

БЕСПРОВОДНОЙ ОПЫТ



Попав на открытие выставки «Wireless Experience» в музей современного искусства KIASMA (Хельсинки), чувствуешь себя, как Алиса в стране чудес — удивленным и готовым к приключениям.

Александра Левина

У входа оказываешься в толпе людей, стоящих в очереди за зонтиками. Друг за другом они идут к душу, установленному на музейной площади прямо под величественной статуей Маннергейма. Раскрыв зонтики, молчаливо стоят под струями воды. Во взвешенной водяной пыли внезапно появляется радуга¹.

Насмотревшись на переливы мини-радуги,ходишь в холл музея. Тебя встречает девушка с прикрепленным на спину интерактивным экраном и просит дотронуться до него. Найдя собеседника, она задает вопросы, которые высвечиваются на экране. В зависимости от твоей реакции на нем появляются разные реплики — доброжелательные или насмешливые². Кто-то оттесняет тебя, ты вынужден прекратить виртуальный диалог. Пришло время начать осмотр и подняться в выставочные залы.

Прогулка по выставке усиливает удивление. Ты видишь посетителей, раскачивающих загадочную ярко-оранжевую машину, похожую на детскую карусель³; аудиоколонки, зачем-то накрытые стеклянным колпаком⁴; ведущих кураторов современного искусства, самозабвенно играющих в компьютерные игры⁵; людей, сидящих на полу и что-то печатающих на абсолютно круглой клавиатуре, — набираемые буквы кружат в пустом пространстве стеклянных шаров-фонарей, стоящих рядом⁶.

Это генеральная выставка в рамках фестиваля электронного искусства **ISEA 2004**. На ней демонстрируются только те произведения, которые используют последние научные и технические открытия.

Рядом с работами, представленными на выставке в KIASMA, формы искусства, которые в России все еще считаются «современными», выглядят полной архаикой. Видеоарт? Нет. Никакого видеоарта. Кого этим удивишь? Видеоарт теперь не делает только ленивый. С компьютером

и цифровой камерой это же так просто! Web-сайты, net-art? Тоже нет. Это баловство для подростков.

ISEA (www.isea-web.org) — серьезное событие. Аббревиатура расшифровывается как Inter-Society for the Electronic Arts. Примерный перевод: «Общество любителей электронного искусства». Так называется организация, ведущая активную публичную деятельность и, одновременно, весьма закрытая. **ISEA** объединяет специалистов в области электронного искусства со всей планеты. В ее событиях участвуют художники, кураторы, администраторы, ученые, бизнесмены из Европы, Азии, Америки и Африки. Наверное, только российских художников мне не удалось здесь встретить.

Каждый фестиваль проходит в нескольких странах одновременно. Большая часть программы обычно организуется на корабле, который «прошивает» реальное пространство своим водным маршрутом. **ISEA** — явление нонмадическое, или даже конкистадорское. Впрочем, как и вообще современное искусство.

В этом году Хельсинки (наряду с Таллинном) принимал мировое сообщество «арт-электронщиков» уже во второй раз за шестнадцатилетнюю историю **ISEA**. Выставка в музее современного искусства KIASMA стала пиковым событием. На ней можно было увидеть новые произведения искусства, связанные с последними техническими открытиями и изобретениями. Иногда понять, как сделаны работы, было довольно трудно. Но все же попытаемся описать наиболее интересные.

Разумеется, как бы ни была инновационна технология, использованная при создании арт-объекта, искусство — все еще то самое искусство, в котором действуют законы композиции, пропорции, цветового сочетания, а зрение по-прежнему остается всему этому основным судьей.



¹ «Световой дождь». Ребекка Камминс и Поль ДеМаринс, США

² «StalkShow». Карен Лансел, Нидерланды

³ «Игровая площадка», Диего Диас, Испания

⁴ «Медиа грязь», Тимо Кахлен, Германия

⁵ «ФлюID — арена идентичностей», Матиас Фучс и Сильвия Экрман, Австрия, Англия

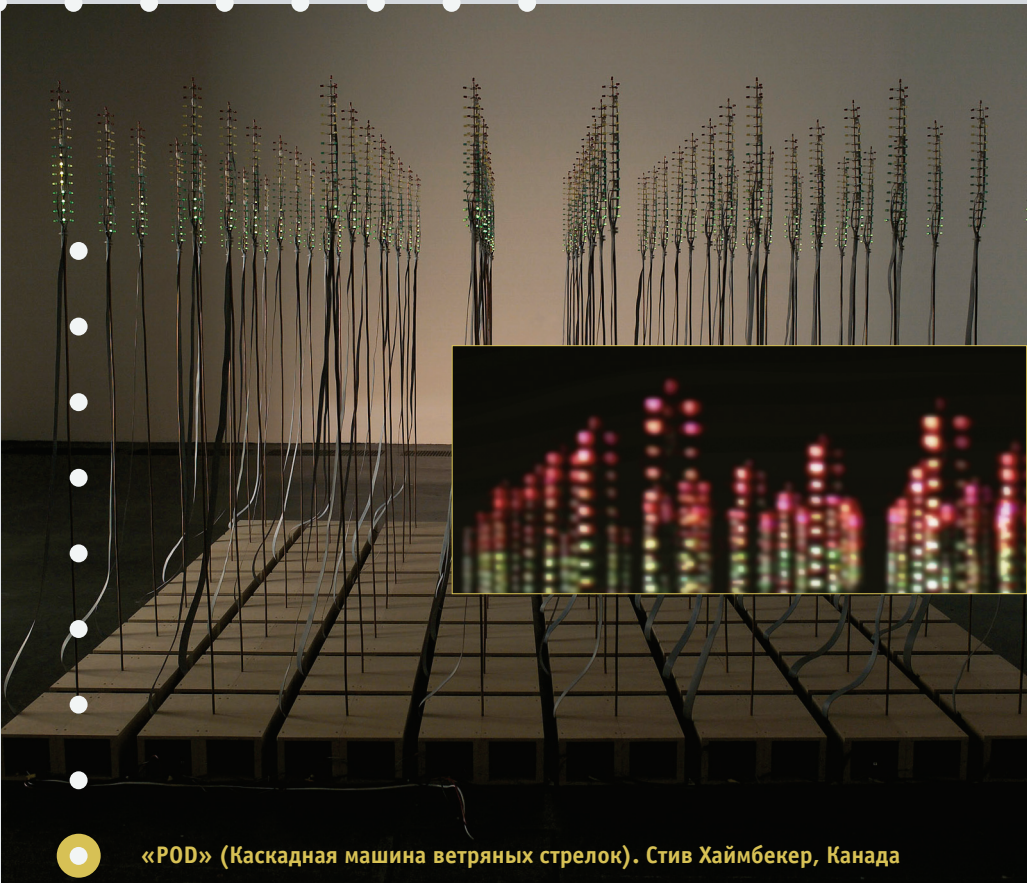
⁶ «Путь иллюзии», Бандиф Фансомбатлерт, Таиланд

«За несколько секунд через океан». Ян Андреус, Австралия

Это многоканальная аудио-визуальная композиция, основные элементы которой повторяются, идут по кругу, но никогда — одинаковым образом. В ее программе австралийский художник использовал так называемые генеративные компьютерные техники — взаимодействие звука и графического изображения, действие перестановочных структур, случайное выпадение чисел. В результате автор создал аудио- и видеоряд, взаимодействующие друг с другом в бесконечном количестве комбинаций основных мотивов. В идеале эта самогенерирующаяся музыкально-визуальная композиция не имеет конца.

«За несколько секунд через океан» продолжает традицию послевоенного искусства прошлого века, которая может быть названа «поэтикой радиозвука и шума». И тесно связана с футуристической поэзией Мари-нетти, а также с сочинениями Штокхаузена и Кейджа.

Тем не менее, автор формулирует вопросы, относящиеся к настоящему дню. У зрителей создается ощущение, что они находятся внутри проносащегося над океанами потока электронной информации — SMS-сообщений и электронных писем, содержание которых закодировано в импульсы, ведущие невидимую атаку на нашу планету.



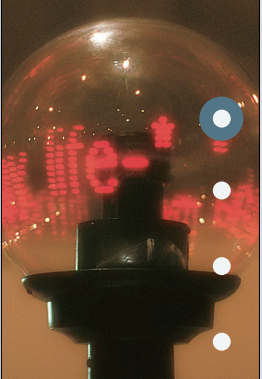
«POD» (Каскадная машина ветряных стрелок). Стив Хаймбекер, Канада

На этот раз ветер стал одним из главных героев на фестивале электронного искусства. Его силу и непредсказуемость каждый выражал по-своему. Стив Хаймбекер из Канады установил на крыше своей студии в Монреале 64 ветряных сенсора, связав их движение с 64 световыми скульптурами в музее KIASMA. Сенсоры собирают информацию о движении ветра и через Интернет в режиме реального времени передают ее в Хельсинки. «POD» — 64-канальная световая инсталляция, состоящая из светодиодов, по которым пробегают красные вспышки, повторяя движение потоков ветра на другом конце планеты — их амплитуду, направление и силу.

Искусствовед увидит здесь цитату из двух знаменитых работ второй половины двадцатого века — неоновых трубок Дэна Флэвина и «Осиянного поля» Уолтера де Мария. А зритель заворуженно остановится в темноте выставочного зала перед инсталляцией, переливающейся огнями, как небоскребы в ночной мгле.

«Медиа грязь». Тимо Кахлен, Германия

Далее — работа немецкого художника Тимо Кахлена «Media Dirt» на тему «электронного» загрязнения окружающей среды. Уже в течение пятнадцати лет Кахлен исследует «нематериальные» явления в звуковых инсталляциях и медиаработах. В KIASMA он представляет свое новое произведение, созданное специально для выставки «Wireless Experience». В больших, почти с человеческий рост, стеклянных цилиндрах Кахлен поместил несколько громкоговорителей, воспроизводящих «мусор» в радиозфире. Это шипение, бульканье, цыканье появляется при наложении различных частот друг на друга. Временная, нематериальная красота этих звуков чарует. Они существуют везде и нигде — в невидимом пространстве «пустого» эфира. Они незримо окружают нас. Кахлен делает это явление видимым. Лежащие на полу громкоговорители, накрытые цилиндрами, как яйца в инкубаторе, издают звуки, часто похожие на естественные — щебет птиц, шум ветра или стрекот насекомых.



«Путь иллюзий». Бандиф Фансомбатлерт, Таиланд

«Путь иллюзий» — инсталляция, созданная из нескольких рекламных шаров, в замкнутом пространстве которых кружатся светящиеся красным цветом слова. Обычно подобные объекты можно увидеть при входе в клубы, кинотеатры или магазины. Бандиф Фансомбатлерт установила несколько таких шаров в залах музея, соединив каждый с клавиатурой. Таким образом, любой желающий мог набрать свою реплику взамен уже написанной до него.

В этой работе Фансомбатлерт подчеркивает пассивность зрителей, в сознание которых агрессивно внедряются рекламные образы и тексты. Но можем ли мы сказать что-либо осмысленное в ответ?

Художник предоставляет каждому возможность стать автором высвечиваемой в стеклянном шаре бегущей строки. Посетитель выставки вынужден задуматься о смысле и пользе сказанного, потому что его утверждение, вопрос или восклицание становятся публичным заявлением.

«Щупальца». Группа Veeoff (Микаэль Щердин, Олле Хьюдж, Томас Линелл), Швеция

Средства массовой коммуникации все чаще находят визуальное воплощение в метафорах подводного мира. Инсталляция «Щупальца» шведской группы Veeoff — одна из них.

Группа была основана в середине девяностых, она сопоставляет возможности аналоговой и цифровой техники, а также новые и традиционные средства коммуникации. Художники всегда используют эффект «реального времени». Их последняя инсталляция, сделанная для выставки в KIASMA не исключение.

«Щупальца» — пластиковая скульптура, похожая то ли на кальмара, то ли на дирижабль. Она парит над зрителями под потолком выставочного зала. Тело «кальмара» сияет разными цветами, словно по нему пробегают электрические разряды. Для создания этого эффекта художники расположили в скульптуре проектор, а также камеру и микрофон, которые регистрируют движение и звуки в окружающей среде. Эта информация передается в режиме реального времени через Интернет в студию художников в Стокгольме. Расположенный в студии компьютер обрабатывает поступившие данные, редактирует их и отправляет назад — изображение проецируется на пластиковую поверхность «Щупалец».

Такие же объекты находятся в других городах планеты (например, в Париже). Через компьютерный центр они обмениваются полученной информацией друг с другом. Veeoff превращает надводный мир в большой единый океан, в котором странные, созданные художниками существа, живут, анализируют окружающую среду и делятся информацией со своими сородичами. А зрителям, как аквалангистам, остается только смотреть на таинственные изображения, всплывающие на теле вездесущих «Щупалец».

«BuBL Space» («ПуЗР пространство»). Артур Элсенаар и Тако Столк, Нидерланды

Голландские художники Артур Элсенаар и Тако Столк, подобно коммивояжерам, рекламировали изобретенное ими приспособление, заглушающее радиочастоты включенных мобильных телефонов в радиусе трех метров. Устав от постоянной болтовни окружающих по «мобильникам», художники попытались создать невидимый защитный пузырь, в котором царит тишина. Это их вклад в защиту частной жизни, которую атакуют коммуникационные технологии.

Устройство напоминает модный сотовый телефон. Художники разработали бизнес-план его производства и продаж. Однако этот объект никогда не попадет в серийное производство. Закон запрещает каждому желающему посылать радиосигналы. Все частоты принадлежат правительству, скуплены радиостанциями или компаниями мобильной связи. Даже воздух сегодня является предметом коммерческого интереса и чьей-то собственностью.

Вначале я подумала, что этот проект мог бы иметь коммерческий успех только где-нибудь в Нью-Йорке или Токио, но, вернувшись домой, стала невольным свидетелем деловых переговоров, драм, флирта и ссор людей, говорящих по мобильным телефонам на улице. И подумала, что, может быть, пора приобрести устройство, которое рекламировали голландцы. Жаль, что оно нигде не продается.

