавес из водного потока. У каждого посетителя 30 минут для выполнения своей миссии при помощи общения с другими 5 виртуальными средами и их обитателями. Однако видеохудожники 90-х осуществляют деконструкцию кинематографического кода в намного более контролируемой, менее субъективной манере, применяя более методологические и непосредственно ориентированные на социальные проблемы стратегии, чем это было в 60-е. В видео-арте 90-х эксперименты с множественными проекциями применялись, прежде всего, исходя из интересов нового подхода к повествованию. Проекция видео и слайдов на необычные объекты использовались различными художниками, от Тони Урслера до Оноре д'О. Проекция на 2 и более экранов встречается в произведениях таких художников, как Пипилотти Рист, Сэм Тейлор-Вуд («Третье лицо», 1999, 7 проекций), Берт Барр, Марсель Оденбах, Эйя-Лииза Ахтила, Ширин Нешат, Самир, Дуг Айткен, Драйден Гудвин, Хайк Барановски и Моника Эхслер. Техника расщепления экрана характеризует работы Кэрин Вестерлунд и Самира. Среда с применением множества мониторов создают Уте Фридерике Юрсс, Мэри Люсье и Шанталь Акерман («С востока», 2002, 25 мониторов).



Множественные мониторы и экраны, проекции и перспективы, мультиперспективные повествования и сюжеты

Взгляд с различных точек зрения помогает найти новые способы взглянуть на социальное поведение. Для этого хорошо подходит использование множества проекций. При помощи поочередно действующих трех экранов Моника Эхслер в работе 1998 года «Высокая тревога» показывает конструирование женской идентичности, начинающееся в детстве, причем даже девочки-подружки контролируют формирование индивида как агенты общества. Меняющаяся кинематическая перспектива приводит на ум знакомые кинематические коды драм, действие которых происходит в зале суда с участием прокуроров, адвокатов, потерпевших и обвиняемых. Используя возможности, предоставляемые тройной проекцией и множественной точкой зрения, достигаемой посредством этой формальной монтажной техники, эта новая перспектива интенсифицирует скрытое насилие, присущее социализации индивида. Подобным же образом, тройная проекция в произведении Эйи-Лиизы Ахтилы «СЕГОДНЯ/Танаан» (1996/97) невероятно расширяет возможности комплексного сочетания образных и текстовых элементов независимо от перспективы повествователя. Только редко текст совпадает с лицом и полом человека на экране. Тексты и образы не идентифицируют друг друга; вместо этого они характеризуют друг друга, проплывая рядом и формируя движущиеся узлы сети множественных отношений, которые выстраивает сам зритель. Цепи знаков, находящиеся в свободном потоке, будь то образы или тексты, переплетаются друг с другом, образуя лишенную центра вселенную. Однако в сердцевине ее лежит некий фатальный катаклизм, очевидным образом уничтоживший любую возможность связного линейного повествования. Лишь несопоставимые фрагменты памяти представлены странно-объективным образом пассивными, в узел связанными субъектами (заглавие книги Элизабет Бронфен, 1998). История катастрофы более не следует линейности рационального мышления; вместо этого, высвобождается (от цензуры) иррациональная сущность катастрофы через



worlds were projected onto a curtain of streaming water. Each visitor had thirty minutes to complete his mission by communicating with the other five virtual environments and their inhabitants. However, 1990s video artists pursued the deconstruction of the cinematographic code in a much more controlled, less subjective manner, applying strategies more methodical and more closely oriented to social issues than those of the 1960s. In the video art of the 1990s, experiments with multiple projections were employed primarily in the service of a new approach to narration. Video and slide projections onto unusual objects were used by artists ranging from Tony Oursler to Honoré d'O. Projections onto two or more screens are found in the work of artists like Pipilotti Rist, Sam Taylor-Wood (*Third Party*, 1999, seven projections), Burt Barr, Marcel Odenbach, Eija-Liisa Ahtila, Shirin Neshat, Samir, Doug Aitken, Dryden Goodwin, Heike Baranowsky and Monika Oechsler. Split-screen techniques are characteristic features of the art of Karin Westerlund and Samir. Multiple-monitor environments are employed by Ute Friederike Jürss, Mary Lucier and Chantal Akerman (*D'Est*, 2002, twenty-five monitors).

Multiple Monitors and Screens, Multiple Projections and Perspectives, Multiperspective Narrations and Plots

These multiple projections take advantage of the opportunities multiple perspective offers for a departure from familiar ways of looking at social behavior. On three screens projected in alternation, Monika Oechsler's *High Anxieties* of 1998 shows the construction of feminine identity as it begins in childhood, illustrating how even girlfriends of the same age control the formation of the individual as agents of society. The changing cinematic perspective calls to mind



1. Edmund Kuppel, *Das Planetarium*, 1990, installation, central projector, 12 screens, steel globe 800 cm ø, installation view, courtesy the artist
2. Birgit and Wilhelm Hein, *Rohfilm [Raw Film]*, 1968, 16mm film, b/w, sound, 20 min, © the artists
3. Anthony McCall, *Line Describing a Cone*, 1973, 16mm film, b/w, silent, 31 min, installation view: Artists Space, New York, 1974, Whitney Museum of American Art, New York, courtesy Anthony McCall, photo © Peter Moore; VG Bild-Kunst, Bonn 2003
4. Robert Whitman, *Shower*, 1964, environment, 16mm film loop transferred to video, shower stall, water, water pump, installation view: Newark Museum, New Jersey, 1999, collection Robert Rauschenberg, photo courtesy Robert Rauschenberg and Robert Whitman

the familiar cinematic codes of courtroom dramas involving prosecutors, defense attorneys, victims and defendants. Enhanced by the possibilities offered by triple projection and multiple viewpoint achieved through this formal montage technique, this new perspective intensifies the hidden violence inherent in the socialization of the individual. In a similar way, the triple projection in Eija-Liisa Ahtila's *TODAY/Tanaan* (1996/97) enormously enhances the possibilities for complex linking of image and text elements independent of the narrator's perspective. Only rarely do the texts match the faces and genders. Texts and images do not identify each other; instead they distinguish each other, floating alongside one another and forming moving nodes in a network of multiple relationships which the viewer must create himself. Free-floating chains of signs, be they images or texts, are interwoven to form a universe without a center. Yet its core harbors the catastrophe of a fatal accident that has obviously eradicated all possibility of a coherent, linear narrative. Only disparate fragments of memory are presented in strangely objective fashion by the passive, *knotted subjects* (the title of a book by Elisabeth Bronfen, 1998). The story of the catastrophe no longer follows the linear track of rational thought; instead, the irrational essence of the catastrophe is released (from censorship) by disorderly, centrifugal, multi-perspective narrative trajectories. Only in this way can the catastrophe be experienced as such – through the refusal of image and text elements to merge and fit together. Narrative structures of this kind, which employ the irrational character of dream and the human psyche as plot elements, clearly reveal associations with the early films of Ingmar Bergmann (for example, *Wild Strawberries*, 1957). The interactive CD-ROM *Troubles with Sex, Theory & History* (1997) by Marina Grzinic and Aina Smid analyzes aleatoric, combinatoric and recombinatoric relations between images and text,

использование беспорядочных, центробежных, мультиперспективных повествовательных траекторий. Только так катастрофа может быть пережита как таковая – через отказ образных и текстовых элементов сливаться и сочетаться друг с другом. Повествовательные структуры такого типа, задействующие иррациональный характер сновидения и человеческой психики, явным образом вызывают ассоциации с ранними фильмами Ингмара Бергмана (например, «Земляничная поляна», 1957). В интерактивном CD-ROMе «Проблемы с сексом», «Теорией и историей» (1997) Марины Гржинич и Айны Шмид анализируются алаторические, комбинаторные и рекомбинаторные отношения между образом и текстом на основе подборки работ Гржинич и Шмид, выполненных между 1992 и 1997.

В работе «Турбулентность» Ширин Нешат представляет бинарную оппозицию мужчины и женщины в патриархальном обществе на двух экранах, расположенных друг напротив друга. У женщины есть голос, но нет ни слов, ни слушателей. Мужчина обладает словами, культурой языка и аудиторией, вознаграждающей его бурной овацией в конце. Исключение женщины из построения цивилизации и общества едва ли может быть продемонстрировано более живо, чем такое бинарное соседство проекторов и расположений. Прием синекдохи (использованный здесь для репрезентации насилия, присущего гендерным проблемам и политике идентичности) типичен для многих лучших работ видеоарта, которые в методологически-аналитической манере обращаются к рассмотрению искорененных механизмов власти социального кода в противоположность преимущественно субъективным подходам нового американского кино 1960-х.

Современное общество предлагает реальному субъекту набор ролевых моделей и возможностей ролевого поведения. В рамках множества возможностей, определяемых культурной индустрией в средствах массовой информации, от популярных фильмов до высококобой оперы, от гляцевых журналов до низкорейтингового телевидения субъект может сделать свой выбор и позиционировать себя до тех пор, пока он может выдержать давление соответствующего

социального кода. Это отношение между субъектом как реальной возможностью и воображаемым выбором субъекта выражено в виде синекдохи в «Убитом времени» (1994) Сэм Тейлор-Вуд. Как некоторые другие художники, Тейлор-Вуд работает с «найденным звуком». Интересно, что ее творчество подтверждает теорию доминирования музыкальной структуры как определяющей повествовательную структуру. Не визуальный образ, а звук диктует поведение актеров. Четыре персонажа, показанные в учетверенных проекциях, слушают Электру Рихарда Штрауса в ожидании очереди, когда им нужно будет по роли подать голос. Подобно работе Ширин Нешат, этот фильм представляет собой синекдоху, описывающую спектр доступных (социальных) ролей и роль голоса в обществе⁷. Театр звука подводит к театру субъективных позиций. Для сравнения в работе Пипилотти Рист проявляется, скорее, тенденция к структурированию во многом заранее готовых компонентов. Она использует заранее записанную музыку, которую она иллюстрирует своими картинками, либо музыка иллюстрирует ее картины в соответствии с кодированными схемами такого плана, как можно увидеть на MTV. Она остается внутри кодов субъективного выбора и коммерческого нарратива, предписанными обществом и приемлемыми для него. Другую интересную адаптацию отношений между звуком и образом на нарративном уровне, поскольку припоминание является одной из основных функций нарратива, мы видим в «Портретах а капелла» Уте Фредерике Юрсс. Видео Сильвии Блохер, Джиллиан Уэаринг, Сэм Тейлор-Вуд создают сложные сочетания мизансцен, документального кино, звуков, образов, масок и экранов с целью деконструировать мир как мультiformный сценарий.

Найденный образ и звук, эксперименты с найденным фильмом

Подобно тому, как художники 60-х годов использовали «найденные образы» и «найденный отснятый материал» (Джордж Лэндоу и другие), современные видеохудожники и кинорежиссеры, такие как Дуглас Гордон, Марсель Оденбах и Мартин Арнольд также используют найденный материал. Перри Хоберман использует в своем интерактивном CD-ROMе найденные слайды, 8-миллиметровую пленку и старые проекционные инструменты. Эррки Хухтамо использует подборку архивного материала с изображением водеvilных аттракционов, в основном сгенерированных компьютером для имитации на симуляционной платформе, путешествия на виртуальных транспортных средствах через наиболее яркие эпизоды езды из кинематографа в работе «Поездка твоей жизни» (1998). Джордж Ле Грейди в своем интерактивном CD-ROMе «Скользкие следы» (1996) использует около 200 почтовых открыток для нелинейного повествования, построенного на определенном алгоритме поиска по базе данных. Мартин Арнольд деконструирует найденный отснятый материал, доводя идею до крайности, с целью сделать скрытые семантические структуры видимыми через постепенное повторение («Затронутая часть», 1989; «Переход к действию», 1993). Найденный отснятый материал перегруппируется, замыкается в петлю, частично снимается заново и в целом подвергается визуальному отстранению. Использование найденной пленки – это часть общей стратегии медиарефлексии и присвоения. Когда Марсель Оденбах, Габриэла Лейдлофф, Самир, Изабель Хаймердингер, Андреа Боуэрс, Берт Барр, Пьер Юиг и Дуглас Гордон вводят в свои произведения аллюзии на знакомые фильмы, включая такие классические, как «Отныне и во веки веков» (Фред Циннеманн, 1953) и «Крестный

7 См.: Kaja Silverman, *The Acoustic Mirror. The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*, Indiana Univ. Press, Bloomington, 1988.

based on a selection of works by Grzanic and Smid between 1992 and 1997.

Shirin Neshat presents in *Turbulent* (1998) the binary opposition of man and woman in a patriarchal society on two screens positioned opposite one another. The woman has a voice but neither words nor listeners. She has only sound and her ability to scream. The man possesses the words, the culture of language and an audience which rewards him with frenetic applause at the end. The exclusion of woman from the building of civilization and society can hardly be illustrated more vividly than in this binary juxtaposition of projectors and positions. The device of the synecdoche (used here in the representation of the violence inherent in gender issues and the politics of identity) is typical of many of the best works of video art, which deal in a methodological-analytical manner with the eradicated power mechanisms of the social code, as opposed to the predominantly subjective approaches of the New American Cinema of the 1960s.

Modern society offers the real subject a number of different role models and possibilities for role behavior. On a scale of multiple possibilities defined by the culture industry in media ranging from popular movies to highbrow opera, from slick magazines to low-ratings TV, the subject can make its choice and position itself, as long as it can take the pressure of the respective social code. This relationship between the subject as a real possibility and the imaginary subject option is expressed as a synecdoche in Sam Taylor-Wood's *Killing Time* (1994). Like several other artists, Taylor-Wood works with "found sound." Interestingly enough, her work confirms the theory of the dominance of musical structure as the determining narrative structure. It is not the visual image but sound that dictates the behavior of the actors. The four persons shown in the quadruple projections listen to *Electra* by Richard Strauss, waiting for cues for their assigned voice parts. Like Shirin Neshat's work, the film sequence is a synecdoche for the range of available (social) roles and the role of the voice in society⁷. The theater of sound opens a view to the theater of subject positions. In comparison, Pipilotti Rist tends rather toward the structure of semi-prefabricated components in her work. She uses pre-recorded music, which she illustrates with her pictures, or the music illustrates her pictures according to coded schemes of the kind we see on MTV. She remains within the codes of the subject option and the industrial narrative prescribed and accepted by society. We find a differently interesting adaptation of the relationship between sound and image at the narrative level, since remembering is one of the functions of narrative, in *A Capella Portraits* by Ute Friederike Jürss. The videos of Sylvie Blocher, Gillian Wearing, Sam Taylor-Wood combine in a very complex way mise-en-scène, documentary, sounds, images, masks and screens to serve the deconstruction of the world as a multiform script.

7 See Kaja Silverman, *The Acoustic Mirror. The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*, Indiana Univ. Press, Bloomington, 1988.

Found Image and Sound, Found Film Experiments

Just as artists of the 1960s made use of "found images" and "found footage" (George Landow and others), contemporary video and film artists like Douglas Gordon, Marcel Odenbach and Martin Arnold employ found material as well. Perry Hoberman uses in his interactive CD-ROM piece *The Sub-Division of the Electric Light* (1996) found slides and 8mm film and old projection instruments. Erkki Huhtamo uses a selection of found vaudeville rides, mostly computer-generated to imitate on a simulation platform a journey on virtual vehicles through the highlights of historic cinematographic rides in his piece *The Ride of Your Life* (1998). George LeGrady in his interactive CD-ROM piece *Slippery Traces* (1996) uses about two hundred post-cards for a non-linear narration built on an algorithm, navigating through a data bank. Martin Arnold deconstructs his found footage to the extreme in order to make hidden semantic structures visible through gradual repetition (*pièce touchée*, 1989; *passage à l'acte*, 1993). Found footage is reassembled, looped, partially re-filmed and visually estranged in its entirety. The use of found film is part of a general strategy of media reflection and appropriation. When Marcel Odenbach, Gabriele Leidloff, Samir, Isabell Heimerdinger, Andrea Bowers, Burt Barr, Pierre Huyghe and Douglas Gordon allude to familiar films, including such classics as *From here to Eternity* (Fred Zinnemann, 1953) and *The Godfather* (Francis Ford Coppola, 1972) or to popular television images ranging from cheerleaders (Andrea Bowers, *Touch of Class*, 1998) to scenes from the funeral of Diana, Princess of Wales (Gabriele Leidloff, *Moving Visual Object*, 1997), then what we have are media-oriented observations of a second order, in which visual culture as a whole is exposed as a ready-made object for analysis. Consequently, observation of the world gives way to the observation of communication. The unconscious character of the visual code becomes evident in a kind of symptomatic reading.

In Doug Aitken's installations employing multiple screens, the narrative universe is broken down into individual, autonomous film frames and series of effects of the kind familiar to viewers schooled in video-clip techniques: detailed shots, blurred motion, technical modifications achieved with the camera, digital image processing, short cuts and dilations of time. Narration is not only broken apart spatially through projection onto multiple screens but in chronological terms as well.

Shifts and distortions of conventional parameters of space and time play a significant role in the new narration. As in the 1960s, these experiments with time emphasize the technological time of the cinematic order as opposed to the biological time of life. The focus is on artificial time rather than "rediscovered time," on time constructions as visual symptoms of a completely artificial, constructed reality. In his triple projection *L'Ellipse* of 1998, with Bruno Ganz, Pierre Huyghe illustrates the difference between industrial time (the use of time in the industry film) and personal time (the use of time in Pierre Huyghe's own film). He uses found footage or found film, film as a ready-made work of art, which he deconstructs by subjecting it to chronological manipulation: When Bruno Ganz is off screen in the industry

отец» (Фрэнсис Форд Коппола, 1972) или на популярные телевизионные образы от «групп поддержки» (Андреа Боуэрс, «Прикосновение класса», 1998) до сцен похорон Дианы, Принцессы Уэльской (Габриэлла Лейдлофф, «Движущийся визуальный объект», 1997), то перед нами медиаориентированные наблюдения второго порядка, в которых визуальная культура как целое разоблачается в качестве готового объекта для анализа. Следовательно, наблюдение мира уступает место наблюдению коммуникации. Бессознательный характер визуального кода становится очевидным в своего рода симптоматическом прочтении.

В инсталляциях Дуга Айткена, использующих множественные экраны, нарративная вселенная оказывается разбита на индивидуальные, автономные киноструктуры и ряды эффектов, вроде тех, что известны зрителям, знакомым с техниками видеоклипов: подробные съемки, замутненное движение, технические модификации, достигаемые при помощи камеры, цифровая обработка образа, сокращение и растяжение времени. Повествование не только взламывается пространственно через проекцию на множественные экраны, но и с точки зрения хронологии.

Сдвиги и искажения конвенциональных параметров пространства и времени играют важную роль в новом повествовании. Как и в 60-х, эти эксперименты со временем акцентируют технологическое время кинематического порядка в противоположность биологическому времени жизни. В фокусе оказывается искусственное время, а не «заново обнаруженное время», на временных конструкциях как визуальных симптомах полностью искусственной, сконструированной реальности. В своей тройной проекции *Эллипс* 1998 года с участием Бруно Ганца Пьер Юиг иллюстрирует отличие между индустриальным временем (использованием времени в киноиндустрии) и личным временем (использованием времени в фильме самого Пьера Юига). Он использует найденный отснятый материал или пленку, фильм как готовое произведение искусства, которое он деконструирует, подвергая хронологической манипуляции: когда Бруно Ганц пропадает с экрана в коммерческом фильме («Американский друг Вима Вендерса», 1977), начинается проецирование фильма Юига, а показ коммерческого фильма прерывается. Юиг обыгрывает кинематографическую технику монтажа перехода от одной сцены к другой, когда время и пространство между сценами пропадает (эта техника называется эллиптической). Подобным же временным манипуляциям подвергает коммерческие фильмы Дуглас Гордон. Он также работает с найденными фильмами (от «Психо» Хичкока до «Искателей» Форда), растягивая их соответственно на 24 часа или на пять лет.

Компьютерный фильм

Вероятно, впервые компьютер IBM 1620–21 был использован при съемках фильма художника Марка Адриана наугад (1963). Первопроходцами в области цифрового кинематографа стали Братья Уитни (Джон Уитни, «Перестановка», 1968). В 1971 Джон Уитни-мл. создал первый цифровой фильм «Последнее Я» (название книги Скотта Букатмана «Последняя личность» 1993 года было аллюзией на этот фильм, а также на фразу Уильяма Берроуза: «Вся планета преобразуется в одну последнюю личность и готовится к полной капитуляции»)⁸. Майкл Уитни создал цифровой фильм «Система бинарных битов» (1969). Также к ранним авангардным создателям цифрового кино принадлежат Джон Стехура («Кибернетический 5–3», 1965), Лиллиан Шварц и Кен Ноултон, Чарльз Зури и Джеймс Шефтер («Колибри»). Фильм Дэвида

8 William Burroughs, *Nova Express*, Grove Press, New York, 1964.

Блэра «Восковая паутина» (1994–2000) заложил основы сетевого кинематографа.

Ризоматическое повествование с возможностью навигации

В сфере кино с использованием цифровых возможностей нарративная вселенная становится обратимой и более не является отражением психологии причины и следствия. Повторения, подвешивание линейного времени, временная и пространственная асинхрония взрывают традиционную хронологию. Множественные экраны функционируют как поле представления сцен во множественной перспективе, причем нарушается нить повествования. Обвинение, когда-то адресованное новой музыке, в том, что она разорвала связь со слушателем, поскольку он теперь больше не в состоянии реконструировать для себя и узнать принципы композиции – теперь может быть адресовано безо всяких оговорок передовым нарративным техникам современного видеоарта. Они разорвали связь со зрителем, который теперь не в состоянии различить нарративную структуру. Линейность и хронологическая последовательность как классические параметры повествования пали жертвами множественной перспективы, проецируемой на множественных экранах. Целью является асинхронный, нелинейный, нехронологичный, по видимости, нелогичный, параллельный подход к повествованию в связи со множественными перспективами, проецируемыми на множественные экраны. Эти нарративные процедуры, составляющие вместе «мультиформный сюжет», были разработаны в контексте таких ризоматических структур коммуникации, как гипертекст, «ассоциативная индексация» (Ванневар Буш, «Как мы можем думать», 1945), основанная на тексте «темницы со множеством пользователей» и другие цифровые техники литературного повествования⁹. Жиль Делез определял ризому как сеть, в которой каждый пункт может быть связан с любым другим. Это в точности является описанием коммуникации среды со множеством пользователей, какой является Всемирная Паутина, а также аллюзивной, открытой системы образов и текстов, основанной на этой коммуникации. Эти нарративные системы и сценарии обладают определенным алгоритмическим характером. Повествование становится машиной, сюжетной машиной, паровозом. Уже в 1928 году Владимир Пропп в своем знаменитом труде «Морфология волшебной сказки» продемонстрировал, что 450 проанализированных им волшебных сказок могут быть сведены к 25 основным функциям и нарративным событиям, или нарративным морфемам. Эти 25 морфем формируют своего рода алгоритм, который генерирует бесконечную нить новых сюжетов путем создания новых сочетаний. Аудиовизуальные нарративные техники современного видеоарта разламывают целостные формы на их морфологические компоненты. Затем они собираются заново, в новые сочетания с использованием методов, описанных выше. Эти новые нарративные техники ярко освещают комплексность социальных систем. Кризис репрезентации, на который живопись попыталась в 80-е годы закрыть глаза, путем возвращения и реставрации исторических фигуративных и выразительных условий преодолевается в современном видеоарте через возрождение нарративных условий, которые были предвосхищены историческим литературным, театральным и музыкальным авангардом: от французской группы OULIPO (Ouvroir de Littérature Potentielle) до Венской группы. Интерактивная инсталляция Билла Симэна «Направления перехода/вытягивание смысловых стержней на кончике языка» (1994–95) отсылает к технике автоматического письма, характерной для сюрреалистов,

film (*The American Friend* by Wim Wenders, 1977), the projection of his personal film begins and interrupts the projection of the industry film. Huyghe plays with the cinematographic technique of cutting from one scene to another by deleting the time and space in between which technique is called "elliptical." Douglas Gordon subjects industry films to similar time manipulations. He also works with found films (from Hitchcock's *Psycho* to Ford's *The Searchers*), expanding them to respectively twenty-four hours or five years.

Computer Film

Made with the help of an IBM 1620–21, Marc Adrian's film *random* (1963) was probably the first computer-aided film made by an artist in Europe. The Whitney Brothers opened the field of the digital film (John Whitney, *Permutations*, 1968). In 1971, John Whitney jr. made his first digital film *Terminal Self*, a title that was later recalled in that of Scott Bukatman's book *Terminal Identity* (1993), which simultaneously echoed a line from William Burroughs "The entire planet is being developed into terminal identity and complete surrender"⁸. Michael Whitney made the digital film *Binary Bit Patterns* (1969). John Stehura (*Cybernetic* 5–3, 1965), Lillian Schwartz and Ken Knowlton, Charles Csuri and James Shafter (*Humming Bird*) belong to the early avant-garde of digital film. David Blair's *WAXWEB* (1994–2000) laid a foundation stone for web cinema.

Navigable Rhizomatic Narration

The narrative universe becomes reversible in the field of digitally expanded cinema and no longer reflects the psychology of cause and effect. Repetitions, the suspension of linear time, temporal and spatial asynchrony blast apart classical chronology. Multiple screens function as fields in which scenes are depicted from a multiple perspective, their narrative thread broken. The accusation once leveled at new music – that it had cut the link to the listener, since the listener could no longer reconstruct or recognize the principles of composition – can now be addressed without reservation to the advanced narrative techniques of contemporary video art. They have severed the link to the viewer, who can no longer make out the narrative structure. Linearity and chronology, as classical parameters of narration, fall victim to a multiple perspective projected onto multiple screens. Asynchronous, non-linear, non-chronological, seemingly illogical, parallel, multiple narrative approaches from multiple perspectives projected onto multiple screens are the goal. These narrative procedures comprising a "multiform plot" have been developed with reference to and oriented toward such rhizomatic communication structures as hypertext, "associational indexing" (Vannevar Bush, *As We May Think*, 1945), text based "multi-user dungeons" (MUDs) and other digital techniques of literary narration⁹. Gilles Deleuze's definition of the rhizome as a network in which every point can be connected with

⁸ William Burroughs, *Nova Express*, Grove Press, New York, 1964.

⁹ See Walter Grond, *Der Erzähler und der Cyberspace*, Haymon, Innsbruck, 1999.

any other point is a precise description of communication in the multi-user environment of the World-Wide Web and the allusive, open-ended image and text systems derived from it. These narrative systems and scripts have a certain algorithmic character. Narration becomes a machine, a plot-machine, an engine. As early as 1928, Vladimir Propp demonstrated in his famous study *Morphology of the Fairy Tale* that the 450 fairy tales he analyzed could be reduced to 25 basic functions and narrative events, or narrative morphemes. These twenty-five morphemes form a kind of algorithm, which generates an endless string of new plots through new combinations. With its audio-visual narrative techniques, contemporary video art breaks down holistic forms into their basic morphological components. These are then reassembled using the multiple methods described above. These new narrative techniques render the complexity of social systems lucid. The crisis of representation, which painting averted during the 1980s by resorting to a restorative repetition of historical figurative and expressive conditions, is being overcome in contemporary video art through the revival of narrative conditions anticipated by the historical avant-gardes of literature, theater and music: from the French OULIPO (Ouvroir de Littérature Potentielle) group to the Vienna Group. The interactive installation *Passage Sets/One Pulls Pivots at the Tip of the Tongue* (1994–95) by Bill Seaman refers to the automatic writing techniques of the Surrealists, but is acted out by a computational random access algorithm. Texts and images are networked in this way of aleatoric combinations. In Frank Fietzek's interactive installation *Tafel [Black Board]* (1993), a moving monitor in front of a big blackboard reveals hidden words like a palimpsest.

The banishment of narration by abstraction led to the rejection of narrative as an obsolete historical phenomenon. This Modernist dictate of recognizing only the purely visual and banishing the verbal was overturned by postmodernism in favor of a more intense discursive orientation. Thus even the post-modern visual language of contemporary media art becomes increasingly discursive, the more it makes use of avant-garde narrative techniques. Unlike technically ponderous film art, the digital technology of today permits more complete control of cinematic resources and thus promotes a more stable development of the cinematic code. The advantage of today's video and digital technology over yesterday's film technology lies in the improved logistics of its technical repertoire. What was once virtually impossible and susceptible to problems as well is now much easier to realize and entirely reliable. Thanks to this technical stability, the possibilities for new narrative techniques based upon multiple large-screen projections, perhaps the most striking feature of contemporary video art, can now be explored extensively for the first time. And so the video and digital art of today has taken up the lance left behind by the cinematic avant-garde of the 1960s and developed one step further the universe of the cinematic code.

A short version of this essay first appeared under the title "Narrated Theory: Multiple Projection and Multiple Narration" in *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*, Andrea Zapp and Martin Rieser (eds), BFI Publishing, London, 2002.

но действует как алгоритм компьютерного случайного доступа. Тексты и образы связываются в сеть такого рода алеаторическим сочтанием. В интерактивной инсталляции Фрэнка Фитцэка «Доска» (1993) движущийся перед большой школьной доской монитор открывает скрытые слова подобно палимпсесту.

Изгнание повествования абстракцией привело к отвержению повествования как устаревшего исторического феномена. Диктовавшееся модернизмом признание только чисто визуального и отвержение вербального было перевернуто постмодернизмом в пользу более интенсивной дискурсивной ориентации. Таким образом, даже постмодернистский визуальный язык современного медиаискусства становится тем более дискурсивным, чем более использует авангардные нарративные техники. В отличие от технически тяжеловесного киноискусства, сегодняшняя цифровая технология позволяет осуществлять более полный контроль над кинематическими ресурсами и тем самым обеспечивает более стабильное развитие кинематического кода. Преимущество современной видео- и цифровой технологии по сравнению с вчерашней кинотехнологией состоит в улучшенной логистике технического инструментария. То, что раньше было практически невозможным и подверженным различным проблемам, теперь реализуется намного проще и надежнее. Благодаря такой технической стабильности возможности новых нарративных техник, основанных на множественных проекциях на большой экран, эта, возможно, наиболее поразительная черта современного видеоарта, может быть, впервые широко использована. Таким образом, видео- и цифровое искусство сегодняшнего дня приняло эстафету киноавангарда 60-х и сделало еще один шаг вперед в развитии кинематического кода.

Краткий вариант этого эссе впервые появился под заголовком «Повествуемая теория: множественные проекции и множественное повествование» в книге *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*, Andrea Zapp and Martin Rieser (eds), BFI Publishing, London, 2002.

Кирилл Разлогов:

«...это великое искусство, которое составляет часть кинематографической культуры»

Алина Игнатова: Видеоарт чаще всего отграничивают от кино-продукции тем, что он принципиально ненарративен, а кинематограф обычно обладает повествовательной структурой. Однако существует так называемое альтернативное, экспериментальное или артхаусное кино, ненарративной природы. Как в таком случае их разделять?

Кирилл Разлогов: Дело в том, что деление, которое мы предлагаем, обладает различными основаниями. Нарративное и ненарративное это один тип, точно так же как проза и поэзия. Существует так называемое поэтическое кино и существует кино прозаическое. Да, структура видеоарта, как правило, близка больше поэзии, чем повествовательной литературе. А в кино в силу определенных социокультурных причин возобладала структура полтора-двухчасового повествовательного фильма, рассказывающего истории. Это не значит, что в рамках вот этих полтора-двухчасовых фильмов совсем не может быть ненарративных конструкций. Скажем, «Андалузский пес» Луиса Бюньюэля – составная часть нормального кинопроцесса – это ненарративная картина, сама история там не раскрыта. И также я могу назвать, скажем, за всю историю кино, ну, наверное, фильмов пятьдесят, известных, демонстрировавшихся в кинотеатрах, но нарративность там не является основной формой организации материала. И все же очевидно, что в большинстве фильмов нарративность преобладает. В видеоарте наоборот. Я также могу назвать произведения повествовательной структуры или включающие повествовательные элементы. Но это, опять-таки, 5% нарративных произведений и 95% ненарративных.

А.И.: Что тогда делать с видеопроизведениями, которые транслируются в кинозалах, и популярность которых часто продиктована крупными кинофестивалями, как нечто сверхактуальное на данный момент, находящееся на гребне фестивальной моды. Теми же венецианскими «Горизонтами», которые явно делают ставку на приход художников в киносреду.

К.Р.: Правильно, потому что это единая среда экранной культуры, куда видеоарт входит де-факто. На самом деле для меня кинематограф как таковой это общее определение всего, что связано с изображением в движении. Это означает, что видеоарт входит в кинематограф в качестве составной части, если строго определить, что кинематограф есть запись движения. Работает и понятие «экранная культура», которое также включает все это. Скажем, существуют

Kirill Razlogov

«... this is great art, a part of the cinematographic culture»

Alina Ignatova: Video art is most often distinguished from cinema in that it is fundamentally non-narrative, while cinema usually has a narrative structure. But there also exist the so called alternative, experimental or art house cinema, also of a non-narrative nature. How should they be told apart from video art?

Kirill Razlogov: The suggested distinction is based upon different foundations. Narrative and non-narrative cinema is still of one species, just as prose and poetry. There is, so to say, a poetic cinema and a prosaic one. Yes, the structure of video art is as a rule closer to poetry than to the narrative literature. And in cinema due to certain socio-cultural reasons the structure of 1.5 hour film telling a story has prevailed. It does not mean that within these 1.5 hour films only narrative structures are possible. For example, Luis Buñuel's *Un chien andalou* which is an important work in the history of cinema is non-narrative, there is no story. I can name another 50 films, quite famous, which were demonstrated in cinema theatres, where a narrative is not the main form of structuring the material. But still it is evident that in most films the narrative prevails. In video art it is the other way round. I can also name video art works which possess a narrative structure or include narrative elements. But again it is 5% of narrative and 95% of non-narrative elements.

A.I.: Some works of video art are shown in cinema theatres, their popularity is dictated by the major cinema festivals, where they are presented as something super important and most fashionable today. This is the situation of the Venetian "Horizons", which place great emphasis on artists joining the cinema environment. What do you think about this?

K.R.: This is right, for this is the same environment of screen culture, where video art de facto belongs. In fact for me cinema is a general definition of all moving images. This means video art is part of cinema, strictly speaking cinematography is recording of movement. A notion of "screen culture" also works, it includes all of this. There are special festivals of video art or experimental films. There are



1. Luis Buñuel, *Un chien andalou*, 1929
2. Jean-Luc Godard, *Film socialisme*, 2010
3. Matthew Barney, *Drawing Restraint 9*, 2005

festivals of full-length feature films. There are festivals of documentaries and festivals of feature films. In the present situation documentaries may be included in the program of a regular festival, where feature films constitute the most part of screenings. Animation films may also be included. We can see interaction between documentary and non-documentary, animation and feature films. There are also combined variants, where animation and fiction are combined, as in *Roger Rabbit*. There are poetic structures, like *1.5 rooms* in which Brodsky's poems, invented episodes, and also documentary and animation episodes are mixed together. The borders are being transgressed, and Marco Mueller followed an example of the Moscow Film Festival, of our Media Forum, and a parallel program of the Sundance festival (which was introduced 5 years after the Media Forum). However as the Venetian festival is much more influential in the world cultural milieu, it was noticed. Our Media Forum is much older, but it was known only to the narrow circle. In fact we were the pioneers, well, perhaps not the first in history. There was also the Congress of Experimental Cinema in 1929 in which Eisenstein took part, and also the French cinema avant-garde of the 1920s, and also what is described in my series "From Cinema Avant-Garde to Video Art", where the development of avant-garde forms is represented, which in the contemporary world is concentrated in video art, but before it was present in cinema avant-garde and American underground. We should also remember the theory of the expanded cinema, which is the basis for the book we are now working on. It was formulated by Gene Youngblood in 1970, when people understood that the terrain of cinematography is much broader than the terrain of the feature film which tells stories of 1.5 hour length. And also there was a transition from 1.5-hour stories to many-hour stories of soap operas, which expanded the limits of the narrative cinema in a completely unexpected direction due to their connection with the press, radio and television. A whole

специализированные фестивали видеоискусства или экспериментального фильма. Существуют фестивали полнометражных игровых фильмов. Есть фестивали документального кино, а есть фестивали игрового кино. Сейчас возникла ситуация, при которой, скажем, документальные фильмы могут демонстрироваться в конкурсе обычных фестивалей, где большую часть программы составляют игровые картины. Анимационные фильмы также могут быть частью таких смотров. Налицо взаимопроникновение документального и недокументального, анимационного и игрового. Бывают, конечно, и комбинированные варианты, где анимационные элементы сочетаются с игровыми, тот же «Кролик Роджер». Бывают поэтические структуры, скажем, «Полторы комнаты», где с, одной стороны, поэзия Бродского, вымышленные эпизоды, но есть и документальные эпизоды, и анимационные эпизоды. Поскольку сейчас границы сдвигаются, то Марко Мюллер вслед за Московским кинофестивалем, т.е. вслед за нашим «Медиа Форумом», и вслед за аналогичной программой, которая в 2005 году спустя 5 лет после того, как мы ввели «Медиа Форум», возникла на фестивале «Санденс», учредил свою. Однако поскольку Венецианский кинофестиваль имеет значительно большее воздействие вообще на всю мировую культурную среду, то это было замечено. А то, что у нас давным-давно существует «Медиа Форум», было замечено в значительно более узком кругу. На самом деле, это мы были первооткрывателями, ну, может быть, не самыми первыми в истории. Можно вспомнить Конгресс экспериментального кино в 1929 году, где участвовал Эйзенштейн, а также французский киноавангард 20-х годов, а еще то, что у меня описано в цикле передач «От киноавангарда к видеоарту», где представлено развитие авангардистских форм, которое в современном мире сконцентрировалось в видеоарте, а раньше было достоянием киноавангарда и американского подпольного кино. Наконец, нужно вспомнить и теорию развернутого кино, которая лежит у истоков сборника, текст для которого мы сейчас создаем. Она была выдвинута Джинном Янбладом в 1970 году, когда люди понимали, что территория кинематографа значительно шире, чем территория игрового кино, рассказывающего истории длительностью в полтора часа. В свою очередь, от истории длительностью в полтора часа мы перешли к истории, длительностью много-много-много часов, телевизионных сериалов,

которые расширили границы повествовательного кинематографа в совершенно неожиданную сторону, благодаря связи с периодической печатью, с радио, и далее к телевидению. Возникла совершенно другая линия развития. Одним словом, если рассматривать весь аудиовизуальный пейзаж – очень многоплановый, многообразный, с многочисленными пересечениями, взаимодействиями, взаимовлияниями, где видеоарт в традиционном его понимании – лишь одна из очень важных, но составных частей, другой важной составной частью оказывается значительно более заметная для всех эта надстройка глобальной массовой культуры, в первую очередь голливудской культуры и местных форм массовой культуры – Гайдая, Рязанова и т.д. Если брать пейзажный принцип, который мне кажется подходящим для такого шара, т.е. чего-то объемного, многомерного, ну по крайней мере трехмерного пространства, где в разных его зонах оказываются разные степени накопления произведений. Это же касается и жанрового пространства, скажем, есть жанры сильные, где очень-очень много однотипных произведений, а есть пустые зоны, где отдельное экспериментальное произведение висит в течение ста или двухсот, или трехсот лет, пока вокруг него собираются облачка сходных произведений,

А.И.: Если критерием оценки произведения в рамках массовой культуры служат количественные характеристики – окупаемость, кассовые сборы, широкое распространение, а видеоарт никогда не оценивался с этих позиций, то сейчас некоторые видеоработы подчиняются тем же системам дистрибуции, транслируются в тех же кинозалах, получается, эти же количественные критерии оценки применимы теперь и к видеоискусству? Его элитарность утрачена?

К.Р.: Нет, ведь такой критерий оценок не требует отказа от элитарности. Для художественного производства, в том числе требующего больших сумм, безразлично – пять миллионов людей вложили по доллару или один меценат вложил 5 миллионов долларов. Если применить вот эти критерии, то поэтому мы и показываем такие работы и в кинозалах Венецианского фестиваля, и в кинозалах Московского фестиваля, куда приходят пять сумасшедших, но эти пять сумасшедших обладают таким влиянием на художественную и, соответственно, на административную среду, что, оказывается, они способны сделать так, что это произведение будет закуплено Музеем современного искусства Нью-Йорка или какой-нибудь аналогичной музейной коллекцией аналогичной галереи за сумму, которая превосходит в десятки раз сборы какой-нибудь средней голливудской картины. Я не беру главные голливудские картины, потому что трудно себе представить покупку видеоработ за полмиллиарда долларов, но для средней голливудской картины со сбором в 5 миллионов долларов вполне можно себе представить произведение видеоарта, купленное какой-нибудь галереей или музеем за такие суммы....

А.И.: Это свидетельство глобальных экономических процессов?

К.Р.: Нет, глобальных культурных процессов. Экономические процессы для меня являются отражением изменений в культуре. Когда мы говорим, что критерием успеха в массовой культуре являются коммерческие достижения, мы имеем в виду, на самом деле, не кассовые сборы, а диапазон охваченности той части населения земного шара, которое готово платить деньги за это произведение, т.е. воздействие на духовную жизнь общества. Масштабы воздействия на духовную жизнь общества, только мы измеряем этот масштаб количеством зрителей, посмотревших наше произведение. В том случае когда мы имеем дело с субкультурами, это будет масштаб качественного воздействия на людей, которые, в свою очередь, действуют на художественную жизнь, на саму культурную жизнь общества, быть может, многократно увеличивая воздействие самого произведения.

new line of development emerged. In short, if we consider the whole audio-visual spectrum, it is very multi-faceted, diverse, with many cross-contacts, interactions, inter-influences, of which video art is just a part, however important. Another important part is the much more visible superstructure of the global mass culture, Hollywood culture first of all, and the local forms of mass culture – Gaidai, Ryazanov etc. For me it is like a landscape, it is at least a three-dimensional space, where there are different densities of accumulated works in its different parts. This is also true of the genre space: some genres are stronger, they have a lot of works of the same type, other zones are empty, there is only one experimental work which is suspended there for 200 or 300 years, until a cloud of similar works grows around it.

A.I.: The criteria for evaluation of a work in mass culture are quantitative characteristics: payback, handle, wide distribution, while video art has never been evaluated from these positions. Yet now some video works are submitted to the same systems of distribution, are shown in the same cinema halls. Does it mean that the same quantitative criteria of evaluation are now applicable to video art as well and its elitism has gone?

K.R.: No, because such criteria of evaluation do not demand a denial of elitism. For the art production, including one for which a lot of money is necessary, it does not matter if one million people invested 1 dollar each, or one patron of art invested 5 million dollars. If we apply these criteria, this is why we show such works in the cinema halls of the Venetian Festival and the Moscow Festival, where 5 crazy people come, and they have such influence on art and therefore its administrative environment that they can make it possible for this work to be bought by the New York Museum of Modern Art or some such museum or gallery for a sum which surpasses the handle of some average Hollywood movie tenfold and more. I do not mean the major Hollywood productions, it is really difficult to imagine someone buying a video work for 1.5 billion dollars, but an average Hollywood movie with 5 million handle – it is quite possible for a work of video art to be bought by a gallery or a museum for the same price...

A.I.: Is it an illustration of the global economic process?

K.R.: No, it is a global cultural process. The economic process for me is a reflection of the changes in culture. When we say that a criterion of a work's success in mass culture is its commercial achievement, in fact we mean not the handle, but the number of people ready to pay for this work. This means its influence upon the spiritual life of the society. The extent of the impact upon the spiritual life of the society, measured by the number of the people who watched the movie. In the case of subcultures, it will be the measure of the qualitative impact upon people – people who in turn influence the artistic life, the cultural life of the society, which reinforces the impact of the work itself.

A.I.: So the number of people who come in contact with the work of video art shown at the festival remains the same, it is still the same 5 crazy people, but they will go and tell other crazy people what they have seen?

K.R.: It can grow relatively. 50, 500 and 5,000 crazy people may join the first 5. But it will still be a subculture. Well, there can be a certain psychedelic art, based on influencing a human being as a biological creature with drugs, something similar to hypnosis (there were some experiences of this kind in video art) and this influence bringing erotic visions to all viewers may in the end embrace all of the Earth's population. But by its nature video art is a phenomenon of subculture, with a limited number of adherents, which can grow bigger at some stage and embrace new groups of people, but which according to its very idea is not intended to embrace all. Moreover, video art and contemporary art in general live according to the laws of avant-garde. They were described by Ortega-y-Gasset, who said that the art of the future will be the art for the artists and not for the masses. Art of a certain caste and not democratic art. From the point of view of such evaluation, the less people love some work of art, the more valuable it is. The more perfect a work is, the more difficult it is for perception, the less people can appreciate it. The most perfect work in this sense is the one appreciated by the author and God only. This principle is absolutely opposite to the one of mass culture. The principle of mass culture is: the more people love a work, the more perfect it is. Subculture is based on the principle of elitism. In reality such extremes do not exist. There is no work which can be appreciated by all inhabitants of the Earth, and no work which is understood only by its author and God. There are probably works understood only by their author, but then I am afraid, God doesn't understand them either. And they are not likely to be included into the masterpieces of culture.

A.I.: Ortega-y-Gasset also said that "specialization is the new barbarity", and now we can see that screen specialization becomes a vague notion, the audience has probably received some new additional knowledge and feels attracted towards phenomena which were marginal until now.

K.R.: I think it's just that the sphere of interest of the audience in the field of screen art is expanded not only in the video art, but in visual art in general. It is not accidental that Venice hosts both the Film festival and the most important art biennale as well. This is not the case in Cannes, nor in Berlin, nor even in Moscow, for in Moscow the Biennale works separately from the Film festival, although I imagine their interaction will be much more intense than it is today, for they are parts of the same cultural life of the society. But they are different parts, working on different principles. The erasing of borders is caused not by the unity of the cultural field, but by the fact that screen culture starts to permeate everything. Films made by means of a cellular phone, amateur video which can be cut by everyone with elementary and easily available equipment. The involvement of young people with "screen art" and screen perception contributes to the washing out of borders, including the borders between cinema art, which is creation of films for cinema theatres and film festivals, and video art created for exhibitions and museums.

A.I.: Does this mean that the issue of borders became obsolete, and we should speak about common "audiovisual technique" and realize some kind of conglomerate of the Moscow biennale of contemporary art and the Moscow Film festival?

A.I.: Получается, количество людей, охваченных видеоарт-работой, показанной на Кинофестивале, никак не увеличится, это все равно пять сумасшедших, зато они пойдут и расскажут другим сумасшедшим о том, что увидели?

K.P.: Относительно может и увеличиться. Потому что к пяти сумасшедшим прибавляется еще 50 сумасшедших, 500 сумасшедших и 5000 сумасшедших. Но это все равно будет, условно говоря, субкультура, это никогда не будет и не может быть (если, конечно, это не какое-то психоделическое искусство, основанное на наркотическом воздействии на человека как на биологическое существо – теоретически в видеоарте были такие опыты, и можно себе представить, что такое успешное, подобно гипнозу, воздействие, приносящее эротические видения любому смотрящему на экран, в конце концов охватит чуть ли не все население земного шара), но по своей природе видеоарт – явление субкультурное, с ограниченным числом приверженцев, которое может расширяться на каком-то этапе, захватывать новые группы людей, но которое, даже по своему замыслу, не рассчитано на то, чтобы охватить всех. Более того, в той системе взглядов, в которой находится видеоарт и вообще актуальное искусство как таковое, оно живет по законам авангарда. Оно живет по тем законам, которые в свое время были описаны Ортегой-и-Гассетом, говорившим, что искусство будущего будет искусством для художников, а не для масс людей. Искусством касты, а не демократическим искусством. И с точки зрения этого типа оценки, чем уже круг людей, которые любят то или иное произведение, тем оно ценнее. Чем более совершенно произведение, тем оно сложнее для восприятия, тем меньше людей могут его оценить. Самое совершенное произведение в этом смысле, есть произведение, которое оценивает сам автор и господь Бог. Это принцип обратный, диаметрально противоположный массовой культуре. Массовая культура работает на принципе: чем больше людей любят произведение, тем это более совершенное произведение. А субкультура работает на принципе элитарности. На самом деле, конечно, в реальности таких крайностей не существует. Как не существует произведения, которое сможет охватить все население земного шара без исключения, так нет и произведения, доступного только автору и Богу. Впрочем, наверняка, есть произведения, которые понимает только их автор, но, боюсь, тогда Господь Бог их не понимает. И они вряд ли оказываются в разряде абсолютных шедевров в культуре.

A.I.: Ортега-и-Гассет также говорил, что «специализация – это новое варварство», и сейчас мы можем видеть, что экранная специализация становится расплывчатым понятием, аудитория, видимо, получила новые знания, какое-то дополнительное образование и потому тянется к доселе маргинальным явлениям?

K.P.: Я думаю, просто расширяется сфера интересов аудитории в области экранного творчества. И это касается не только видеоарта. Естественно, это возникает и в связи с выставками изобразительного искусства. Не случайно в Венеции не только Кинофестиваль, а это еще и крупнейшая в мире Биеннале изобразительного искусства, чего нет ни в Каннах, ни в Берлине, и чего, на самом деле, нет и в Москве, потому что пока Московская Биеннале работает независимо от Московского кинофестиваля, хотя в моих интересах, в моей голове взаимодействие между ними должно быть значительно более тесным, чем есть на сегодняшний день, потому что это части единой культурной жизни общества. Хотя опять-таки это разные части, по разным законам работающие. Нужно признать, что размывание границ произрастает, на самом деле, не из-за общего культурного поля, а из-за того, что экранная культура начинает проникать всюду. Фильмы, снимаемые с помощью сотовых телефонов, любительское видео, которое может смонтировать

каждый с помощью элементарной и доступной по ценам техники. Приобщение молодых людей к «экранному творчеству» и к экранному восприятию так или иначе способствует размыванию границ. В том числе и границ между киноискусством – созданием фильмов для кинотеатров или показа на фестивалях, и видеоартом – искусством, создаваемом для показа на выставках и в выставочных залах.

А.И.: Означает ли это, что вопрос о границах устарел, нам нужно говорить об общей «звуковизуальной технике» и реализовывать некий конгломерат между Московской биеннале современного искусства и Московским кинофестивалем?

К.Р.: А это зависит от позиции исследователя. На самом деле, конечно, границ нет. Есть общая экранная культура – культура, использующая экран как носитель, хотя сейчас в связи с 3D и с голографией, возможно, и сам экран исчезнет. Да, мы являемся свидетелями исчезновения экрана, но до сегодняшнего момента разные формы экранной культуры естественно сосуществуют. И можно смотреть фильм на телефоне или на маленьком экране, пока едешь в машине, можно смотреть фильм на большом экране домашнего кинотеатра или на огромном экране IMAXa. Это может быть один и тот же фильм на самом деле и это могут быть разные фильмы. И все это единая экранная культура, куда входит и видеоарт, и фильмы для кинотеатров, и фильмы для подростков, и фильмы, рассчитанные на старых людей, и фильмы, рассчитанные на всех вообще, и те фильмы, которые создаются разными субкультурами, в том числе этническими субкультурами для самих себя, для своего личного потребления и для презентации себя в мире. И существуют фильмы, которые делаются для того, чтобы люди учились работать с изображением, со звуком, узнали, как сочетать одно с другим. Для того чтобы с помощью этой техники как-то общаться с другими людьми.

А.И.: Общепринят анализ любой видеоработы с точки зрения ее музейного контекста, т.е. с точки зрения человека, который приходит в художественное пространство, может мельком взглянуть на видео, может попытаться просмотреть всю работу от начала до конца. Сегодняшние процессы до некоторой степени разрушают уже устоявшиеся формы восприятия видеоработ. В кинематографе, по-видимому, тоже происходит разрушение устойчивых структур просмотра фильма в кинозале. Отрицательно ли на нем это сказывается? Или наоборот?

К.Р.: Почему же? Это сказывается положительно. В течение многих лет говорили, что главное отличие между кинематографом, телевидением и книгой заключается в том, что книгу можно раскрыть, прерваться в любой момент, вернуться назад, начать читать с любого места. А вот в кино и на телевидении существует единый видеопоток, который непреложен и неостановим. И вот появилось бытовое видео и выяснилось, что и кино, и телевидение можно остановить в любой момент, вернуться обратно, начать читать с любой точки т.д. Все ограничения были сняты в силу того, что наступил новый этап технического прогресса, который культура начала использовать в своих целях. Сейчас мы можем спокойно смотреть фильм с любого момента, а книги вообще сейчас читаются на iPad-ах и на экранах компьютеров, где их читать, может быть, даже удобнее, чем листать книжку, уж точно удобнее возить с собой многотомное сочинение в маленькой папочке или маленьком ящичке, где хранятся несметные сокровища, которые раньше потребовали бы больших музейных хранилищ.

А.И.: И одним из больших сторонников пульта дистанционного управления, самого этого принципа «остановить – пойти дальше» был тот же самый Питер Гринуэй, который был и в нашей арт-, и в Вашей кинопрограмме. И на самом деле, у Вас в программе «Перспектива» чрезвычайно много художников, режиссеров, которые выбиваются из традиционного кинематографического строя или отрицают этот строй как таковой. Тот же Гринуэй. Или то, что сейчас делает Годар.

К.Р.: This depends upon the position of the researcher. In reality there are no borders. There is a common screen culture – a culture which uses screen as a medium, although now, with the arrival of 3D and holography perhaps the screen will fade away. We are witnessing the disappearance of the screen, but up until now different forms of screen culture naturally coexist. You can watch a film on your phone or on a small screen, in a car, or on a large screen of a home theater or a huge screen of IMAX. This can be the same film or different films. And all this is the same screen culture, which unites video art, films for cinemas, films for teenagers, films for elderly people and films for everyone, films made by different subcultures, including ethnic subcultures, for themselves or for their self-presentation for the world. And there are also films which are made for the people to learn to work with image, sound and their combination. So that with the help of this equipment people could communicate with others.

А.И.: Usually all works of video art are analyzed from the point of view of its museum context, i.e. from the point of view of a person who enters whole the art space, may drop a glimpse upon a video, or may watch the whole work from whole beginning to whole end. The current processes to some extent destroy the established forms of the perception of the works of video art. In cinema a similar destruction of the established structures of movie-watching takes place. Is this negative or positive?

К.Р.: Why? It's positive. For many years they said that the main difference between cinematography, television and books is that a book may be opened at any moment, you can stop at any moment, go back, or start reading from any place. And in cinema and television there is a unified stream, invariable and unstoppable. And then home video emerged and it turned out that a movie or a television program can be stopped at any moment, you can go back and start from a new point and so on. All restrictions were cancelled because of a new stage in technical progress, which culture started to use for its own aims. Now we can easily watch a film from any place, and books are now read on iPads and computer screens, and may be even more comfortable than to turn over pages, and it is surely more comfortable to carry along a many-volume book in a small folder or box, containing countless treasures, which would have demanded big museum depositories before.

А.И.: One of the big defendants of the remote control, of this very principle: "stop – move further" – was Peter Greenaway, who took part in Media Forum's programme, and in your programme as well. In fact in your "Perspective" programme there is a lot of artists and filmmakers who do not belong to the system of the common cinematography or even completely deny this system. Like Greenaway, or Godard nowadays.

К.Р.: Like many experimenters do. However they have not reached such level of popularity or publicity when it is allowed to them. If you have not reached this, you should stay in the ghetto of video art. If you have arrived, then you receive an order to design some big square or something like that and you find yourself in the context of mass culture of a very different dimension, you work with real space, with real time, your work is similar to the work of Michel

1. Peter Greenaway The Wedding at Cana digital exploration at 2009 Venice Film Festival
2. Peter Greenaway The Tulse Luper Suitcases, multimedia performance at 2008 Media Forum



Angelo at St. Peter's Cathedral. Which means you find yourself in the field of another type of creative activity, which also allows manipulation with screens of different kind.

A.I.: Many video artists work in real time and space as well. There are global stars like Matthew Barney.

K.R.: Matthew Barney was shown at our festival.

A.I.: It seems it was in the cinema programme, not in the video art programme.

K.R.: Yes, he was in the cinema programme and it was very difficult for me to get \$12,500 to buy rights to show his movies, because no one among the compilers of the traditional program had even heard of him. He belonged to a different, parallel culture, and for the people who organized the Media Forum there were no questions about his existence. I moved him into the movie theater and he penetrated a different cultural milieu and became known to other people, who would otherwise never come in contact with him, because they do not go to museums.

A.I.: And how did you argue for your choice?

K.R.: I said that it is great art, which is a part of cinematographic culture.

A.I.: And did they agree with you upon seeing it?

K.R.: Yes, they did.

Interviewed by Alina Ignatova

K.P.: Это делают многие экспериментаторы. Однако они достигли такого уровня известности и популярности, что им это позволено. Если ты еще не достиг этого, сиди в гетто видеоарта. Если достиг, то тебе заказывают оформить какую-нибудь большую площадь, что-нибудь еще, и ты оказываешься в рамках массовой культуры совершенно другого измерения, работаешь с реальным пространством, с реальным временем, делаешь нечто подобное работе Микеланджело над Собором Святого Петра. То есть оказываешься в стихии другого типа художественного творчества, которое на самом деле тоже допускает манипулирования разного рода экранами.

A.I.: Среди видеохудожников многие работают и с реальным временем, и с реальным пространством. Есть и глобальные звезды типа Мэтью Барни.

K.P.: Мэтью Барни у нас на Фестивале показывался.

A.I.: Да, и показывался, по-моему, в кинопрограмме, не в программе видеоарта.

K.P.: Да, он показывался в кинопрограмме, и мне было очень трудно выбить 12,5 тысяч долларов на покупку прав на его показ, потому что никто из составителей программ традиционных и не слышал, что такой человек есть. А он принадлежал другой, параллельной культуре, и для людей, которые делали «Медиа Форум», никаких вопросов относительно его существования не было. От того что я его выдвинул в кинотеатр, он проник в другую культурную среду и стал известен другим людям, которые иначе, может быть, никогда бы с ним не соприкоснулись, потому что в музеи не ходят.

A.I.: И как Вы аргументировали свой выбор?

K.P.: Я сказал, что это великое искусство, которое составляет часть кинематографической культуры.

A.I.: И с Вами потом согласились, когда посмотрели?

K.P.: Да, со мной согласились.

Беседовала Алина Игнатова

Ольга Шишко

Расширенное искусство. Часть 2

Выставка «Расширенное кино» носит не ретроспективный характер, а пытается проанализировать текущую ситуацию в искусстве движущихся образов. Все работы, представленные в этом проекте, были созданы в последние несколько лет, некоторые – специально для этой выставки. Мы старались акцентировать внимание зрителя на визуальных особенностях видеоискусства (композиционной структуре, ритме, текстурах, масштабах), а также на концептуальных аспектах языка. 24 проекта авторов из 12 стран рассматривают различные аспекты взаимного перетекания идей и образов.

Заменили ли смыслы вещи или вещи смыслы?

Риторика или Поэзия – что нас ждет завтра?

Пространства памяти / Символические путешествия

(Ермолаевский, 1-й этаж)

- **Фиона Тан (Нидерланды/Индонезия)** – «Подъем и падение»
- **Керен Ситтер (Германия/Израиль)** – «Четыре сезона»
- **Дуг Айткен (США)** – «Дом»
- **Группа «Синий суп» (Россия)** – «Метель»
- **Лесли Торнтон (США)** – «Бинокль»
(Гараж)
- **Айзек Джулиан (Великобритания)** – «Дерек»

Многослойные фильмы у **Фионы Тан** исследуют структуру памяти, выделяя из нее образы глубоко личностные и поэтические.

Прошло 20 лет с момента создания художницей видеопоезии «Украденные слова», представленной на самом первом «Медиа Форуме». Похожая на стихотворение, личный монолог, который автор противопоставляет безразличию и цинизму репортажей массмедиа, работа «Украденные слова» использует фрагменты телесъемок как архив коллективного бессознательного и состоят из close-ups разных людей. Автор создает свою картотеку образов, в которой нет места безразличию к жизни. Она работает с темой памяти, открывая и закрывая заставляя ящики этой картотеки.

«Поместить в надежное место все образы языка и пользоваться ими, ибо они находятся в пустыне, где их нужно искать»

(цитата Жана Жене из фильма «Наши человечества» Жан-Люка Годара)

В работе, представленной на нынешнем «Медиа Форуме», – двухканальной инсталляции «Подъем и падение» Фиона Тан (Нидерланды/Индонезия) рассказывает историю пожилой женщины: на одном экране она сама и ее воспоминания, на другом – кадры ее юности.

Olga Shishko

Expanded Art. Part 2

The *Expanded Cinema* exhibition is not retrospective in character, it attempts to analyze current situation in the moving images art. All works presented in this project were created in the last few years, and some of them especially for this exhibition. We tried to draw the viewer's attention to visual properties of video art (composition, rhythm, textures and scale) and to conceptual aspects of the language. 24 projects by authors from 12 countries explore various aspects of mutual overflow of ideas and images.

Have meanings replaced things, or things replaced meanings?

Rhetoric or poetry – what awaits us tomorrow?

Spaces of Memory/Symbolic Journeys

(Ground floor – Yermolaevsky)

- **Fiona Tan (Netherlands/Indonesia)** – *Rise and Fall*
- **Keren Cytter (Germany/Israel)** – *Four Seasons*
- **Doug Aitken (USA)** – *House*
- **Bluesoup group (Russia)** – *Blizzard*
- **Leslie Thornton (USA)** – *Binocular*
(Garage)
- **Isaac Julien (UK)** – *Derek*

The multilayered films by Fiona Tan explore the structure of memory, singling out images deeply private and poetical.

Twenty years have passed since the artist created “*Stolen Words*” – a work of video poetry, presented at the first Media Forum. Poetry-like, this private monologue that the author set against the mass media indifference and cynicism, the “*Stolen Words*” uses fragments of TV footage as an archive of collective unconsciousness, consisting of close-ups of various people.

The author creates her own card index of images in which there's no place for indifference to life. She works the subject of memory, closing and opening the cabinets of this index.

“Place into a safe place all images of the language and use them, as they are in a desert where one needs to search for them”.

Phrase by Jean Genet in Jean-Luc Godard's “*Nos Humanités*”

In a two-channel “*Rise and Fall*” installation **Fiona Tan (Netherlands/Indonesia)** tells a story

of an old woman: on one screen we see her and her memories, on the other stills of her youth. In every movement we live through rises and falls, in every meeting we come closer and part. The narrative loops between past and present, alternating with metaphorical images of flowing water. The image of water plays the role of a memory metaphor in this work – the passage of time and the flowing of a river merging in a single rhythm.

The artist creates her video painting with bold brush strokes, uniting and opposing images on two vertical screens. She achieves this by using the drifts effect, a technology in which video frame is free from the screen borders (by means of changing the temporal pulse of the video signal) and has an opportunity to flow now vertically, now horizontally.

The screens vertical format reminds us of an open book with video text scrolling instead of words.

**All words are stolen,
in silence and quiet there is worth.**

(Fiona Tan)

Fiona Tan works with memory, she thinks that being saved today on digital media, our memory is kept in digital archives getting more and more estranged (the digital and the real oppose each other just as the inner and the outer).

The tenuous relationship between sight, memory and knowledge, the unreliability of visual memories, is something I have been concentrating on in recent works. I am still exploring these ideas in this new work, as I continue to experiment and develop a filmic language that could perhaps be described as simultaneously constructing and deconstructing – employing the tricks of the trade and at the same time exposing them, laying them bare. I am interested in the juxtaposition of word and image, in conflicting and contradictory relationships between the two and between fact and fiction, in the displacement of text and image. I do not think that documentary, archival footage is 'true life'. It is, as any image is, a 'take' on life, a subjective view, a limited and manipulating viewpoint. Nevertheless, like any viewer, I make snap judgments as to the truth of a film or a photograph, as to how realistic a representation we sense it to be. I am all for the stimulation of creative archival techniques – I mean this also in a poetic way. For fresh approaches to where and how we file away the images in our memory, in our mind, in our view of the world.

Other Facets of the Same Globe: A conversation between Fiona Tan and Saskia Bos. Text from Fiona Tan – Disorient. Catalogue Publication. Dutch Pavilion, Venice Biennale.

The work of **Doug Aitken (USA)** speaks of isolation within society, of loneliness and death. The author draws the viewer's attention in many of his works to the passage of time which is different from the ordinary. In the exhibited work, "House" we see the artist's parents sitting opposite each other, gaze locked. They don't notice that the house in which they are sitting is destroyed.

The frame, the structure, the absence of action and its replacement with the physical feeling of something really happening. The terrible is what we really don't see, while we understand it is going on. We become witnesses of the silent dialogue of two elderly people and the void in the final scenes.

В каждом движении мы переживаем взлеты и падения, в каждой встрече мы сближаемся и отдаляемся. Повествование петляет между прошлым и настоящим, перемежаясь метафорическими образами движущейся воды. Образ воды выступает в работе метафорой памяти – течение времени и течение потока реки сливаются в едином ритме.

Художница создает видеокартину крупными мазками, соединяя и противопоставляя образы на двух вертикальных экранах. Она достигает этого путем использования эффекта перетекания (*drifts*), технологии, в которой видеокادر свободен от границ экрана (за счет изменения временной пульсации видеосигнала) и имеет возможность плыть то вертикально, то горизонтально.

Вертикальный формат экранов напоминает нам развернутую книгу с пробегающими видеотекстами вместо слов.

**«Все слова – украдены,
в тишине и безмолвии – ценность».**

(Фиона Тан)

Фиона Тан занимается памятью, она думает о том, что сохраняясь сегодня на электронных носителях наша память остается в электронных архивах, становясь все более отстраненной (цифровое и реальное, так же как и внутренне и внешнее противостоят друг другу).

Непрочные связи между зрением, памятью и знанием, ненадежность зрительной памяти – это те темы, на которых я сосредоточилась в моих недавних работах. Я продолжаю исследование этих концепций в этой своей новой работе, продолжаю экспериментировать и пытаюсь создать такой кино-язык, который можно было бы описать как одновременно конструирующий и деконструирующий – он пользуется профессиональными хитростями и одновременно их выявляет, обнажает. Мне интересно противопоставление слова и изображения, отношения конфликта и противоречия между ними и между фактом и вымыслом, смещение текста и изображения.

«Я не думаю, что документальный, архивный материал и есть «настоящая жизнь». Это, как и любое другое изображение, «кадр» жизни, субъективный взгляд, ограниченная и манипулирующая зрителем точка зрения. Несмотря на это, как и любой другой зритель, я также делаю поспешные суждения относительно «правдивости» фильма или фотографии, относительно того, насколько они реалистичны в моем ощущении. Я полностью «за» поощрение креативных архивных техник – в том числе и в поэтическом смысле. Я «за» свежий подход к тому, где и как мы сохраняем изображения в нашей памяти, нашей душе, нашем взгляде на мир».

«Другие грани того же глобуса: беседа Фионы Тан с Саскией Бос».

Цитируется по каталогу Фионы Тан «Дезориент». Павильон Голландии. Венецианская биеннале. Издатель: Kehrer, Гейдельберг. 2009.

В фильме **Дуга Айткена (США)** – речь идет об изоляции в социуме, одиночестве, смерти. Автор во многих работах обращает внимание зрителя на ход времени, отличающийся от обычного. В экспонируемой работе «Дом» мы видим родителей художника, сидящих напротив и пристально смотрящих друг на друга. Они не замечают, как дом, где они находятся, разрушается. Кадр, структура, отсутствие действия и замена его физическим ощущением того, что действительно происходит. Страшно то, чего мы не видим, но понимаем, что оно происходит. Мы становимся свидетелями немногого диалога двух пожилых людей и пустоты – в завершающих кадрах.

«Во многом процесс моей работы – это постоянный эксперимент – насколько я могу открыть себя еще более обширной сфере опыта и информации. Иногда я живу жизнью кочевника, брожу от проекта к проекту, от одного города к другому. Мне кажется, что я двигаюсь в пространстве и реагирую на новые впечатления совсем другим образом, чем человек, постоянно пребывающий в одном и том же месте. Моменты, которые в обычной жизни просто проносятся мимо, оставляют во мне глубокое впечатление. Время для тебя растягивается или сужается, становишься очень чувствителен к таким вещам, которых раньше может быть и не заметил бы. По мере того, как я нахожусь в постоянном движении, меня все более привлекают промежуточные места, места, которые не являются конечной целью путешествия, которые как бы пребывают в забвении, отверженные, незамеченные».

(Тысяча слов: Дуг Айткен. Международный арт-форум, 1 мая 2000)

Путешествие в собственные ожидания и страхи – в видеoinсталляции группы «Синий суп» (Россия) «Метель». Авторы создают ощущение постоянного ожидания того, что что-то произойдет, это ожидание преследует нас в реальной жизни. Работа представляет собой мистический зимний пейзаж с темным лесом, холмами и сумрачным небом, куда-то бегут люди, подгоняемые снежным вихрем. Они возникают в пустом пространстве, где нет деревьев (быть может, это замершая река, скрытая туманом) и быстро перебегают на другую сторону, туда, где лес. Количество людей постепенно возрастает – до определенного момента, когда, также постепенно, оно начинает убывать. И наконец, на экране снова – лишь деревья да ветер. Пустота.

Работа сделана в 3D-технологии, как и большинство работ группы «Синий суп». Усиливая технологию создания электронных образов, они размывают границу между «реальным» и «нереальным».

«Белый экран, такой же белый, как в кинотеатре, словно пелена дождя, словно хлопья смога, смывается автомобильными дворниками. Вернее, как бы автомобильными дворниками, как бы потому, что мы их не видим. Мы видим, как белый цвет частично исчезает с поверхности экрана, а в просвете вместо привычной для «Синего супа» «цветной аппликации» появляются живые люди – двое в котелках и плащах, скушающие джентльмены из классических шпионских фильмов. Когда джентльменов вновь скрывает туман киноэкрана, память проигрывает кинематографические ситуации, в которых могут оказаться «люди в котелках», пока мы их не видим. По законам киноморфологии в жанре «экшн» зрительское воображение рвется навстречу решительным существительным в связке с быстродействующими сказуемыми. Но снова и снова смывается белый квадрат экрана, а двое шпионов снова и снова подглядывают за зрителями – невозмутимые, спокойные, никуда не спешащие, неподвижные. «Кина не будет!» Люди, котелки, плащи, шпионы тоже могут быть всего лишь цветом и формой на белом холсте «Синего супа».

(«Антология российского видеоарта», статья Милуны Мусиной «На стыке кино и видеоарта. Утопия медленного видео», стр. 138, Москва, МАЛ, 2000)

Лесли Торнтон (США) представляет свою *новую работу «Бинокль»*. Два круга – экраны вступают в диалог между собой. Выхваченная деталь жизни (снятые крупным планом ролики о черном попугае, зебрах, питоне, орангутанге, глазах габонской гадюки и муравьином сообществе), естественной жизни, на левом экране, становится нереальной и превращается в абстрактный блик – калейдоскопический узор на правом экране. Происходит выпадение из одной реальности и перемещение в другую. Автор расщепляет мир образов, сначала предельно их детализируя, а затем

In many ways the process of my work is an ongoing experiment to see how I can open myself to a larger field of experience and information. At times I live nomadically, wandering, going from project to project and city to city. I find myself moving through space and responding to experiences in a way that's very different from the way you do if you stay in one place. A moment that might ordinarily just flash by now makes a deep impression on you. Your sense of time expands or contracts, and you become extremely sensitized to things you might not have noticed before. As I found myself in constant motion, I became increasingly attracted to in-between places, places that were not destinations, places that were somehow in limbo or were outcast and passed by
(A THOUSAND WORDS: Doug Aitken. Artforum International, May 1, 2000)

A journey into your own expectations and fears in the "Blizzard" video installation by the **Bluesoup group (Russia)**. The authors create a feeling of a constant wait for something to happen, this expectation haunts us in real life. The work is a mystical winter landscape with a dark forest, hills and gloomy skies; people are running somewhere driven by a snow storm. They emerge in the empty space where there are no trees (maybe a frozen river enveloped in fog) and quickly run across to the other side where the forest is. The number of people gradually grows until a certain moment when also gradually it starts to decrease. And then again there are only trees and the wind on a screen. The void.

The work is made in 3D technology as most of *Bluesoup* works. Increasing the technology of digital images creation they erase the border between the "real" and "unreal".

A white screen as white as a cinema screen is like a murk of rain, flakes of a smog washed by windscreen wipers. Or, more precisely, as if by windscreen wipers, because we don't actually see them. We see how the white colour partially disappears from the screen surface and in the resulting gap instead of the *Bluesoup* customary "coloured applique" living people appear – a duo in bowlers and coats, a couple of bored gentlemen from classic spy films. When the gentlemen are once again hidden by the cinescreen fog, memory plays out cinematic situations in which those men in bowlers might appear while we don't see them. According to the cinematic morphology laws of the "action" genre the viewer's imagination is eager to meet decisive nouns linked with fast-acting verbs. But yet again the white square of the screen is washed off, and the two spies watch the audience furtively – calm, inscrutable, in no hurry, immobile. "There'll be no film!" People, bowlers, coats, spies can also be just colour and form on a *Bluesoup* white canvas.

(«An Anthology of Russian Video Art», Milena Musina's article "At the juncture of cinema and video art. A utopia of slow video". Moscow, MAL, 2000).

Leslie Thornton (USA) presents her new work "Binocular". Two circular screens enter a dialogue. A snapped up detail of life (brief, mostly close-up views of a black parrot, some zebras, a python, an orangutan, the eye of a Gabon viper and a swarm of ants), natural life on the left screen becomes surreal and turns into an abstract flare of the kaleidoscopic pattern on the right screen.

What happens is a drop-out from one reality and a transfer to another one. The author splits the world

of images by first rendering them in great detail and then transforming colours, shadows, specks and forms as it was done by the beginning of the XXth century painters.

"Even a most insignificant change resonated visually in the abstract pattern. It is sort of a gimmick and sort of not. The transformation, while purely technical, creates the illusion of seeing through to some underlying layer of natural beauty and order. Nature is devoid of ugliness, these works seem to say. As if to prove the point, the final work here is a film of a dead baby bird whose head is teeming with maggots, presented on its own, straight up, without the benefit of the digital prism"

(Roberta Smith, NY Times, January 27, 2011)

Isaac Julien (UK) has initially become famous as a filmmaker. After his films of the late 1980s – early 1990s Julien has included multiscreen video installations into his practice, thus opening new composition possibilities for the gallery context. The title of one of his exhibitions, "The Film Art of Isaac Julien" manifests another facet of video art, close to the videocinema term, most frequently found recently while mapping the territory of hybrid video art and cinematic art. In Moscow Julien will present the central part of his "Derek" project in live and work of Derek Jarman the well-known filmmaker. Julien decided to show his character in the contact of visual art, making the viewer analyze it through art forms.

"... there's a nice crossover between the art world and cinema with this project. And, you know, I think there are still so many misunderstandings between the art and film worlds because of the different languages they use. But with the rise of digital everything, they're becoming more closely linked because they're both being invaded by new economies"

(Issac Julien, ArtForum. Crossover Appeal, 01.24.08)

"Derek" is composed of a day-long interview of its protagonist with the author, scenes from Jarman's films and voice over by Tilda Swinton reading "A letter to an angel". Jarman's favorite actress and friend read her letter to him which was written in 2002, eight years after his death.

Keren Cytter (Israel/Germany) follows an unrealistic poetic manner, in her films the central place is given to the use of an inconsequential narrative. She works with our perceptions of fact and fiction, employs non-professional actors and frequently uses a hand-held video camera.

In her "Four Seasons" video various cinematic styles cross, quotations from famous films are laid in layers: late Hitchcock, Hollywood glamour, 80's kitsch, echoes of Tennessee Williams' "A Streetcar Named Desire".

The "Four Seasons" film is an anthem of everything false, supplying the viewer with visual clichés and dead-pan actor's action. The artist presents social reality through a narrative, consciously working with a primitive filming and editing technique. Her "dilettante" video diaries remind us of the 1970s video experiments.

Together they make up a witty and complicatedly structures narrative on the verge of performance, cinema and theatre. The result is moving, not cynical.

трансформируя цвета, тени, блики, формы – как это делали живописцы начала XX века.

"Самое незначительное изменение резонирует визуально в абстрактном узоре. Это что-то вроде трюка – и в то же время не совсем трюк. Трансформация, оставаясь чисто технической, создает иллюзию того, что вы видите насквозь какой-то базовый уровень природной красоты и порядка. Природа лишена уродства – как будто говорит эта работа. Словно для того, чтобы доказать этот тезис, в последнем ролике снят мертвый птенец, голову которого пожирают личинки, образ представленный сам по себе, крупным планом, без задействования цифровой призмы"

(Роберта Смит, «Нью-Йорк таймс», 27 января 2011.

Айзек Джулиан (Великобритания) известен в первую очередь как режиссер. После фильмов конца 1980-х – начала 1990-х годов. Джулиан включил в свою практику использование мультиэкранных видеоинсталляций и таким образом открыл в галерейном контексте новые композиционные возможности. Название одной из своих выставок "The Film Art Айзека Джулиана" говорит о другой грани видеоискусства, сродни термину «видеокинематографии» – термину наиболее часто встречаемому в последнее время при очерчивании зоны гибрида видеоискусства и киноискусства. В Москве Джулиан представит публике центральную часть своего проекта «Дерек», посвященного жизни и творчеству известного режиссера Дерек Джармена. Своего персонажа Джулиан решил показать в контексте изобразительного искусства, заставив зрителя анализировать его с точки зрения арт-форм.

"...этот проект – замечательное пересечение художественного мира и кино. И, вы знаете, я думаю, что такое количество недоразумений между искусством и кинематографом происходит оттого, что они используют разный язык. Но с расцветом всего цифрового, они становятся ближе, связанные общей вовлеченностью в новую экономику".

(Айзек Джулиан. АртФорум. Привлекательность пересечений. 01.24.2008)

«Дерек» составлен из интервью, которое главный герой давал автору фильма в течение всего дня, фрагментов его работ и закадрового текста «Письмо ангелу» – его читает Тильда Суинсон, любимая актриса и подруга Джармена, написавшая «письмо» в 2002 году, через восемь лет после смерти режиссера.

Керен Ситтер (Израиль/Германия) следует не-реалистической поэтической манере, в ее фильмах использование непоследовательного повествования занимает центральное место. Она работает с представлениями о реальности и выдумке, привлекая непрофессиональных актеров и часто используя ручную видеокамеру.

В видеоработе «Четыре сезона» пересекаются различные кинематографические стили, наслаиваются цитаты из известных киноработ: поздний Хичкок, голливудская роскошь, китч 80-х, отзвуки «Трамвая-Желание» Тенесси Уильямса.

Фильм «Четыре сезона» воспекает все фальшивое, предлагает зрителю визуальные клише и деревянную игру актеров. Художница представляет социальную реальность через повествование, осознанно работая с примитивной техникой съемки и монтажа. Ее «любительские» видеодневники напоминают нам о видеоэкспериментах 1970-х.

Вместе они составляют остроумное и сложное по структуре повествование на стыке перформанса, театра и кино. И это получается трогательно, а не цинично.

«В ее работе подчеркиваются только отдельные моменты чувства. Как мужчина из «Четырех сезонов» объясняет Стелле: «Я любил тебя тогда и я люблю тебя сейчас». Стелла отвечает: «...ты толкнул меня. Я сильно ударила головой об пол, череп треснул. [...] Ты сломал мне спину. Колени. Ты разбил мое сердце». Очевидно, что в тот момент он не любил Стеллу. Ситтер нарочито демонстрирует конфликт стилей – снятый в домашних условиях Хичкок, голливудский гламур низкого качества, Сэмюэль Беккет в стиле мыльной оперы, мягкое порно и феминизм – она манипулирует сложившимися в культуре приемами, а результат меняется от банального к утонченному, от неловко-комического до вульгарно-сюрреалистического».

(Кэти Нобл в журнале «Фриз», № 123, май 2009.)

Движущийся образ / Поэтика языка и пространства

(Ермолаевский, 2-й этаж)

- **Гари Хилл (США)** – «Звонит ли колокол в пустынном небе?», «Сквозная петля»
- **Юрий Календарев, Евгений Юфит (Россия)** – «Silent Horizon»
- **Анри Сала (Албания/Франция)** – «Ответь мне»
- **Юрий Альберт (Россия)** – «Картина»
- **TOTART (Россия)** – «Четыре колонны бдительности»
- **Илья Пермяков (Россия)** – «Переводы»

Видеоарт вслед за концептуальным искусством конца 1960-х затягивает слово внутрь своего пространства, слово/ текст/ язык обретают внутри видеопроизведений иную нагрузку. Видеоискусство, стремится стать новой формой повествования, изобретая язык, отличный от письменного.

«Убийство литературной матрицы создает «говорящий образ» медиаискусства, где на самом деле происходит та же самая «химия», или лучше сказать, «алхимия», в которой создается и слово, и образ».

(Джон Ханхардт)

Гари Хилл (США) на протяжении сорокалетних экспериментов с изобразительным языком электронных технологий исследует процессы, связывающие язык с движущимися образами. Из всех классиков американского видеоискусства, он, пожалуй, самый поэтичный. Этот художник не особенно ценит технические новшества, во всяком случае, он не делает технологичные работы ради самой технологии. Видеоарт для него – это способ думать вслух.

«Я скорее в «пространствах между», чем в потоке – что-то вроде резонирующих мембран, где напряжение доведено до предела. Этот порог не связан с физическим страданием, как у Бердена или Марины Абрамович. 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».

(Гари Хилл)

В своем восприятии мира через текст Хилл очень близок московскому концептуализму. Ирония его трудов черпается из потенциальной угрозы уничтожения языка новыми компьютерными технологиями, которые он сам же и использует, создавая свои работы.

На выставке «Расширенное кино» в двух видеопроизведениях «Сквозная петля» и «Звонит ли колокол в пустынном небе» – легендарная Изабель Юппер. Движущийся портрет киноактрисы состоит

Cytter's work emphasizes only multiple fragmented moments of feeling. As the man in Four Seasons explains to Stella, 'I loved you then and I love you.' Stella replies '... you pushed me. Head hit the floor so hard and my skull cracked wide open [...] You broke my back. My knees. My heart.' Clearly he wasn't in love with Stella at that point. Cytter flouts her style clashes – home-movie Hitchcock, lo-fi Hollywood glamour, soap-opera Samuel Beckett, soft-core feminism – manipulating these cultural tools with results that range from the banal to the sublime, from the embarrassingly comic to the vulgarly surreal!"

Kathy Noble in Frieze Magazine, Issue 123, May 2009

Moving Image/ Poetics of Language and Space

(Yermolaevsky, 1st floor)

- **Gary Hill (USA)** – *Is a Bell Ringing in the Empty Sky?, Loop Through*
- **Yuri Kalendarev, Evgeny Ufit (Russia)** – *The Silent Horizon*
- **Anri Sala (Albania/Germany)** – *Answer me*
- **Yuri Albert (Russia)** – *Imagines*
- **TOTART (Russia)** – *Four Columns of Vigilance*
- **Ilya Permyakov (Russia)** – *Translations*

Following conceptual art of the late 1960s video art draws in the word inside its space, inside video works word/text/language gain another meaning. Video art seeks to become a new narrative form, inventing a language different from the written one.

"Murder of the literary matrix creates a media art "talking image" where the same chemistry or better to say "al-chemy" actually happens, creating both word and image".

(John Hanhardt)

Gary Hill (USA) during forty-year long experiments with the visual language of digital technology explores the processes connecting language and moving images. Among all classics of American video art he is probably the most poetic. This artist doesn't put great value upon technical innovations; in any case, he doesn't make technological works for the sake of technology itself. Video art for him is a way of thinking out loud.

"I'm rather in the "in-between spaces" than part of a stream – something like the resonating membranes where the tension is extreme. This threshold is not connected to physical suffering as with Chris Burden or Marina Abramovic. The body for me is a conductor between ideas, language and the material world, but the machinery of interaction between them is violated by in an invasion of digital media, which in their very nature go against physicality".

(Gary Hill)

Perceiving the world through text Hill is very close to Moscow conceptualism, the irony of his works is derived from the potential threat of destruction of the language coming from new computer technologies which he himself uses in creating these works.

At the *Expanded Cinema* exhibition in two video works: "Loop Through" and "Is a Bell Ringing in the Empty Sky?" – the legendary Isabelle Huppert appears. A moving portrait of the film actress consist of two projections, each of them presenting Huppert

in various emotional states. Exasperated, exited, shy, and playful or bored, she looks at an invisible point between two cameras.

This creates a special unity of a viewer, Huppert and in a sense her double. In his videos and installations the author tries to define the process of cognition. Hill's art changes traditional cinematic sequence of frames order, changing it into a stream of time and space.

The artist's place in the context of an art work is a result of complex cognition. A physical pose of an artist before a canvas, a writer bend over a sheet of paper, a sculptor contemplating his material reflects the question of an artist's position from the point of view of his work, and also the spatial and temporal and ideological positions, when an artist's work is viewed in a social contest. Hill in his works constructs a multitude of metaphorical strategies, by means of which he depicts body positions within society. He achieves this by transforming video into a technology that can be used as a means of expressing individual creativity.

(John Hanhardt "Between language and moving image"// "NewMediaLogia/NewMediaTopia", ed. by Irina Alpatova, compiled by Olga Shishko, design and idea by Aleksey Isaev. Moscow, 1994).

The works of **Yuri Albert (Russia)** lay bare the essential connection between language and the process of image generation, explore the material essence of writing.

Western theorists remark that Russian video artists are intermediaries between the excessive materialism of the Western art practice and the Russian characteristic conceptualism. "They introduce intellectual traditions, a totalitarian accent, a visual individuality of the XXth century and at the same time continue the avant-garde experiments of the 1910s-1920s". (Lev Manovich, USA).

"Art is not for to look at it...but to think at it!" – was the slogan of an exhibition by the Cupidon (Cupid) Creative Union at the Project Fabrika, with Yuri Albert as one of its members. In his work "Imagines" at the "Expanded Cinema" exhibition there are no images. Instead of a screen there's scrolling text with a 5-hour-long description of 64 paintings forming the moving text of a book of the same title (Imagines) by Philostratus the Elder (170-247).

Quietly sitting on chairs in a space made to look like a movie theater, the viewer is offered an opportunity to draw or film his own painting in his imagination, whether it be a static painting or not.

"The place in art for each work is defined by its interrelationship with other works (Yuri Tynyanov calls this function). So I try to draw the lines right away, and not to put points in positions. My recent works are just directional in the art space and have no value outside it".

(Yuri Albert)

A video project as a "transformer" is one of the principles of video work construction which allows the viewer to look in on the TOTART's "kitchen" (or on their film set). A few key motifs are "footprint", "text", "hands and bars" are fundamental for the artists **Natalya Abalakova and Anatoly Zhigalov (Russia)**. For more than thirty years they have been realizing their "Researches in Essence of Art Regarding Life and Art" project.

из двух проекций, на каждой из которых Юппер предстает в различных эмоциональных состояниях. Раздраженная, взволнованная, смущенная, игривая или скучающая она смотрит в невидимую точку между двумя камерами.

Это создает особое единство зрителя, Юппер, и, в каком-то смысле, ее двойника. В своих видеолентах и инсталляциях автор пытается конкретизировать процесс познания. Искусство Хилла изменяет традиционный кинематический порядок кадровой последовательности, превращая его в поток времени и пространства.

«Место художника в контексте произведения искусства есть результат комплексного познания. Физическая поза – художника перед холстом, писателя, склоненного над листом бумаги, скульптора, созерцающего материал – отражает вопрос о месте художника с точки зрения его работы, а также пространственно-временные и идеологические позиции, когда работа художника рассматривается в социальном контексте. Хилл в своем творчестве конструирует множество метафорических стратегий, с помощью которых отображает положение тела внутри общества. Он достигает этого с помощью превращения видео в технологию, которая может быть использована как средство выражения индивидуального творчества».

(Джон Ханхардт «Между языком и движущимся образом», из издания «NewMediaLogia/NewMediaTopia», Редактор Ирина Алпатова, составитель Ольга Шишко, дизайн-концепция Алексея Исаева. М., 1994)

Работы **Юрия Альберта (Россия)** выявляют существенные связи между языком и процессом формирования образов, исследуют материальную сущность письма.

Западные теоретики отмечают, что российские видеохудожники являются посредниками между чрезмерным материализмом западной арт-практики и концептуализмом, характерным для России. «Они привносят интеллектуальные традиции, тоталитарный акцент, визуальную индивидуальность XX века и в то же время продолжают авангардные эксперименты 1910–20 годов» (Лев Манович, США).

«Искусство не потому, чтобы на него смотреть... а для того, чтобы на него думать!» – такой лозунг был размещен на выставке Творческого объединения «Купидон» (туда входит и Юрий Альберт), состоявшейся на территории «Проекта Фабрика».

В работе «Картины», представленной на выставке «Расширенное кино» – нет изображения. Вместо экрана – бегущая строка, по которой в течение более 5 часов идет описание 64 картин из движущегося текста книги Филострата Старшего (170–247) «Картины». Спокойно присев на стулья в пространстве, уподобленном кинотеатру зрителю предлагается в воображении нарисовать или заснять свою картину, статичную или нет.

«...Место каждой работы в искусстве определяется ее соотносительностью с другими работами (Тынянов называет это функцией). Вот я и стараюсь сразу проводить линии, а не расставлять точки. Мои последние работы являются только ориентацией в художественном пространстве и вне его никакой ценности не имеют».

(Юрий Альберт)

Видеопроект как «трансформер» – таков один из принципов формирования видеопроизведения, позволяющий зрителю заглянуть на «кухню» (или на съемочную площадку) TOTARTa. Несколько ключевых тем – «След», «Текст», «Руки и Решетки» – являются базовыми для художников **Наталии Абалаковой и Анатолия Жигалова (Россия)**. На протяжении более 30 лет они реализуют проект «Исследования Существа Искусства применительно к Жизни и Искусству».

Полиэкранная версия видеоперформанса «Четыре колонны бдительности» дуэта TOTART (Россия) создана специально для проекта Expanded Cinema. Они, пионеры российского видеоарта, снимают работу на тему визуализации слова, с помощью литературных примеров с одиннадцатью неправильными глаголами русского языка. Эстетические исследования авторов основаны на философии выразительности языка. Они используют ее как средство декодирования технологий через язык образности. В результате авторы трансформируют технологию в поэтику языка и пространства.

«...такое положение дел ведет к тому, что при помощи media создаются различные «тексты» (коль скоро мы говорим о языке новых media), отображающие этот процесс, – «тексты-оборотни», в которых смешалось все: обеднение языка, его деструкция вплоть до полного исчезновения, его изменения, его мутации, за счет чего он вновь обогащается, – словом, все эти противоречивые и подчас накладывающиеся друг на друга процессы не смогли не коснуться искусства».

(Наталья Абалакова, Анатолий Жигалов)

В видео- (медиа)искусстве соотношения между визуальным и акустическим пересматриваются – иногда звук заполняет пространство инсталляции. Silent Horizon – совместное произведение скульптора Юрия Календарева (Россия/Италия) и режиссера Евгения Юфита (Россия) состоит из 30-минутной звуковой проекции, звучащего экрана и двух противопоставленных, как бы ревербирующих черно-белых проекций между экраном монитора и звучащим экраном.

Обычно в конвенциональном кино сначала снимается изображение и только после этого приглашается композитор «озвучить» заранее созданный визуальный материал. Silent Horizon – попытка кардинально переосмыслить этот процесс, поместив в центр композиции пространство звука, а изображение, понятое как проекция света, проектировать на «звучащий экран».

Вначале скульптор Календарев создает 30' sound track, который состоит из полевых записей ночных звуков моря, звуков устья реки Арно (Тоскана, Италия), фонограммы звуков внутри сердца автора и самих звуков «Sounding Screens».

«Возможно, основным свойством этих интерактивных звучащих скульптур Юрия Календарева является то, что они выводят нас за пределы жанров. Beyond the music, beyond the sculpture, beyond the language, beyond everything...»

(Михаил Рыклин, из «Beyond the Music. Звучащие скульптуры Юрия Календарева», 2006)

Творчество автора медитативно и по сути является трансформацией технологии в инструмент поэзии. Зритель как бы настраивается на одну волну с произведением, ревербирует, становится его частью, переживает звук и ритм как собственный жизненный процесс.

Затем sound track был передан режиссеру Евгению Юфиту и им было сделано 30-минутное черно-белое видео. В этом видео приоритет визуальной природы кино над сюжетно-смысловым единством преобладает. В данном случае автор не монтировал изображение как фильм, здесь нет ни начала ни конца, ни драматургического развития, традиционного для кинофильмов. Артикулируя тему смерти кино, он использует приемы из арсенала черного юмора, применяя лоутексовскую эстетику кинопроизводства на 8-миллиметровый и 16-миллиметровый киноплёнке как особый прием.

«Меня больше интересует кино далекого прошлого. Боюсь, что ничего не изменить. Технический прогресс неизбежен, с каждым годом появляется более качественная видеотехника. Эта техническая доступность

The polyscreen version of the “Four Columns of Vigilance” video performance of the TOTART duo (Russia) was created specially for the “Expanded Cinema” project. These pioneers of Russian video art are making a work on the subject of a word’s visualization with literary examples of eleven irregular Russian verbs. The aesthetic explorations of the authors are based on the philosophy of language expressivity. They use it as a means of decoding technology through the language of imagery. As a result the authors transform technology into language and space poetics.

“...such a situation results in creating various “texts” by means of media (if we are speaking of the language of the new media) which are describing the process – the “shape-shifter texts” with everything mixed up in them: the depletion of language, its destruction to the point of its complete disappearance, its changes, its mutations by means of which it is again enriched – in short, all these contradictory and sometimes overlapping processes could not but apply to art”.

(Natalya Abalakova, Anatoly Zhigalov).

In video (media) art the correlation of the visual and the audio are reconsidered – sometimes sound fills the space of an installation.

The “Silent Horizon” is a joint work by the sculptor **Yuri Kalendarev (Russia/Italy)** and the filmmaker **Evgeny Ufit**. It consists of a 30-minutes sound projection, a resonant (sounding) screen and two opposing seemingly reverberating black-and-white projections between the monitor and the resonant screen.

Usually in conventional cinema an image is filmed first and only after that a composer is invited to create a soundtrack for the prepared visual material. “Silent Horizon” is an attempt to fundamentally revise this process, placing the space of sound into the centre of the composition, while the image seen as a light projection is projected onto the sounding screen.

First the sculptor Kalendarev creates a 30-minute soundtrack compiled from field recordings of night sea sounds, Arno river sounds (Tuscany, Italy), an audio recording of sounds within the author’s heart and the sounds of “Sounding Screens” themselves.

“Probably the basic feature of these interactive sound sculptures by Yuri Kalendarev is that they transport us beyond the genre limits. Beyond the music, beyond the sculpture, beyond the language, beyond everything...”

(Mikhail Ryklin. “Beyond the Music. Yuri Kalendarev’s sound sculptures”, 2006).

The author’s works are meditative and are in essence a transformation of technology into a poetic tool. The viewer is tuned in with the artwork and reverberates, becoming a part of it, experiencing sound and rhythm as his own process of living.

Then the sound track passed to filmmaker Evgeny Ufit and he made a 30-minute black-and-white video. In this video the priority of cinema’s visual nature over the plot and meaning unity dominates. In this case the author didn’t edit the image as a film, there is no beginning and no end here, no dramatic development traditional to films. Articulating the subject of death of cinema he uses the black comedy devices

and a low-tech aesthetics of film production on 8mm-limiter and 16-millimeter film as a special device.

"I am more interested in the cinema of the distant past. I'm afraid nothing can be changed. The technological advancement is unavoidable; with every year better video equipment will appear. This technical accessibility of the illusion of reality with its primitive direct impact on the organs of perception tears homo sapiens from his natural roots, immersing him ever deeper into a virtual cyber helmet".

(Evgeny Ufit)

Yuri Kalendarev and Evgeny Ufit's work "Silent Horizon" is a work of poetry, creating a unique audio-visual space.

The short film by **Anri Sala (Albania/France)** allows the viewer to look into a dialogue of assumed lovers, when her question is drowned in his drumming, or maybe the drum beat was his answer.

Anri Sala is interested in the dissonance of what is said and what is left unsaid. What is hidden behind a word, a sound, a movement? In his work "Intervista – finding the words" (1998) the author turns to archive footage of his mother. She gives an interview at a Communist party congress. There was one thing lacking in the film – its sound. Sala wanted to know what was his mother talking about. Nobody from the congress could help him, so he decided to go to a deaf-mute school. There the students with the help of their teacher watch the video and lip-read and then decipher the words.

"Some places have no buildings or dates to be remembered, but they produce their own soundtrack. These words, taken from Anri Sala's notes on his work "Air Cushioned Ride" (2007), highlight the growing importance that sound occupies in the Albanian artist's practice. At Chantal Crousel, videos such as "Mixed Behaviour" (2003), "Now I See" (2004) and "Long Sorrow" (2005) – that feature, respectively, a DJ on a rooftop in New York during the New Year's Eve's fireworks, Icelandic rock band "Tranbant" on stage and free jazz saxophonist Jemeel Moondoc suspended from the facade of a building in a suburb of Berlin – see Sala continuing his exploration of the relation between sound and space".

Anri Sala, Freeze, 09.04. 2008 by Christophe Gallois

In **Ilya Permyakov (Russia)** video work "Translations" a projectionist, reflected in the glass of the projection window, is busy rewinding the film. Beyond the window in the auditorium a film is shown which remains invisible for the viewer. Upon the glass the scenes of the film are reflected in shapeless patterns. An indistinct hum is heard, muffled by the projection equipment's chirp. The only thing heard distinctly is a synchronic translation of the film.

"The viewer tries on the expert's costume, and the critical bathos of perception is heightened in him (sometimes it is brought to comic mechanicality). All these processes are developing the system of feedback between a work, its author and the audience, they define and refine its rules of functioning, mark some exceptions from those rules as acceptable and some as taboo".

(Ilya Permyakov)

иллюзии реальности, с ее примитивным прямым воздействием на органы восприятия, отрывает гомо сапиенса от природных корней, все глубже погружая его в виртуальный кибершлем»

(Евгений Юфит)

Работа **Юрия Календарева и Евгения Юфита Silent Horizon** – поэтическое произведение, создающее неповторимое акустическо-визуальное пространство. Короткий фильм Анри Сала (Албания/Франция) позволяет заглянуть зрителю в разговор предполагаемых возлюбленных, когда вопрос одного утонул в барабанном бое другого, или, возможно, барабанный бой был ответом.

Анри Сала интересуется диссонансом сказанного и недосказанного. Что кроется за словом, звуком, движением? В своей работе «Интервью» (в поиске слов), 1998 автор обращается к старой киноплёнке, на которой заснята его мать. Она даёт интервью на конгрессе Коммунистической партии. В фильме не хватало одного – звука. Сала хотел узнать, о чём говорит его мать. Так как никто из тех, кто присутствовал на конгрессе, не мог ему в этом помочь, он решил отправиться в школу для глухонемых. Там глухонемые, с помощью учителя, смотрят видео, читают по губам, а затем расшифровывают слова.

«С некоторыми местами не связаны интересные здания или памятные даты, но у них свой собственный звуковой ряд». Это слова из заметок Анри Сала о его работе «Поездка с воздушной подушкой» (2007) отмечают растущую важность звука в творчестве албанского художника. В галерее Шанталь Крусель экспонируются такие его видеоработы, как «Смешанное поведение» (2003), «Теперь я вижу» (2004) и «Долгая печаль» (2005), в которых показан диджей на крыше здания в Нью-Йорке во время новогоднего фейерверка, исландская рок-группа «Транбант» во время концерта и фри-джазовый саксофонист Джемиль Мундок, подвешенный на фасаде здания в пригороде Берлина – во всех этих работах Сала продолжает исследование взаимоотношений между звуком и пространством».

(Анри Сала. «Фриз», 09.04. 2008, Кристоф Галуа)

В работе «Переводы» **Ильи Пермякова (Россия)** кинемеханик, отраженный в стекле проекционного окошка, занят перемоткой плёнки с одной катушки на другую. За окошком, в кинозале, идет невидимый зрителю фильм. На стекле расплывчатыми пятнами отображаются кадры этого фильма. Доносится невнятный гул, заглушенный стрекотом проекционного аппарата. Единственное, что слышно отчетливо, – это голос переводчика, работающего синхронно с фильмом.

«Зритель примеряет на себя костюм эксперта, в нем усиливается (а часто и доводится до комической машинальности) критический пафос восприятия. Все эти процессы разрабатывают систему обратной связи между произведением, его автором и публикой, уточняют и утончают нормы ее функционирования, маркируют одни исключения из этих норм как допустимые, а другие как табуированные».

(Илья Пермяков)

Третье кино / Видеоискусство как слепок с реальности

(Ермолаевский, 3-й этаж)

- **Ранбир Калека (Индия)** – «Он был хорошим человеком», «Приятное беспокойство»

- **Алмагуль Менлибаева (Казахстан)** – «Молоко для ягнят»
- **Таус Махачева (Россия)** – «Рехлен» (от аварского – «стадо»)
- **Елена Ковылина (Россия)** – «Сукины дети»
- **Харун Фароки, Антье Эйман (Германия)** – «Пир или полет»
- **Йоханна Биллинг (Швеция)** – «Ничто без твоего ритма».
(Гараж)
- **Эйя-Лииза Ахтила (Финляндия)** – Annunciation

Есть мнение, что актуальность видеоарта заключается в стратегии художника. Это – стратегия выживания современного искусства и художника в пространствах массмедиа и новых информационных технологий. В этом разделе выставки видеоарт – это технология самоидентификации художника. Вопрос, в какой мере технология «идеологична», является одним из базовых.

«Начиная с Марселя Дюшана вопрос о том, что такое искусство, а что таковым не является, – вопрос неактуальный. Сегодня мы находимся в зоне эстетизации политики. Левые и правые, официальные и неофициальные – все старательно создают свой образ. Где политизация искусства переходит в эстетизацию политики, наверняка, никто не скажет. Это изначально нестабильная зона».

(Борис Гройс)

Можно сказать, что видеохудожники, начиная с 1960-х, становятся летописцами альтернативной культуры и истории. Это еще одно направление, через которое видеоарт определяет свою роль в мире, – летопись искусства как движения против. Это и документация социальной реальности художественными методами, радикальными перформансами часто с участием зрителя.

Авторов начинают интересоваться медиа и артефакты – процессы, которые связаны с медиаматериалом как таковым.

«В своем первом воплощении видеокамерная революция принесла с собой невероятно могущественное орудие возмездия. Среди десятков дел, расследованию которых способствовали «бытовые» медиа, были избиение Родни Кинга, нападения на гомосексуалистов, случаи полицейской жестокости и неонацистские погромы. Казалось, что домашнее видео стало великим уравнивателем. Где бы ни случилась несправедливость, там жужжала видеокамера. Ничто никому не могло сойти с рук».

(Автор книги «Медиавирус!» Дуглас Рашкофф)

Видеокультура, с ее коммуникационным потенциалом, позволяет использовать видеосредства в качестве инструмента социального взаимодействия. Медиаарт начинает выступать посредником между обществом и государством, социумом и властью, работая и с языком и со средствами доступными большинству.

Авангардный кинорежиссер **Харун Фароки (Германия)** давно оставил кинематограф и перешел в область видеоарта и мультимедийного искусства.

В шестизэкранной видеоинсталляции «Пир или полет» перед зрителем проходит ряд трагических героев. Деконструируя фильмы Антониони, Фассбиндера, Вима Вендерса, Альтмана – автор изучает природу суицида, деконструирует образ героя. Каждая проекция по отдельности интересна, но вместе они создают уникальную симфонию изображения и звука. Фароки монтирует подборку киноматериала на тему суицида, анализируя сам процесс рождения кинопроизведения. «Кто-то препарирует птицу, чтобы съесть ее, – говорит он. – Кто-то – чтобы научиться летать».

Режиссер представляет материал таким образом, чтобы побудить зрителя к личному прочтению.

The Third Cinema/Video Art as a Cast of Reality

(Yermolaevsky, 3rd floor)

- **Ranbir Kaleka (India)** – *He was a Good Man, Sweet Unease*
- **Almagul Menlibaeva (Kazakhstan)** – *Milk for Lambs*
- **Taus Machacheva (Russia)** – *Rekhyen*
- **Elena Kovalina (Russia)** – *Sons of a Bitch*
- **Harun Farocki (Germany)** – *Feasting or Flying*
- **Johanna Billing (Sweden)** – *I'm Lost without your Rhythm*
(The Garage Centre)
- **Eija-Liisa Ahtila (Finland)** – *Annunciation*

Some think that video art relevance is in the artist's strategy. This is contemporary art's and artist's strategy of survival in the space of mass-media and new information technologies. In this section of the exhibition video art is a technology for construction of the artist's identity. The question as to how "ideologically infused" technology is remains one of the fundamental problems.

"After Marcel Duchamp the question of what is art and what isn't is relevant no more. Today we are in the territory of politics' aesthetization. The left and the right, official or informal – everybody is painstakingly creating their own image. Where does the politicization of art turn into aesthetization of politics nobody could say definitely. This is initially an unstable zone".

(Boris Groys)

One may say that video artists have as early as 1960s become chroniclers of an alternative culture and history. This is yet another direction through which video art defines its role in the world – a chronicle of art as an opposition movement. This includes documenting social realities by artistic means – by radical performances, often with audience participation.

Authors became interested in media and artifacts – processes connected with media material as such.

"In its first incarnation the video camera revolution brought with it an incredibly potent vengeance weapon. Among the dozens of cases where "household" media helped the investigation were the Rodney King beating, attacks on homosexuals, instances of police brutality and neo-Nazi pogroms. It seemed that home video has become the great equalizer. Wherever an injustice occurred, a video camera buzzed. Nobody could get away with anything."

(Douglas Rashkoff, author of the "Media Virus! Hidden Agendas in Popular Culture")

Video culture with its communicative potential allows the use of video devices as a tool of social interaction. Media art begins to mediate between society and state, environment and power, working with language and means accessible to the majority.

The avant-garde filmmaker **Harun Farocki (Germany)** has long ago left cinema for video and multimedia art. In his *Feasting or Flying* six-screen installation the viewer sees a range of tragic characters. Deconstructing films by Antonioni, Fassbinder, Wenders and Altman the author studies the nature of suicide and deconstructs the image of a hero. Each projection is interesting on its own but it is together

that they create a unique image and sound symphony. Farocki edits the selection of film footage on the subject of suicide, analyzing the process of a cinematic work's birth. "Some dissect a bird in order to eat it, others in order to discover how to fly".

The filmmaker presents his material in such a way as to induce a personal reading in the viewer.

"The shots and sequences we collected were on one subject: the man who kills himself. When it comes to suicide, the film-man might be said to make up for everything he lacks in depth of emotion and expressiveness compared with the film-woman. Motifs from wholly dissimilar films are distributed over several screens in the space. For instance, there's the man walking into a room because he wants to be alone, or the man walking in silence and being followed by a camera determined to pick up an answer scarcely surrendered – if indeed the film narrative is posing a question. The cultural technique of distributing over space in order to anchor something in the consciousness was already cultivated by the ancient Greeks. We use it with the intention of arriving at a new film: one about the man who has used up any further freedom of action."

(Harun Farocki and Antje Ehmann, 2008)

"Annunciation" (2010) is the latest work by **Eija-Liisa Ahtila (Finland)**. On three screens Ahtila plays out the history of a woman staging an amateur play about the Annunciation. This work could be an example of a fine auteur cinema, if not for Ahtila's drawing the viewer's attention to the destruction of classic narrative properties in her work. This polyscreen film demands a deep viewer concentration on the many voices and plots overlaying one another. Eija-Liisa Ahtila explores in her work such human manifestations as love, sexuality, envy, anger, vulnerability and reconciliation.

A viewer is offered a look inside the minds of people caught at the moments of psychological instability (for example, in the film *Anne, Aki, and God* the mind of the mentally unstable Aki creates a fictitious reality, gradually the border between fact and fiction disappears and the fantastic characters go out of Aki's head into the world... They tell the protagonist that his future mission is to take Hollywood under control, because Hollywood controls all human fantasies).

"For something to get started, one must merely begin and connect with a thing that isn't yet – as far as one knows, at least. And to write more about it. How does one know what things are, unless they're already familiar? What does one know of them at that stage? How do such things exist? How to get next to them and engage in dialogue – on what and in whose language? One instinctively approaches such things through the familiar, the known – at times with such precision and force that one can see from a single angle only, in one direction, all things in a clear order – one thing in front, another just behind it, and so on – in perspective. Can something already familiar fulfill the criteria for a miracle? Can one be shaken with surprise by something one knows through and through? What does one see then? Perhaps one encounters a question, which one cannot understand. Or an image of something that begins to puzzle the mind. They are displayed somewhere, where they can be discovered, and then one waits to see who comes to look at them. And how they look at them."

("The Annunciation", narrator's voice over)

«Надры и эпизоды, которые мы отобрали, все посвящены одной теме: мужчине, совершающему самоубийство. Когда доходит до суицида, мужчина в кинематографе, можно сказать, возмещает весь эмоциональный накал, которого ему не хватает в сравнении с женщиной по глубине и силе экспрессии. Фрагменты из совершенно разных фильмов распределены на несколько экранов в пространстве. Например, на одном человек входит в комнату, так как хочет остаться один, в другом кто-то еще молча идет, а за ним следует камера, надеясь получить ответ, очень редко на самом деле получаемый, – если вопрос вообще ставится в кинонарративе. Культурная техника распределения чего-либо в пространстве для закрепления этого в сознании была известна уже в Древней Греции. Мы используем ее с намерением создать новый фильм о человеке, который исчерпал свободу действий».

(Харун Фароки и Антье Эйман, 2008)

«Благовещение» (2010) – последняя работа **Эйи-Лиизы Ахтилы (Финляндия)**. На трех экранах Ахтила разыгрывает историю женщины, которая ставит любительский спектакль о Благовещении. Это произведение могло бы служить образцом хорошего авторского кинематографа, если бы Ахтила не акцентировала внимание зрителя на разрушающихся в ее работах классических признаках кинематографического нарратива. Этот полиэкранный фильм требует глубокой концентрации зрителя на множестве пересекающихся голосов и сюжетов, накладывающихся один на другой.

Эйя-Лииза Ахтила рассматривает в своем творчестве такие человеческие проявления, как любовь, сексуальность, зависть, гнев, уязвимость и примирение. Зрителю предлагается заглянуть внутрь сознания людей, застигнутых в моменты психологической неустойчивости (например, в фильме «Анне, Аки и Бог» разум умалишенного Аки создает вымышленную реальность, постепенно граница между вымышленным и реальным стирается и фантастические персонажи выходят у Аки из головы... они сообщают герою, что его задача в будущем – взять под контроль Голливуд, поскольку именно Голливуд контролирует все фантазии человеческого рода).

«Чтобы что-то началось, нужно просто приступить к делу и установить связь с тем, чего еще не существует, – насколько нам известно, по крайней мере. И написать об этом больше. Как узнать, каково что-то на самом деле, если оно нам до сих пор неизвестно? Что ты знаешь об этом на данный момент? Как именно существует нечто подобное? Как подойти к нему и вовлечь в диалог – на каком языке? Инстинктивно подходишь к чему-то новому через знакомое, известное – иногда с такой точностью и силой, что можешь видеть его только под единственным углом зрения, в одном направлении, все в четком порядке – что-то спереди, что-то сразу за ним и т.д. Однако может ли что-то знакомое соответствовать критериям чуда? Можно ли быть ошарашенным чем-то, что известно насквозь? Что же тогда ты видишь? Может быть, ты сталкиваешься с проблемой, которую не можешь понять. Или изображением чего-то, что приводит тебя в недоумение. Оно отображается где-то, где его можно обнаружить и тогда ждешь, кто придет посмотреть. И как будет смотреть».

(«Благовещение», голос за кадром)

Елена Ковылина (Россия) – художник перформанса устраивает радикальные акции с самой собой в главной роли: то предлагает каждому желающему ударить себя в лицо, то – стоит с петлей на шее и призывает посетителей выбить табуретку у себя из-под ног.

В отличие от актрисы, Ковылина не играет – она совершает абсолютно реальные действия, которые ничего, кроме них самих, не изображают. Только перечисление ее художественных проектов напоминает милицейскую сводку: поджог, хулиганский ужин за подвешенным к мосту столом. Этим небезопасным образом она привлекает медиавнимание к неким, беспокоящим ее, социальным знакам. Продолжая традиции феминистского искусства Запада, художник исследует гендер и проблематику тела.

«Я сама конструирую непредсказуемый конец, у моих перформансов изначально двоичная система: либо да, либо нет. Либо утону, либо спасут. Либо мне набьют морду, либо я. Зная московскую публику, я сознательно иду на жертву. Близость опасности – не центральное переживание, здесь важнее наглядная иллюстрация социальных и политических идей, которую я вкладываю. Работы, связанные с риском и болью, на практике оказываются лучшими, самыми доходчивыми медиа. Цель в том, чтобы зритель в неприятной для него ситуации сделал правильный выбор. Чтобы он твердо сказал: нет, я не выйду на ринг, я не выйду стул из-под ее ног, я не возьму ружье. Убивать и причинять боль – это плохо, я не поддамся на твою провокацию. Такова идеальная публика, но я такой не встречала»

(Елена Ковылина).

Таус Махачева (Россия) снимает на видео собственные перформансы. В работах «Ковер», «Наракуль», «Бег», «Рехлен», «Пространство торжества» Махачева посещает свадебные залы Махачкалы (переодевшись в белый кокон) или скачет на коне по бескрайней степи (нарядившись непонятным мохнатым существом). Видео «Рехлен» (от аварского «стадо») Таус Махачевой драматизирует отношения «свой-чужой» в рамках национальной культуры. Чтобы пробраться в отару овец чужаку приходится надеть дагестанскую пастушью шубу и встать на четвереньки. Зачем он идет на это и на что готов, чтобы быть включенным в это сообщество?

«Мне неинтересно искусство, которое говорит с позиции правды, я никогда не предъявляла претензий на правду. Конечно, мои работы порождены контекстом, в котором я сегодня работаю, порождены моей культурной идентичностью, и было неясно, как эту инаковость можно представить в абсолютно другой среде. В моих работах много субъектов, которые подражают животным в попытке наладить коммуникацию. Много субъектов, которые прячутся, камуфлируются в попытке быть принятыми другим сообществом, как в видеоработе «Рехлен» (от аварского «стадо», 2009) перформер, накрытый старой дагестанской шубой из овчины (она называется «тимуг»), ползает по заснеженному полю в отаре овец».

(Таус Махачева)

«Он был хорошим человеком» **Ранбира Калеки (Индия)** – это традиционное живописное полотно, которое не хочет оставаться таковым в эпоху движущихся образов, но и никак не хочет обретать кинематографическую форму. Человек вдвигает нить в иголку, всего миг – и он просунет ее в игольное ушко. На это живописное произведение проецируется его собственный видеодубликат. Цифровое изображение постепенно трансформирует оригинал, мелькают силуэты зрителей, исторические образы, меняется освещение.

В данном случае, одна из функций художника – делать нечто невидимое видимым. Автор видоизменяет живописное полотно, взаимодействуя с историей. Он проецирует на свои собственные холсты мерцающие видеообразы, которые несут в себе травмы тяжелой истории диаспоры и миграции. История не фиксируется, но и не оста-

Elena Kovylyina (Russia) is a performance artist; she organizes radical actions with herself as the main character: now suggesting that everybody hits her in the face, now standing with a noose around her neck on a stool, appealing to visitors to kick the stool from under her.

Unlike an actress Kovylyina is not acting – she performs absolutely real actions which do not portray anything beside themselves. Just a list of her projects reminds one of a police report: arson, a disruptive dinner at a table suspended from a bridge. In this unsafe way she attracts mass media attention to certain social signs which she cares about. Following the traditions of feminist Western art the artist explores problems of gender and body.

“I myself construct an unpredictable outcome; my performances initially have a binary system: it's either yes or no. Either I drown or I will be rescued. Either they beat me up, or I beat them up. Knowing the Moscow audiences I consciously prepare myself for a sacrifice beforehand. The proximity of danger is not the central emotion, what is more important is a graphic illustration of social and political ideas that I put in a work. The works connected with risk and pain are practically best, the most straightforward media. The aim is for the viewer who is placed in an unpleasant situation to make a right choice. For him to say decisively: no, I'm not going to fight, I won't kick that chair from under her, I won't take this gun. To kill and to hurt is evil; I'm not rising to it. That's an ideal audience, the one I've not met yet”.

(Elena Kovylyina)

Taus Makhacheva (Russia) films her own performances. In her videos “Carpet”, “Astrakhan”, “Run”, “Reklen”, “The Space of Celebration” Makhacheva visits Makhachkala's wedding halls (dressed in a white cocoon) or rides a horse through vast steppe (dressed as an unidentifiable fur-covered creature). Taus Makhacheva's “Reklen” video (from the Avar word for “herd”) dramatizes the relation of “us and them” in the framework of a national culture. To insinuate himself into a flock of sheep a stranger has to put on a Dagestan herdsman fur coat and stand on all fours. Why is he doing this and what is he ready to do to be included into this society?

“I am not interested at all in art that speaks from the point of truth and I never had laid any claims to truth. Of course my works are born out of the context in which I work today, out of my cultural identity and it was not clear how to present this otherness in an absolutely different environment. There are many subjects in my works that imitate animals in an attempt to establish communication. Many subjects hide, disguise themselves in their attempts to be accepted by another community, as in the “Rehlen” video (from the Avar word for “herd”, 2009) where a performer covered by an old Dagestan sheepskin coat (timug) crawls through a snow-covered field in a flock of sheep”.

(Taus Makhacheva)

“He was a Good Man” by **Ranbir Kaleka (India)** is a classic painting which doesn't want to stay as it is in the era of moving images, but will not get a cinematic form either. A man treads a needle – another moment and he will succeed; upon this painting its video double is projected. The digital image gradually transforms the original, viewers' silhouettes and historical scenes are glimpsed, and the lighting is changed.

In this case one of the artist's functions is to make visible something invisible. The author transforms the canvas of a painting in an interaction with history. He projects

pulsing video images upon his own canvases, the images that carry traumas of a hard history of Diaspora and migration. The history is not fixed nor does it remain unchanged. The dialogue with history allows us to look differently on our present.

Between projection and painting, in Kaleka's work, the image-surface becomes the site of an acute, electrically unstable presencing. In attending to the precariousness of the image, its ontological indeterminacy, the probabilism attendant on its address to us and our reading of it, Kaleka invites us to reflect on startling questions about the nature of the individual subjectivity and the nature of everyday experience, with its not-always registered densities of choice, dream, reverie and delusion

(Ranjit Hoskote)

The video artist **Almagul Menlibaeva (Kazakhstan)** is interested in all national and distinctive, not only Kazakh but also symbols from various other cultures which encounter each other. The artist puts on national costumes of various peoples in various situations. In Venice she went around in jacket and high heels and felt her body and mind were very tired. In Kazakhstan she put a Uyghur dress on and instantly felt better ("it relaxes your head"). Now she dresses inconspicuously – "when you are not seen it gives you an opportunity to watch the others".

"*Milk for Lambs*" (2010) is an artistic rendering of one of the Tengriism (sky religion) myths. This religion peculiar feature was division of the universe into three zones: the heavens, the earth, the subterranean, each perceived in turn as visible or invisible. Almagul defines her genre as a "punk-romantic Shamanism". She has created a certain concept which gives her freedom of thinking.

"When you look into the camera you watch everything – who turned where, how people are dressed, how they look at you, the style of their clothing, unspoken emotions and feelings. All these you record, edit, combine and create a new reality".

(Almagul Menlibaeva)

It's hard to say what interests Johanna **Billing (Sweden)** more – experimental music or dance, performance arts or social studies. For one of her projects she invited graduates from the Stockholm Art College, young people of various professions, often clumsy and awkward. They rehearsed an experimental dance together and Johanna Billing watched the results. For another work she sent Edinburgh musicians and green-horn sailors on their first sea voyage accompanied by an ironic commentary of "*This is how we walk on the moon*" soundtrack. In most of her works the artists emphasize events that are separate from life's everyday and proper flow, awkward situations and situations of discord.

At the "*Expanded Cinema*" exhibition in the "I'm Lost Without Your Rhythm" video the very process of preparation for a dance performance filmed in several days is presented. The audience was invited to watch rehearsals and it was suggested the viewers get involved into the context of this dance performance.

As the emergence of documentary film produced the effect of "approaching reality" in feature film, so did the emergence of video demand a "return to real-

ity is unchanging. Dialogue with history allows us to look at the present differently.

«Пространство между проекцией и картиной в работе Калеки становится местом сильного, электрически нестабильного присутствия. Во внимании к ненадежности образа, его онтологической неопределенности это пробабилистское мировоззрение ждет от художественного образа его обращения к нам и нашего прочтения, а сам Калека приглашает зрителя поразмыслить над пугающими вопросами природы индивидуальной субъективности и повседневного опыта, с его не всегда констатируемой необходимостью выбора, мечты, покоя и заблуждения».

(Ранджит Хоскоте)

Видеохудожницу **Алмагуль Менлибаеву (Казахстан)** интересует национальное и самобытное, причем не только казахское, но и символы разных других культур, которые сталкиваются друг с другом. Художница одевает национальные костюмы разных народностей в разных ситуациях. В Венеции она ходила в пиджаках, на высоких каблуках и ощущала как устали ее тело и сознание. В Казахстане – надела уйгурское платье и замечательно себя в нем почувствовала («это расслабляет голову»). Теперь одевается неприметно – «когда тебя не видят, есть возможность наблюдать за другими».

«Молоко для ягнят» (2010) – это художественное переосмысление одного из мифов тенгрианства – религии, выразительной особенностью которой являлось выделение трех зон Вселенной: небесной, земной и подземной, каждая из которых, в свою очередь, воспринималась как видимая или невидимая. Алмагуль определяет свой жанр как панкромантический шаманизм». Для себя она вывела определенное понятие, которое дает ей свободу мышления:

«Когда смотришь в камеру, наблюдаешь за всем – кто как повернулся, что надел, как жуёт, как взглянул, стилями одежды, невысказанными эмоциями, чувствами. Все это фиксируешь, монтируешь, соединяешь и делаешь новую реальность».

(Алмагуль Менлибаева)

Неизвестно, что больше всего интересует **Йоханну Биллинг (Швеция)**, экспериментальная музыка или танец, перформативные искусства или социальные науки. Для одного из своих проектов она пригласила выпускников стокогольмского колледжа искусств, молодых людей самых разных специальностей, часто неуклюжих и неловких. Они репетировали вместе экспериментальный танец, и Йоханна Биллинг наблюдала, что получится в результате. Для другого произведения она отправила эдинбургских музыкантов и матросов-новичков в их первое морское путешествие под ироничный комментарий саундтрека фильма «Вот так мы идем по луне». В большинстве своих работ художница концентрирует внимание зрителя на событиях, которые выпадают из обыденного и правильного течения жизни, на неловких положениях и на ситуациях разлада.

На выставке «Расширенное кино» в видео «Ничто без твоего ритма» представлен сам процесс подготовки к танцевальному перформансу, заснятый в течение нескольких дней. Аудиторию приглашали участвовать в наблюдениях за репетициями и ей предлагалось вмешиваться в сам контекст танцевального перформанса.

Как появление документального кино оказало эффект «приближения к реальности» на кино художественное, – так же и появление видео потребовало «возвращения к реальности» от ТВ. Первые режиссеры-документалисты (Флаэрти, Грирсон) открыли возможность посещать скрытые уголки мира и показывать жизнь «такой,

как она есть», и также первые видеоактивисты, снимая трясущуюся хронику «с плеча», создали моду на «DIY» («Do It Yourself» – «сделай сам») и заразили ею телехронику, рекламу, MTV, авторский кинематограф (в частности, «Догму»).

Симулированная реальность / Другой герой

(Ермолаевский, 4-й этаж)

- **Арев Манукян (Канада)** – «Белая ночь»
- **Борис Элдаксен (Германия)** – «Это не Cure» / «Это не исцеление»
- **Провмыза (Россия)** – «Подснежник»
- **Виктор Алимпиев (Россия)** – «Вот»
(Гараж)
- **Ян Фудун (Китай)** – «Пятая ночь»

Социальную реальность часто сравнивают с замкнутой интерактивной инсталляцией. Как и всякий художественный авангард, видеоарт пытается преодолеть сложившиеся стереотипы и штампы, вырваться в реальность, в самую жизнь. Постепенно появляется новый герой, создающий новые события на пересечении изображения и звука, возникает новая симулированная реальность. Само время в работах медиахудожников не стоит на месте, а как бы разворачивается и расширяется.

Галина Мызникова и Сергей Проворов – «Провмыза» (Россия) в своих работах («Отчаяние», «Воодушевление», «Подснежник») стирают грани между мыслью, переживанием и созерцанием. Художники создают свой метод одушевления природы. Они стараются остановить время или хотя бы замедлить его, особенно для уставшего человека. Авторы создают для зрителя иное, скрытое от глаз измерение: «современное поколение зрителей не готово к «отдохновению», но оно наполнено неосознанной тоской по жизненной необходимости выключаться и исчезать...».

«Подснежник» – новая работа дуэта – рассматривает сам способ, каким человек видит и воспринимает окружающий мир. Эта работа – об «отстраненности» и «дистанцировании» как методах.

Белые стены, отражающие доминирующую белоснежную авторскую проекцию...

Изображения, отражающиеся в лучах белизны...

Вертолет – как метафора гнетущей технологии...

«Монтажные «аттракционы» оказываются враждебными. Действие становится маловажным, изображение открывается внутреннему взгляду. Если говорить о «Воодушевлении», то нас «воодушевила» живопись пре-рафаэлитов. В «Отчаянии» вы можете угадать брейгелевскую визуальность и уловить воспоминания о ранней киноэстетике Миклоша Янчо».

(Галина Мызникова и Сергей Проворов)

В играх с категориями «художественного», «кинематографического» и «технологического» **Арев Манукян (Канада)** бросает вызов воображению. Его видео «Белая ночь» сделано в стилистике черно-белого кинематографа 50-х, однако история о внезапном чувстве, возникшем между двумя незнакомыми людьми, передана с помощью новейших компьютерных технологий.

Фильм захватывает ультрамедленным воспроизведением движения, герои в нереальном пространстве притягиваются друг к другу с таким магнетизмом, что ничто вокруг – ни биение стекол, ни скорость транспортного потока не могут удержать их друг от друга.

ity' from the television. The first documentary filmmakers (Flaherty, Grierson) have discovered a possibility to visit the hidden nooks of the world and show life "as is", and so did the first video activists by shooting a trembling chronicle "off-shoulder" create a "DIY" fashion and infect TV newsreels, advertisements, MTV and auteur cinema with it (for instance, the Dogma).

Simulated Reality/Another Hero

(Yermolaevsky, 3d floor)

- **Arev Manoukian (Canada)** – *Nuit Blanche*
- **Boris Eldaksen (Germany)** – *No Cure*
- **Provmyza (Russia)** – *Enthusiasm*
- **Viktor Alimpiev (Russia)** – *Vot*
(The Garage Centre)
- **Yang Fudong (China)** – *Fifth Night*

Social reality is frequently compared to a closed-circuit interactive installation. As any artistic avant-garde, video art, too, tries to overcome the existing stereotypes and clichés, to break through to reality, to life itself. Gradually the new hero emerges, creating new events at the crossroads of image and sound, and new simulated reality appears. In the works of media artists time itself doesn't stand still, it unfolds and expands.

Galina Myznikova and Sergey Provorov – «**Provmyza**» (Russia) erase the border between thought, experience and contemplation in their works («*Despair*», «*Enthusiasm*» and «*Snowdrop*»). The artists create their own method of nature personification. They try to stop the time altogether or at least to slow it down, especially for a tired man. The authors create another dimension hidden from the eye for their viewer: «the contemporary generation of viewers is not ready for «repose», but is filled with an unconscious yearning for a vital necessity to shut down».

«*Snowdrop*» – the duo's new work – explores the way in which a man sees and perceives the surrounding world. This work is about «distancing» and «detachment» as methods.

White walls reflecting a dominant snow-white author's projection...

Images reflected in the white rays...

A helicopter as a metaphor of the oppressive technology...

«Montage attractions» can prove to be hostile. Action becomes unimportant; the image opens to the inner eye. Talking of «Enthusiasm» we were inspired by the Pre-Raphaelite paintings. In «Despair» you can trace the Breughel visuality and catch glimpses of early Miklós Jancsó film aesthetics».

(Galina Myznikova and Sergey Provorov)

Playing with the categories of «artistic», «cinematic» and «technological» **Arev Manoukian (Canada)** challenges the imagination. His «*Nuit Blanche*» video is stylized to look like the black-and-white films of the 1950s, but the story of a sudden infatuation of the two strangers is told using the state-of-art digital technology.

The film fascinates by its ultra-slow reproduction of movement, the characters situated in an unreal space are drawn to each other with such a magnetism that nothing around them – nor the glass breaking, nor the speed of the traffic – can hold them apart. «I wanted to take that moment of attraction and stretch it in a hyper-real fantasy where things unfold like slow

moving photographs. I wanted to create something beautiful within the cliché. It is a daydream put on film that turned out exactly how we imagined it".

(Arev Manoukian)

Based on the structure of karaoke, "*No Cure*" by **Boris Eldagsen (Germany)** features people singing the lyrics of three songs by The Cure. The composer who wrote the score used leitmotifs of Richard Wagner's opera "*Götterdämmerung*" (Twilight of the Gods) to accompany the lyrics. Boris Eldagsen has 80-year-old Germans singing these songs. A word-play on the title, the work refers to the problems of life and decline, greatness and memory.

"I consider myself to be a bridge between the generations. With each overkill of visual information you will have a rise of meditative strategies against it. Extremes will always be followed by their opposites. As an artist it is better to look into yourself than to look out for a particular audience. Be timeless and you will be current".

(From an interview with Boris Eldagsen, MediaArtLab, 2011)

For **Viktor Alimpiev (Russia)** his videos are like miniature literary works. In "*Vot*" a group of five actors performs a vocalise, a musical composition composed of vowels only. At some point a viewer reads clearly a vocalise analogue to the word "*vo!*", emphasized by the musical and compositional logic – the voices synchronize and sound in accord. The actors restrain and support each other. Theater companies, according to the author, "are an amazing kind of team. This is not friendship, nor love or hate... It is something a bit artificial, a bit simulated... This is something special. Like a score is in music."

"We touch an artwork with our gaze "just as much as we can" and take the memory back with us. In other words, we try to commit it to memory. You don't have to commit a film to memory – we are in its power as we watch it, the quality of our memory of it is not our job. "

(Viktor Alimpiev)

Films by **Yang Fudong (China)** are visually beautiful meditations on the philosophic questions of existence, transferring viewers' attention from the outer world of his characters to their inner world. The seven-screen "*Fifth Night*" is made in a film-noir style. The author recreates its atmosphere so that the viewers could enjoy the aesthetic frames, the vintage Shanghai exotics and the sophisticated philosophical problems, the vague and rippled combinations of light and shadows which hide more than they reveal.

The filming was realized using three horizontally directed cameras to create an impression of an object's movement through space (the first camera is focused on the landscape, the second on the moving frame, the third – on the object itself). Yang Fudong calls this a "multi-angled vision" – he introduces new elements, the picture becomes more and more multi-layered and deep, the image revolves inside another image.

Where, before me, are the ages that have gone?
And where, behind me, are the coming generations?
I think of heaven and earth, without limit, without end,
And I am all alone and my tears fall down.

Chen Ziangu. On a gate-tower at Yuzhou

«Я хотел взять момент влечения и растянуть его в гиперреальную фантазию, в которой действие раскрывается как будто в медленно движущейся фотографии. Я хотел создать нечто прекрасное из штампа. Это мечта, воплощенная в фильме, которая оказывается именно такой, какой мы ее представляли».

(Арев Манукян).

Структура работы **Бориса Элдагсена (Германия)** «Это не Cure»/«Это не исцеление» основана на караоке-исполнении песен группы «The Cure». Композитор, написавший для них музыку, использовал мелодии тетралогии Вагнера «Сумерки богов», а у Бориса Элдагсена эти песни поют восьмидесятилетние немцы. Играя словами, заложенными в названии, он отсылает к проблематике жизни и угасания, величия и памяти.

«Я считаю себя мостом между поколениями. С каждой передозировкой визуальной информации будут расти медиастратегии противостояния. За экстремумом всегда следует его противоположность. Для художника лучше вглядываться в себя, чем искать извне свою публику. Будьте вне времени – и вы будете актуальны».

(Из интервью Бориса Элдагсена «МедиаАртЛаб», 2011)

Для **Виктора Алимпиева (Россия)** его работы – это маленькие литературные произведения. В работе «Вот» группа французских актеров исполняет вокализ – музыкальную композицию из одних гласных звуков. В какой-то момент зритель четко прочитывает некий вокальный аналог слова «вот», выделенный музыкальной и композиционной логикой, и именно тогда голоса синхронизируются и звучат согласнo. Актеры сдерживают и поддерживают друг друга. Театральные трупы, по словам автора, – «это удивительное состояние коллектива. Это не дружба, не любовь, не ненависть... Это нечто искусственное, симулированное... Это что-то особенное. Как в музыке – партитура».

«Произведение искусства мы трогаем взглядом «как можем» – и уносим с собой воспоминание. Другими словами, мы стараемся его запомнить. Кинофильм запоминать не нужно – пока мы смотрим фильм, мы в его власти, качество воспоминания о нем – не наша работа».

(Виктор Алимпиев)

Фильмы **Яна Фудуна (Китай)** – визуально красивые медитации на философские вопросы бытия, перевод внимания зрителя с внешнего мира героев на внутренний. Семизэкранную работу «Пятая ночь» автор снимает в стилистике фильмов-нуар. Он воспроизводит их атмосферу, чтобы зрители могли насладиться эстетскими кадрами, шанхайской винтажной экзотикой, изощренной философской проблематикой, зыбкими и неясными сочетаниями света и теней, которые больше скрывают, чем показывают.

Съемка выполнена тремя камерами горизонтального направления для создания впечатления движения объекта сквозь пространства (одна камера сфокусирована на пейзаже, другая на движущемся кадре, а третья – на самом объекте. Ян Фудун называет это «многоакурсным взглядом» – он вводит новые элементы, изображение становится все более и более многослойным и глубоким, образ вращается внутри образа.

«Нашей жизни земной дни и годы проходят, спеша...
Зори в здешних краях скрыты дымкой тумана подчас...
Меж бамбуковых рощ, в храм Чжулиньский стремится душа...
Вновь сюда приходить посчастливится много ли раз?»

(Чжу Фан)

Проекты

Projects

Пространства памяти / Символические путешествия
Spaces of Memory / Symbolic Journeys



Фиона Тан

Подъем и падение

Нидерланды/Индонезия, 2009
двухканальная HD-инсталляция, цвет, стерео, 21'



Courtesy of the artist, Frith Street Gallery, London and Wako Works of Art, Tokyo. Installation photos: Per Kristiansen

«Память – это склад на фабрике времени», – говорит художница, родившаяся в Индонезии, выросшая в Австралии, живущая в Нидерландах и ставшая знаменитой настолько, чтобы представлять эту чужую для себя страну на 53 Венецианской биеннале. Для главного торгового порта средневековой Европы она создает видеоисторию о мальчике, уехавшем на восток и странствовавшем двадцать пять лет, – венецианском купце Марко Поло. Ее красочные, со многими декорациями видео становятся размышлениями о собственной идентичности «профессиональной иностранки» и декларацией постоянной темы – многовековой истории взаимоотношений между востоком и западом. В беседах с арт-критиками она рассказывает о зыбких взаимоотношениях между зрением, памятью и знанием, о ненадежности глаз, о противоречивых взаимоотношениях между словом и образом, между фактом и вымыслом.

В работе «Подъем и падение» художница изображает память – сам взгляд, обращенный в прошлое, его отношение к образам, которые мы носим в себе. Это двухканальная инсталляция, где мы видим пожилую женщину, вспоминающую свою молодость. Повседневные дела: принятие ванны, прогулка на природе, одевание – вызывают в памяти определенные эпизоды или ситуации. Образы перетекают из прошлого в настоящее и обратно. Между ними мы видим съемки текущей, пенящейся, бурлящей воды как метафоры потока памяти, становления и смерти.

Fiona Tan

Rise and Fall

Netherlands/Indonesia, 2009

HD installation, two channel, colour, stereo, 21'

Courtesy of the artist, Frith Street Gallery, London and Wako Works of Art, Tokyo. Installation photos: Per Kristiansen



"Memory is a fold in the fabric of time" – says the artist. Born in Indonesia, she grew up in Australia and now lives in the Netherlands, where she became so famous that she represented this once strange country at the 53 Venice biennale. For this major port of commerce of the medieval Europe she created a video story of a boy who went east and travelled there for twenty five years – the Venetian merchant Marco Polo. Her colorful videos with many stage sets become a meditation on her own identity of a "professional alien" and a declaration of a permanent subject – centuries-long history of relations between West and East. In her conversations with art critics she talks of the unstable interrelations between vision, memory and knowledge, of the untrustworthy eye, of contradictory relations between word and image, fact and fiction.

In *Rise and Fall* the artist examines memory – the retrospective gaze and its relationship to the images we carry within ourselves. A double projection, the work shows us an older woman who is reminiscing about her life when she was still young. Memories of particular scenes or situations are triggered by everyday activities: bathing, walking in nature, getting dressed. The images move back and forth between present and past. In between these impressions we are confronted with footage of flowing, frothing, whirling water as a metaphor for the flow of memory, for becoming and passing.

Керен Ситтер

Четыре сезона

Израиль/Германия, 2009
16:9, цифровое видео
цвет, звук, 12'



Courtesy of SCHAU ORT

«...В начале фильма «Четыре сезона» торжествует стилистика неонуара – поздний Хичкок плюс китч 80-х: пластинка играет драматичную музыку дуэта Ферранте-Тайхер, густая «киношная» кровь стекает на белые плиты пола, снег кружится в квартире, и одинокая женщина поднимается по темной, закопченной лестнице. Художница Люси Штайн в роли главной героини – беспутной голливудской красотки, беспечно надувающей алые губки, одетой в платье с леопардовым принтом и розовый свитер. «Извините, я – Люси, ваша соседка с третьего этажа. У вас музыка играла слишком громко, теперь она затихла, но все же...», – навстречу Люси встает из ванны высокий обнаженный мужчина, пена прикрывает его бедра. Любители мягкого порно по мере разворачивания этой сцены чувствуют нечто знакомое, но это не прелюдия к любовному акту – мужчина смущается и зовет какую-то женщину по имени Стелла.

В ходе фильма конфликт обнажается. Повествование переключается с истории Стеллы на трагический рассказ о разбитом сердце и убийстве в семье, напоминающий «Трамвай-желание» Теннесси Уильямса (1947), и на Люси. Голос за кадром описывает здание, используя архитектурные элементы в качестве метафор поведения людей. Катарсисом становится изображение последова-

тельно взрывающихся объектов: торта на день рождения, рождественской елки, проигрывателя. Фильм «Четыре сезона» воспекает все фальшивое, предлагает зрителю визуальные клише, сделанные «на коленке» спецэффекты и деревянную игру актеров. Но каким-то образом у Ситтер это получается трогательно, а не цинично. В ее работе подчеркиваются только отдельные моменты чувства. Как мужчина из «Четырех времен года» объясняет Стелле: «Я любил тебя тогда и я люблю тебя сейчас». Стелла отвечает: «...ты толкнул меня. Я сильно ударила головой об пол, череп треснул. [...] Ты сломал мне спину. Колени. Ты разбил мое сердце». Очевидно, что в тот момент он не любил Стеллу.

Ситтер нарочито демонстрирует конфликт стилей – снятый в домашних условиях Хичкок, голливудский гламур низкого качества, Сэмюэль Беккет в стиле мыльной оперы, мягкое порно и феминизм – она манипулирует сложившимися в культуре приемами, а результат меняется от банального к утонченному, от неловко-комического до вульгарно-сюрреалистического».

Кэти Нобл в журнале «Фриз»,
№ 123, май 2009

Keren Cytter Four Seasons

Israel/Germany, 2009
16:9, digital video
colour, sound, 12'

Courtesy of SCHAU ORT



"*Four Seasons* opens with a neo-noir celebration of late-Hitchcock-meets-1980s-kitsch: a record plays dramatic music by Ferrante & Teicher; thick fake blood drips onto white tiles; snow whirls through the apartment and a lone woman climbs a dark, smoky staircase. Artist Lucy Stein plays the female lead as a wayward Hollywood beauty, clothed in a leopard print dress, teamed with a pink jumper, red lips pouting nonchalantly. 'Excuse me, my name is Lucy, I'm living next door, second floor. I wanted to complain about the music, it's stopped now but...' Lucy is confronted by a tall naked man, rising out of the bath as bubbles float across his upper thighs. Softcore porn enthusiasts might feel momentarily at home as this scene unfolds, but rather than a fast-track to the act of love, confused, the man starts calling for a woman named Stella.

As the film unravels, conflicting narratives are revealed, switching between the stories of Stella, a tragic tale of heart-break and domestic murder, echoing Tennessee Williams' *A Streetcar Named Desire* (1947), and Lucy. A voice-over describes the building using its architectural elements as metaphors for human behaviour. Climaxing with a series of spontaneously combusting objects – birthday cake, Christmas

tree, record player – *Four Seasons* is a homage to all that is fake, showcasing visual clichés, lo-fi special effects and deadpan delivery. Yet, somehow, Cytter creates a sense of poignancy rather than of cynicism. Cytter's work emphasizes only multiple fragmented moments of feeling. As the man in *Four Seasons* explains to Stella, 'I loved you then and I love you.' Stella replies '... you pushed me. Head hit the floor so hard and my skull cracked wide open [...] You broke my back. My knees. My heart.' Clearly he wasn't in love with Stella at that point.

Cytter flouts her style clashes – home-movie Hitchcock, lo-fi Hollywood glamour, soap-opera Samuel Beckett, soft-core feminism – manipulating these cultural tools with results that range from the banal to the sublime, from the embarrassingly comic to the vulgarly surreal."

Kathy Noble in Frieze Magazine,
Issue 123, May 2009

Дуг Айткен Дом

США, 2010

одноканальное видео

4:3, 9'



Courtesy of 303 Gallery, New York; Galerie Eva Presenhuber, Zürich; Victoria Miro Gallery, London; and Regen Projects, Los Angeles.

В работе «Дом» показаны родители художника, напряженно сидящие за столом в родном доме Айткена. Лицом к лицу, пристально глядя друг другу в глаза, его родители сидят, пока вокруг них падают обломки и рушится дом. Оба героя остаются целы, но сам дом разрушается и пропадает, оставляя только след своего фундамента в пустом пространстве, которое постепенно исчезает в завершающей сцене. На протяжении всего фильма ни разу не показывается механика разрушения. Эти механизмы становятся частью расширенного повествования, отсылая зрителя к происходящему за пределами кадра.

«Дом» экспонируется как инсталляция на двух мониторах, стоящих среди мусора и обломков. И зритель смотрит фильм в окружении этих обломков, погружаясь в останки того, что некогда было домом. Исследование тем изоляции и эмоционального отчуждения в городской среде, «Дом» – медленно движущийся фильм, играющий с памятью и темпоральностью.

Doug Aitken House

USA, 2010
single channel video
4:3, 9'

Courtesy of 303 Gallery, New York; Galerie Eva Presenhuber, Zurich; Victoria Miro Gallery, London; and Regen Projects, Los Angeles.



House depicts the artist's parents stoically seated at a table in a house, Aitken's own, in fact. Facing one another, his parents' gaze locked, debris and fragments of the house fall around them. The two protagonists remain untouched as the house crumbles and disappears, leaving only the demarcation of its shape in an empty lot that fades in the closing scene. Throughout the film, the apparatus of destruction is never shown. These devices become part of the film's expanded narrative, implicating what happens outside the framed image.

House is exhibited as an installation shown on double monitors set in the midst of rubble and detritus. The spectator views the film surrounded by remains, becoming immersed in the fragments of what was once a home. Exploring themes of urban isolation and emotional alienation, *House* is a slow moving film that plays with memory and temporality.

Группа «Синий суп»
Алексей Добров, Даниил Лебедев,
Валерий Патконен и Александр Лобанов
Метель

Россия, 2008–2009
видеоинсталляция, 13'
звук – Джеймс Велберн



Courtesy of the artists

«Метель» – заключительная часть видеотриптиха (предыдущие части – «Эшелон» и «Оборона»). Эти работы объединяет условно-военная тема, а также способ обращения к зрителю. Он как бы вовлекается в происходящее на экране: аудитории предложена роль наблюдателя или случайного свидетеля некой тайной операции, или разведчика, вынужденного отслеживать перемещение грузов и живой силы.

Суть заключается в том, что никакой ясности после просмотра не обнаруживается: зритель-разведчик не в состоянии ни вычислить объем груза, ни его содер-

жание, ни направление его перемещения («Эшелон»), неясной остается и диспозиция сил, ведущих некие боевые действия в тумане («Оборона»); наблюдение же за перемещением бегущих под снегом людей («Метель») также преподносит больше вопросов, чем ответов: кто эти люди? это военные? беженцы? спортсмены? диверсанты? куда и откуда они бегут? это переброска сил? отступление? война ли это вообще?

The Bluesoup (Siniy Sup) Group
Alexei Dobrov, Daniil Lebedev, Valery Patkonen,
Alexander Lobanov

Blizzard

Russia, 2008-2009
Video installation, 13'
Sound: James Welburn

Courtesy of the artists



Blizzard is a final part of the video triptych (the other two are *Echelon* and *Defence*). These three works are united by a quasi-military subject and a common way of addressing the viewer. He is seemingly involved into what is happening onscreen, it's suggested to him to watch the action through the eyes of a casual witness of a certain mysterious operation or a spy who has to trace movements of cargo or manpower.

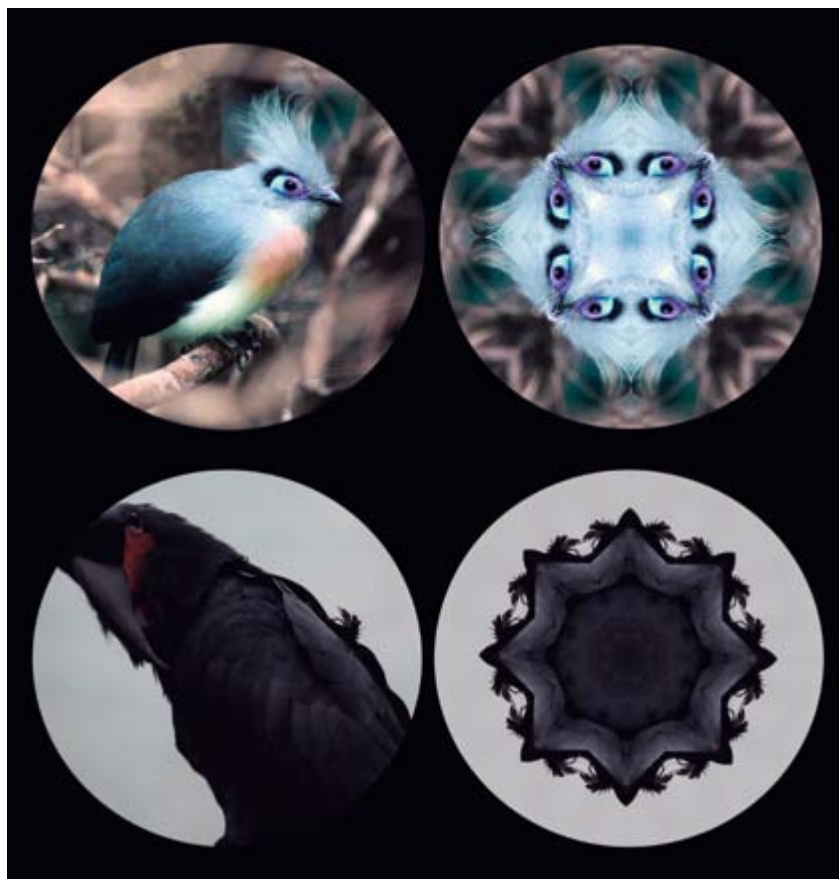
Essentially nothing is clear after the screening – the viewer/spy cannot guess the cargo's quantity

or its contents, or the direction of its movement (the *Echelon*), the disposition of forces conducting some kind of a military operation in the fog is also uncertain (*Defence*). Watching the people moving around in the snow (*Blizzard*) also poses more questions than it gives answers: who are all these people? Are they soldiers? Refugees? Sportsmen? Saboteurs? Where are they from and where are they going? Is it a deployment of forces? Is it a war at all?

Лесли Торнтон Бинокль

США, 2010

HD-видео, три закольцованные проекции
из серии «Бинокль», 8'



Courtesy of Leslie Thornton and Winkelman Gallery

Работа состоит из ряда мониторов с плоским экраном. На каждом появляются два круглых поля: слева изображения животных, птиц, рептилий, рыб, млекопитающих, некоторые из них экзотические, другие – знакомые и привычные, все прекрасно запечатленные, снятые в дикой природе; справа – изображение сворачивается само в себя центростремительными узорами, как в калейдоскопе. Два круглых поля тесно связаны друг с другом: движения животных слева превращаются в элегантную математическую абстракцию справа.

Эффект неожиданный и глубокий – зритель замечает самые незначительные сдвиги или толчки (например, биение маленького сердечка) слева, потому что в то же самое время резонирующее движение, умноженное, переработанное и сворачивающееся отражается в узорах справа. Здесь нет антропоморфизма, никакой диснеевской умильности, никакой идентификации или одомашнивания. Торнтон дает нам взглянуть на мир до появления языка, внешний по отношению к потреблению, немой, прозрачный и абсолютно «другой».

Работа камеры у Лесли Торнтон прекрасна и созерцательна, она схватывает моменты отношений хищник/до-

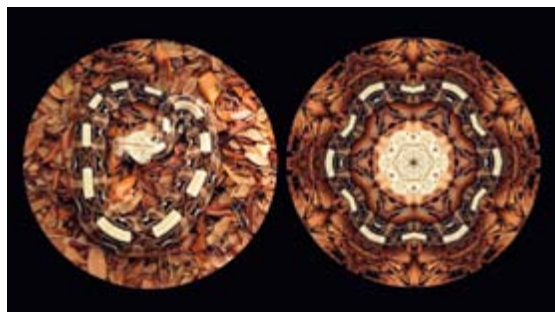
быча – самые неуловимые мгновения и формы поведения и морфологии. Все ее творчество проникнуто этой напряженностью, почти болезненно точной фокусировкой на фундаментальных аспектах существования в мире. В главном произведении Торнтон, «Пегги и Фред в аду», например, шумная какофония постапокалиптического мусора, окружающего ее героев (двоих детей), была живой, угрожающей, рождающей прозрения, и спасения от нее не было, потому что зрителей буквально затягивало в этот мир. Мы едва могли странствовать по нему без того, чтобы не быть полностью поглощенными (героическое поведение спасает в итоге Пегги и Фреда, а также и нас самих). И также мы взволнованы взаимообращением пространства животных и анимации в «Бинокле».

Природа не вписывается в какую-либо категорию, не (вос) производится, не ограничивается и не сдерживается, но отражается в необычном и элегантном зеркале, которое признает, что пространство Другого в образе животного наполняется абстрактной искусственностью, так как фактически в нем изначально не было ничего, кроме искусственности.

Leslie Thornton Binocular

USA, 2010

HD video, three edited loops
derived from the Binocular series, 8'



Courtesy of Leslie Thornton and Winkelman Gallery

Binocular consists of a series of flat-screen monitors. On each screen two circular fields appear: on the left, images of animals – birds, reptiles, fish, mammals, some exotic, others familiar and commonplace – beautifully captured, filmed in the wild; on the right, the image is folded back on itself in a centripetal pattern, reminiscent of a kaleidoscope. The two circular fields are intimately connected: the movements of the animals on the left are remapped into the elegant mathematical abstraction on the right.

The effect is unexpected and profound: the viewer notices minute tremors and shifts (a small heart beating, for example) in the left sphere, by catching the very same resonant motion, multiplied, recast, and folded into itself in the pattern on the right. There is no anthropomorphism here, no Disneyfied cuteness, no identification or domestication. Thornton gives us a glimpse of a world prior to language and exterior to consumption, mute, opaque, and absolutely other.

Leslie Thornton's beautiful, meditative, camerawork locates the movements of predator/prey relations in the most subtle fragments and configura-

tions of behavior and morphology. All of her work shares this intensity, an almost painfully precise focus on the fundamental minutiae of being in the world. In Thornton's magnum opus, *Peggy and Fred in Hell*, for example, the tumultuous cacophony of post-apocalyptic litter surrounding her protagonists (two small children) was animate, threatening, epiphanic, and it was inescapable, because as viewers we were carried along into their world. There was just enough for us to make our way without being totally consumed (their own eventual heroic disposition saves Peggy and Fred, and rescues us). We are similarly transported by the succession of animal/animate spaces in *Binocular*.

Nature is not subsumed or (re) produced, circumscribed or contained, so much as it is reflected, in a strange and elegant mirroring that acknowledges that the space of otherness traced in the image of the animal is filled by an abstract artifactuality, that in fact, there was nothing but an artifactuality present to begin with.

Айзек Джулиан Дерек

Великобритания, 2008

фильм 16 мм, цифровое видео

переведено на DVD/HD, 5.1 объемный звук, 76'



Isaac Julien is represented by Victoria Miro Gallery, London; Metro Pictures, New York; Galerie Helga De Alvear, Madrid; Roslyn Oxley9 Gallery, Sydney; Two Rooms Gallery, Auckland; ShangHART Gallery, Shanghai; Almine Rech Gallery, Brussels.

Фильм «Дерек» – уникальный проект, созданный совместно Тильдой Суинтон и Айзеком Джулианом. Это фильм – воспоминание и апофеоз британского художника и кинорежиссера Дерек Дармена. В фильме рассказывается о жизни Дармена и об истории Англии от 1960-х до начала 1990-х годов.

В центре повествования – однодневное интервью, данное Дарменом в 1990 году кинопродюсеру и писателю Колину Маккейбу. Как послание в бутылке, оно передает жизнь Дармена с точки зрения его смерти. Тильда Суинтон выступает в фильме в роли рассказчица, читая вслух письмо, написанное ею Дармену через десять лет после его смерти. Фрагменты фильмов Дармена полнометражных и снятых на пленку Super-8 – перемежаются выпусками новостей и обзорами текущих событий его времени – от свингующего Лондона шестидесятых до национализма тэтчеровских восьмидесятых с их подавлением инаковости.

Начиная с «Себастьяна» (1976) и заканчивая «Blue» (1992) фильмы Дерек Дармена постоянно ставили вопросы времени и искусству, служили воплощением

его собственной эпохи. Он был живописцем, участником движения, которое сделало Лондон в 1960-х столицей мира искусства. Он был кинорежиссером, возможно, самой важной фигурой в британском независимом кино 70-х, 80-х и 90-х. Он прожил жизнь как гей, наслаждаясь радостями, достигнутыми в ходе борьбы за права сексуальных меньшинств, и испытал несчастья СПИДа. Он был и участником, и наблюдателем, делавшим заметки с ручкой или камерой в руках обо всем, что происходило вокруг – от панков до Тэтчер, от мимолетных знакомств в парке Хэмпстед-хит до кинопремьер.

Как друг и сообщник, Дармен оказал большое влияние на Айзека Джулиана. Его фильм «Дерек» – одновременно и мечта о потерянном прошлом и демонстрация актуальности творчества Дармена на сегодняшний день. Дармен оставил яркое и оригинальное наследие, составляющее часть почти всех значительных художественных движений его времени, он воплощал собой то, о чем говорил Джордан, персонаж фильма «Юбилей»: «Не мечтай – стань кем-то сам».

Isaac Julien Derek

UK, 2008
super 16 film, digital video
DVD/HD transfer, 5.1 surround sound, 76'

Isaac Julien is represented by Victoria Miro Gallery, London; Metro Pictures, New York; Galerie Helga De Alvear, Madrid; Roslyn Oxley9 Gallery, Sydney; Two Rooms Gallery, Auckland; ShanghART Gallery, Shanghai; Almine Rech Gallery, Brussels.



Derek is a unique collaboration between Tilda Swinton and Isaac Julien, in which British artist and filmmaker Derek Jarman is remembered and celebrated. *Derek* is a film of Jarman's life, as well as the story of England from the 1960s to the early 1990s.

At its centre is a day-long interview Jarman recorded in 1990 with film producer and author Colin MacCabe. A message in a bottle, it surveys Jarman's life from the point of view of his death. Tilda Swinton is the film's narrator, reading a letter she wrote to Jarman a decade after his death. Clips of Jarman's feature-length and Super-8 films are juxtaposed with news and current affairs footage of the times that his life illuminated, from sixties swinging London through to Thatcherite nationalism of the eighties and its repression of difference.

From *Sebastiane* (1976) to *Blue* (1992), Derek Jarman's films constantly interrogated time and art, and epitomised his own era. He was a painter, part of that moment that made sixties London a capital of the art world. He was a filmmaker, perhaps the single

most crucial figure of British independent cinema through the seventies, eighties and nineties. He lived as a gay man surfing the joys of Gay Liberation and the sorrows of Aids. He lived as a participant observer, noting with pen or camera all that passed before him – from punk to Thatcher, from Hampstead Heath cruising to film premiere.

Influenced by him as a friend and co-conspirator, Isaac Julien is a central part of Jarman's legacy. His film, *Derek*, is at the same time the dream of a lost past and a demonstration of the immediacy of Jarman's work and example. Jarman left a startlingly original legacy, seemingly part of every significant artistic movement of his time, he epitomised what Jordan, a character from *Jubilee* says: 'Don't dream it, be it'.

Проекты

Projects

Движущийся образ / Поэтика языка и пространства
Moving Image/ Poetics of Language and Space



Гари Хилл

1. Звонит ли колокол в пустынном небе?

2. Сквозная петля

1. США, 2005

двухканальная видео, звуковая инсталляция,
цвет, стереозвук, закольцовано

2. США, 2005

двухканальная видеоинсталляция,
цвет, без звука, закольцовано



Is a Bell Ringing in the Empty Sky. Tom Van Eynde, Courtesy of the artist and Donald Young Gallery, Chicago

1. Вместе с другой работой художника «Сквозная петля» (2005) этот фильм был изначально создан для ретроспективы-трибьюта актрисе Изабель Юппер. Работа записана на видео высокого разрешения вертикального формата (камеру поворачивали на 90 градусов). Два экрана, каждый примерно 2,4 м в высоту и 1,4 м в ширину, прислонены к стене, один почти вертикально, другой немного под углом, создавая впечатление гримерной в фотостудии или студии танца.

Два изображения во весь рост снимались одновременно и демонстрируют Изабель Юппер, которая стоит и смотрит в невидимую точку между камерами. Одна из камер смотрит вниз с позиции немного выше ее головы, другая расположена на высоте бедра. Юппер превращается в движущийся портрет, колеблясь между двумя состояниями – «быть собой» и «играть роль» в потоке едва различимых перемен в ее поведении и эмоциях: неловкость, серьезность, скука, игривость, раздражение, возбуждение, кокетство и т. д.

2. Работа записана на видео высокого разрешения вертикального формата (камеру поворачивали на 90 градусов) и демонстрируется на двух вертикально установленных жидкокристаллических мониторах (размер варьируется). Изабель Юппер снята только от пояса и выше, а не в полный рост. Мониторы располагаются на достаточном расстоянии друг от друга, чтобы передать положение камер во время съемки (Юппер и две камеры располагались как бы в вершинах равностороннего треугольника).

Героиня/актриса смотрит попеременно в ту или другую камеру, иногда поворачивая голову, иногда просто переводя взгляд. Это создает особое единство зрителя, Юппер, и в каком-то смысле, ее двойника. (В этом работа похожа на предыдущую под названием «Стоя рядом/Лицом к лицу» 1996 года). Как и в инсталляции «Звонит ли колокол в пустынном небе?», наблюдается противопоставление «женщины/личности» и «актрисы», но присутствие именно «актрисы» проявляется в этой работе в большей степени, о чем свидетельствует выражение лица и особенно глаз.

Gary Hill

1. Is a Bell Ringing in the Empty Sky?

2. Loop Through

1. USA, 2005

Two-channel video, sound installation,
color, stereo sound, loop

2. USA, 2005

Two-channel video installation
color, silent, loop

Loop Through. Courtesy of the artist and Donald Young Gallery, Chicago



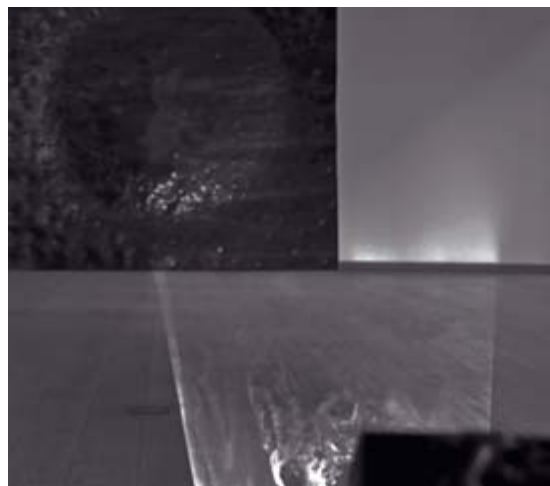
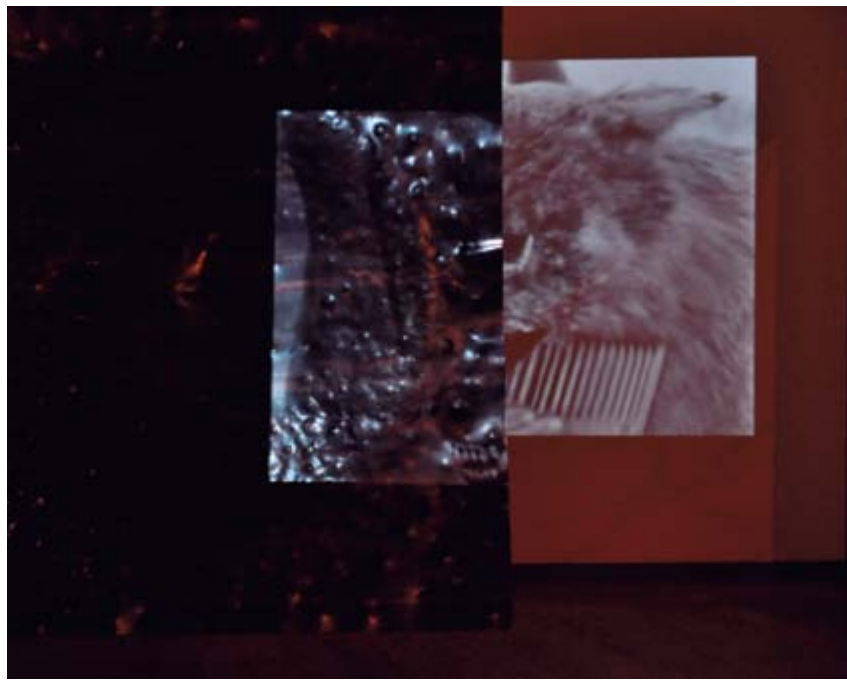
1. Together with the work entitled *Loop Through*, 2005, *Is a Bell Ringing in the Empty Sky?* was originally produced for a retrospective tribute for the actress Isabelle Huppert. The work was recorded in high-definition video using a vertical format (the cameras were rotated 90 degrees). Two screens, each measuring approximately 96 h. x 54 w. inches, lean against the wall, one almost up against it and the other with a little more angle – suggesting something like a large dressing room in a photo or dance studio. The two full-bodied images were recorded simultaneously and consist of Isabelle Huppert standing and looking at an invisible point positioned between the cameras. One camera looks down from a position slightly above the head and the other looks up from about thigh high. Huppert becomes a portrait in motion, fluctuating between “herself” and “acting,” where a rush of subtle changes of behavior and emotions are revealed: discomfort, intensity, boredom, playfulness, annoyance, agitation, coyness, etc.

2. The work was recorded in high-definition video using a vertical format (the cameras were rotated 90 degrees), and is shown on two vertically mounted 40-inch (size variable) LCD monitors, reflecting the fact that Isabelle Huppert is filmed only from the waist up, rather than the entire standing figure. The monitors are positioned considerably apart to reflect the position of the cameras during the recording (in which the position of Huppert and the two cameras roughly formed an equilateral triangle). The person/actress is always looking at one or the other camera, sometimes turning her head to do so and other times simply shifting her eyes. This creates a triadic relationship between the viewer, Huppert, and, in a sense, her double. (In this respect, this piece is quite similar to a previous work entitled *Standing Apart/Facing Faces*, 1996.) As in *Is A Bell Ringing in the Empty Sky?*, there are fluctuations between the ‘person’ and the ‘actress;’ however, the subtle presence of the ‘actress’ reveals itself to a greater extent in this work through facial expressions, in particular the eyes.

Юрий Календарев, Евгений Юфит Silent Horizon

Россия/Италия, Россия, 2011

свет, звук и проекция на звучащий экран, 30'



Courtesy of the artists

Обычно в конвенциональном кино сначала снимают изображение и только после этого приглашается композитор «озвучить» заранее созданный визуальный поток. В данном случае – *vice versa*, сначала был создан 30-минутный sound track. Он состоит из полевых записей ночных звуков моря, устья реки Арно (Тоскана, Италия), фонограммы звуков внутри сердца автора, полученных с помощью эхо-доплера в НЦИ в г. Пиза и из звуков «Sounding Screens», звуковых скульптур Ю. Календарева. Затем звуковая дорожка была передана Петербургскому режиссеру Евгению Юфиту, который сделал 30-минутное черно-белое видео.

Работа состоит из звуковой проекции в пространстве инсталляции, звучащего экрана и двух противопоставленных, как бы ревербирующих черно-белых проекций между экраном монитора и звучащим экраном.

«Звучащие экраны» Юрия Календарева естественным образом генерируют широкий спектр частотных звуковых колебаний, которые позволяют множественные взаимодействия с нашим существом благодаря феномену, известному как *sonic entrainment*.

В случае световой проекции на потенциально звучащий экран, подразумевается интерактивное участие зрителя. Скульптура не производит звук постоянно. Она существует как объект, как инструмент, который беззвучен пока его не коснулся ветер или человек. Таким

образом, она нуждается в воздействии и как бы приглашает зрителя к действию. Когда наблюдатель касается неподвижного экрана, и он начинает двигаться, качаться сильнее и сильнее и звучать, световая проекция изображения начинает вибрировать и ритмически пульсировать, создавая почти гипнотический эффект.

Пересмотрев концепт скульптуры в звуковых терминах, работа Юрия Календарева расширяет и исследует новый aural experience который выходит за звук как таковой, в сферу поиска чистой акустики. Возможно, основным свойством этих звучащих скульптур является то, что они выводят нас за пределы жанров.

Beyond music, beyond sculpture, beyond movie, beyond language, beyond everything...

Yuri Kalendarev, Evgeni Yufit

The Silent Horizon

Russia /Italy, Russia, 2011

Light, sound and the sounding screen projection, 30'



Courtesy of the artists

In conventional cinema it is the sequence of images that is usually completed first. After this a composer is invited to make a sound track. In contrast to this for the *Silent Horizon* project a 30' sound track was created first. This sound track consists of the field recordings of the night sounds at the sea and at the mouth of the river Arno, the phonogram of the sounds of the heart of the author, detected with the echo Doppler at the CNR, Pisa, which were after that overlayed with the sounds of the Sounding Screens. This sound track was then given to the St. Petersburg's film-maker E. Yufit and a 30' black & white video was produced by him.

An installation is based on the sound track, sounding screen and the contraposition of two echoed black & white light projections in between the monitor and the sounding screen. The Sound Plates – *Sounding Screens* by Yuri Kalendarev, naturally generate sounds of a large range of frequency oscillations that allow multiple interactions with our being, through the phenomenon known as sonic entrainment.

The *Sounding Screen* does not continually generate sound. It exists as a sculpture, sort of object, an instrument, silent until played by the wind or a person. In this manner it requires, and possibly

invites an action on the part of the viewer. In a way, those *Sounding Screens* are “devices” to listen to the silence. When an observer touches and moves the *Sounding Screen*, it starts to vibrate and oscillate, more and more – and its producing a deep sounds which are growing, reverberating and reciprocally amplifying. What is exciting about these natural sounds is not only their remarkable sonic quality but also the enduring length of the sound which ranges from 1.5 to 5 minutes following a single hit given to the sound plate. The light projection of the image on the Sounding Screen begins to vibrate and rhythmically pulsate creating an almost hypnotic effect.

In redefining the concept of sculpture in pure sound terms, the work of Yuri Kalendarev extends and explores a new aural experience that goes beyond the sound itself, an investigation into the realm of “pure acoustic”. Perhaps the main feature of these sounding sculptures is that they take us beyond the limits of genre.

Beyond music, beyond sculpture, beyond movie, beyond language, beyond everything...

Анри Сала

Ответь мне

Албания/Франция, 2008
HD-видео, стереозвук, 4' 51"



Courtesy of the artist, Marian Goodman, New York; Hauser & Wirth Zürich; London; Johnen/Schöttle, Berlin, Cologne, Munich; Galerie Chantal Crousel, Paris

«Съемки видео велись на Тойфельсберге (по-немецки «Чертова гора»). Это уникальное место, вершина холма, насыпанного после войны из обломков зданий Берлина. Под ними похоронено еще одно здание, военнотехническое училище, построенное по проекту Альберта Шпеера. Во время холодной войны на вершине холма был построен центр радиошпионажа, который следил за телекоммуникациями Советского Союза и ГДР.

Фильм основан на диалоге, созданном Микеланджело Антониони на тему расставания влюбленных, режиссер хотел «снять не их разговор, но их молчание, молчание как отрицательное измерение речи». Женщина пытается порвать с мужчиной: «Все кончено, признай это. Тогда все будет по-честному, и мы будем знать, что делать». Ее партнер отказывается слушать и яростно бьет в барабан. Она продолжает твердить: «Ответь мне!» Иногда мы слышим эти слова, иногда просто видим движение ее губ, поскольку барабанная дробь заглушает ее голос. Из-за эха, рождаемого в геодезическом куполе, спроектированном Бакминстером Фуллером, барабанные палочки, лежащие на другом барабане рядом с женщиной, также отбивают дробь эхом ударов мужчины. Кожа его барабана вибри-

рует и отвечает на звуковые частоты его игры. Усиленные куполом колебания заставляют барабанные палочки подпрыгивать, создавая не только слышимое, но и видимое эхо. Он отказывается слушать и бьет в барабан, чтобы ее голос не мог достичь его ушей, и в то же время его звук «пересекает» пространство и приближается к ней за счет колебаний. В работе «Ответь мне» меня интересовало физическое воздействие здания на смысл диалога Антониони. Монолог ли это на самом деле? Или удары по барабану – это половина диалога, в котором мы понимаем только вербальную часть?»

Запись звучащего текста:

«Все кончено, признай это. Тогда все будет по-честному, мы будем знать, что нам делать. Достаточно знать, чего мы хотим. Правда? Ответь мне! Разве это не так?»

Анри Сала

Anri Sala Answer Me

Albania/ France, 2008

HD video, stereo sound, 4' 51"

Courtesy of the artist, Marian Goodman, New York; Hauser & Wirth Zürich; London; Johnen/Schöttle, Berlin, Cologne, Munich; Galerie Chantal Crousel, Paris



Answer Me was shot in Teufelsberg, which means "Devil's mountain" in German. It's a very singular place, atop a hill made from the rubble of postwar Berlin, under which another building, a military-technical college designed by Albert Speer, is buried. During the cold war, a listening station was built on top of the hill to monitor Soviet and East German communications.

The film is based on a dialogue from a note that Michelangelo Antonioni wrote on the breakdown of a couple, where he wanted "to shoot not their conversation but their silences, silence as a negative dimension of speech". A woman tries to end a relationship: "It's over, admit it. That way everything will be out in the open and we'll know what to do." Her companion refuses to listen and plays the drums fiercely. She keeps on asking: "Answer me!" At times we hear it, at times we only see her lips phrasing it, her voice silenced by his drumming. Due to the echo produced by the geodesic dome designed by Buckminster

Fuller, drumsticks resting on a vacant drum next to her, play to the echo of his drumming. The skin of

the vacant drum vibrates and responds to the frequencies of his playing. Amplified by the dome, those frequencies cause the drumsticks to bounce creating not only an audible but also a visible echo. He refuses to listen and plays the drums blocking her voice from reaching him while at the same time "crossing" the space and coming close to her via those frequencies. In *Answer Me*, I was interested to bring Antonioni's exchange under the physical influence of the building. Is it a monologue? Or is his drumming the other half of a dialogue, of which we only "understand" the part made of words?

Text:

"It's over, admit it. That way everything will be out in the open and we'll know what to do. It's enough to know what we want. Isn't that so? Answer me. Isn't that right?"

Anri Sala

Юрий Альберт

Картины

Россия, 2008

бегущая строка 210×6 см, стулья
неограниченно во времени



Direction Signs I 1997, monument on the street of Cetinje, Montenegro. Courtesy of the artist
My Height, March 21, 2007, inscription on a door frame in the Tretyakov Gallery, Moscow. Courtesy of the artist

Инсталляция похожа на небольшой кинозал с несколькими рядами стульев, но вместо экрана – бегущая строка. По строке в течение более 5 часов движется текст книги Филострата Старшего (170–247) «Картины». Это описание 64 картин из частного собрания в Неаполе является, по сути, основным источником сведений об античной живописи. При этом ученым неизвестно, существовали ли такие картины на самом деле или они выдуманы автором. Художники от эпохи Возрождения и до академистов XIX века часто использовали сюжеты «Картин».

Текст бегущей строки:

«Кто не любит всем сердцем, всею душой живописи, тот грешит перед чувством правдивой наглядности, грешит и перед научным знанием, поскольку оно также не чуждо поэтам; ведь оба они и поэт, и художник в одинаковой мере стремятся передать нам дела и образы славных героев; такой человек не находит тогда удовольствия и в строгой последо-

вательности и гармонии, а на ней ведь зиждется также искусство художника слова. Говоря возвышенным слогом, ведь искусство – богов откровение; на земле оно воплощается в те образы, которыми горы картинно одевают луга; на небе мы ими любимся во многих чудесных созвездиях; Если кто хочет точнее узнать, откуда возникло искусство, пусть он знает, что подражание служит его началом; таким является оно с самых древних времен и оно наиболее соответствует природе. <...> В данное время речь идет не о художниках в живописи, не об их биографиях; я хочу передать о тех произведениях живописи, о которых была как-то у меня беседа с молодежью. Ее я вел с целью им объяснить эти картины и внушить им интерес к вещам, достойным внимания».

Филострат Старший, «Картины»,
перевод С.П. Кондратьева

Yuri Albert Paintings

Russia, 2008

Running letters (scrolling text), 210×6 cm, chairs
timeless

One minute 2010, a project during which the Louvre was opened one minute earlier for five days. Courtesy of the artist



The installations look like a small cinema hall with a few rows of chairs, and a running letters panel instead of a screen. For more than five hours the text of Elder Philostratus's book, *Imagines* is displayed by running letters. The book is a description of 64 paintings from a private collection in Naples, in fact the basic source on ancient painting. The scholars today are not sure if the paintings described have really existed or are just fictions. Artists from the Renaissance to 19th century academic art have used the compositions and subjects described in this book.

Running letters (scrolling text):

"Whosoever scorns painting is unjust to truth; and he is also unjust to all the wisdom that has been bestowed upon poets – for poets and painters make equal contribution to our knowledge of the deeds and the looks of heroes – and he withholds his praise from symmetry of propor-

tion, whereby art partakes of reason. For one who wishes a clever theory, the invention of painting belongs to the gods – witness on earth all the designs with which the Seasons paint the meadows, and the manifestations we see in the heavens – but for one who is merely seeking the origin of art, imitation is an invention most ancient and most akin to nature; and wise men invented it, calling it now painting, now plastic art. <...>The present discussion, however, is not to deal with painters nor yet with their lives; rather we propose to describe examples of paintings in the form of addresses which we have composed for the young, that by this means they may learn to interpret paintings and to appreciate what is esteemed in them".

Elder Philostratus. *Paintings*,
translated by Arthur Fairbanks

TOTART

Наталья Абалакова и Анатолий Жигалов

Четыре колонны бдительности

Россия, 2010/2011

шестиканальная видеоинсталляция, 15'



Courtesy of the artists

Специально сделанная для проекта «Расширенное кино» полиэкранная версия видеоперформанса «Четыре колонны бдительности». Этот развернутый на несколько уровней римейк-исследование некоего языкового приключения ре-актуализирует исходное событие, обогащая его реальными историческими событиями, с которыми связаны медиапроекты и видеоперформансы TOTARTa.

Голосоведение здесь поддержано визуализацией слова, своеобразной видеопоезией, основывающейся на главной теме – жизни и развитии литературных примеров

на 11 неправильных глаголов русского языка. Видеопроект как «трансформер» – таков один из принципов формирования видеопроизведения, позволяющий заглянуть зрителю на «кухню» (или съемочную площадку) TOTARTa и стать соучастником данного саморазвивающегося творческого процесса.

TOTART
Natalia Abalakova and Anatoly Zhigalov
Four Columns of Vigilance

Russia, 2010/2011
Six-channel installation, 15'



Courtesy of the artists

Specially created for the *Expanded Cinema* project, this is a polyscreen version of the video performance *Four Columns of Vigilance*. This remake-research of a certain language adventure is unfolding on several levels. It re-actualizes the initial event, enriching it with real historical events connected with TOTART's media projects and video performances.

The voice-leading here is supported by word visualization, a special video poetry based on the main theme – life and development of literary examples for

the 11 irregular verbs of the Russian language. Video project as a “transformer” is one of the principles of video work construction which allows the viewer to take a look inside TOTART's “kitchen” (or the film set) and become a participant of this self-developing creative process.

Илья Пермяков

Переводы

Россия, 2011

аудиовизуальная инсталляция

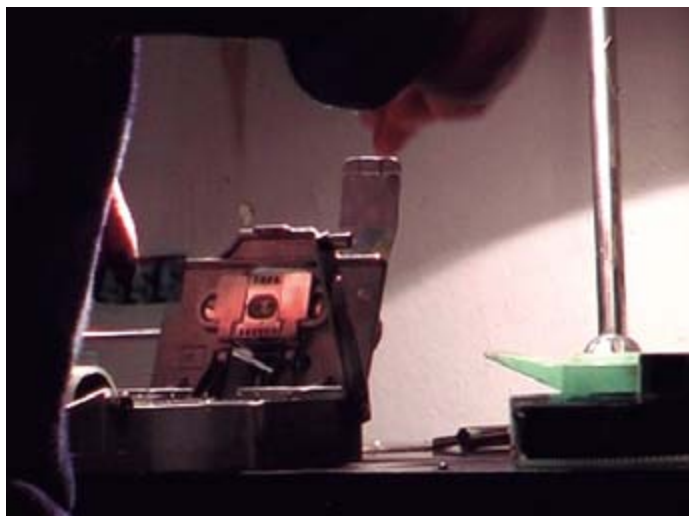
изображение закольцовано, звук линейный, 24' 20"

звук записан и сведен на студии Бозон Хиггса (Москва).

музыкальный трек: Михаил Харитонов

женский голос: Елена Любарская

мужской голос: Илья Пермяков



Courtesy of the artist

Две комнаты, сообщающиеся, но отграниченные друг от друга. Две несамодостаточные территории. Экранированное видео, где звук заглушен шумом, а текст кристаллизуется для того, чтобы растаять; и невидимое кино, от которого остались лишь история, звук и персонажи. Между ними переводы. Курсирующие из одной комнаты в другую. Что получается в итоге этих перемещений? Утраченный мелодраматический триллер или пародия на него? Сюжет о последствиях миметического уподобления мученикам? Повод цензурировать повествование и смонтировать верлибровые субтитры?

Эта аудиовизуальная инсталляция – нечто среднее между фильмом и книгой, но она сама полагает предел собственным претензиям на тотальность и целостность. Изображение и звук в работе не синхронизированы. Видео зациклено, оно замкнуто на себя. А история, где содержится трактовка целого, разомкнута в линию с исходной и конечной точками. Оказываясь в темноте, надевая наушники, посетитель инсталляции получает возможность самостоятельно включить диск с лишенным изображения фильмом и выслушать эту историю.

ВЫДЕРЖКА ИЗ СЦЕНАРИЯ

ИНТ. КИНОТЕАТР. БУДКА
КИНОМЕХАНИКА – ВЕЧЕР

КинOMEханик, отраженный в стекле проекционного окошка, занят перемоткой пленки с одной катушки на другую. За окошком, в кинозале, идет фильм. На стекле расплывчатыми пятнами отражаются кадры этого фильма. Всплывают и тут же тают обрывочные субтитры. От визуальной составляющей застекленного фильма остается лишь ритм монтажных склеек. От саундтрека – невнятный гул (женский голос), заглушенный к тому же стрекотом проекционного аппарата...

МУЖЧИНА, пожав плечами, открывает книгу.

ГОЛОС ЖЕНЩИНЫ
На чем открылось?

ГОЛОС МУЖЧИНЫ
(усмехается, зачитывает)
Святой Варфоломей.

ГОЛОС ЖЕНЩИНЫ
С него кожу снимают?

ГОЛОС МУЖЧИНЫ
Сдирают, я бы сказал.

ГОЛОС ЖЕНЩИНЫ
Снимают. Именно снимают. Как фильм.

ГОЛОС МУЖЧИНЫ

Это твои языковые галлюцинации, не более.

ГОЛОС ЖЕНЩИНЫ

А, помнишь, как Бертолуччи связал кино и психоанализ? Через слово «камера», с итальянского «спальня» переводится. А у нас? Это ведь клетка, заточение. Кадрить – все равно, что за решетку упрятать, в обезьянник.

ГОЛОС МУЖЧИНЫ

Есть и камера хранения. Там тоже тесно. А снять можно одежду. Отшелушить лишнее, слой за слоем истину очистить, устроить онтологический стриптиз.

ГОЛОС ЖЕНЩИНЫ

Да, только стриптиз какой-то карательный, именно, что с чистками, с разоблачениями...

Ilya Permyakov

Translations

Russia, 2011

an audio-visual installation

looped image, linear sound, 24' 20"

the sound was recorded and edited at the Boson Higgs Studio, Moscow

music: Mikhail Kharitonov

female voice: Elena Liubarskaya

male voice: Ilya Permyakov

Courtesy of the artist



AN EXCERPT FROM THE SCRIPT

INT. A MOVIE THEATRE.
PROJECTIONIST'S BOOTH. NIGHT

The projectionist, reflected in the projection window's glass is busy rewinding film from one bobbin to another. Beyond the window in the auditorium the film is shown. Upon the glass vague shapes reflect the scenes of the film. The fragmentary subtitles float and disappear almost immediately. Only the rhythm of the cut transitions remains from the visual component of the film beyond glass. From the sound track only an indistinct hum (female voice) can be heard muffled by the chirping of the projector...

MAN, shrugs his shoulders and opens a book.

FEMALE VOICE
What has it opened at?

MALE VOICE
(grins, reads aloud)
St. Bartholomew.
FEMALE VOICE
Is he being skinned*?

MALE VOICE
Violently decorticated, I'd say.
.....

* All words with an asterisk sound the same ("to film, to shoot") in Russian

FEMALE VOICE

No, skinned. Cut, skinned and taken off. Just like a film.

MALE VOICE

These are just your language hallucinations, nothing more.

FEMALE VOICE

Do you remember how Bertolucci has linked cinema to psychoanalysis? By the word "camera" – it means a bedroom in Italian. And what about Russian? "Camera" means cell, imprisonment. To frame an image is the same as to put someone behind bars, into an isolation ward.

MALE VOICE

There's also another "camera" in Russian – a storage-room. Can also be very crowded. And one can also take off clothes. Scrub off the unnecessary, peel off the truth layer by layer, perform an ontological striptease.

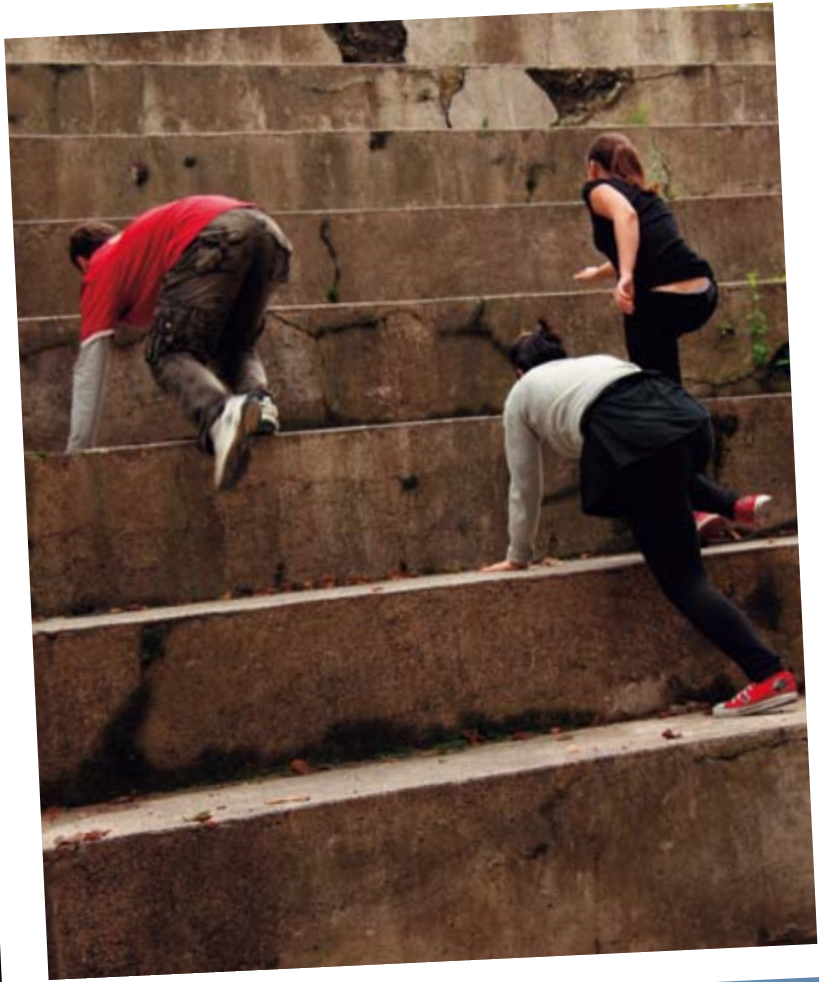
FEMALE VOICE

Yes, but this striptease is going to be somewhat punitive, with purges and exposures...

Проекты

Projects

Третье кино / Видеоискусство как слепок с реальности
The Third Cinema/ Video Art as a Cast from Reality



Ранбир Калека

1. Приятное беспокойство

2. Он был хорошим человеком

1. Индия, 2010

проекция на живописное полотно, 11' 11"

2. Индия, 2008

проекция на живописное полотно, 5' 03"



Sweet Unease. Courtesy of Volte Gallery Mumbai, India

1. Двое очень похожих людей за столом непрерывно едят, лишь иногда вставая и оставляя за собой собственные портреты на холсте. Они встречаются на стене, где вступают в схватку, меняя пол и тип поведения, переходя от эротических ласк к агрессивной борьбе в соприкосновении «я» и «другого».

Иными словами, еда поддерживает в людях жизнь, и в этой инсталляции «процесс поглощения пищи» – метафорически изображает проживание жизни, а «борьба» – попытку ответить на ее вопросы.

2. «Здесь Калека возвращается к темам терпения, тщеты, тишины и чуда, которые были ключевыми в работе «Человек, продающий нитку в иглоу», созданной десять лет назад. В этом повторении психологической ситуации попытка вдеть нитку в иглоу подразумевает потребность утвердить свое влияние и заштопать раны трагического наследия – художник позволяет себе видоизменить изображение, нанесенное красками, не только сходным, пусть и мерцающим портретом, но также проецируемыми на него образами, которые несут в себе травмы тяжелой истории диаспоры и миграции. В промежутках портрет освещается только светом проектора, жестким и непреклонным, как взгляд инквизитора.

Пространство между проекцией и картиной в работе Калеки становится местом сильного, электрически нестабильного присутствия. Во внимании к ненадежности образа, его онтологической неопределенности это пробабилистское мировоззрение ждет от художественного образа его обращения к нам и нашего прочтения, а сам Калека приглашает зрителя поразмыслить над пугающими вопросами природы индивидуальной субъективности и повседневного опыта, с его не всегда констатируемой необходимостью выбора, мечты, покоя и заблуждения».

Ранджит Хоскоте

Ranbir Kaleka

1. Sweet Unease

2. He was a Good Man

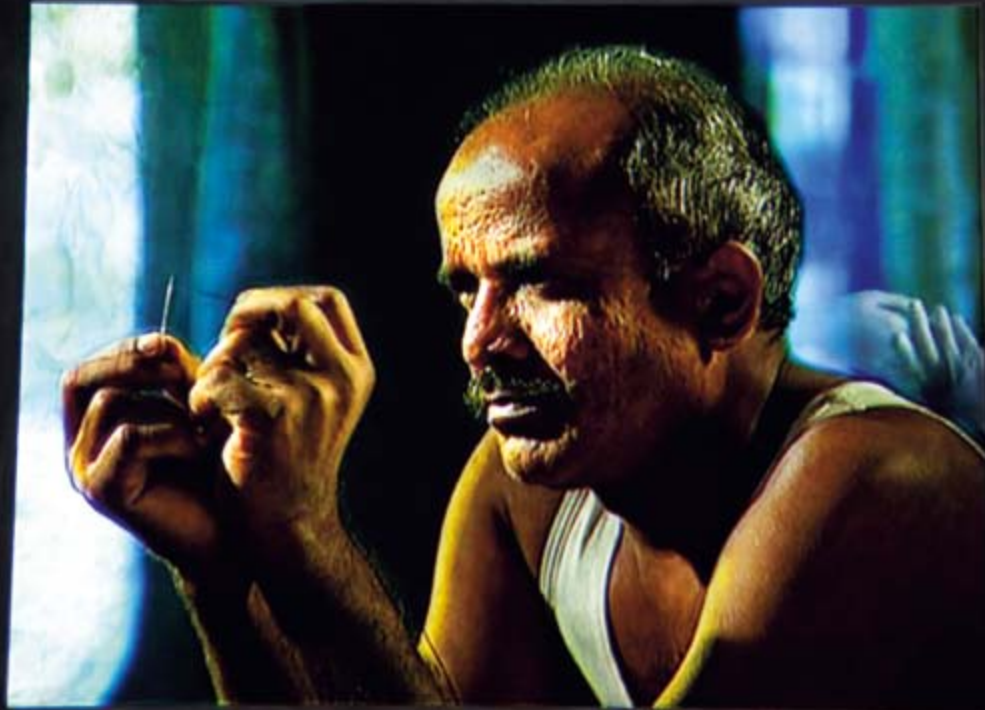
1. India, 2010

video projection on painted image, 11' 11"

2. India, 2008

video projection on painted image, 5' 03"

He was a Good Man. Courtesy of Voite Gallery Mumbai, India



1. Two men who are almost a replica of each other eat non-stop at the table and occasionally get up leaving behind them their painted selves on the canvas and meet on the wall where they engage in perpetual wrestling while taking on different personas, vacillating between genders and types, erotic touch and aggressive intrusion, engaging the self and the other.

Simply put, food sustains life, and in this installation 'eating' is a metaphor for it and 'wrestling' the struggle with life's questions.

2. "In *He Was A Good Man*, Kaleka revisits the patience, futility, stillness and wonder of *Man Threading A Needle*, made a decade before. In this recursion of a compelling psychic situation – the attempt to thread a needle is charged with the need to assert agency and suture the wounds of a harrowing inheritance – the artist gives himself the latitude to bathe the painted surface, not only with a corresponding if fluctuating portrait, but also with projected images that bear the freight of a traumatic history of migration and diaspora. At intervals, also, the painting is washed in the imageless light of the projector, harsh and inexorable as an inquisitor's gaze.

Between projection and painting, in Kaleka's work, the image-surface becomes the site of an acute, electrically unstable presencing. In attending to the precariousness of the image, its ontological indeterminacy, the probabilism attendant on its address to us and our reading of it, Kaleka invites us to reflect on startling questions about the nature of the individual subjectivity and the nature of everyday experience, with its not-always registered densities of choice, dream, reverie and delusion".

Ranjit Hoskote

Алмагуль Менлибаева

Молоко для ягнят

Казахстан, 2010
цифровое видео
цвет, звук, 11' 35"



Courtesy of Priska C. Juschka Fine Art

Художница выступает в качестве режиссера и постановщика сложного мифологического повествования, место действия которого – степи ее родного Казахстана, повествования, отсылающего к ее собственному кочевому наследию и шаманским традициям народов Центральной Азии.

В своей видеоработе «Молоко для ягнят» она исследует эмоциональные, духовные и культурные реликты древней системы верований, еще сохранившиеся у народов Центральной Азии сегодня – тенгрианства (обоожествление неба) тюркских племен, религии, которая была распространена от Европы до Тихого океана.

Мифологическая богиня плодородия и земли Умай, любимая жена небесного бога Тенгри, символизирует тесную связь народа с землей и ее богатствами; животные и люди питаются от ее тела и пьют ее молоко. Женщины-потомки Умай сегодня закликают ее и поддерживают хрупкое сосуществование – между питающими дитя матерями и их ненасытными, незрелыми мужчинами.

Almagul Menlibayeva

Milk for Lambs

Kazakhstan, 2010
digital video
color, sound, 11' 35"



Courtesy of Priska C. Juschka Fine Art

Menlibayeva stages and films complex mythological narratives in the steppes of her native Kazakhstan, with references to her own nomadic heritage and the Shamanistic traditions of the cultures of Central Asia.

Her video, *Milk for Lambs*, explores the emotional, spiritual and cultural residues of an ancient belief system, still resonating among the peoples of Central Asia today – the Tengriism (sky religion) of the Turkic tribes, reaching from Eurasia to the Pacific Ocean.

The mythological nurturing Earth Goddess Umai and favorite wife of Tengri, the god of the sky, symbolizes the close relationship of the people to the land and its given riches, by animals and humans feeding off her body and drinking her milk. The female descendants of Umai invoke and continue a precarious symbiosis today between the mothers who nurture a child and their insatiable, adolescent men.

Таус Махачева

Рехлен (от аварского–«стадо»)

Россия, 2009

HD-видео

цвет, без звука, 7' 21"



Courtesy of the artist

«Социальная направленность моих произведений связана с личной историей. Мои родители родом из Республики Дагестан, и поэтому я хорошо знакома с привычной общественной реакцией на представителей другой культуры. Понимание сложности преодоления существующих различий позволило сформулировать задачи художественной практики. С помощью иронии, иногда даже сарказма, я проблематизирую само понятие «нормальности» общественной жизни для того, чтобы выявить скрытые противоречия и фиктивность установок публичной политики в отношении к культурным меньшинствам.

Мои работы не являются программой социального конструирования или документальным свидетельством некоего социального кризиса. Они привносят в знакомые, «нормальные» ситуации и подробности повседневной жизни навязчивый символический характер, т. е. делают их неслучайными и доступными для индивидуальной общественной реакции.

Работа «Рехлен», снятая между аулами Цада и Ахалчи, Республика Дагестан, имеет простую сюжетную основу: молодой человек прячется под традиционной шубой пастухов тимуг и предпринимает попытку как можно ближе подползти к отаре овец. Буквальное прочтение работы, связанное, например, с местной природой или традиционными культурными символами, имеет вспомогательную функцию по отношению к содержанию вопросу «С какой целью перформер совершает эти действия?».

Работа «Рехлен» проблематизирует общественные отношения, требующие согласия с определенными правилами и предписаниями для социальной, культурной интеграции. Она о том, что мы готовы сделать, чтобы быть включенными в сообщество? Какой выбор нам нужно для этого сделать?! Готовы ли мы ради этого надеть тяжелую и крайне неудобную, с точки зрения современного человека, одежду и опуститься на четвереньки?»

Таус Махачева

Taus Makhacheva *Rehlen* (Avar Language Flock)

Russia, 2009
HD video
colour; silent, 7' 21"



Courtesy of the artist

"The social dimension of my works resonates with personal history. Belonging to a Dagestan family I'm deeply familiar with habitual social reactions towards representatives of another culture. Understanding the difficulty of overcoming those differences continues to form the essence of my artistic practice. I often utilize irony and sarcasm in my works as I challenge the notion of 'normality' within social life and reveal the hidden controversies and fiction of the public politics towards cultural minorities.

I do not claim to document some kind of social crisis. Whilst capturing routine and ordinary situations my art manifests an obsessive symbolic element that subverts these seemingly innocuous moments and makes them available for an individual social response.

Rehlen is shot in between mountain villages Tsada and Ahalchi, Republic of Dagestan, it has a simple narrative: young man is wearing a tra-

ditional sheepskin coat timug, that was usually worn by shepherds and attempts to scramble as close as possible to the flock of sheep. Literal interpretation of this work concerned with local nature or traditional cultural symbols, has a supportive function towards the content of the work-a question "What is the goal behind performers actions?"

Rehlen deals with problematics of social relations, that demand consent with certain rules and regulations for social and cultural integration. This work is about what we are ready to do in order to become a part of community? What choices do we need to make this happen!? Are we ready to wear heavy and highly uncomfortable, from the perspective of modern man, clothes and get down on all fours?"

Taus Makhacheva

Елена Ковылина Сукины дети

Россия, 2011
перформанс



Swan on the Verge of Extinction, 2008 performance. Courtesy of the artist

На протяжении столетий актерское ремесло почиталось чем-то постыдным, а актеров не хоронили на кладбищах вместе со всеми. Похоже, сегодня социальное положение и резонанс фигуры голливудской «звезды» основательно реабилитировали древнюю профессию. Посудите сами, популярность актеров такова, что массы не только перенимают все от известных актеров, обсуждая подробности их личной жизни, но еще и подражают им! И самое, на мой взгляд, любопытное изменение произошло в смысловом аспекте этого явления. Играть значит изображать жизнь, воспроизводить ее формы достоверно, лицедействовать, перенося акценты с истинного содержания в сферу формальную (техника игры, удачный грим, грандиозные костюмы).

Уподобившись актерам, широкая публика перестала проживать свою собственную жизнь, стала ее про-игрывать, как бы саму себя изображать, копируя вечно меняющихся кумиров, плодить мертвые подобию.

Реальность голубого экрана перемешалась с повседневностью, раскрасив ее, как праздничный торт, как уличную девку. Засняв абсолютно все моменты жизни обывателя в уборной, не оставив интимной сферы человека вне охвата массмедиа, интерактивное телевидение и реалити-шоу увенчали эту интервенцию. Теперь любой менеджер, риэлтор или продавец могут воображать себя героями экрана. Вот оно – широкоформатное кино, по-

глотившее и повергшее всю широту человеческой души в плоскость телевизионной плазмы.

Критерий подлинности был изъят с глобальной сцены уже давно, что еще много лет тому назад констатировал Бодрийар в своем определении симулякра.

Актер – не самостоятельная фигура. Марионетка – народный любимец, подчиненный воли режиссера, продюсера и спонсора, она зачастую оправдывается в своих интервью: извините, мол, такая у нас профессия: (хорошо) играем плохих в (плохих) сериалах.

Какое удовольствие для клерков всех мастей, пожизненно занимающихся отчужденным трудом, – читать в дешевом глянце эти откровения! Техника актерской игры сегодня попросту необходима для того, чтобы осуществить притворство длиною в жизнь, из самообмана плавно превратившееся в самоубийство. Неслучайно в любой тренинг по достижению успеха первым делом включено актерское мастерство... Только не вполне ясно, кто же в конце концов заказывает это глобальное светопредставление под названием «широкоформатное кино»?!

Елена Ковылина

Elena Kovylyna Sons of the Bitch

Russia, 2011
performance

Red Pomegranates, 2009 performance. Courtesy of the artist
"Phany", 2009 performance. Courtesy of the artist



"For centuries the actor's trade was considered to be shameful and actors were not interred in cemeteries along with the rest of community. It looks like the status and position of a Hollywood "star" today have to a large extent exonerated this ancient profession. Consider that the popularity of actors is such that the masses not only adopt them, discussing their private lives, but also imitate them! In my view the most curious change is in the aspect of meaning of this phenomenon. To act is to imitate life, reproduce its forms authentically, to dissemble, transferring the emphasis from the real content into the formal sphere (the actor's technique, well-done make-up, grand costumes).

Imitating the actors, the audience at large has given up living its own life, started to play-act it, cast as itself, to copy the permanently changing idols, reproducing dead images.

The reality of a blue screen is mixed with everyday life, infusing it with the colours of a festive cake or a whore. Having filmed absolutely all moments in the everyman's lavatory life, leaving no intimate human sphere out of mass-media reach, the interactive television and reality shows have crowned this intervention. Now every manager, realtor or salesperson

can imagine themselves a hero onscreen. This is the widescreen cinema that has consumed and transferred all the greatness of human soul into the flatness of the TV plasma.

The criterion of authenticity was long ago removed from the global scene, as Jean Baudrillard has stated many years ago in his definition of a simulacrum.

An actor is not a self-sufficient figure. A puppet, beloved by the people, subject to the will of his director, producer and sponsor, she frequently makes excuses for herself in interviews – sorry, but that's our profession: we play (well) bad guys in (bad quality) soap operas. What joy for the clerks of all kinds employed for life at alienating jobs to read this confessions!

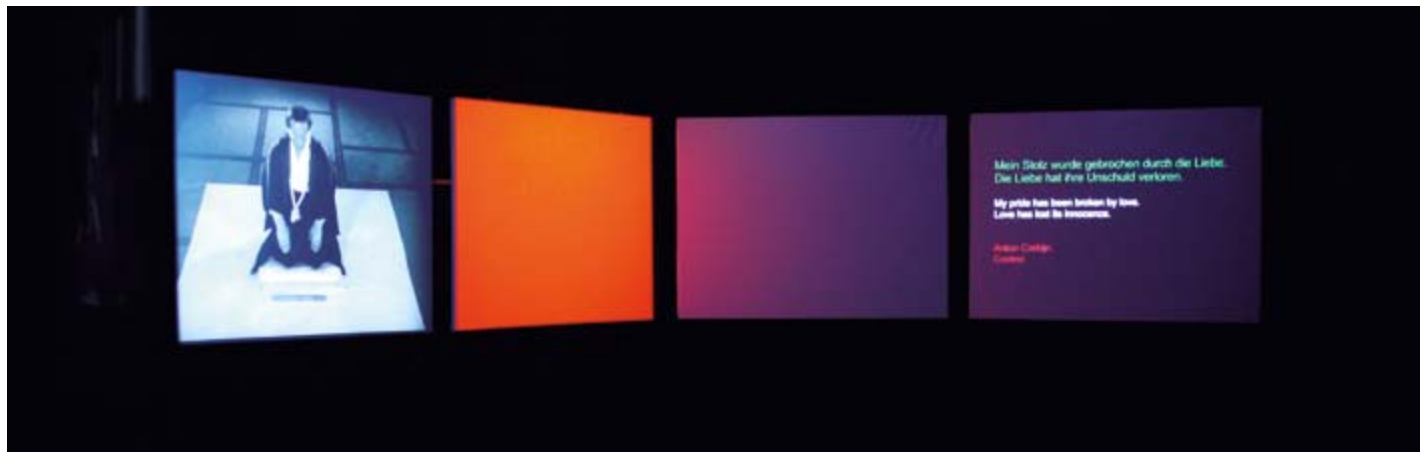
The playacting technique today is simply indispensable in order to realize life-long dissimulation, that turns from self-deceit to self-destruction. It is no coincidence that every training course in achieving success primarily includes acting skills... It's not entirely clear, though, who was it that ordered this global apocalypse called "widescreen cinema"?!"

Elena Kovylyna

Харун Фароки, Антье Эйман Пир или полет

Германия, 2008

шестиканальная видеоинсталляция, 24'



Feasting or Flying, Harun Farocki/Antje Ehmman in Hebbel am Ufer Berlin © MuTphoto/Barbara Braun 2008

«Название работы отсылает к утверждению, которое предваряет и объясняет фундаментальный принцип метода работы Фароки с кинематографом: «Одни препарируют птицу, чтобы ее съесть, другие – чтобы научиться полету». Фароки и Эйман придумали видеоинсталляцию о кино, смонтировав подборку киноэпизодов, где изображается акт самоубийства. В ней они исследуют технику кадра/контракадра, вырезают отдельные сцены и ракурсы, и потом монтируют их, компилируют и одновременно демонстрируют на некой полукруглой сцене. Таким образом они конструируют среду для проецирования индивидуального и общественного, идеологии и эстетики, вымысла и документального. Один за другим, тщательно отобранные и четко определенные эпизоды самоубийств появляются на большом экране, противопоставляя различные стратегии визуализации или эстетизации самоубийств, или выделяя те части фильмов, где самоубийство становится центральной темой искусства движущихся образов. Так избранные кинонарративы о самоубийстве становятся подходящим материалом для исследования и конструирования сложной социальной мозаики, которая предлагает нам всесторонний опыт кинематографа и суицида, искусства и смерти».

Игорь Шпаньоль

«Для нашей экспозиции «Kino wie noch nie» («Кино как никогда раньше», Вена, 2006, Берлин, 2007) мы подобрали эпизоды разных фильмов. Например, мы сопоставили фрагмент выбранного эпизода на одном мониторе, а обратный план – на другом стоящем рядом мониторе. Это противопоставление обнаружило, что монтаж сохраняет свои функции и эффект даже после такого

акта разделения и распределения, и предоставляет нам аналитический метод, который не делает объект непознаваемым и не останавливает его движение. Вот к чему все сводится: возможность проанализировать строение птицы так, чтобы понять, каким образом она летает, не расчленяя ее, как если бы мы собирались ее съесть.

Обычно анализируют монтаж на основе сопоставления двух кадров, и очень редко принимают во внимание «удаленный монтаж». Кадр в фильме отсылает к предыдущему, часто к нескольким похожим или резко отличающимся друг от друга кадрам, сильно удаленным от него в хронологической последовательности. Кадры и эпизоды, которые мы отобрали, все посвящены одной теме: мужчине, совершающему самоубийство. Когда доходит до суицида, мужчина в кинематографе, можно сказать, возмещает весь эмоциональный накал, которого ему не хватает в сравнении с женщиной по глубине и силе экспрессии. Фрагменты из совершенно разных фильмов распределены на несколько экранов в пространстве. Например, на одном человек входит в комнату, так как хочет остаться один, в другом кто-то еще молча идет, а за ним следует камера, надеясь получить ответ, очень редко на самом деле получаемый, – если вопрос вообще ставится в кинонарративе. Культурная техника распределения чего-либо в пространстве для закрепления этого в сознании была известна уже в Древней Греции. Мы используем ее с намерением создать новый фильм о человеке, который исчерпал свободу действий».

Харун Фароки и Антье Эйман

Harun Farocki, Antje Ehmann Feasting or Flying

Germany, 2008
6-Channel video, 24'

Feasting or Flying, Harun Farocki/Antje Ehmann in Hebbel am Ufer Berlin © M+photo/Barbara Braun 2008



"The work *Feasting or Flying* refers to a basic statement that anticipates and explains the fundamental principle behind Farocki's entire method of working with films: "Some dissect a bird in order to eat it, others in order to discover how to fly". Farocki and Ehmann made their video installation about film by putting together a selection of film sequences that present the act of suicide. Here they examine the shot/countershot technique, excerpt particular scenes and camera angles, and then edit them, compile them, and show them simultaneously on a kind of semicircular stage. In this way they construct a setting for projecting the individual and the society, ideology and aesthetics, fiction and documentary. One after the other, carefully chosen and precisely identified sequences of selected suicides appear on the big screen, juxtaposing specific strategies of visualization or the aestheticization of suicide and its effects, or emphasising the part of films where suicide becomes the central theme of the moving image. The selected film narratives about suicide thus becomes the qualitative material for researching and constructing a complex social mosaic that offers us a comprehensive experience of film and suicide, of art and death".

Igor Spanjol

"For our exhibition *Kino wie noch nie* (Cinema like never before, Vienna, 2006; Berlin, 2007), we broke down film sequences. For instance, we presented a shot from a certain sequence on one monitor and the reverse shot on a second monitor

next to the first. This juxtaposition revealed that montage retains its function, its effect, even after this act of separation and distribution, and gives us an analytic method that neither makes the object incomprehensible nor stops its motion. That is what it comes down to: the ability to analyse a bird in such a way that we come to understand its flight without dissecting it as if it were going to be eaten.

People tend to analyse montage on the basis of the collision between two shots; all too seldom is consideration given to 'distanced montage'. The appearance of one shot in a film refers to a previous shot, often to several – similar or strikingly dissimilar – shots far back in the chronological sequence. The shots and sequences we collected were on one subject: the man who kills himself. When it comes to suicide, the film-man might be said to make up for everything he lacks in depth of emotion and expressiveness compared with the film-woman. Motifs from wholly dissimilar films are distributed over several screens in the space. For instance, there's the man walking into a room because he wants to be alone, or the man walking in silence and being followed by a camera determined to pick up an answer scarcely surrendered – if indeed the film narrative is posing a question. The cultural technique of distributing over space in order to anchor something in the consciousness was already cultivated by the ancient Greeks. We use it with the intention of arriving at a new film: one about the man who has used up any further freedom of action".

Harun Farocki and Antje Ehmann

Йоханна Биллинг

Я ничто без твоего ритма

Швеция, 2009

DVD, закольцовано, 13' 29"



Photo Lavinia German, courtesy of the artist and Hollybush Gardens, London

Видеоработы Йоханны Биллинг – это размышления о повседневном, хореографии и ритуале. В них подчеркивается уязвимость индивидуального действия внутри коллективного опыта. Художница одержима цикличностью и ретроспекцией, она разыгрывает особые ситуации, в которых что-то вот-вот должно произойти. При этом она остается невидимой во время перформансов и акций, которые она снимает. Мастерство Биллинг – в сочетании индивидуальной хореографии и свободы естественного движения, которые сводятся воедино в процессе монтажа.

Работа основана на съемках живого танцевального представления, в котором румынские танцоры-любители «разучивают» и исполняют танец в Яссах, в рамках

биеннале современного искусства «Periferic 8» в октябре 2008 года. Фильм объединил события, происходившие в течение нескольких дней, в единый длительный процесс, во время которого танцоры находились под наблюдением публики, свободной приходить и уходить по собственному желанию. Не существует окончательной версии танца как таковой, и таким образом эта работа – результат совместного творчества хореографа, музыкантов, танцоров и зрителей.

Johanna Billing

I'm Lost Without Your Rhythm

Sweden, 2009
DVD, loop, 13' 29"

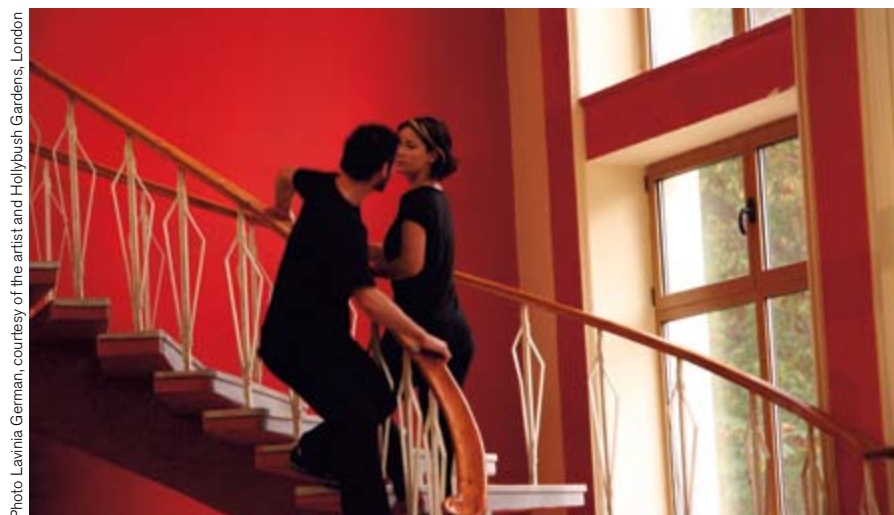


Photo Lavinia German, courtesy of the artist and Hollybush Gardens, London

Johanna Billing's videos reflect on routine, choreography and ritual, with an emphasis on the fragility of individual performance within collective experience. Obsessed by circularity and retrospection, she stages specific situations where something is about to take place, the artist herself remaining invisible during the performances and actions that are recorded. Billing's skill lies in combining the choreography of individuals with facilitating their freedom to perform naturally, bringing the whole together in the editing process.

I'm Lost Without Your Rhythm is based on the recording of a live performance of dance

'learned' or performed by amateur Romanian dancers in Iasi, Romania, during the Periferic 8 Biennial of Contemporary Art in Oct 2008. The film links several days' activity into a continuous process, in which dancers were watched by an audience who were free to come and go as they pleased. There is no final performance as such and so the work is a result of collaboration between choreographer, musicians, dancers and audience.

Эйя-Лииза Ахтила Благовещение

Финляндия, 2010
трехканальная HD-инсталляция, 33'



The Annunciation, Fra Angelico fresco, 1438-45, Museo di San Marco, Florence
The Annunciation, Eija-Liisa Ahtila, Courtesy of Marian Goodman Gallery, New York and Paris
© 2010 Crystal Eye – Kristallisilm Oy

«Благовещение» – инсталляция, в которой один из центральных мотивов христианской иконографии конструируется и заново разыгрывается посредством движущихся образов. Основой послужил текст Евангелия от Луки (1:26–38) и изображения различных эпох, в которых художники воплощали свое видение евангельских событий.

В этой версии Благовещения события происходят в настоящее время. Инсталляция, состоящая из трех проекций, включает материал, полученный в ходе подготовки к съемкам фильма, и саму реконструкцию события. Основная часть фильма снималась в заповеднике Ауланко в южной Финляндии снежной зимой 2010 года, но также и в декорациях, изображающих мастерскую художника и сцену Благовещения. Все участницы, за исключением двоих, не профессиональные актрисы, а студентки Института дьяконисс в Хельсинки. Хотя в основе фильма и лежит сценарий, но события, роли и диалог были адаптированы во время съемок к актерским способностям каждого участника.

«Благовещение» Ахтилы основано на идеях биолога Якоба фон Иксюля, считавшего, что различные миры живых существ существуют одновременно. Эта концепция позволяет понять природу чуда и возможности его восприятия и познания.

«Нас легко ввести в заблуждение и заставить предположить, что отношение между посторонним субъектом и объектами его мира существует на том же пространственном и временном плане, что и наши собственные

отношения с объектами нашего мира, мира человека. Эта ошибка подпитывается утверждением о существовании одного-единственного мира, в который втиснуты все живые существа. Оно порождает широко распространенное убеждение в том, что для всех живых существ имеется лишь одно пространство и время. Только недавно физики начали сомневаться в существовании вселенной с пространством, валидным для всех существ».

Из «Прогулки по мирам животных и человека» (1957)
Якоба фон Иксюля

«Как узнать, каково что-то на самом деле, если оно нам до сих пор неизвестно? Что ты знаешь об этом на данный момент? Как именно существует нечто подобное? Как подойти к нему и вовлечь в диалог – на каком языке?

Инстинктивно подходишь к чему-то новому через знакомое, известное – иногда с такой точностью и силой, что можешь видеть его только под единственным углом зрения, в одном направлении, все в четком порядке – что-то спереди, что-то сразу за ним, и т.д. – в перспективе. Однако может ли что-то знакомое соответствовать критериям чуда? Можно ли быть ошарашенным чем-то, что известно насквозь? Что же тогда ты видишь?»

«Благовещение», голос за кадром

Eija-Liisa Ahtila

The Annunciation

Finland, 2010
3-channel projected HD installation, 33'

The Annunciation, Eija-Liisa Ahtila, Courtesy of Marian Goodman Gallery, New York and Paris
© 2010 Crystal Eye – Kristallsilmi Oy



The Annunciation is an installation in which one of the central motifs of Christian iconography is constructed and re-enacted through the moving image. It is based on the narrative from the Gospel of Luke (1:26-38) and paintings of the Annunciation in which artists have, in various periods, depicted their visions of the gospel's events.

In this Annunciation the events are set in the present. The installation, of three projected images, consists of material made during the film's preparation and the actual reconstruction of the event. The film material was shot mainly during the frosty winter season of 2010 in the snowy Aulanko nature reserve in southern Finland and on a set depicting the artist's studio and the scene of the Annunciation. All the actors, apart from two, are non-professionals and attend the Helsinki Deaconess Institute for women's support services. Although based on an existing script, the events, roles and dialogue were adapted during filming in accordance with each actor's individual presence.

A viewpoint to *The Annunciation* is Jacob von Uexküll's idea that living beings' different worlds exist simultaneously. This idea provides an approach to the nature of a miracle and the possibilities of perception and knowledge.

"We are easily deluded into assuming that the relationship between a foreign subject and the objects in his world exists on the same spa-

tial and temporal plane as our own relations with the objects in our human world. This fallacy is fed by a belief in the existence of a single world, into which all living creatures are pigeonholed. This gives rise to the widespread conviction that there is only one space and one time for all living things. Only recently have physicists begun to doubt the existence of a universe with a space that is valid for all beings".

Extract from *A Stroll through the Worlds of Animals and Men*, Jakob von Uexküll (1957)

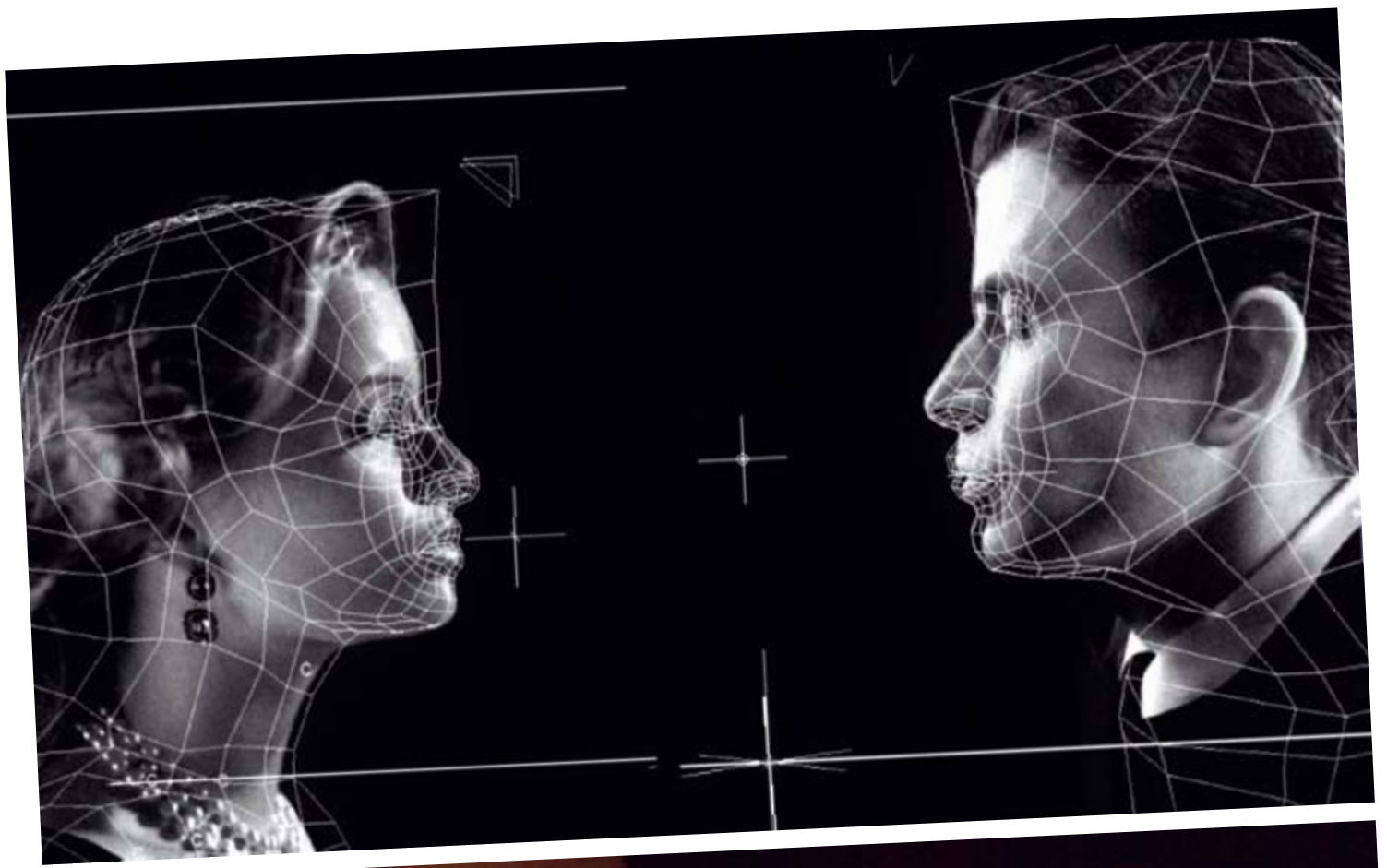
"How does one know what things are, unless they're already familiar? What does one know of them at that stage? How do such things exist? How to get next to them and engage in dialogue – on what and in whose language? One instinctively approaches such things through the familiar, the known – at times with such precision and force that one can see from a single angle only, in one direction, all things in a clear order – one thing in front, another just behind it, and so on – in perspective. Can something already familiar fulfill the criteria for a miracle? Can one be shaken with surprise by something one knows through and through? What does one see then?"

Extract from *The Annunciation*, the narrator's voice over

Проекты

Projects

Симулированная реальность / Другой герой
Simulated Reality/ The Other Hero

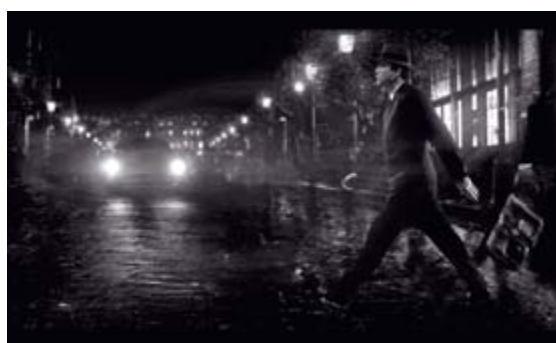


Арев Манукян

Белая ночь

Канада, 2010

цифровое видео, цвет, звук, 4' 41"



Courtesy of Stellar Scene and SpyFilms

Эффектный короткометражный фильм исследует опыт, который многие из нас когда-то переживали – мимолетная, но глубокая связь с совершенно посторонним человеком. Действие происходит на темной мощеной улице в 1950-х – мужчина встречается глазами с женщиной в кафе через улицу. Эта секунда растягивается во времени, и двое устремляются друг к другу в гиперреальной фантазии, в которой их ничто не может удержать.

«Незабываемый момент встречи взглядом с незнакомцем – такое иногда случается, особенно в большом городе. Это длится какую-то секунду, потом нам становится неловко, и мы отворачиваемся. Я хотел взять этот момент влечения и растянуть его в гиперреальную фантазию, в которой действие раскрывается как будто в медленно движущейся фотографии. Я хотел создать нечто прекрасное из штампа. Это мечта, воплощенная в фильме, которая оказывается именно такой, какой мы ее представляли.

Актеры в «Белой ночи» снимались на фоне зелено-го рир-экрана в студии в Торонто. Все уличные сцены и декорации были созданы на стадии окончательного

монтажа из нарисованных на матовом стекле кадров, снятых в Париже и Торонто. Пре-продакшн занял несколько месяцев работы в режиме частичной занятости, во время которой мы создали анимированный эскизный макет и многократно тестировали визуальные эффекты.

Самой сложной частью проекта было то, что нам нужно было нарисовать буквально все. Большой объем предметов от мокрых улиц до трехмерных листьев и автомобилей. Но еще сложнее было придумать, как должны выглядеть основные эффекты. После того как мы разбивали настоящее стекло на протяжении 2000 кадров в минуту на съемочной площадке, стало ясно, что это никогда не будет выглядеть так, как нужно. Пришлось создать и анимировать стекло в 3D. Визуальные эффекты заняли около 8 месяцев работы Марка-Андре Грея, главного художника по эффектам. Это был мучительный процесс, но в то же время и приятный, потому что мы делали этот проект с большой любовью».

Арев Манукян

Arev Manoukian

Nuit Blanche

Canada, 2010
digital video, colour, sound, 4' 41"



Courtesy of Stellar Scene and SpyFilms

A dramatic short film, *Nuit Blanche* explores an experience many of us have lived before – a fleeting yet powerful connection with a perfect stranger. Set in a dark cobblestone street in the 1950's, a man catches the gaze of a woman in a cafe across the street. This split-second moment becomes suspended in time, as the two gravitate towards each other in a hyper real fantasy where nothing can hold them back.

"An unforgettable moment with a stranger happens to everyone, especially in a large metropolitan city. It lasts for a split second and then things get awkward so we turn away. I wanted to take that moment of attraction and stretch it in a hyper-real fantasy where things unfold like slow moving photographs. I wanted to create something beautiful within the cliché. It is a daydream put on film that turned out exactly how we imagined it.

The actors in *Nuit Blanche* were shot in a green screen studio in Toronto. All the street environments and sets were created digitally in post-production

with matte paintings of still photographs taken in Paris and Toronto. Pre-production took a few months of part-time work as we created an animated pre-viz and did numerous visual effects tests.

The challenging part was that we had to create almost everything. There was a huge volume of assets, from wet streets to 3d leaves and cars to make. But the hardest was trying to figure out how the main effects should look. After breaking real glass at over 2000 frames per second on set we realized that it will never look the way we want. We had to create and animate the glass in 3d. The visual effects took about 8 months of work with Marc-Andre Gray as the main visual effects artist. It was a grueling process but it was a pleasure to do because we were very passionate about the project".

Arev Manoukian

Борис Элдагсен Это не «Cure»/Это не исцеление

Германия, 2007

4-канальная видеоинсталляция

4:3 Pal DVD, закольцовано, 14' 15"

Музыка Дэвид Чизхольм

Слова: Роберт Смит, Лоренс Толхерст, Саймон Геллап

© Fiction Song Ltd., Musik-Edition Discoton GmbH

С разрешения BMG Music Publishing, Германия



Courtesy of the artist

Основанный на структуре караоке, фильм показывает четырех восьмидесятилетних немцев, которые поют слова трех песен группы «The Cure» – «Cold», «One Hundred Years» и «Sinking» на электронную музыку, написанную мельбурнским композитором Дэвидом Чизхольмом с использованием лейтмотивов из оперы Рихарда Вагнера «Сумерки богов». Работа превращается в поэтический и мрачный комментарий на тему мимолетности жизни и памяти.

«Я вижу себя лет в 75 в доме престарелых, занимающимся трехмерным киберсексом, как в кино, с партнерами со всего мира. Моей аватарой будет слепок моего интеллекта, в то время как тело будет гнить в инвалидной коляске. Это будет новая версия «Портрета Дориана Грея».

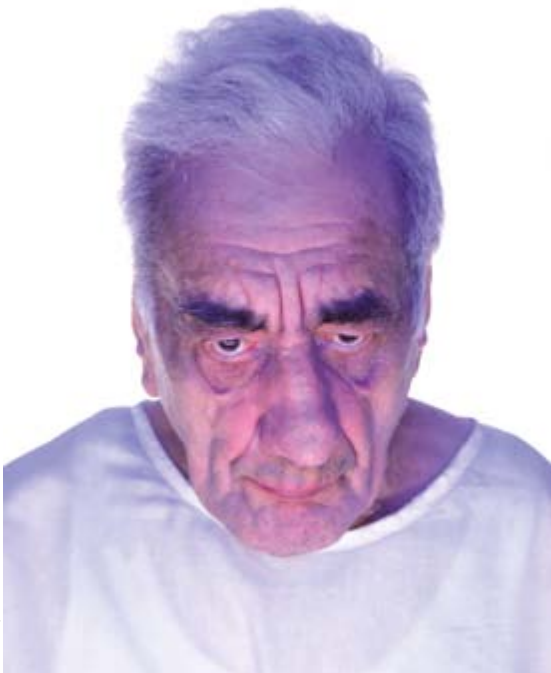
Борис Элдагсен

Boris Eldagsen

No Cure

Germany, 2007
4-Channel Video Installation
4:3 Pal DVD, loop, 14' 15"

Score by David Chisholm
lyrics: Robert Smith/ Laurence Tolhurst/ Simon Gallup
© by Fiction Song Ltd., Musik-Edition Discoton GmbH
Courtesy of BMG Music Publishing Germany



Courtesy of the artist



Based on the structure of karaoke, *No Cure* features four 80-year-old Germans, singing the lyrics of three *The Cure* songs: *Cold*, *One Hundred Years* and *Sinking*. As the electronic score composed by Melbourne composer David Chisholm uses leitmotifs of Richard Wagner's opera *Götterdämmerung* (*Twilight of the Gods*) to accompany the lyrics, the work drifts into a poetic and eerie comment on the transience of life and memory.

"I see myself being 75, sitting in a nursing home and having 3D movie-like virtual cybersex around the world. My avatar will be a visual blueprint of my mind, while my body is rotting in a wheelchair. This will be the future version of *The Picture of Dorian Gray*".

Boris Eldagsen

Дуэт ПРОВМЫЗА

Галина Мызникова и Сергей Проворов

Подснежник

Россия, 2011

HD-инсталляция, ч/б, стерео, 30' 50"



Courtesy of the artists

«Человек способен дистанцироваться от непосредственного окружения и воспринимать мир как нечто большее, чем он сам. Человеку дано видение как акт, связанный с отдаленностью, с дистанцией, когда точка зрения превращается из множественной и ближней в единую отдаленную картину мира подобно тому, как живопись «заполненных объемов» постепенно превращается в живопись «пустого пространства».

Важно прищуривать глаза, чтобы рассмотреть предъявляемую трагическую картину мира. Тонкая линия поводка, объединяющая собаку и человека то появляется, то исчезает из виду, определяя зыбкость отношений и предвзято надвигающееся расставание.

Диссонирующий с природой вертолет в одно мгновение обрывает связь человека с собакой. Его сильное

энергетическое поле наделено вполне конкретной перформативной задачей разрушить умиротворенную архитектуру природного состояния. Формально он формирует индивидуализированное пространство снежной бури, как некое особое место со своей историей, и одновременно создает пространственно-временную границу между природным спокойствием и искусственным хаосом (пургой).

Полифоническое переплетение природных, человеческих и технологических образов создает принцип «остраннения», сочетания несочетаемого, несоизмеримости логического, чувственного и хаотичного мышления».

Галина Мызникова и Сергей Проворов

PROVMYZA Duo

Galina Myznikova & Sergey Provorov

Snowdrop

Russia, 2011
digital video, b&w, stereo sound, 30' 50"

Courtesy of the artists



"Human beings are able to distance themselves from their immediate environment and perceive the world as something bigger than self. A man has been gifted with vision as an act connected to remoteness, to distance, as the point of view turns from multiple and close to a united remote world view like painting of "packed space" turns gradually into painting of the "empty space".

It is important to squint in order to see better the demonstrated tragic picture of the world. The thin line of the leash, connecting dog and man, appears and disappears from view, defining the fragility of their relationship and preceding their break-up.

The helicopter jarring with nature in a split second tears apart the connection between the dog

and the man. Its powerful energy field is vested with a specific performative task – to destroy the harmonious architectonics of the natural state. Formally it forms the individualized space of a snowstorm as some special place with its own history and simultaneously creates a special and temporal border between the calm of nature and an artificial chaos (blizzard).

The polyphonic interweaving of natural, human and technological images creates the principle of de-familiarization (*ostranenie*), of combining the incongruous, of incommensurability of logical, sensual and chaotic thinking".

Galina Myznikova & Sergey Provorov

Виктор Алимпиев

Вот

Россия, 2010

HD-видео, цвет, звук, 5' 24"



Courtesy of the artist

Группа из пяти актеров исполняет вокализ, сформированный речью. Синхронизация – момент согласия в этой «речи» – происходит, когда звучит русское слово «вот». Или его вокализный двойник – отрезок пения, такой же – по музыкальной и композиционной логике – как это «вот». Работа была реализована с французскими актерами в Тулузе.

Viktor Alimpiev “Vot” (So)

Russia, 2010
HD video, colour, sound, 5' 24"



Courtesy of the artist

A group of five actors performs a vocalise, formed by speech. Synchronization – a moment of harmony in this “speech” happens when the Russian word *vot* is pronounced, or its vocalise double – a length of singing similar in musical and compositional logic to *vot*. The work was realized in Toulouse with French actors.

Ян Фудун Пятая ночь

Китай, 2010

7-канальная инсталляция

35 мм ч/б переведенная в HD, 10' 37"



Courtesy of Yang Fudong, ShanghaiART Gallery and Marian Goodman Gallery

«Пятая ночь» – это инсталляция, состоящая из семи синхронизированных проекций. Видео запечатлело сцены повседневной жизни старого Шанхая, улицы, запряженные экипажами, рикшами и ретроавтомобилями. В центре съемочной площадки воздвигнута сцена, где на столе стоят несколько аквариумов с рыбками, там же спешно ремонтируют трамвай, таким образом освещая все пространство. Мелькают смутные образы, не относящиеся к главному действию, тревожные мужчины и женщины заняты своими делами, первый план одной сцены становится фоном другой, где-то ведутся широкоэкранные съемки, заполненные повествованием, другие концентрируются на изображении характеров.

В этом протяженном экране, составленном из семи проекций, больше рельефа, чем могло бы быть в трехмерной проекции, и больше завершенности. Из-за того что съемка ведется одновременно семью камерами, выражения лиц актеров в каждом кадре становятся некон-

тролируемыми, некая хаотичность изображения рождает особую непредсказуемую и утонченную эстетику.

Идея работы пришла к художнику в процессе его размышлений о киноиндустрии, и для этой видеоинсталляции был использован новый метод съемки – семь проекций, значительно превосходящих размер видимого человеком пространства, – не соответствующий нашим зрительным привычкам. Ян Фудун называет этот метод «фильмом множественных ракурсов». Самым важным при создании этой инсталляции было вдохновение актеров, а также ощущение зрителями пространства. Художник объединил материал в единое целое, управляя нашими внутренними и внешними чувствами.

Yang Fudong Fifth Night

China, 2010
7-Channel 35mm b&w film
transferred to HD, 10' 37"

Courtesy of Yang Fudong, ShanghaiART Gallery and Marian Goodman Gallery



"The Fifth Night" is a video installation composed of seven synchronized projections. The videos feature old Shanghai scenes, as a large décor with carriages, rickshaws and vintage cars. In the middle of the scene a stage has been built, a few jars with fishes have been placed on a table and a tramway is being frenetically repaired, illuminating the place. Vague views of people without any relationship are shown, anxious, hesitating men and women here and there attend to their own duties, a scene's foreground can become next scene's background.

A shot is wide and narrative, while the other depicts some characters, this long screen of seven projections has more relief than if it was in 3D, and is more complete. Facing seven cameras, actors' expressions in each objective and shot are uncontrolla-

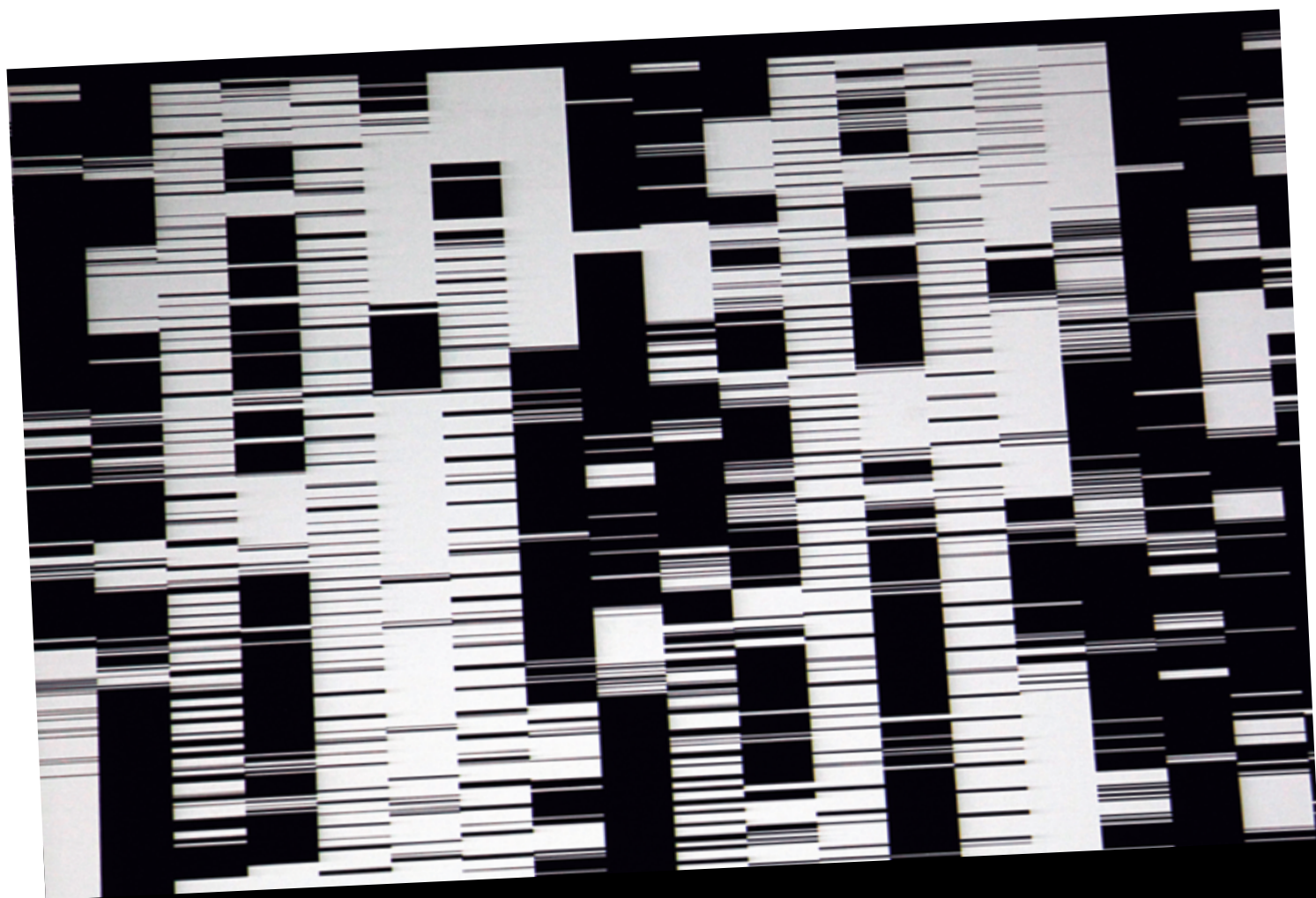
ble; this kind of randomness presents a certain subtle and unpredictable aesthetic.

The idea behind this work came from a reflection on film production, and a new filming method was used for this video installation: seven projections, going far beyond our visual field and habits, Yang Fudong calls it "multiple views film". The most important in the production of this work was the inspiration of the actors, as well as viewers' feelings of the space, the artist unified this work by maneuvering its inner and external feelings.

Проекты

Projects

Саунд-перформанс
Sound Performance



Риодзи Икеда

Test Pattern [живое исполнение]

Япония, 2008

аудиовизуальный перформанс

концепция, композиция: Риодзи Икеда

компьютерная графика, программирование: Томонага Токуяма



photo by Liz Hingley

Test pattern – это система, которая конвертирует любой вид данных (текст, звук, фотографии, фильмы) в рисунок штрих-кода и бинарные диаграммы из нулей и единиц. Цель проекта – с помощью использования этой системы исследовать взаимоотношения между критическими точками работы устройства и порогом человеческого восприятия. Проект существует в разных форматах: аудиовизуальный перформанс, инсталляция, CD и др.

В новейшей аудиовизуальной работе Риодзи Икеда представлены интенсивно вспыхивающие черно-белые изображения, которые плывут, содрогаясь, во тьме, под минималистический, мощный, прекрасно синхронизированный саундтрек. Используя компьютерную программу в режиме реального времени, test pattern конвертирует аудиосигнал в четко синхронизированные диаграммы штрих-кода на экране. Скорость движущихся образов сверхвысокая, сотни кадров в секунду, так что это произведение является своего рода испытанием на прочность для аудио- и видеоустройств, а также тестом на реакцию восприятия зрителей.

«Test Pattern» – третий аудиовизуальный концерт в серии Икеды «инфоматика» (datamatics), арт-проекте, исследующем потенциал восприятия невидимой информационной мультисубстанции, которой пропитан весь наш мир. В различных формах – инсталляций, перформанса, записей – проект функционирует как система, конвертирующая любой тип данных (текст, звук, фотографии, фильмы) в диаграммы штрих-кода и бинарные диаграммы из нулей и единиц. Цель проекта – исследование взаимоотношений между критической точкой работы устройства и порогом человеческого восприятия, доведя оба до абсолютного предела их возможностей.

Ryoji Ikeda

Test Pattern [live set]

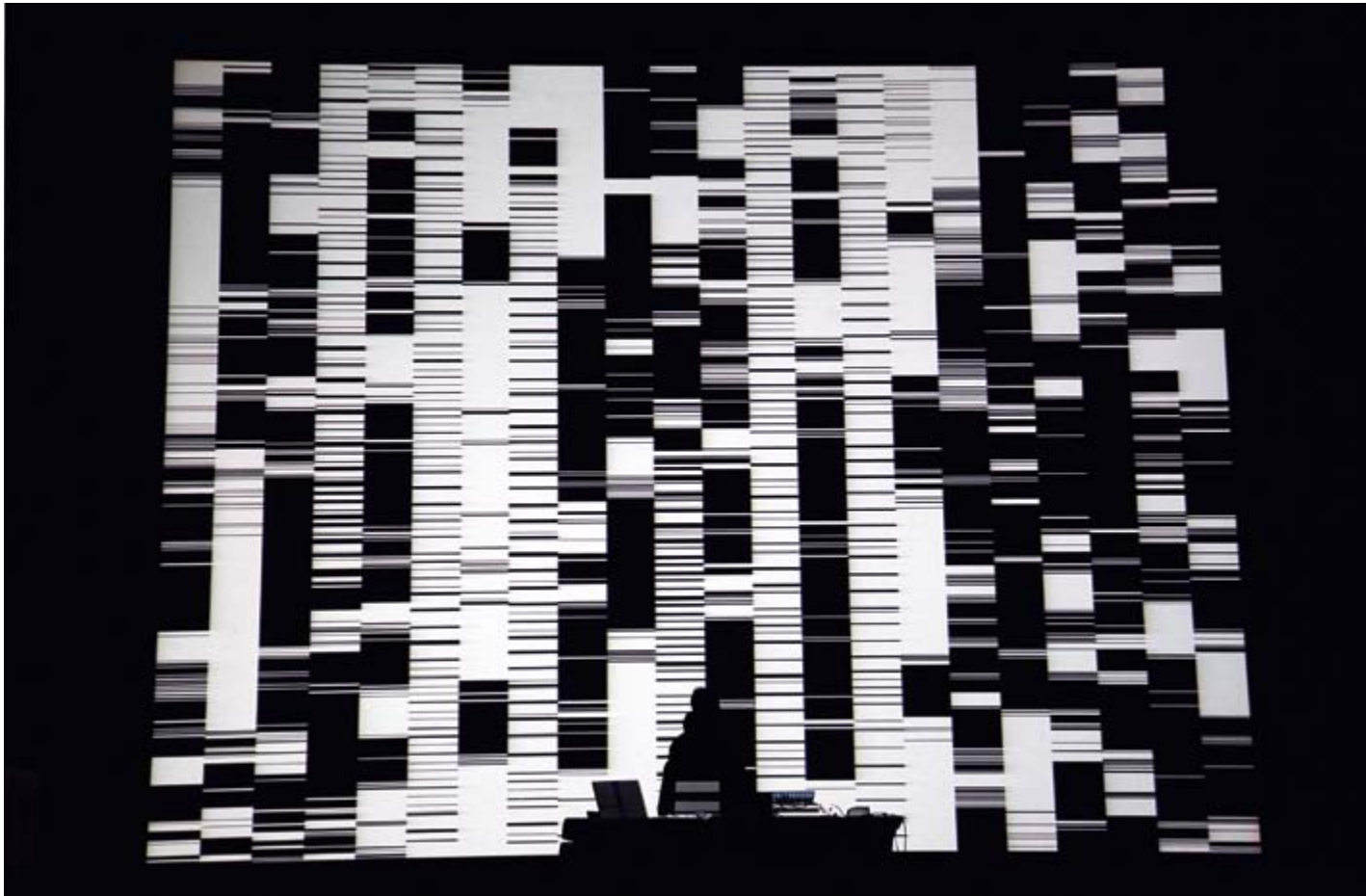
Japan, 2008

audiovisual performance

concept, composition: Ryoji Ikeda

computer graphics, programming: Tomonaga Tokuyama

photo by Liz Hingley



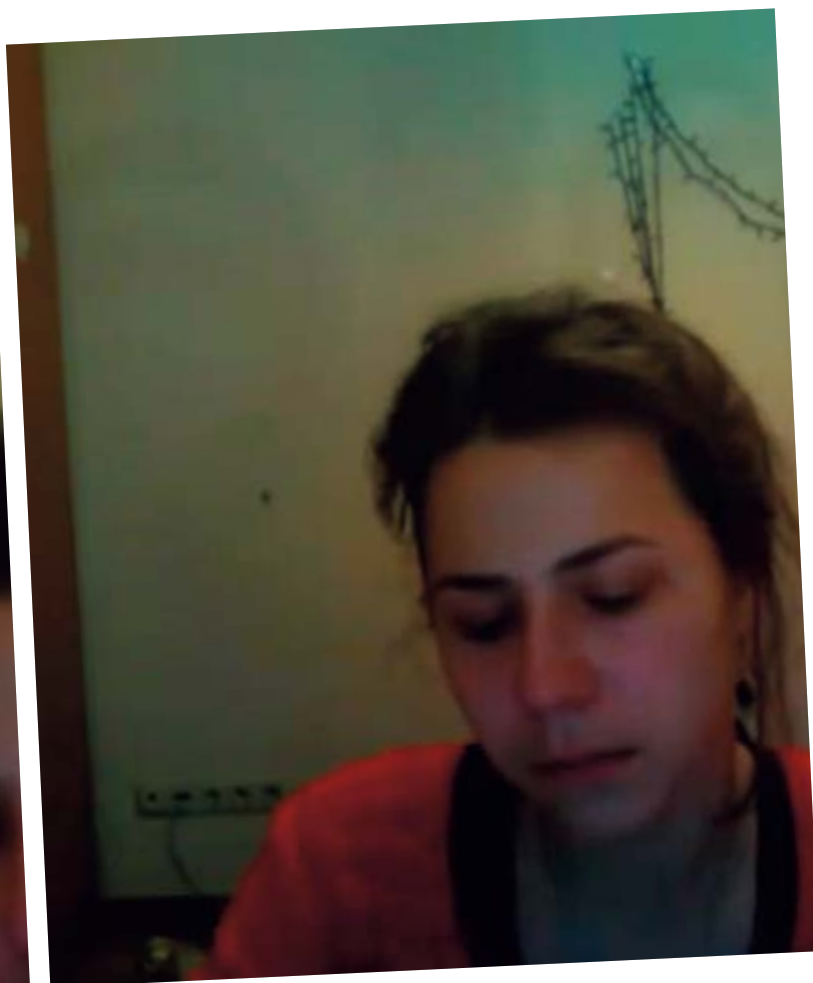
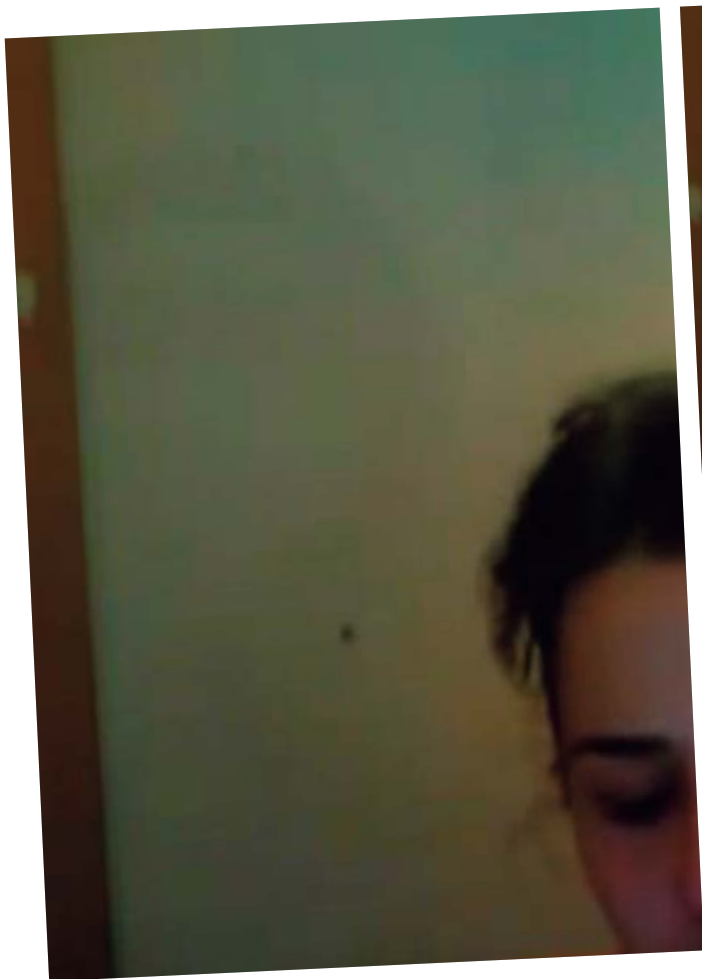
Test pattern is a system that converts any type of data (text, sounds, photos and movies) into barcode patterns and binary patterns of 0s and 1s. Through its application, the project aims to examine the relationship between critical points of device performance and the threshold of human perception. The project varies in different formats; audiovisual performance, installation, CD release etc.

This latest audiovisual work from Ryoji Ikeda, presents intense flickering black and white imagery, which floats and convulses in darkness to a stark and powerful, highly synchronized soundtrack. Through a real – time computer programme, test pattern converts Ikeda's audio signal patterns into tightly synchronized barcode patterns on screen. The velocity of the moving images is ultra – fast, some hundreds of frames per second, so that the work provides a performance test for the audio and visual devices, as well as a response test for the audience's perceptions.

Test Pattern is the third audiovisual concert in Ikeda's datamatics series, an art project that explores the potential to perceive the invisible multi – substance of data that permeates our world. Taking various forms – installations, live performance and recordings – test pattern acts as a system that converts any type of data (text, sounds, photos and movies) into barcode patterns and binary patterns of 0s and 1s. The project aims to examine the relationship between critical points of device performance and the threshold of human perception, pushing both to their absolute limits.

Конкурс Competition

Эффект видео
Video Effect



Эффект видео

Видеоарт как система соотношения различного рода высказываний в представленной программе выступает в качестве добавочного элемента. Современный российский художник отказывается от последовательного изображения и создает образный медиаколлаж. В этой системе визуального высказывания отсутствует изобразительность *per se*, так как она растворяется в полиэкранности исследования. В визуальной экспансии (П. Жуков), постмодернистской иллюзорности (В. Марченкова), национальном самосознании (Д. Зинченко), историческом бессознательном (В. Хроменко), псевдодокументальном свидетельстве (гр. Бомбилы), наивной функциональности (П. Кузнецов), интимном политическом (А. Ходорковская), геополитической активности (Е. Жигалова), формальном исследовании (А. Солдатов), в кинематографической минимализме (М. Харитоновна) выражена востребованность в эффекте видео. Так или иначе, художники исследуют медийные и визуальные искажения, которые в пространстве видео превращаются в манифест о состоянии современного сознания об образных дефинициях. Здесь возникает закономерное столкновение буквальности изображения и его интерпретации. Так как художник уже выходит за границу линейного изображения, он ищет значение в дополнительном образе. В этом смысле программа развивается как автоматический текст. Изображение существует вне условности изображаемого и способно быть как объектом, так и субъектом интерпретации. С моей точки зрения, эта ситуация проявляется наиболее активно в работах будущих художников, фильмы которых входят в программу.

Карина Караева

Video Effect

Video art as a correspondence system of various kinds of utterance in a given frame plays the role of an additional element. A contemporary Russian artist abandons the sequential image and creates a media collage out of image. This system of visual utterance lacks descriptiveness *per se*, as it dissolves in the polyscreen nature of an exploration. In visual expansion (P. Zhukov), postmodern illusion (V. Marchenkova), national identity (D. Zinchenko), historical unconsciousness (V. Khromenko), pseudo-documentary evidence (Bombily group), naive functionality (P. Kuznetsov), the intimate-political (A. Khodorkovskaya), geopolitical activity (E. Zhigalova), formal examination (A. Soldatov), cinematic minimalism (M. Kharitonova) – in all these the relevance of video effect is expressed.

In any case, the artists explore medial and visual distortions, which in video space turn into a manifesto on contemporary state of mind as concerned with image definitions. Here an understandable confrontation between the literal image and its interpretation occurs. As the artist already goes beyond the limits of a linear picture, he seeks meaning in a supplementary image. In this sense the programme develops like automated text. A representation exists without the conventions of the thing represented and can be both an object and a subject of interpretation. In my opinion this situation is shown most actively in the works of the future artists, whose films constitute this programme.

Karina Karaeva



Courtesy of the artist

Даниил Зинченко Извол

2011, 13' 11"

«Извол» на старославянском значит воля, но это я выяснил позже. Вначале подразумевалось изнеможение воли, ее растворение в пространстве. В фильме много белых, контрастных кадров для обозначения бесконечности пространства, снежного пустого поля с человеком потерявшимся в нем. Изнеможение не значит иссякание, а значит невозможность понимания пространства одним слабым существом. В фильме закадровым текстом звучат цитаты из «Философии общего дела» Николая Федорова. Эти цитаты дают ключ к решению проблемы понимания пространства, точнее, даже не понимания, а принятия. Ведь философия Федорова основана на объединении всех людей ради спасения и это, к сожалению, утопия, как и космизм в целом, и образ одинокого перед бесконечностью человека иллюстрирует эту утопичность. В видео есть тема смерти и человек пытается разгадать ее тайну, ее непостижимость весьма примитивным образом – ест землю с могилы. Естественно, никакого понимания это не дает, а еще больше загоняет в тупик. В конце он падает от усталости, не в силах принять внутрь себя пространство и не в состоянии в нем раствориться окончательно».

Даниил Зинченко

Daniil Zinchenko Izvol (Will)

2011, 13' 11"

"*Izvol* is a word for will in Old Slavonic language, but I found it out later. In the beginning it implied exhaustion of a will, as it dissolves in space. The film is full of white and contrasting scenes to show an eternity of space, a snowy hollow field where somebody is lost. Exhaustion does not mean wearing thin, it is about a single weak being that cannot comprehend and handle space. Off-screen commentaries in the film are the quotes from *The Philosophy of the Common Task* by Nikolai Fedorov. These quotes give the clue for solving the problem of understanding, or rather acceptance of space. Fedorov's philosophy, based on unification of people for the salvation is unfortunately utopian, as well as the whole cosmist ideology, and it is illustrated with the image of a person alone in front of eternity. There is a theme of death in this video, a person trying to unravel its mystery and incomprehensibility by the simple means of eating soil from a grave. And it naturally cannot give a single hint to this man, leading instead to a deadlock. In the end he falls wearily, unable to accept space and to disappear inside space".

Daniil Zinchenko



Ева Жигалова
Я здесь?

2010, 1' 08"

Я здесь?

И меня здесь нет. Но я и нет там... Тогда где?

Увидеть свой новый дом не глазами туриста. Фиксировать все через диалог трех культур: русской, израильской и арабской. Найти свое Я в пресечении этих культур. Конфликт или диалог этих трех культур? Стереть границу и оказаться между «Да» и «Нет», между «Здесь и Там», между «Я и Они». Вдохнуть новую реальность и пропустить ее через себя не оглядываясь назад.

Там – меня уже нет, здесь – все только начинается...

Eva Zhigalova
I'm here?

2010, 1' 08"

I'm here?

And I am not here. But I am not there either...

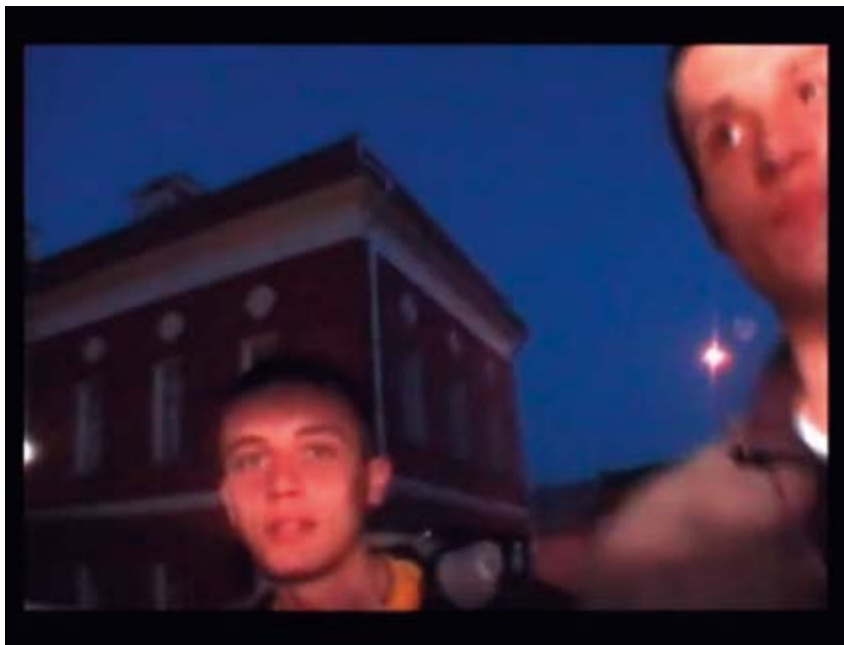
Where then?

Not to see my new homeland with tourist's eyes. To fix everything through the communication of three cultures: Russian, Israeli and Arab. To find one's own self at the intersection of these cultures. Is this a conflict or a dialogue of these three cultures?

To erase the distinction and end up between Yes&No, between Here&Now, between I&They.

To inhale new reality and to let it pass through you without turning back.

There – I am not; here – all has been just beginning...



Courtesy of the artist

Арт-группа «Бомбилы» Поход в галерею

2010, 4' 00"

Режиссеры: Безумец и Супергерой

В ролях: Безумец, Гашиш, Мелкий, Мохнорыл, Супергерой, Айдан Салахова, Елена Селина, Сережа Хрипун

Музыка: АХХ и МСЗ, Александр Залупин

Вербицкий часто пишет, что вся соврисковая туса – это гопники. Бомбилам всегда казалось, что это не более чем остроумная метафора. Но когда однажды они с молодыми друзьями, молодыми провинциальными художниками пришли в крутую московскую галерею, оказалось, что это не метафора, а правда.

Bombily (Gypsy Cab Drivers) art-group An Outing to a Gallery

2010, 4' 00"

Directed by Madman and Superhero

Starring: Madman, Hashish, Minor, Furface, Superhero, Aidan Salakhova, Elena Selina, Serezha "Croaker" Music: АНН и MSZ, Alexander Zalupin.

Verbitsky often writes that the sovrisk crowd is all punks. The Bombily have always considered this just a witty metaphor. But once they had come into a cool Moscow gallery with their friends – young provincial artists – and found this to be no metaphor but the simple truth.



Жуков Петр
Russian Online Tube
(Медиакартины)

2008–2010, 11' 56"

Материалом для проекта послужили видеоролики с YouTube, подвергшиеся компьютерной манипуляции и сильно замедленные во времени, что в сумме должно придавать им схожесть с картиной. Любительское видео из сети выбрано, как единственно возможный сегодня подлинно документальный материал, так как зритель не верит более безоговорочно ни массмедиа, ни документальной фотографии, ибо известна субъективность материала и возможность им манипулировать. В то же время учитывая сегодняшнюю неспособность к прямой документальности, видео обработаны так, что выглядят подобно экспрессионистским картинам, передавая ощущение от события, а не доподлинно его.

Ролики с YouTube выбраны в качестве исходного материала, также и потому что в сегодняшней реальности именно они репрезентируют для интересующихся обывателей определенные удаленные от них географические, политические и культурные явления, создавая их новый медиаобраз. Проект апеллирует к событийной живописи и к работам немецких экспрессионистов.

Pyotr Zhukov
Russian Online Tube
(Media painting)

2008–2010, 11' 56"

The work presents videos from Russian YouTube significantly slowed and manipulated in color and contrast to look like expressionistic paintings. It is a kind of a new documentary work realized through an effect of personal perception in retelling (like in documental paintings of the XIXth century) rather than an evidence of direct documenting, as it's not possible any more. And YouTube videos represent a media face of the country.



Courtesy of the artist

Виктория Марченкова Сцена

2011, 4' 00"

Видео сделано на основе лекции, в которой рассказывается о Делезе, в частности о его термине «диспозитив» и соотношении его с театральными практиками Самуэля Беккета. Автор видео перевела проговариваемую теорию в наглядные образы. «Произвольно очерченный квадрат», в котором у Беккета взаимодействуют персонажи, превратился в рамки, фрагментирующие фигуры главных героинь: философа и участницы проекта Kom.post Камиль Луис и художницы Анны Антоновой, которая переводит ее речь. В такой оптике становится очевидным, что героини подсознательно производят жесты, связанные с тем, о чем говорят. Метод, примененный в видео, отражает ситуацию, в которой художник переводит философа.

Viktoria Marchenkova Scene

2011, 4' 00"

Video is based on a lecture about Deleuze and his concept of *dispositif* in correlation to Samuel Beckett theatre practice. The author transformed the spoken lecture into graphic images. A randomly formed square, in which Beckett's characters interact, has been turned into a frame fragmenting the figures of the main characters – Camille Louis, a philosopher, participant of the Kom.post project and the artist Anna Antonova, who translates her speech. In this optics it becomes evident that the heroines unconsciously make gestures connected with the matters discussed. The method employed in this video reflects a situation where an artist interprets a philosopher.



Влад Хроменко
Melting Utopias

2010. 3' 10"

Ледяные слепки с бюстов мумифицированных коммунистических вождей тают на глазах у зрителя, теряя узнаваемые очертания, стираясь из памяти. Великая утопическая мечта остается все дальше, и разглядеть ее становится все сложнее.

Vlad Khromenko
Melting Utopias

2010, two-channel video, 3' 10"

Ice casts of mummified communist leaders' busts melt down before the viewer, losing familiar shapes, being erased from memory. The great utopian dream is left behind further and further away and it's becoming increasingly hard to distinguish it.



Courtesy of the artist

Кузнецов Павел
Подснежник

2010, 32"

В цельности окружающего нас непредсказуемого мира нет ничего однозначного. И если исполниться благоговейным вниманием к нему и забыть про имена, то можно обнаружить новые стороны самых обычных явлений. И мир изменится, а вслед за ним и вы.

Pavel Kuznetsov
Snowdrop

2010, 32"

In the totality of the unpredictable world around us there's nothing simple. And if you are filled with a reverent attention to it and forget about the names, you can find new aspects of the most ordinary phenomena. And the world will change, and you will change next.



Альберт Солдатов Аленка

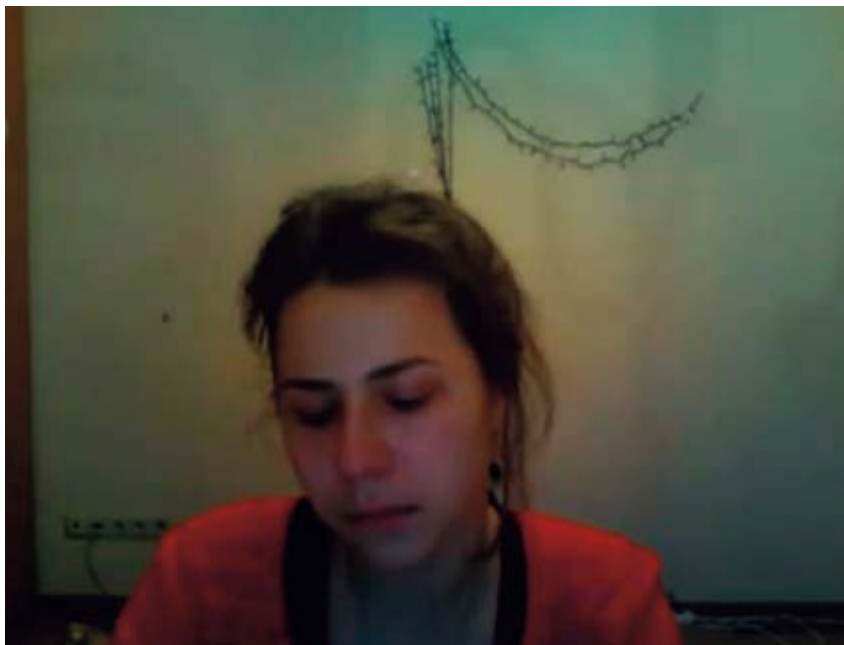
2011, 3' 36"

В работе производится эксперимент над объектом – фантиком из фольги от конфеты «Аленка». Случайно обнаруженный эффект при складывании фантика становится основой манипуляций над ним. Возникают пластические и визуальные деформации, искажения, следующие из природы материала – складки, трещины, заломы, которые модифицируют привычную форму. Визуальные искажения первоначального изображения производят гротескный эффект, а множественность картинок и смещение их во времени образуют вариативность.

Albert Soldatov Alenka

2011, 3' 36"

In the video an experiment is conducted with a foil wrapper from "Alyonka" sweet as an object. An effect accidentally found while folding the wrapper becomes a basis for the manipulations with it. Plastic and visual deformations and distortions result from the nature of its material – folds, cracks and splits which modify the familiar form. The visual distortions of the original image make a grotesque effect and the multiplicity of pictures and their displacement in time create variability.



Courtesy of the artist

Анна Ходорковская
Медведи

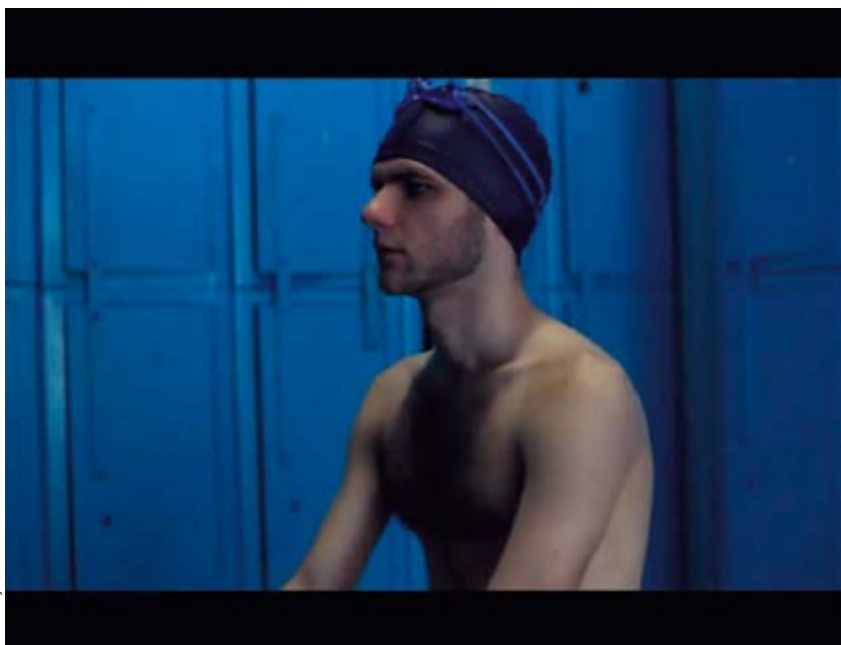
2011, 1' 34"

«Медведи» – это видео, записанное Photobooth камерой, встроенной в мой компьютер. Я записала свою реакцию на приворожившее меня видео «Наномедведев», выложенное на YouTube неизвестными людьми, где новогодняя речь президента положена на «Лунную сонату» Бетховена, а голос искажен. Также во время записи этого видео я вела активную онлайн-переписку. Работа имеет личный характер, поэтому мне трудно ее анализировать. Одной из составных ее частей я бы назвала грусть и одновременно понимание патологического «неединства» общества, отсутствия для него перспектив на только что начавшийся год.

Anna Khodorkovskaya
Bears

2011, 1' 34"

This video was recorded by a Photobooth camera built into my computer. I have recorded my reaction to the video "Nanomedvedev" which fascinated me. Uploaded to YouTube by unknown persons it has the New Year's eve president speech set to the Beethoven's "Moonlight Sonata" and the voice distorted. I also maintained an intensive online correspondence at the time of recording. The work is personal and so it's difficult for me to analyze it. One of its components I would call sadness and at the same time an understanding of a pathological dis-unity of our society, the lack of perspectives for the year that has just begun.



Мария Харитоновна
Бассейн

2011, 3' 58"

Это видео – пластическая метафора о потере контроля, о видимых и невидимых границах, которые иногда очень сложно преодолеть. Путем нескольких простых монтажных приемов и использования разных методов съемки я добиваюсь очень важного эффекта, на которые способны, как мне кажется, именно видео и кинематограф: передача субъективного, внутреннего состояния персонажа через состояние среды.

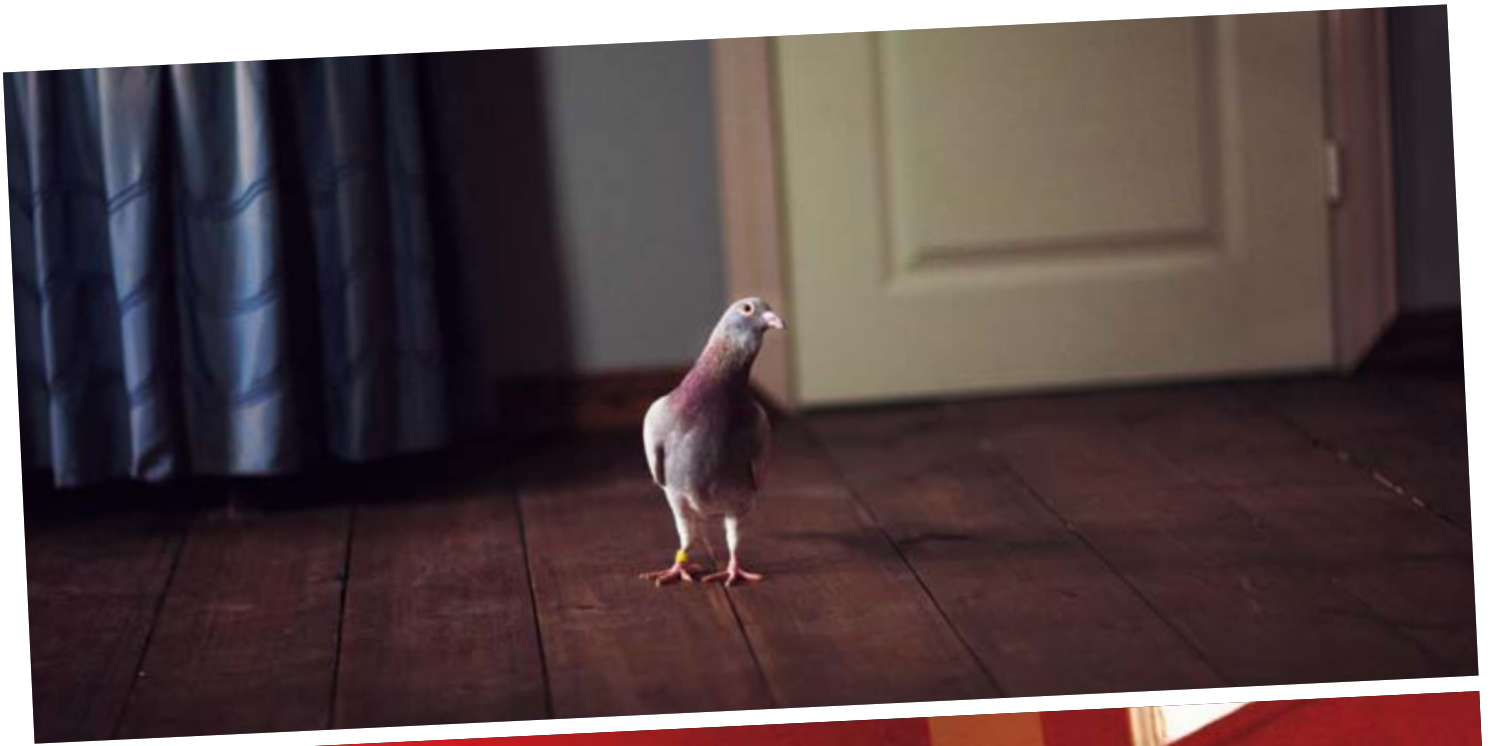
Maria Kharitonova
Swimming Pool

2011, 3' 58"

This video is a plastic metaphor of losing control, of borders visible and invisible, which are sometimes very hard to overcome. By a few simple editing tricks and by using different filming methods I achieve a very important effect, which is only possible in my view in video and cinema – a communication of subjective inner state of a character through the state of his environment.

Справочная информация

Information



Биографии участников

Дуг Айткен

Айткен живет и работает в Лос-Анджелесе. Участник многочисленных показов, групповых и персональных выставок по всему миру, в том числе Венецианской биеннале 1999 года, где он был награжден Международной премией за получившую высокую оценку инсталляцию «Электрическая земля». Его выставки проходили в том числе в Музее американского искусства Уитни, в Музее современного искусства и Центре Помпиду в Париже. Айткен недавно выпустил две книги: «Разбитый экран» – интервью с 26 художниками, исследующими пределы линейного повествования, и «Мечты по 99 центов» – сборник фотографий.

Виктор Алимпиев

Родился в Москве в 1973. Окончил художественное училище им. 1905 года, школу «Новые стратегии современного искусства» при Институте проблем современного искусства, а также прошел двухмесячный курс в Высшей школе искусства «Веланд». Живет и работает в Москве. Персональные выставки в Москве, Англии, Италии (2008), Бельгии, Германии и Франции (Центр Помпиду, Париж, 2007). Участник 1-й и 2-й Московских биеннале, 4-й Берлинской биеннале, Венецианской биеннале (2005) и др.

Юрий Альберт

Альберт родился в Москве в 1959 году. В 1974–1977 годах учился у художницы Екатерины Арнольд. В 1977-м поступил на художественно-графический факультет Московского государственного педагогического института имени Ленина. В 1983 году Альберт стал членом Горкома графиков, в чьем здании на Малой Грузинской, 28 проходили «разрешенные» выставки неформального искусства. Альберт является представителем так называемой второй волны советского концептуализма. В начале 1980-х он был активным участником движения «АПТАРТ». Среди его самых известных произведений раннего периода – картины, написанные в манере знаменитых западных художников, с надписями кириллицей вроде «Я не Джаспер Джонс», «Я не Базелиц» и т.д.

Эйя-Лииза Ахтила

Живет и работает в Хельсинки. Училась на кинорежиссера в Лондонском колледже печати, Калифорнийском университете (UCLA), и Американском институте кино в Лос-Анджелесе. В 1990 получила премию «Молодой художник года» в Тампере, Финляндия. С тех пор она получила множество других грантов и премий, включая премию AVEK за достижения в области аудиовизуальной культуры (1997), художественную премию фонда Эдстранд (1998), грант Германской службы академических обменов DAAD (1999),

Participants

Doug Aitken

Aitken lives and works in Los Angeles. Aitken has had numerous screenings, solo and group exhibitions around the world including the 1999 Venice Biennale, where he won the International Prize for his acclaimed installation “electric earth.” He’s exhibited work in institutions such as the Whitney Museum of American Art, the Museum of Modern Art and the Pompidou Center in Paris. Aitken also recently produced two books, “Broken Screen”, a book of interviews with 26 artists pushing the limits of linear narrative and “99 Cent Dreams”, a collection of photographs. The projects inspired “happening” events in New York and Los Angeles.

Yuri Albert

Born 1959 in Moscow, Albert studied with the artist Ekaterina Arnold in 1974–1977. In 1977 entered the Arts and Graphics Faculty of the Moscow State Lenin Pedagogical Institute. In 1983 he became a member of the Graphics Gorkom (City Committee) at Malaya Gruzinskaya, 28, where “permitted” informal art exhibitions took place. Albert is a representative of the so called “second wave” of Moscow conceptualism. In the early 1980 was an activist of the APTART movement. Among the most well-known works of his early period are paintings in the style of famous Western artists with Cyrillic inscriptions such as “I’m no Jasper Jones”, “I’m no Baselitz” and so on.

Victor Alimpiev

Born in 1973. Graduated from the n. a. the year 1905, finished the school “The New Strategies of Contemporary Art” under the auspices of the “Institute of the problems of Contemporary Art”, and also did a two-month course in the “Veland”. Lives and works in. Solo exhibitions in Moscow, England, Italy (2008), Belgium, Germany and France (Le Centre Pompidou, Paris, 2007). Participant of the 1st and 2nd Moscow Biennales, the 4th Berlin Biennale, the Venetian Biennale (2005) and others.

Eija-Liisa Ahtila

Lives and works in Helsinki. Eija-Liisa Ahtila studied filmmaking at the London College of Printing, UCLA, and at the American Film Institute in Los Angeles. In 1990 she received the Young Artist of the Year Award, Tampere, Finland. Since then, she has received numerous grants and awards, including an AVEK-award for important achievements in the field of audio-visual culture (1997), the Edstrand Art Prize (1998), a DAAD fellowship (1999), honorary mention at the 48th

Venice Biennale (1999), the Vincent Van Gogh Bi-annual Award for Contemporary Art in Europe (2000), and a five-year grant from the Central Committee for the Arts (2001), as well as the Artes Mundi Prize (2006). She also exhibited in Documenta XI (2002) and the 50th Venice Biennale (2005).

Raymond Bellour

Critic and theorist of literature and film, a senior researcher at the CNRS (National Center for Scientific Research) and conducts a seminar at the University of Paris. He was one of the founders of the French film review *Trafic*. He has edited several key film anthologies, including *Le cinema américain* (1980) and *Le Western* (1966). His study *L'Entre-Images: Photo, Cinéma, Vidéo* (1990) analyzes the passages between images and the video image's power of transformation. Bellour also served as co-curator with Christine Van Assche and Catherine David of the well-known "Passages de l'image" exhibition at the Centre Georges Pompidou in 1990. His most recent work is an essay on Chris Marker's CD-ROM *Imemory* (1997).

Johanna Billing

Johanna Billing's videos reflect on routine, choreography and ritual, with an emphasis on the fragility of individual performance within collective experience. Obsessed by circularity and retrospection, she stages specific situations where something is about to take place, the artist herself remaining invisible during the performances and actions that are recorded. Billing's skill lies in combining the choreography of individuals with facilitating their freedom to perform naturally, bringing the whole together in the editing process.

BlueSoup Group

BlueSoup group was founded in, in 1996 by Alex Dobrov, Daniel Lebedev and Valery Patkonen. Since 2002 group works in cooperation with Alexander Lobanov. Participated in 1st and 2nd biennale of contemporary art and other exhibitions in and abroad. Finalist 2008 in the Media Art Project of the Year Nomination

Érik Bullo

Parallel to a writer and photographer's career, Érik Bullo taught in art schools (Fresnoy, Marseilles, Avignon and currently in Bourges), collaborates in several magazines (*Trafic*, *Cinéma*) and takes an active part in pointlignepan association. As a scenario writer, Érik Bullo carried out many films halfway between the author cinema and artist's artist. His reflexion goes from cinema to visual arts. He had made a retrospective of its films at Jeu de Paume in Paris and, recently, in Enana Marrón (Madrid) or the Biennial de l'Image en Mouvement (Geneva).

Keren Cytter

Keren Cytter went on to study visual art in Avni Institute for Art, Tel Aviv. After her success in various galleries in her home country, she moved to Amsterdam on a scholarship from De Ateliers. Today, she lives and works in Berlin. Recalling amateur home-movies and video diaries, her films and videos are made of re-composed elements of the everyday, of impressions, memories, imaginings, desires and dreams. The scripts are part of the stories themselves, and the story in turn is always a story of the clash between a (perfect) script and an (imperfect) reality.

Boris Eldagsen

He revolves around the idea of losing yourself as a redemptive mode to being human. Boris' work has been shown internationally in institutions such as Fridericianum Kassel, Deichtorhallen Hamburg and Australian Centre for Photography Sydney to a range of festivals and biennales such as the Edinburgh Art Festival, European Media Art Festival Osnabrück, Videonale Bonn, Athens Video Art Festival, Kuyre Istanbul, Media Forum Moscow, Media Art Biennale Wrocław, Biennale Le Havre and Biennale of Electronic Arts Perth.

почетное упоминание на 48 Венецианской биеннале (1999), Европейскую премию им. Винсента Ван Гога в области современного искусства (2000), пятилетний грант от Центрального комитета по культуре (2001), а также премию Artes Mundi (2006). Она также принимала участие в выставке Documenta XI (2002) и 50 Венецианской биеннале (2005).

Раймон Беллур

Кино- и литературный критик и теоретик, старший научный сотрудник Национального центра научных исследований CNRS, ведет семинар в Парижском университете. Один из основателей французского журнала о кинематографе «Трафик». Редактор нескольких ключевых кино-антологий, в том числе «Американское кино» (1980) и «Вестерн» (1966). В своей монографии «Межобразное: фотография, кино и видео» анализирует переходы между образами и способность видеообраза к трансформации Беллур был сокуратором знаменитой выставки «Passages de l'image» в Центре Помпиду в 1990 г. (совместно с Кристин ван Аше и Катрин Давид).

Йоханна Биллинг

Видеоработы Йоханны Биллинг – это размышления о повседневном, хореографии и ритуале. В них подчеркивается уязвимость индивидуального действия внутри коллективного опыта. Художница одержима цикличностью и ретроспекцией, она разыгрывает особые ситуации, в которых что-то вот-вот должно произойти. При этом она остается невидимой во время перформансов и акций, которые она снимает. Мастерство Биллинг – в сочетании индивидуальной хореографии и свободы естественного движения, которые сводятся воедино в процессе монтажа.

Эрик Бюлло

Параллельно с карьерой писателя и фотографа преподавал в художественных школах (во Френуа, Марселе, Авиньоне и в настоящее время в Бурже), сотрудничал в нескольких журналах («Трафик», «Синема») и принимает активное участие в деятельности ассоциации «Pointlignepan». Как сценарист, создал сценарии ко многим фильмам на рубеже авторского кино и художников для художников. От кинематографа перешел к изобразительному искусству. Ретроспективы его фильмов прошли в Музее Же-де-Пом (Павильон для игры в мяч) в Париже, недавно также в мадридском театре «La Enana Marrón» (Коричневый карлик), и на биеннале Образ и Движение в Женеве.

Петер Вайбель

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

Айзек Джулиан

Получил известность в мире кино, сняв документальную драму 1989 года «В поисках Лэнгстона» о поэте Лэнгстоне Хьюзе и гарлемском ренессансе. Число его поклонников увеличилось в 1991 году, когда фильм «Юные бунтовщики соула» получил приз критики в номинации «Лучший фильм» на Каннском фестивале. Джулиан был номинирован на премию Тернера в 2001 и в том же году получил престижную премию Юджина Макдермотта Массачусетского технологического института, а затем премию Фреймлайн за вклад в искусство (2002). Его работа «Рай Омерос» была представлена в рамках выставки «Documenta XI» в Касселе (2002). Он получил премию жюри на кинобиеннале «Kunst» в Кельне (2003) за моноэкранную версию фильма «Балтимор», и премию «Аврора 2005». Его персональные выставки прошли в Центре Помпиду (2005), Музее современного искусства Майами (MoCA, 2005), Музее общества Кестнер в Ганновере (2006) и галерее «Metro Pictures» в Нью-Йорке (2007). Работы Джулиана находятся в коллекции Тейт Модерн, Центра Помпиду, собрании Гуггенхайма и Хиршхорна.

Ранбир Калена

Окончил Художественный колледж в Чандигархе (1970-75), получил степень магистра живописи в Королевском художественном колледже в Лондоне в 1987. Его работы были включены в большинство выставок современного искусства Индии последнего десятилетия по всему миру, в том числе «Чало! Индия» в Музее Мори в Токио (2008), «Современная Индия» в Институте современного искусства в Валенсии, Испания (2008), «iCon: Индия Современная» в рамках Венецианской биеннале (2005), «тело.город» в Доме мировых культур в Берлине (2003) и «Капитал и карма» в Венском Кунстхалле (2003). В 2007 получил заказ на создание постоянной видеоинсталляции для нового музея Шпертуса, Чикаго и в 2008 году его работа демонстрировалась в рамках Сиднейской биеннале, а в 2011 в программе «В переходной стадии: новое искусство Индии» на Ванкуверской биеннале.

Юрий Календарев

Скульптор, родился в Санкт-Петербурге (Россия). Последние 25 лет живёт и работает в Тоскане, Италия. Принадлежит к поколению так называемых подпольных художников нонконформистов, диссидентов семидесятых годов. После 30 лет работы с гранитом, environmental art и световыми проектами пришел к the art of tuning of metals, к прямой работе с вибрациями и звуком.

Елена Новылина

Перформансистка, лауреат премии «Инновация». Училась в Московском художественном училище памяти 1905 года (1988–1991), Московском государственном художественном институте им. В.И. Сурикова (1993–1995), посещала F+ F Art School в Цюрихе, где начала заниматься перформансом. В 2001 продолжила образование в Университете искусств (Берлин). В 2003 году защитила диплом по медиаискусству и перформансу. В своих произведениях она продолжает традиции западного феминистского искусства, исследует телесную и гендерную проблематику. Чаще всего публика помнит ее работы «Сними девочку» (2006), когда зрители обрывали приколотые к ее коже женские изображения, вырезанные из журналов, или «Сделай сам» (2000), когда художница, стоя с петлей на шее, предоставила аудитории возможность выбить из-под ее ног табуретку.

Артур Крокер

Заведующий Кафедрой технологии, культуры и теории, профессор политологии и директор Тихоокеанского центра технологии и культуры (www.pactac.net) в Университете Виктории, Канада. Он является автором многочисленных книг, включая «Рождены наперекор идеологии», «Воля к технологии» и «Одержимый индивидуум».

Марилуиз Крокер

Старший научный сотрудник в Тихоокеанском центре технологии и культуры в Университете Виктории, Канада. Соавтор и соредатор Артура Крокера, работала над многими книгами, включая «Взламывая будущее», «Цифровая горячка», «Похитители тел» и «Последний пол».

Тронд Лундемо

Доцент факультета изучения кинематографа в Стокгольмском университете. Многократно работал как приглашенный преподаватель и приглашенный ученый в токийском университете Сейдзэ. Один из директоров Школы эстетики Стокгольмского университета и один из редакторов книжной серии «Теория кино в истории медиа», выпускаемой издательством Амстердамского университета. Его исследования и публикации затрагивают проблемы технологии, эстетики и интермедийности, а также теории архивов.

Арев Манукян

Выросший в семье художников и инженеров в Монреале, Арев Манукян манипулирует искусством и технологиями, рассказывая истории такими способами, которые представляют сложную задачу для его воображения. Учился на кинорежиссера в Торонто, затем работал в области музыкального видео с местными группами, которые показывали на музыкальном канале «Much Music». В последнее время был режиссером интерактивных рекламных роликов для таких клиентов, как компания «Мазда», Ахе, киностудия «XX век Фокс», компания «Ригли» и Национальная футбольная лига. Режиссер

Ursula Anna Frohne

is an art historian and cultural theorist. She has been curator at the ZKM Center for Art and Media in Karlsruhe (Germany) from 1995–2002 and has taught art history, visual studies, cultural studies, and media theory at the Academy for Design in Karlsruhe since 1997. She was Visiting Professor at the Department of Modern Culture and Media, Brown University in 2001/2002 and is currently Professor for Art History at the International University Bremen (Germany). After studying art history she received her PhD with a thesis on the social history of the American artist at the Freie Universität Berlin, where she taught at the Department for Art History from 1988–1995.

Harun Farocki

Harun Farocki was born in 1944 in German-annexed Czechoslovakia. From 1966 to 1968 he attended the Deutsche Film- und Fernsehakademie Berlin (DFFB). In addition to teaching posts in Berlin, Düsseldorf, Hamburg, Manila, Munich and Stuttgart, he has been a visiting professor at the University of California, Berkeley. Farocki has made close to 90 films, including three feature films, essay films and documentaries. He has worked in collaboration with other filmmakers as a scriptwriter, actor and producer. In 1976 he staged Heiner Müller's plays The Battle and Tractor together with Hanns Zischler in Basel, Switzerland. Since 1966 he has written for numerous publications, and from 1974 to 1984 he was editor and author of the magazine Filmkritik (München). His work has shown in many national and international exhibitions and installations in galleries and museums.

Antje Ehmann

Is a film theoretician, researcher, curator and artist. Between 1995 and 1999 she worked on the team organizing the film festivals Duisburger Filmwoche and Internationalen Kurzfilmtage Oberhausen. Between 1999 and 2003 she collaborated on the DFG project Geschichte des dokumentarischen Films 1895 bis 1945 (History of Documentary Films 1895–1945). Since 2004 she has focused on diverse curatorial projects, mostly together with Harun Farocki. Her recent shows include Antje Ehmann, Harun Farocki, Museum of Modern Art, Maja Galerija, Ljubljana 2009, Central Nervous System No. 2, Galerie im Regierungsviertel, Berlin 2009.

Yang Fudong

Starting in the late 1990's Yang Fudong embarked on a career in the mediums of film and video. He is among the most successful and influential young Chinese artists today. Yang Fudong participated in the 40th Basel International Art Fair (2009) Switzerland Bern Museum of Art 2009 52th Venice Biennale (2007) First Moscow Biennale of Contemporary Art (2005) 1st International Sharjah Biennale (2005) 1st Prague Biennale (2003) and 5th Shanghai Biennale (2004). The 5th AsiaPacific Triennial of Contemporary Art (2006). He has had solo-shows at most acclaimed institutions and Galleries such as Marian Goodman Gallery (New York, 2009), Parasol Unit (London, 2006) Kunsthalle Wien (2005), Stedelijk Museum (Amsterdam, 2005), Castello di Rivoli (Torino, 2005), The Moore Space (Miami, 2003), and ARC/Musee d'Art Moderne de la Ville de Paris (2003).

Gary Hill

Gary Hill has worked with a broad range of media – including sculpture, sound, video, installation and performance – since the early 1970's, continues to explore an array of issues ranging from the physicality of language, synesthesia and perceptual conundrums to ontological space and viewer interactivity. Exhibitions of his work have been presented at museums and institutions worldwide, including solo exhibitions at the Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris; San Francisco Museum of Modern Art; Centre Georges Pompidou, Paris; Guggenheim Museum SoHo, New York; Museum für Gegenwartskunst, Basel; Museu d'Art Contemporani, Barcelona; and Kunstmuseum Wolfsburg, among others. He has been the recipient of numerous awards and honors, most notably the Leone d'Oro Prize for Sculpture at the Venice

Biennale (1995), a John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Fellowship Award (1998), the Kurt-Schwitters-Preis (2000), and an Honorary Degree of Doctor Honoris Causa of The Academy of Fine Arts Poznan, Poland (2005).

Isaac Julien

Julien came to prominence in the film world with his 1989 drama-documentary *Looking for Langston*, gaining a cult following with this poetic exploration of Langston Hughes and the Harlem Renaissance. This following was expanded in 1991 when his film *Young Soul Rebels* won the Semaine de la Critique prize for best film at the Cannes Film Festival. He was nominated for the Turner Prize in 2001 and was the recipient of both the prestigious MIT Eugene McDermott Award in the Arts (2001) and the Frameline Lifetime Achievement Award (2002). His work *Paradise Omeros* was presented as part of Documenta XI in Kassel (2002). He won the Grand Jury Prize at the Kunst film Biennale in Cologne (2003) for his single screen version of *Baltimore*, and the 2005 Aurora Award. He has had solo shows at the Pompidou Centre Paris (2005), MoCA Miami (2005), the Kestner Gesellschaft Hanover (2006) and Metro Pictures New York (2007). Julien is represented in the Tate Modern, Centre Pompidou, Guggenheim and Hirshhorn Collections.

Ranbir Kaleka

Ranbir Kaleka studied at the College of Art in Chandigarh (1970-75) and received a Masters Degree in Painting from the Royal College of Art in London in 1987. His works have been included in most of the museum shows of Indian contemporary art that have been mounted around the world in the past decade, including: "Chalo! India" at the Mori Museum in Tokyo (2008); "India Moderna" at the Institute of Modern Art in Valencia, Spain (2008); "iCon: India Contemporary" at the Venice Biennale (2005); and "body.city" at the House of World Cultures in Berlin (2003); Kunsthalie Wien, 'Kapital & Karma', Vienna (2003). In 2007 he was commissioned to create a permanent video installation for the new Spertus Museum in Chicago and in 2008 his work was included in the Sydney Biennale and in 2011 his work was shown in "In Transition: New Art from India", Vancouver Biennale.

Yuri Kalendarev

Yuri Kalendarev, sculptor, was born in Saint Petersburg, Russia. Lives and works in Tuscany, Italy. He belongs to the generation of underground "non-conformist" artists, the dissidents of the 70s. For the last 25 years he has been living and working in Italy. After working with granite, environmental art and light projects for about 25 years, he came to a direct work with vibrations and sounds, to the art of tuning of metals, to the Sound Plates.

Elena Kovylyna

Performance artist. winner of the Innovation All-Russian Contemporary Art Competition award. Studied 1988-1991 Art School, 1993-1995 Art Academy, 1996-1998 Art School, CH, 1998-1999 Center of Contemporary Art., 2001-2003 UdK. Diploma. Granted: 2002 Academy Schloss Solitude, 2004 Kuenstler Haus Boswil, CH, 2004 Kuenstler. In her works she develops the traditions of Western feminist art, exploring the body and gender problematics. The audience often remembers her works *Pick Up a Girl* (2006) when the viewers tore of pictures of women from magazines pinned to her skin, or *DIY* (2000) when the artist standing with a noose around her neck gave the audience a chance to knock the stool from under her.

Arthur Kroker

Canada Research Chair in Technology, Culture and Theory, professor of Political Science and Director of the Pacific Centre for Technology and Culture (www.pactac.net), University of Victoria, Canada. He is author of numerous books including *Born Again Ideology*, *The Will to Technology* and *The Possessed Individual*.

интерактивного рекламного ролика фирмы «Нокиа» «Пассажир», ставшего лауреатом конкурса «Канские Львы» в номинации «КиберЛьвы» и телепрограммы «One Show».

Алмагуль Менлибаева

Художница из Казахстана достигла широкого международного признания, принимала участие в 151 Сиднейской биеннале, 51, 52 и 53 Венецианских биеннале, ее работы экспонировались в Музее современного искусства МуНКА (Антверпен, Бельгия), Музее Квинса (Нью-Йорк), Музее Герберта Ф. Джонсона (Итака, штат Нью-Йорк), Музее Стенерсена (Осло, Норвегия), Калифорнийском университете (Сан-Диего, Калифорния), Университетском музее Чопо (Мехико), Квинслендской картинной галерее (Брисбен, Австралия), и недавно – в Культурном центре Чикаго. Видеоработы Менлибаевой демонстрировались на Международном кинофестивале в Сантьяго, Чили, Международном фестивале короткометражного фильма в Оберхаузене, Германия, Роттердамском международном кинофестивале в Нидерландах, фестивале Les Rencontres Internationales Париж/Берлин/Мадрид; в Центре Помпиду и в Токийском дворце в Париже.

Таус Махачева

Художница. Выпускница Лондонского института искусств. Окончила курс фотографии в Лондонском колледже коммуникаций и получила диплом бакалавра по программе современного искусства (studio practice and contemporary critical studies) в Голдсмит колледже в 2007 году. Принимала участия в выставках, включая: Powderluxe, Red Gate Gallery, Лондон; Международной Биеннале портрета. Рисунок и графический дизайн-06. Тузла, Босния и Герцеговина; Выставка Caucasica, Scuola Grande di S. Giovanni Evangelista, Венеция; Биеннале молодого искусства «Стой! Кто идет?», Москва.

Илья Пермяков

Родился в 1977 г. в Волгограде. С 2004 по 2007 год сокуратор Международного фестиваля аудиовизуальных искусств «Видеология» (Волгоград). Номинант Премии в области современного визуального искусства ИННОВАЦИЯ (Номинация: Региональный проект современного искусства) (2006, 2007). Видеохудожник. Главный призер IX Медиа Форума в рамках 30 Московского Международного Кинофестиваля (2008) (работа «Впериваясь»). Живет и работает в Москве.

арт-группа ПРОВМЫЗА

Галина Мызникова и Сергей Проворов

Произведения художников были представлены в павильоне России на 51 Венецианской биеннале, KustFilm Biennale (музей Людвига, Кельн), Hors Pistes (Центр Жоржа Помпиду, Париж), Biennial of Moving images (Центр Сен-Жерве, Женева), «Viper» (Кунстхалле Базель) и др. В их арсенале более двух десятков видеоработ, принявших участие в многочисленных международных фестивалях и отмеченных различными призами, такими как Tiger Award for Short Film of 38th International Film Festival Rotterdam, Gran Premio for the Best Competing Film of 25th Assolo International Art Film Festival, Best Experimental Film of 15th Chilean International Short Film Festival. Работа «Воодушевление» («Inspiration») стал частью Orizzonti Competition 67 Венецианского кинофестиваля. Видеоработы художников находятся в коллекции Центра Жоржа Помпиду, Государственного центра современного искусства и в многочисленных частных коллекциях. Лауреаты Национальной Премии в области современного искусства имени С. Курехина. Лауреаты Региональной Премии в области культуры (Приволжский филиал)

Кирилл Разлогов

Доктор искусствоведения, профессор, директор Российского института культурологии. Директор программ Московского Международного кинофестиваля и Московского фестиваля американского кино «Амфест». Заслуженный деятель искусств Российской Федерации, кавалер ордена Дружбы. Член бюро Научного совета РАН по изучению и охране культурного и природного наследия. Автор книг и руководитель издательских проектов, кино-критик и публицист, опубликовавший около 1000 работ по вопросам культуры и искусства в России и за рубежом. Автор и ведущий телевизионных циклов. Профессор киноведческого факультета Всероссийского государственного

института кинематографии им. С.А. Герасимова (ВГИК); читает курс истории кино на Высших курсах сценаристов и режиссеров, лекции по современному кинопроцессу и истории экранной культуры, в том числе – в Институте европейских культур.

Анри Сала

В 2011 году получил премию 49 Венецианской биеннале как лучший молодой художник. Его работы широко демонстрируются по всему миру, в том числе в Музее современного искусства МAMCO в Женеве (Швейцария); в Художественном музее Далласа, штат Техас; в галерее «Айкон», Бирмингем (Великобритания); в венском Кунстхалле, в Парижском музее современного искусства и в Новом музее современного искусства в Нью-Йорке. Участник «Станции Утопия» 50й Венецианской биеннале, 24 биеннале Сан-Паулу, франкфуртской «Manifesta 4», выставки «Германия и униформа: порядок и беспорядок» в нью-йоркском Центре современного искусства P.S.1.

Группа «Синий суп»

Группа была основана в Москве в 1996 Алексеем Добровым, Даниилом Лебедевым, Валерием Паткононом. В 2002 к группе присоединился Александр Лобанов. Участники 1 и 2 Московских биеннале (2005, 2007), и других выставок в России и за рубежом. Финалисты «Премии Кандинского 2008» в номинации «Медиаарт. Проект года»

Керен Ситтер

Изучала изобразительное искусство в тель-авивском Художественном институте им. Авни. После успешных выставок во многих галереях Израиля она переехала в Амстердам на стипендию от независимого института для художников De Ateliers. Сейчас живет и работает в Берлине. Ее фильмы напоминают домашние любительские кино- и видеодневники. Работы состоят из заново скомпонованных элементов повседневной жизни, впечатлений, воспоминаний, желаний и снов. Сценарии этих фильмов составляют часть повествования, а повествование в свою очередь – всегда история о столкновении между (совершенным) сценарием и (несовершенной) реальностью.

Фиона Тан

Родилась в 1966 г. в Индонезии и выросла в Австралии, получила художественное образование в Амстердаме и живет в Нидерландах с конца 1980-х. С 1990-х она играет важную роль в мире современного искусства, участвуя в многочисленных групповых и индивидуальных выставках. Участие Тан в Венецианской биеннале 2009 в рамках павильона Голландии привлекло к ней всеобщее внимание. В своих видеоработах и фотографиях художница интересуется прежде всего образом индивида и способом, которыми этот индивид вступает в контакт со своим окружением и, таким образом, с миром вообще. Тан создает пейзажи с символическим подтекстом, а также движущиеся портреты людей, тонко улавливая личные чувства с их социальным и культурным контекстом.

Лесли Торнтон

Одна из пионеров американского экспериментального фильма и медиа с 1980-х годов. Самые значительные из ее работ: «Пегги и Фред в аду» (главный ее труд), «Адината», «В другом мире», «Дай посчитать как: минус 10,9,8,7...», «Великий невидимый» и многие другие. Ранние работы Торнтон исследовали взаимодействие кино, видео, инсталляции и импровизации в стиле, который как будто предвосхищает современные медиа. Ее работы экспонировались по всему миру, в том числе в Музее современного искусства, музее Уитни, Центре Помпиду, Тейт Модерн, P.S.1 и во многих других. Торнтон – лауреат множества премий и наград, в том числе высшей награды в этой области, премии Майи Дерен за вклад в искусство, и первый лауреат премии Альперта в номинации «Искусство для медиа».

Дуэт ТОТАРТ:

Наталья Абалакова и Анатолий Жигалов

Наталья Абалакова и Анатолий Жигалов занимаются творческой деятельностью с начала 1960-х. С конца 70-х начинают осуществлять совместный проект «Исследования Существа Искусства применительно к Жизни и Искусству». Участники событий АПТАРТ, одни из составителей МАНИ (Московского Архива Нового Искусства). Участники

Marilouise Hroker

Senior Research Scholar at the Pacific Centre for Technology and Culture, University of Victoria, Canada. With Arthur Hroker she has authored and/or edited many books, including Hacking the Future, Digital Delirium, Body Invaders, and The Last Sex.

Trond Lundemo

Trond Lundemo, Associate Professor at the Department of Cinema Studies at Stockholm University. He has been a visiting Professor and visiting scholar at the Seijo University of Tokyo on a number of occasions. He is co-directing the Stockholm University Graduate School of Aesthetics and the co-editor of the book series "Film Theory in Media History" at Amsterdam University Press. His research and publications engage in questions of technology, aesthetics and intermediality as well as the theory of the archive.

Taus Machacheva

Artist. Graduated from the University of the Arts, London. Studied photography at the London College of Communications, BA in contemporary art programme (studio practice and contemporary critical studies) at the Goldsmiths College, 2007. Exhibitions include Powderlux, Red Gate Gallery, London; International Biennial of Portrait, Drawings and Graphics-06. Tuzla (Bosnia and Herzegovina); Caucasia, Scuola Grande di S. Giovanni Evangelista, Venice; Moscow Young Art Biennale "Stop! Who goes there?".

Arev Manoukian

Raised in a family of artists and engineers in Montreal, Arev Manoukian plays with art and technology to tell stories in ways that challenge his imagination. After studying film in Toronto, Arev soon began directing music videos for local bands which went to air on Much Music. Lately, he has directed interactive jobs for clients such as Mazda, Axe, Wrigley Gum, 20th Century Fox and the NFL. Arev directed Nokia's interactive commercial "The Passenger", a Cannes Cyber Lions and One Show finalist.

Almagul Menlibayeva

The artist from Kazakhstan has gained international recognition exhibiting at the 15th Sydney Biennial; 51st, 52nd and 53rd Venice Biennale; Museum van Hedendaagse Kunst, M HKA, Antwerp, Belgium; Queens Museum, NY; Herbert F. Johnson Museum, Ithaca, NY; Stenersen Museum, Oslo, Norway; University of California, San Diego, CA; Museo Universitario del Chopo, Mexico City; Queensland Art Gallery, Brisbane, Australia; and more recently at the Chicago Cultural Center, Chicago, IL. Menlibayeva's videos have been shown at the Santiago International Film Festival, Chile; International Short Film Festival Oberhausen, Germany; International Film Festival Rotterdam, The Netherlands; Les Rencontres Internationales Paris/Berlin/Madrid; Centre Pompidou, Paris, France; and Palais de Tokyo, Paris, France.

Ilya Permyakov

Born 1977 in Volgograd. In 2004–2007 co-curated the Videologia International Audio-Visual Arts Festival (Volgograd). Nominee of the Innovation Award in Contemporary Visual Art (for Regional contemporary art project nomination). Video artist. Grand prix of the IX Media Forum of the 30th MIFF (2008) for the work "Gazing Hard". Lives and works in Moscow.

Art group PROVMYZA

Galina Myznikova and Sergey Provorov

The artists' works have been shown at the 51st Venice Biennale, the Russian Pavilion; the KunstFilmBiennale, the Ludwig Museum, Cologne; Hors Pistes, George Pompidou Centre, Paris; Biennale of Moving Images, the Saint-Gervais Centre and others. Many of videos have won several awards such as Tiger Award for Short Film of 38th International Film Festival Rotterdam, Gran Premio for the Best Competing Film

of 25th Assolo International Art Film Festival, Best Experimental Film of 15th Chilean International Short Film Festival. Some installations belong to different collections such as Center Pompidou, National Museum for Contemporary art and numerous private collections. Their new film "Inspiration" has been presented at the 67th Venice International Film Festival in competitive section "Orizzonti". Winners of the National Premium of the Contemporary Art of S. Kuryokhin. Winners of the Regional Premium of Culture (Volga region).

Hirill Razlogov

Doctor in arts history, Professor, director of the Russian Institute for Cultural Research. Programme director of the Moscow International Film Festival and the AmFest Moscow Festival of American Film. Honoured art worker of Russian Federation, cavalier of the Order of Friendship. Author, head of publishing projects, film critic and political writer, published about 1000 works on art and culture in Russia and abroad. Author and anchor of several TV programmes. Professor of Film Studies faculty of the Russian State University of Cinematography named after S. Gerasimov (VGIK), reads film history at Higher Courses for Scriptwriters and Directors, gives lectures on contemporary film and history of screen culture at the Institute of European Cultures, inter alia.

Anri Sala

An Albanian artist living in Paris and Berlin. 2001 he received the Young Artist Prize of the 49th Venice Biennale. His works have been widely shown internationally, at institutions including MAMCO, Geneva, Switzerland; Dallas Museum of Art, Texas; Ikon Gallery, Birmingham, England; Kunsthalles Wien, Vienna; ARC, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, and the New Museum of Contemporary Art, New York, among others. He participated in Utopia Station at the 50th Venice Biennale; the 24th Biennale de Sao Paulo; Manifesta 4 in Frankfurt, Germany and Uniform: Order and Disorder at P.S.1 Center for Contemporary Art, New York.

Olga Shishko

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

Fiona Tan

Born in Indonesia in 1966, Fiona Tan grew up in Australia. She received her formal art training in Amsterdam and has been living in the Netherlands since the late 1980s. Since the 1990s she occupies an important place in the contemporary art world, participating in numerous solo and group exhibitions. Tan's contribution to the 2009 Venice Biennale at the Dutch Pavilion drew a great deal of attention. In her video pieces and photographic works Tan is concerned with the image of an individual and the way in which this individual relates to his or her environment and thus to the world. Fiona Tan creates symbolically charged landscapes as well as moving portraits of people, subtly linking personal sentiments to their social and cultural context.

Leslie Thornton

Leslie Thornton has been at the very forefront of American experimental film and media since the 1980s. Her major works include Peggy and Fred in Hell (her magnum opus),

многочисленных выставок в России и за рубежом. Осуществили более 100 акций и перформансов. Много работают с различными медиа: фотография, кино (16 и 8 мм), видео. В настоящее время делают видеоперформансы и мультимедиа проекты, исследуя проблемы «художник и власть», «язык власти и власть языка» и «гендер». Живут и работают в Москве.

Олеся Туркина

Ведущий научный сотрудник Отдела новейших течений Русского музея. Куратор более 30 концептуальных художественных проектов в том числе Российского павильона на 48 Венецианской биеннале. Выступала с лекциями по теории визуальной культуры в Санкт-Петербурге, Москве, Вене, Берлине, Стокгольме, Амстердаме, Карлсруэ, Йеле. Преподаёт историю и теории современного искусства в Балтийском университете экономики, экологии и прав человека в Санкт-Петербурге.

Урсула Анна Фроне

Искусствовед и культуролог-теоретик. Была куратором Центра искусства и медиатехнологий ZKM в Карлсруэ (Германия) в 1995–2002 гг., преподавала историю искусства, описание и анализ, культурологию и теорию медиа в Академии дизайна в Карлсруэ с 1997. Приглашенный профессор кафедры Современной культуры и медиа Университета Брауна в 2001/2002, в настоящее время профессор истории искусства в Международном университете Бремена (Германия). Получила степень доктора искусствоведения, защитив диссертацию на тему социальной истории художника в Америке в Свободном университете Берлина, где преподавала на кафедре истории искусства в 1988–1995 гг.

Ян Фудун

Один из наиболее успешных и влиятельных молодых китайских художников сегодня. Его работы экспонировались на 40й Базельской международной художественной ярмарке Арт-Базель (2009); в Художественном музее Берна, Швейцария (2009); на 52 Венецианской биеннале (2007), на первой Московской биеннале современного искусства (2005), первой Международной биеннале эмирата Шарджа (2005), первой Пражской биеннале (2003), пятой Шанхайской биеннале (2004) и пятой Азиатско-Тихоокеанском триеннале современного искусства (2006). Его персональные выставки проходили в самых престижных галереях и музеях, таких как галерея Мэриан Гудман (Нью-Йорк, 2009), Parasol Unit (Лондон, 2006), Kunsthalles в Вене (2005), Стеделик-музее (Амстердам, 2005), Кастелло ди Риволи (Турин, 2005), The Moore Space (Майами, 2003) и Парижском музее современного искусства (2003).

Харун Фароки

Родился в 1944 г. в аннексированной немцами Чехословакии. В 1966–1968 учился в Немецкой академии кино и телевидения в Берлине (DFFB). Преподавал в Берлине, Дюссельдорфе, Гамбурге, Маниле, Мюнхене и Штутгарте, также как приглашенный профессор в Университете Беркли, Калифорния. Фароки автор около 90 фильмов, в том числе трех художественных фильмов, фильмов-эссе и документальных фильмов. Сотрудничал с другими режиссерами как сценарист, актер и продюсер. В 1976 г. совместно с Гансом Цихлером стал режиссером-постановщиком пьес Хайнера Мюллера «Битва» и «Трактор» в Базеле, Швейцария. С 1966 публикует свои статьи в различных журналах, с 1974 по 1984-редактор и автор мюнхенского журнала «Filmkritik». Его работы экспонировались на многих немецких и международных выставках, а также в качестве инсталляций в различных галереях и музеях.

Гари Хилл

С начала 1970-х Гари Хилл работает с широким спектром медиа, в том числе скульптурой, звуком, видео, инсталляцией и перформансом. Он исследует широкий спектр проблем – от материальности языка, синестезии и парадоксов восприятия до онтологического пространства и интерактивности. Его выставки проходят в музеях по всему миру, в том числе персональные выставки в парижском Фонде современного искусства Картье, в парижском Центре Жоржа Помпиду, в музее Гуггенхайма, Нью-Йорк, в Базельском Музее современного искусства, в Музее современного искусства Барселона, в Художественном музее Вольфсбурга и т.д. Многочисленные награды

и премии, в том числе «Золотой лев» за скульптуру на Венецианской биеннале (1995), премия Фонда Джона и Кэтрин Макартур (1998), премия Курта Швиттера (2000) и почетная степень доктора Академии художеств Познани, Польша (2005).

Ольга Шишко

Искусствовед, куратор. Организатор международных событий, фестивалей и выставок, рассматривающих проблемы взаимодействия современной инновационной культуры и новых технологий. Куратор международного симпозиума «NewMediaLogia» (Москва, 1994), фестиваля российских арт-ресурсов «Да-Да-Net» (Москва, 1997–2000), международного фестиваля сетевого искусства «Trash-Art» (Москва, 1999–2000), международного симпозиума «Pro&Contra» (Москва, 2000) и т.д. Составитель и редактор каталогов, сборников и тематических изданий, посвященных искусству новых технологий, в том числе: «NewMediaLogia – NewMediaTopia» (Москва, 1996), «Data Trash» (Москва, 2000), «Pro&Contra» (Москва, 2000), а также первой части Антологии российского медиа искусства («Российский видеоарт», Москва, 2001). Директор «Медиа Форума» – одной из программ Московского Международного Кинофестиваля. Учредитель и директор Центра культуры и искусства «МедиаАртЛаб»

Антые Эйман

Теоретик и исследователь кино, куратор и художница. С 1995 по 1999 года работала в команде организаторов Недели кино в Дуйсбурге и Международного фестиваля короткометражного фильма в Оберхаузене. С 1999 по 2003 года участник проекта Немецкого научно-исследовательского общества «История документального фильма, 1895–1945». С 2004 года куратор различных проектов, в основном совместно с Харуном Фароки. Ее недавние выставки: в Музей современного искусства, Нью-Йорк (совместно с Харуном Фароки), Галерея Майя, Люблина, 2009, «Центральная нервная система №2», Галерея «В правительственном квартале», Берлин, 2009.

Борис Элдагсен

Центральная тема его работ – идея потери себя как способ искупления человеческого бытия. Его произведения экспонировались по всему миру, в том числе в музее Фридрицианум в Касселе, в выставочном центре «Дихторхаллен» в Гамбурге, в Австралийском центре фотографии в Сиднее, а также демонстрировались в рамках ряда фестивалей и биеннале, таких как Эдинбургский художественный фестиваль, Европейский медиаарт фестиваль в Оснабрюке, «Видеонале» в Бонне, Афинский фестиваль видеоарта, стамбульский фестиваль «Киуге», московский «Медиа Форум», вроцлавская Медиаарт биеннале, Гаврская биеннале, Биеннале электронного искусства в Перте.

Евгений Юфит

Один из лидеров движения некрореалистов. В 1984 году организовал студию параллельного кино «Мжалала-фильм». Стажировался в Киношколе под руководством Александра Сокурова, работал помощником режиссера на его картине «Спаси и сохрани». Кинокритики давно причислили Юфита к классикам мирового кино. Его часто сравнивают с кинодеятелями немецкого экспрессионизма и французского сюрреализма, с выдающимися режиссерами Андреем Тарковским и Джорджем Ромеро, который лично представлял фильмы Юфита во время ретроспективы в американском Питтсбурге. Творчеству Юфита посвящены многие монографии, диссертации, эссе и публикации как отечественных, так и зарубежных специалистов в области кино.

Adynata, Another Worldly, Let Me Count The Ways: Minus 10, 9, 8, 7..., The Great Invisible and many others. Her works have been exhibited worldwide, at institutions such as the Museum of Modern Art, the Whitney Museum, Centre Pompidou, the Tate Modern, PS.1, and many others. Thornton has received numerous prizes and accolades, including the highest award in her field, the Maya Deren Lifetime Achievement Award, and the first the Alpert Award in the Arts for Media.

TOTART Duo

**Natalia Abalakova
and Anatoly Zhigalov**

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

Olesia Turkina

She is the Leading Research Scholar at the Department of Contemporary Art of the State Russian Museum. Curated more than 30 conceptual art projects, including the Russian pavilion at the 48 Venice Biennale. Delivered lectures on visual culture theory in Saint-Peterburg, Moscow, Vienna, Berlin, Stockholm, Amsterdam, Karlsruhe and Yale. Professor of the history and theory of contemporary art at the Baltic University of Ecology, Politics and Law (BUEPL) in Saint-Petersburg.

Evgeny Ufit

One of the leaders of the neorealist movement. In 1984 organized a parallel cinema studio "Mzhala Film". Trained in the Cinema School under Alexander Sokurov, worked as an assistant director on his film "Save and Protect". Cinema critics have long considered Ufit a classic of the world cinema. He is often compared to German expressionist filmmakers and French surrealists, to the widely acclaimed Andrei Tarkovsky and George Romero, who has personally presented Ufit's films at a retrospective screening in Pittsburgh. There are many monographs, dissertations and essays written about Ufit's work by both Russian and foreign film experts.

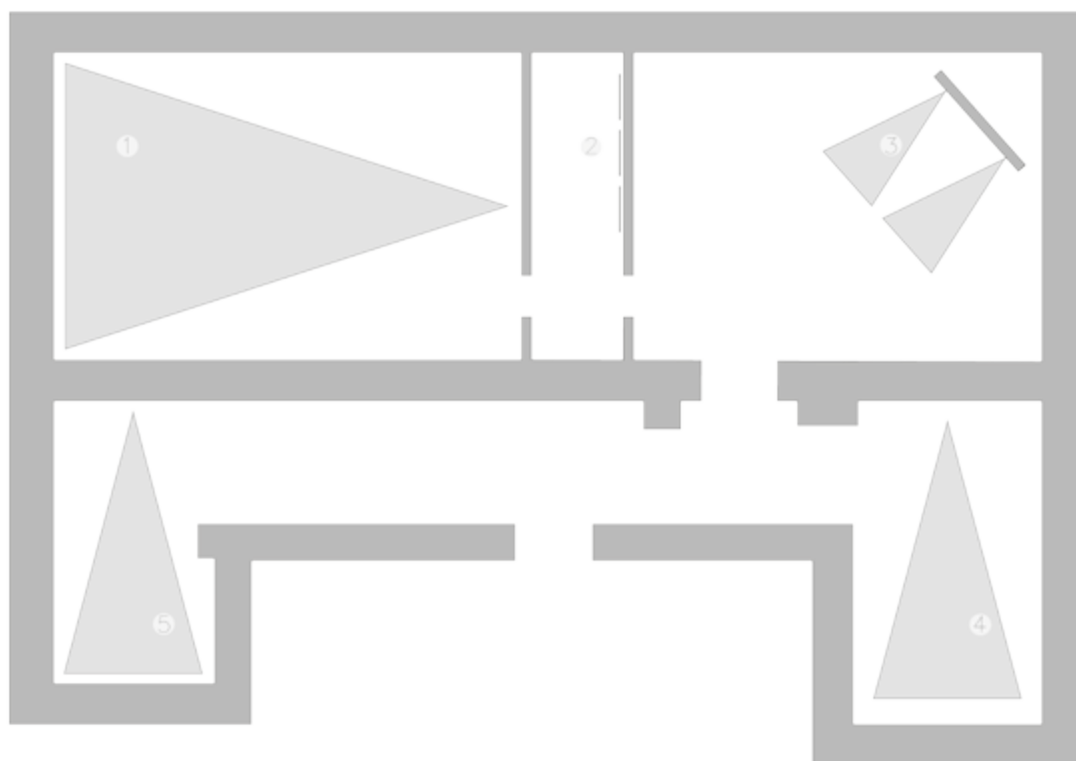
Peter Weibel

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

Экспозиция в Московском музее современного искусства. 1 этаж Moscow Museum of Modern Art exposition. 1 floor

Пространства памяти/
Символические
Путешествия

Space of Memory/
Symbolic Journey

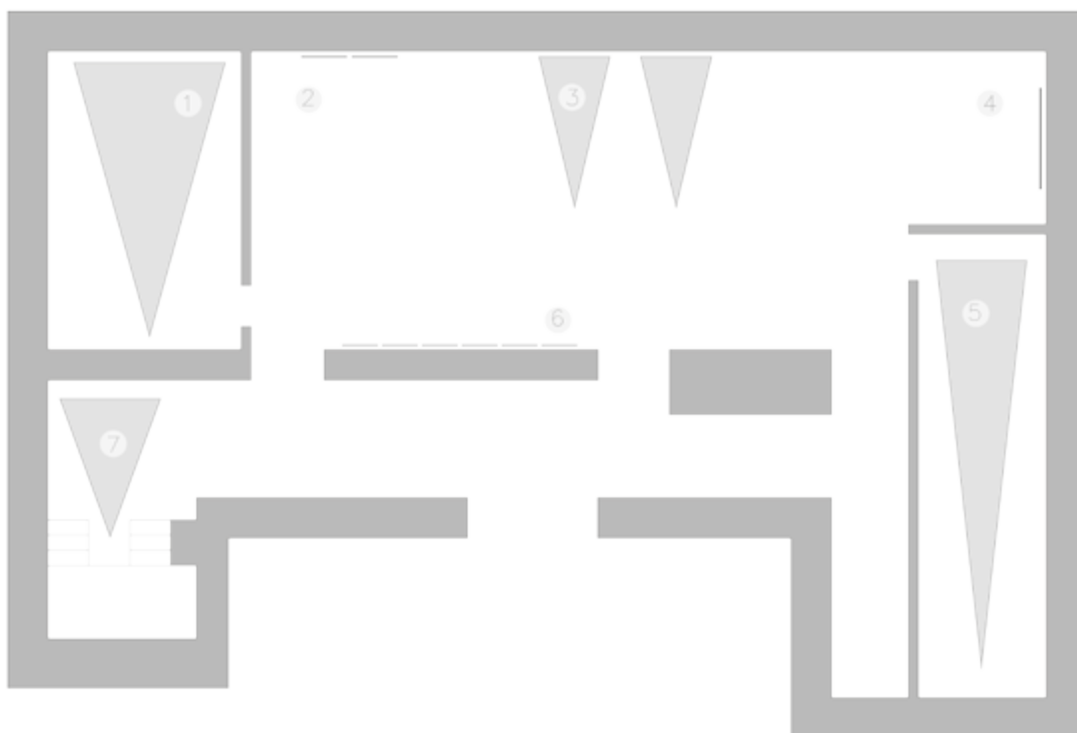


- | | |
|--|---|
| 1. "Дом" Дуг Айткен (США) 2010 | 1. "House" Doug Aitken (USA) 2010 |
| 2. "Бинокль" Лесли Торнтон (США) 2010 | 2. "Binocular" Leslie Thornton (USA) 2010 |
| 3. "Подъем и падение" Фиона Тан (Нидерланды/ Индонезия) 2009 | 3. "Rise and Fall" Fiona Tan (Netherlands/Indonesia) 2009 |
| 4. "Метель" группы "Синий суп" (Россия) 2008 - 2009 | 4. "Blizzard" "The Bluesoup" group (Russia) 2008 - 2009 |
| 5. "Четыре сезона" Керен Ситтер (Израиль/Германия) 2009 | 5. "Four Seasons" Keren Cytter (Israel/Germany) 2009 |

Экспозиция в Московском музее современного искусства. 2 этаж
Moscow Museum of Modern Art exposition. 2 floor

Движущийся Образ /
Поэтика Языка и
Пространства

Moving Image /
Poetics of Language and
Space



1. "Ответь Мне" Анри Сала (Албания / Франция) 2008

1. "Answer me" Anri Sala (Albania/France) 2008

2. "Сквозная Петля" Гари Хилл (США) 2005

2. "Loop Through" Gary Hill (USA) 2005

3. "Звонит ли Колокол в Пустынном Небе" Гари Хилл (США) 2005

3. "Is a Bell Ringing in the Empty Sky" Gary Hill (USA) 2005

4. "Картины" Юрий Альберт (Россия) 2008

4. "Imagines" Yuri Albert (Russia) 2008

5. "The Silent Horizon" Юрий Календарев (Россия/Италия) Евгений Юфит (Россия) 2011

5. "The Silent Horizon" Yuri Kalendarev (Russia /Italy) & Evgeni Ufit (Russia) 2011

6. "Четыре Колонны бдительности" дуэта Тотарт (Россия) 2010/2011

6. "Four Columns of Vigilance" TOTART duo (Russia) 2010/2011

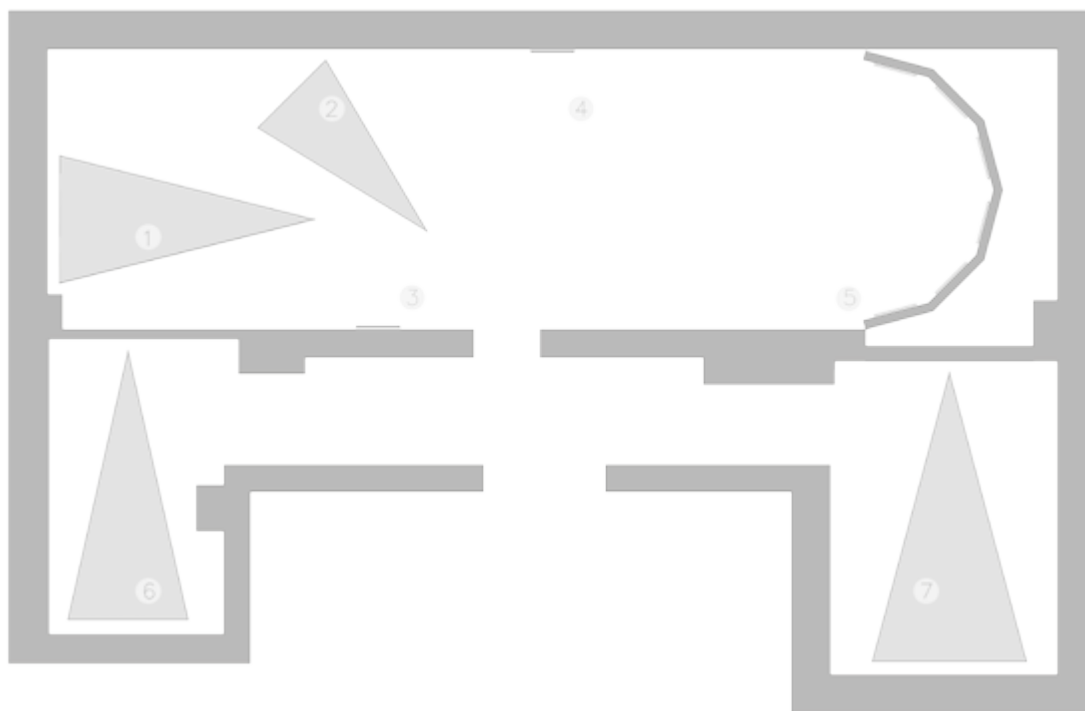
7. "Переводы" Илья Пермяков (Россия) 2011

7. "Translations" Ilya Permyakov (Russia) 2011

Экспозиция в Московском музее современного искусства. 3 этаж Moscow Museum of Modern Art exposition. 3 floor

Третье кино /
Видеоискусство как
слепок с реальности

The Third Cinema /
Video Art as a Cast
from Reality



1. "Приятное Беспокойство" Ранбир
Калена (Индия) 2010

2. "Он Был Хорошим Человеком"
Ранбир Калена (Индия) 2008

3. "Рехлен" Таус Махачева (Россия)
2009

4. "Сунины Дети" Елена Новылина
(Россия) 2011

5. "Пир или Полет" Харун Фароки
(Германия) 2008

6. "Молоко для Ягнят" Алмагуль
Менлибаева (Казахстан) 2010

7. "Я Ничто Без Твоего Ритма" Йоханна
Биллинг (Швеция) 2009

1. "Sweet Unease:" Ranbir Kaleka (India)
2010

2. "He was a Good Man" Ranbir Kaleka
(India) 2008

3. "Rehlen" Taus Makhacheva (Russia)
2009

4. "Sons of a Bitch" Elena Kovylna
(Russia) 2011

5. "Feasting or Flying" Harun Faroki
(Germany) 2008

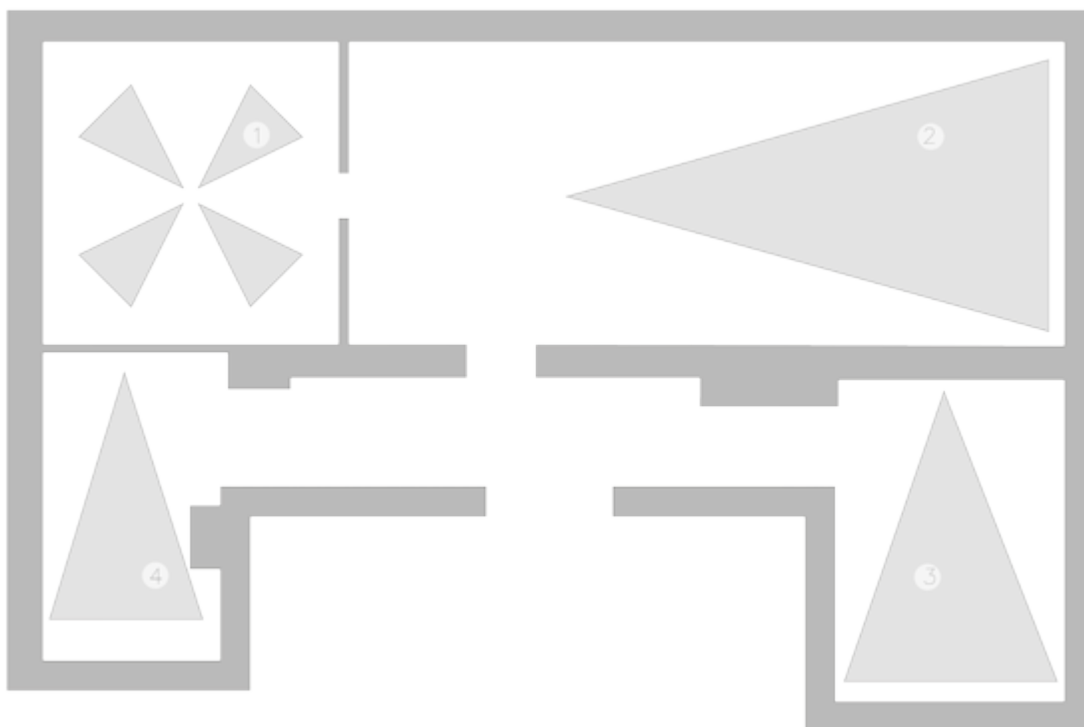
6. "Milk For Lambs" Almagul Menlibayeva
(Kazakhstan) 2010

7. "I'm Lost Without Your Rhythm"
Johanna Billing (Sweden) 2009

Экспозиция в Московском музее современного искусства. 4 этаж
Moscow Museum of Modern Art exposition. 4 floor

Симулированная
Реальность / Другой
Герой

Simulated Reality/ The
Other Hero



1. "Это не Cure" / "Это не исцеление"
Борис Элдагсен (Германия) 2007

1. "NO CURE" Boris Eldagsen
(Germany) 2007

2. "Вот" Виктор Алимпиев (Россия)
2010

2. "Vot" (So) Viktor Alimpiev (Russia)
2010

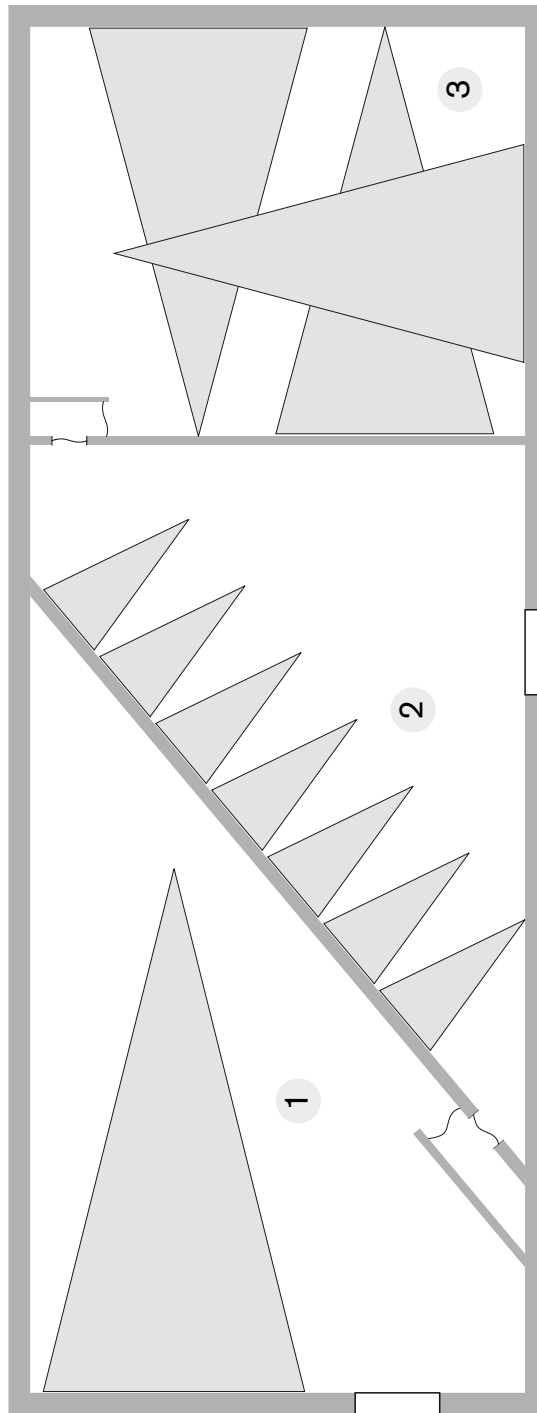
3. "Подснежник" группа "Провмыза"
(Россия) 2011

3. "Snowdrop" PROVMYZA duo
(Russia) 2011

4. "Белая ночь" Арев Манукян
(Канада) 2010

4. "Nuit Blanch" Arev Manoukian
(Canada) 2010

Экспозиция в Центре современной культуры «Гараж»
Garage Center for Contemporary Culture exposition



1. Айзек Джулиан Дерек. Великобритания, 2008
Isaac Julien Derek. UK, 2008
2. Ян Фудун Пятая ночь. Китай, 2010
Yang Fudong Fifth Night. China, 2010
3. Эйя-Лииза Ахтила Благовещение. Финляндия, 2010
Eija-Liisa Ahtila The Annunciation. Finland, 2010

Печать: ООО «Арт Гид»
ISBN 978-5-905110-07-8

Printing: Art Guide
ISBN 978-5-905110-07-8



Аннотация:

«Медиа Форум» Московского Международного Кинофестиваля вот уже двенадцать лет отвечает за пограничную территорию между кинематографом и современным искусством. Именно там, согласно мнению теоретиков и практиков искусства движущихся образов, происходят самые интересные и самые перспективные в экранной культуре явления: развивается полиэкранный кинематограф, в реальном времени и при активном участии зрительской аудитории создаются мультимедийные произведения искусства, разрабатываются новые стратегии дистрибуции и контекстного анализа видеоработ.

Нынешний XII «Медиа Форум» представляет, пожалуй, самый амбициозный проект за свою историю – выставочную программу «Расширенное кино», собранную из самых свежих и самых ярких произведений на грани кино и видеоарта, каждое из которых передает свое собственное понимание движущихся образов, свой личный способ работы с экранным временем и пространством. Данный каталог-исследование включает не только информацию о произведениях, представленных в обеих частях выставочного проекта: в Московском музее современного искусства и Центре современной культуры «Гараж», но и подборку ключевых публикаций, касающихся пересечения двух сфер экранной культуры.

Annotation:

Media Forum at the Moscow International Film Festival has for the last twelve years been responsible for the borderline territory between cinema and contemporary art. According to the theorists and practitioners of the art of moving images it is exactly there that most interesting and promising events in screen culture are happening: multiscreen cinema is evolving, multimedia art works are created in real time mode and with active audience interaction, new strategies of distribution and contextual analysis of video works are developing.

This XII Media Forum presents what is probably the most ambitious project in all of its history – the Expanded Cinema exhibition chosen from the latest and most striking works on the verge of cinema and video art. Each of these works has its own interpretation of the moving images, its own method of working with the time and space of the screen. This research catalogue includes information on the works presented in two parts of the exhibition project – in Moscow Museum of Modern Art and at the Garage Centre for Contemporary Culture, and also a selection of carefully chosen key articles on the interaction of the two spheres of screen culture.

ПРОЕКТЫ В ОБЛАСТИ КУЛЬТУРЫ, КОРПОРАТИВНЫХ И МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ

тел./факс: (495) 637 3909, 6373833

info@legein.ru

www.legein.ru



КНИГИ-АЛЬБОМЫ ПО ИСКУССТВУ • ПОЛИГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН • ВЫСТАВКИ И ПРЕЗЕНТАЦИИ •
КОРПОРАТИВНЫЕ ИЗДАНИЯ • ФИЛЬМЫ И ВИДЕО ИНСТАЛЛЯЦИИ • СУВЕНИРНАЯ И РЕКЛАМНАЯ
ПРОДУКЦИЯ • МЕДИЙНЫЕ ПРОЕКТЫ



**Расширенное
кино**

XII Медиа Форум
33 Московского международного кинофестиваля
XII Media Forum
of 33 Moscow International Film Festival

**Expanded
Cinema**

ISBN 978-5-905110-07-8



9 785905 110078