



Индекс

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

«Идентификация», Герри Шум, 1970

Биографии художников

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Команда «МедиаАртЛаб»

Алексей Исаев (1960–2006)

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



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



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

Фотохроника «МедиаАртЛаб», 1999-2008

Ольга Шишко, 1967

Искусствовед, куратор. Организатор международных событий, фестивалей и выставок, рассматривающих проблемы взаимодействия современной инновационной культуры и новых технологий. Куратор международного симпозиума «NewMediaLogia» (Москва, 1994), фестиваля российских арт-ресурсов «Да-Да-Net» (Москва, 1997–2000), международного фестиваля сетевого искусства «Trash-Art» (Москва, 1999–2000), международного симпозиума «Pro&Contra» (Москва, 2000) и т.д.



Составитель и редактор каталогов, сборников и тематических изданий, посвященных искусству новых технологий, в т.ч.: «NewMediaLogia/NewMediaTopia» (Москва, 1996), «Data Trash» (Москва, 2000), «Pro&Contra» (Москва, 2000), а также первой части «Антологии российского медиаискусства» («Российский видео-арт», Москва, 2001). Координатор и куратор проекта «Художественная Лаборатория новых медиа» при Центре современного искусства Сороса (Москва, 1993–1997).

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

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

Елена Румянцева, 1980

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



Константин Бохоров, 1961

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

**Алина Игнатова, 1984**

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

**Павел Юрасов, 1977**

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



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

Ольга Селиванова, 1980

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



Владимир Кромин, 1972

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



Михаил Ершов, 1984

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



Сергей Шмаков, 1981

Разработчик сетевых проектов. Окончил факультет журналистики МГУ. Сотрудничает со студиями Zunge Design, Arch4, SCH Group, и др. Специализация — разработка концепций интерфейсов, систем управления проектами; юзабилити интернет- и интранет-сайтов.

Проекты: Интернет-газета «Рунетка», «Коллекция Вин», интранет-ресурс Japan Tobacco (JTI Russia), каталог The Story of Tom Stanic, портал Top4Top.ru, мультимедийная интерактивная экспозиция в Музейном центре «Наследие Чукотки» (Анадырь), электронная экспозиция и видеопрезентация Музея личных коллекций (ГМИИ им.Пушкина), корпоративный Музей Нефти компании «Роснефть», сайт Музея Энергии РАО ЕЭС, сайт Государственного музея искусств народов Востока и многие другие.

**Ирина Юрасова, 1978**

Ведущий медиаспециалист «МедиаАртЛаб». В 2000 году окончила Московский Государственный университет путей сообщения (МИИТ).

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

**Сергей Петров, 1984**

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



Глоссарий

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Многоканальное видео — см. *Multi channel video*.

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

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

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

Одноканальное видео — см. *Single channel video*.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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