



Артефакты

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

«Зигмунд», Александр Пепеляев, 2008

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

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

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

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

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

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

Константин Бохоров,
куратор проекта

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



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

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



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

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

Гия Ригава
Мир становится счастливее. 2008



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

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

Кирилл Челушкин
Animation, 2006



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

Работа предоставлена галереей pop/off/art.

Юрий Календарев

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



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

Дмитрий Булныгин

«Хозяйка», 2008



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

Александр Пепеляев «Зигмунд», 2008



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

*Если я существую, то меня кто-то видит.
Если меня кто-то видит, то я существую.
Кто-то существует, если видит меня.
Я существую, если меня кто-то видит.
Если меня никто не видит, то я не существую.*

Давид Тер-Оганян Zlotnikov Unreal, 2008



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