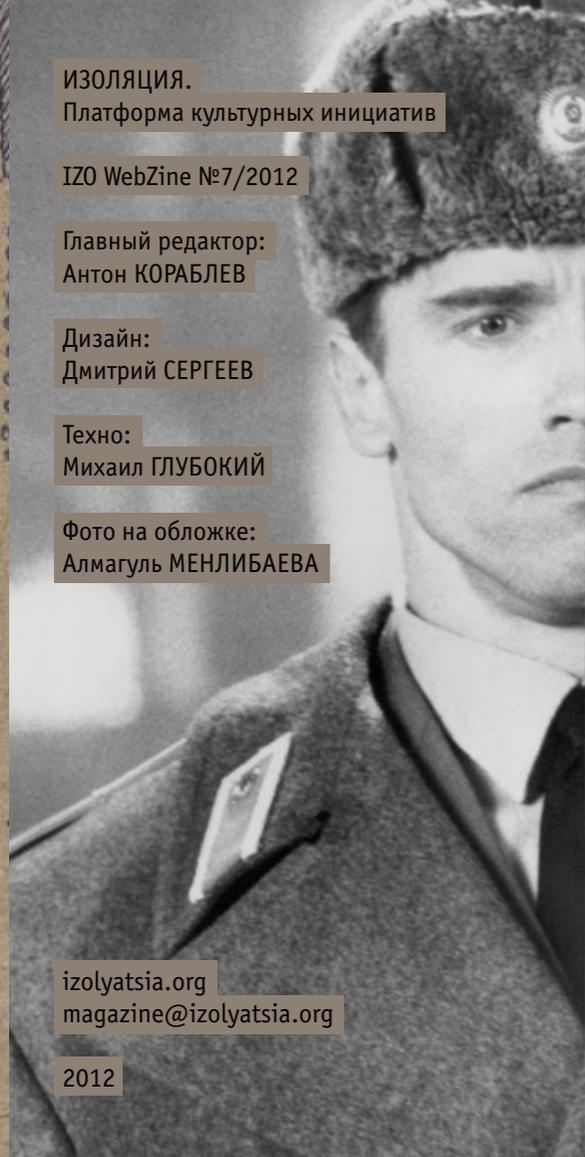


N: 007



VIDEONALE  
DONETSK



ИЗОЛЯЦИЯ.  
Платформа культурных инициатив

IZO WebZine №7/2012

Главный редактор:  
Антон КОРАБЛЕВ

Дизайн:  
Дмитрий СЕРГЕЕВ

Техно:  
Михаил ГЛУБОКИЙ

Фото на обложке:  
Алмагуль МЕНЛИБАЕВА

izolyatsia.org  
magazine@izolyatsia.org

2012

СЛОВО  
РЕДАКТОРА

VIDEONALE

**ДЕРЖАНИЕ**

Слово Редактора

VIDEONALE-DONETSK

КУЛЬТУРА ВИЗУАЛЬНОГО

ПЕРСОНАЛИИ:  
3 кита видео-арта и одна кошатка

МОЛОДОСТЬ VS СТАРОСТЬ:  
DIY видеоарт и стоп-моушен

БОГДАН ШУМИЛОВИЧ:  
«ЭТО НЕ ИСКУССТВО!»

СУБЪЕКТ: ДЭВИД ЛИНЧ

СМОТРЕТЬ

СЛУШАТЬ

ЧИТАТЬ

ИГРАТЬ

DJ-SET ОТ КООРДИНАТОРА ПРОЕКТА IZOLAB

ВИЗУАЛЬНОГО

ART

ПЕРСОНАЛИИ

КОШАТКА

СУБЪЕКТ

ДИВИД  
ЛИНЧ

СМОТРЕТЬ

СЛУШАТЬ

ЧИТАТЬ

ИГРАТЬ

ИЗДАНИЕ

DJ-Set  
of Fablab

music

ИЗДАНИЕ

ИЗДАНИЕ

ИЗДАНИЕ

ИЗДАНИЕ

## СЛОВО РЕДАКТОРА.

Отшумела вторая ЗвукИзоляция, настал октябрь, Изоляция закрыла все крупные экспозиции: масштабный и долгосрочный SPECIFIC ART-PROJECT «В поисках времени» в соавторстве с GALLERIA CONTINUA (Сан-Джиминьяно/Ле Мулен/Пекин); «Переменную облачность» - результат прошлогодних художественных резиденций; и «Колыбельные» инсталляцию из штатных вагонеток, - часть выставки, организованной Изоляцией и студией Цзя Гоцяна летом 2011 года.

Зато в Медпункте до 2 декабря прописалась новая выставка, посвященная видеоарту. ИЗОЛЯЦИЯ ~~продолжает~~ присоединилась к ведущим мировым художественным центрам, которые сотрудничают с VIDEOCALE, авторитетным фестивалем в области художественного видео, поэтому первый совместный проект получил название VideoCALE - Donetsk.

Традиционно стартовала образовательная программа, которая в зимний период еженедельно будет ~~составлять~~ радовать посетителей интересными лекциями и воркшопами. Образовательная программа - важная составляющая миссия ИЗОЛЯЦИЯ. В начале месяца мы уже успели принять у себя в гостях художников Ю. КУРЧАКА и Ю. КОСТЕРЕВУ, которые ~~прочитали~~ прочитали лекцию о художественных институциях Южной Кореи и провели гражданский воркшоп «Искусство взаимодействия» в ходе которого были рассмотрены возможные пути вовлечения разных групп населения в художественные процессы. А в день открытия выставки VideoCALE - Donetsk, ИЗОЛЯЦИЮ посетила Тася ЛАНГЕНБАХ, директор VideoCALE. Она рассказывала об истории фестиваля, его выставочной концепции, продемонстрировав отрывки наиболее интересных работ из 28-летнего архива VideoCALE.

Отдельно хотелось бы отметить, что в период с 17 по 19 октября ИЗОЛЯЦИЯ принимала участие в пятом международном инвестиционном саммите DIIS, где представила проект «Креативной Деревни», в частности цифровую мастерскую IZOLAB, основанную на принципах FabLab. 3D-принтер первый домашний питомец IZOLAB, без преувеличения вызвал немалый интерес у публики. В рамках проекта «Креативная Деревня», IZOLAB станет ядром, вокруг которого будут формироваться будущие поселения Деревни. Лаборатория будет оснащена специализированной техникой для цифрового проектирования. Работать она будет по принципу библиотеки, где любой желающий, от теоретика до бизнесмена, сможет воспользоваться оборудованием в помощь своим новаторским идеям. Такой месяц.

# ВИДЕОНАЛЕ ДОНЕЦК

—  
ВЫСТАВКА СОВРЕМЕННОГО  
ВИДЕОИСКУССТВА

2012



13/10 - 02/12

10:00 - 18:00

ЧЕТВЕРГ - ВОСКРЕСЕНЬЕ

УЧАСТВУЮЩИЕ ХУДОЖНИКИ:

Рейчел Пэрри Велти (США),  
Катажина Козыра (Польша),  
Чи Ю Ляо (Тайвань),  
Алмагуль Менлибаева (Казахстан),  
Хелена МакКардл (Швеция),  
Рейнольд Рейнольдс (Германия - США),  
Иоанна Райх (Германия),  
Анаита Рацми (Германия),  
Касильда Санчез (Испания - США),  
Мария Тобола (Польша),  
Рэн Хуан (Китай - Великобритания)

Выставка организована совместно  
с немецким фестивалем современного  
видеоискусства Videonale (Бонн, Германия)

Алмагуль Менлибаева «Молоко для ягнят», 2010  
предоставлено художницей и галереей  
Priska C. Juschka Fine Art (Нью-Йорк, США)



IZOLYATSIA  
PLATFORM FOR CULTURAL INITIATIVES

ул. Светлого Пути, 3  
Донецк, 85029, Украина

+380 50 477 26 20  
+380 50 577 26 20

info@izolyatsia.org  
izolyatsia.org

13 ОКТЯБРЯ ИЗОЛЯЦИЯ ПРЕЗЕНТОВАЛА ВЫСТАВКУ  
СОВРЕМЕННОГО ВИДЕОАРТА, ОРГАНИЗОВАННУЮ  
СОВМЕСТНО С КРУПНЫМ ЕВРОПЕЙСКИМ ФЕСТИВАЛЕМ  
VIDEONALE, АВТОРИТЕТНЫМ ЭКСПЕРТОМ В ОБЛАСТИ  
ВИДЕОИСКУССТВА. ИЗОЛЯЦИЯ ПРИСОЕДИНИЛАСЬ  
К ВЕДУЩИМ МИРОВЫМ ХУДОЖЕСТВЕННЫМ ЦЕНТРАМ,  
КОТОРЫЕ СОТРУДНИЧАЮТ С VIDEONALE, ПОЭТОМУ  
ПЕРВЫЙ СОВМЕСТНЫЙ ПРОЕКТ ПОЛУЧИЛ НАЗВАНИЕ  
VIDEONALE-DONETSK



Для экспозиции в ИЗОЛЯЦИИ, Оленой Червоник, куратором МЕДПУНТКА, было отобрано 11 видеоработ, которые были представлены на последнем, тринадцатом фестивале видео-биеннале, конкурсная программа которого была отобрана из 1776 заявок, поданных из 76 стран мира. Такие (начинающие и уже признанные) художники, как Рейчел Пэрри Велти (США), Катаржина Козыра (Польша), Чи Ю Ляо (Тайвань), Алмагуль Менлибаева (Казахстан), Хелена МакКардл (Швеция), Рейнольдс Рейнольдс (Германия - США), Иоанна Райх (Германия), Анаита Рацми (Германия), Касильда Санчез (Испания - США), Мария Тобола (Польша) и Рэн Хуан (Китай - Великобритания) представили свои работы на суд зрителя.

Свою деятельность Videonale начала в 1984 году в городе Бонн (Германия), организовав международный конкурс художественного видео, который проходит теперь каждые два года в больших выставочных залах художественного музея Бонна. За свою 28-летнюю историю Videonale стала одним из наиболее важных и престижных фестивалей видеоарта в Германии и Европе. Каждые два года Videonale приглашает гостей на два месяца в Kunstmuseum Bonn, затем представляет в разных странах мира свою конкурсную программу.

Задолго до первого фестиваля Videonale, еще в 1972 году, состоялась выставка Documenta-5, ставшая во многом поворотной для современного искусства.

На тот момент Documenta одной из первых включила в свою экспозицию раздел, посвященный кинофильмам на 16-миллиметровой плёнке и видео. Но, тем не менее, только за Videonale закрепились репутация эксперта в области видеоарта.





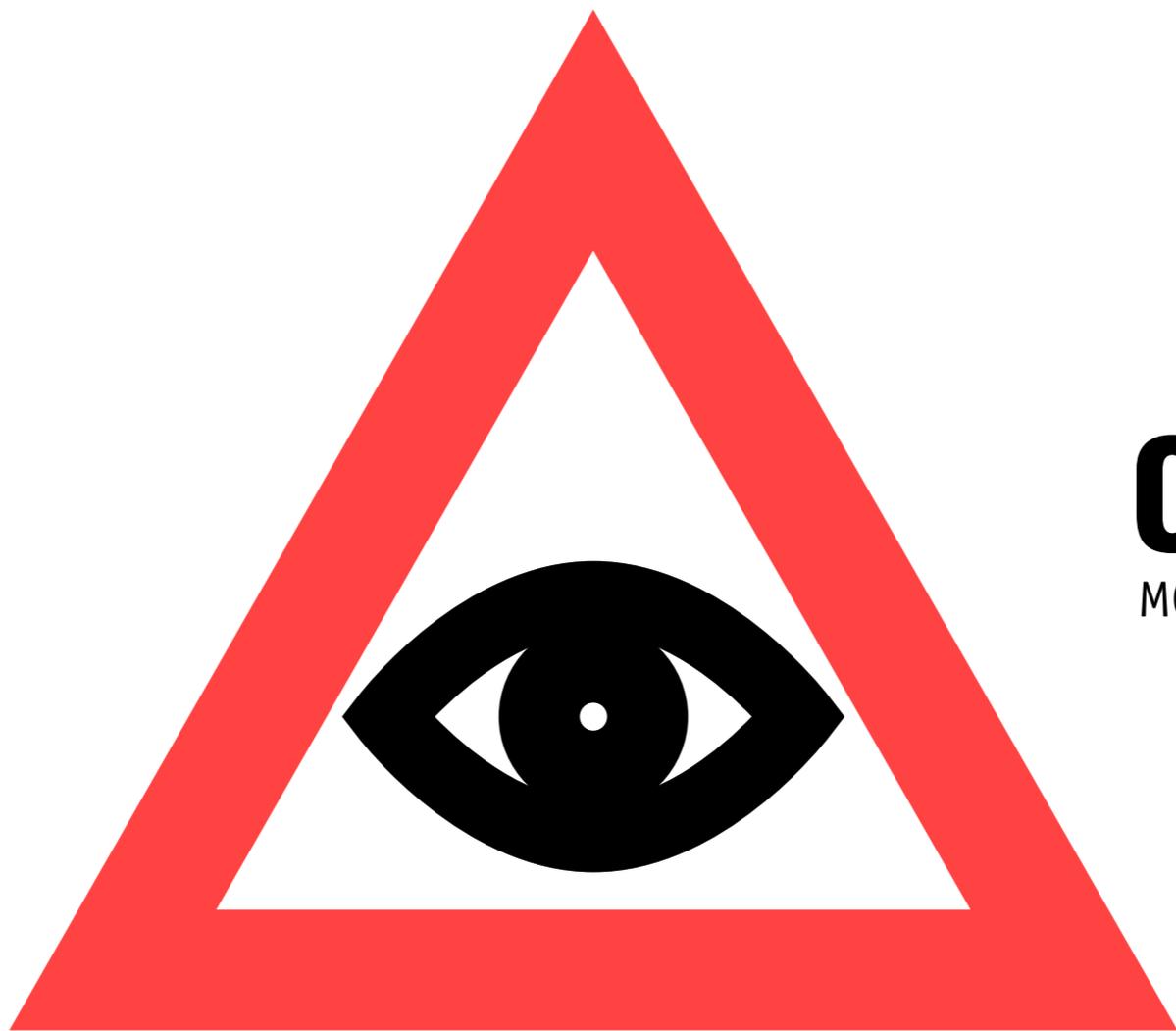
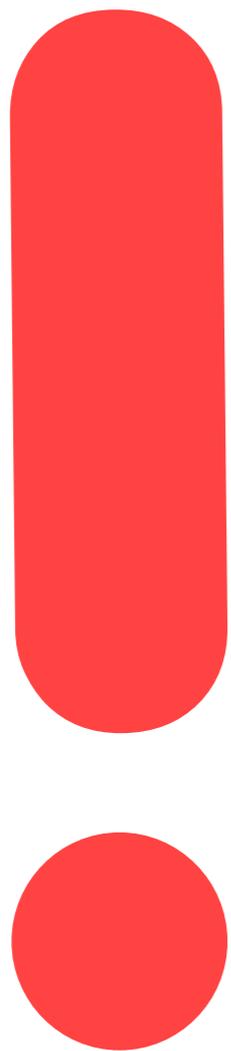
Выставки фестиваля не просто демонстрируют актуальные тенденции в сфере видео, но опережают время на шаг вперед, провоцируя дискуссию вокруг арт-объектов. Интересуясь развитием видеоарта, организаторы не ограничиваются лишь его «трансляцией». Традиционно выставка проходит в рамках обширной программы, включающей в себя конференции, дискуссии и семинары, перформансы, а также искусствоведческие проекты, реализованные «на широкую ногу» с участием локального комьюнити. Образовательная программа – важная составляющая миссии ИЗОЛЯЦИИ, поэтому выставка Videonale-Donetsk будет дополнена рядом докладов от экспертов в области видеоарта. В день открытия выставки ИЗОЛЯЦИЮ посетила Тася Лангенбах, директор Videonale. Она рассказала об истории фестиваля, его выставочной концепции, продемонстрировав отрывки наиболее интересных видеоработ из 28-летнего архива Videonale.



Каждая Videonale на протяжении четырех недель своей работы представляет широкий обзор тенденций современной практики видеоарта, вносит свой решающий вклад в актуальную дискуссию в этой области и дает масштабное представление, как о тенденциях художественной практики, так и о современных дебатах о видеоарте. Визитной карточкой фестиваля является также и способ экспонирования видеоискусства, представленных в качестве художественных объектов. Фестиваль Videonale стал одной из первых художественных институций, которая начала создавать специальные инсталляции для экспонирования видео, а не просто устраивать просмотры работ, как в видеосалоне. Выставка в ИЗОЛЯЦИИ поддерживает художественную стратегию Videonale и основывается на создании соответствующего художественного пространства, которое позволяет зрителям взглянуть на видео как на художественный объект.

ПРИХОДИТЕ

СМОТРИТЕ!



**ОСТОРОЖНО**  
МОЖНО СТЕРЕТЬ ГЛАЗА В ПОРОШОК!

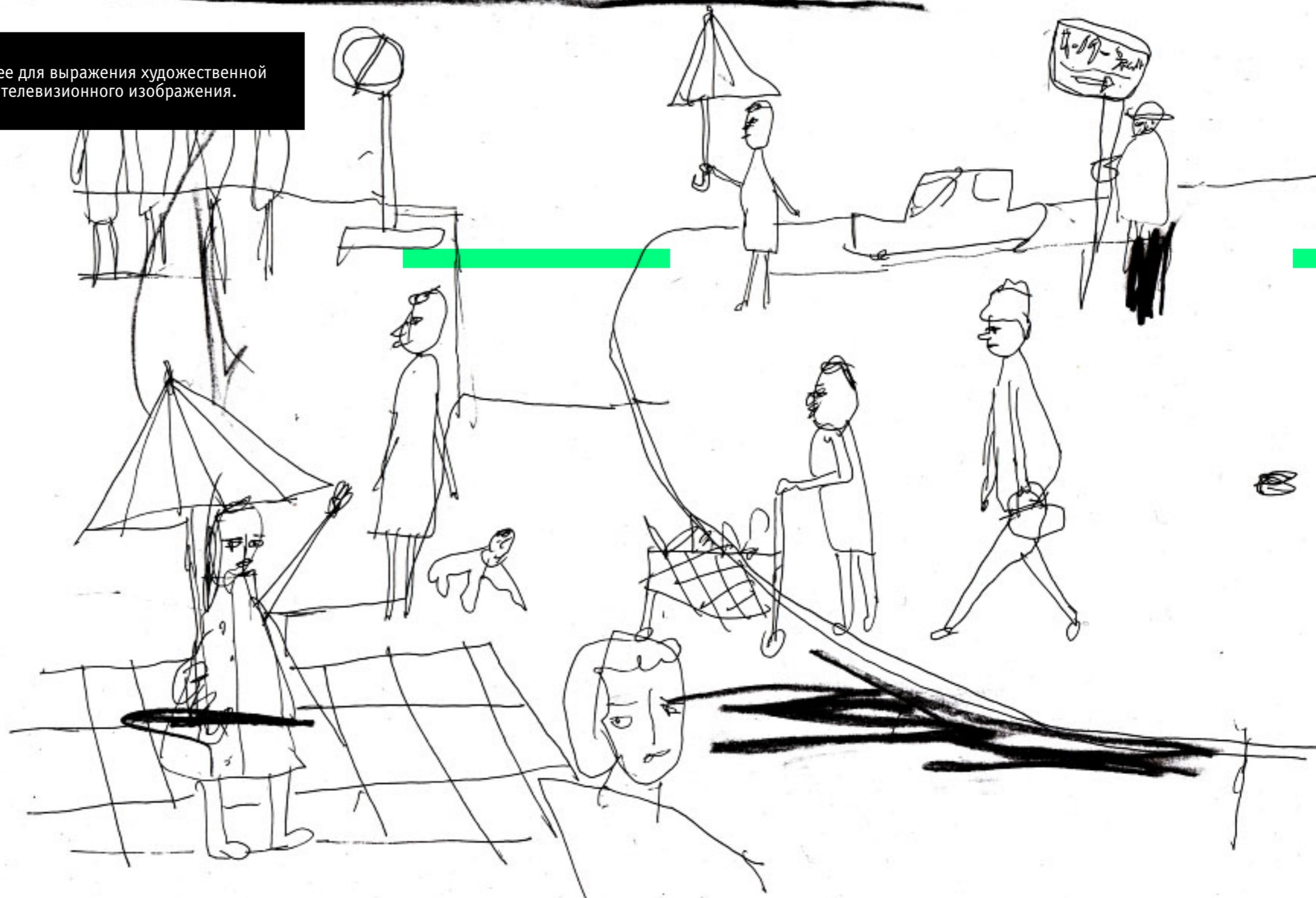


# КУЛЬТУРА ВИЗУАЛЬНОГО

Видеоарт — направление в медиаискусстве, использующее для выражения художественной концепции возможности видеотехники, компьютерного и телевизионного изображения.

В сфере актуального искусства постоянно происходит эволюция и трансформация жанров. Внедрение высоких технологий коренным образом изменило отношения между искусством и реальностью. С изобретением кино и телевидения арсенал художественных средств значительно расширился: художник получил куда больше возможностей, для того чтобы невидимое делать видимым и неправдоподобное — правдоподобным. Видеотехнологии существовали достаточно давно, и большинство перформансов и инсталляций были задокументированы именно на видео. Но с появлением фестивалей, наподобие Videonale, видеоарт актуализировался, как самостоятельный жанр и один из видов искусства.

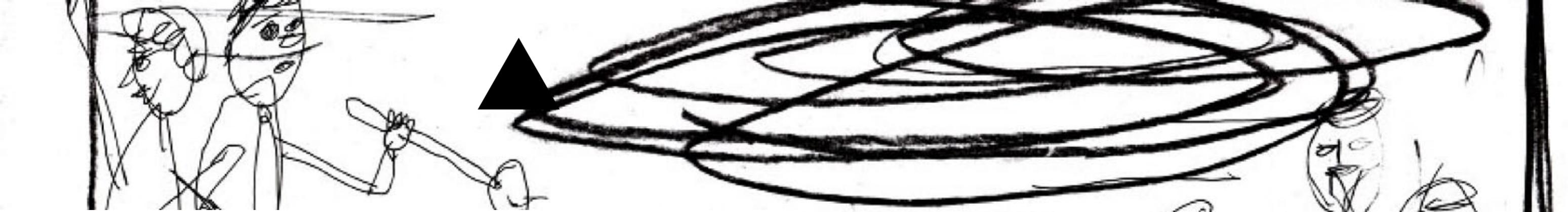
Массовое производство изображений разного качества и назначения, зачастую агрессивно внедряемых в повседневное окружение человека, заставило мыслителей и критиков изменить угол зрения на проблему художественного производства и артикулировать новый феномен в качестве поля культурологических исследований, определенного как «визуальная культура». Восприятие современного искусства строится на понятии актуальности, на самой актуализации актуальности, на мгновенности восприятия. Искусство поглощает мгновение изменения. Оно устроено как такой микроскопический инструмент, который поглощает новое, и здесь современное искусство начинает претендовать на то, на что никогда человеческий глаз претендовать не мог. Но с развитием визуальных способов изображения, с середины девятнадцатого века, когда обострившееся восприятие действительности стало подкрепляться различными техническими инструментами, новейшими оптическими возможностями, которые были подарены фотографией, кино и - вплоть до видео, в визуальном искусстве произошло смещение, связанное с появившейся возможностью фиксировать самые незаметные изменения в реальности. И, таким образом, самые незаметные изменения реальности становятся событием.





Процесс формирования языка коммуникации современной визуальной культуры во многом обусловлен технологиями, используемыми для создания, воспроизводства и распространения изображений. Об их решающей роли в изменении функции и статуса художественного образа впервые заявил Вальтер Беньямин в своей статье «Произведение искусства в эпоху механического воспроизводства» (1935), ставшей впоследствии фактически программной для исследователей современных культур и искусства. Суть этой трансформации сводится к тому, что с появлением технических возможностей не просто создавать образ реальности, а воспроизводить саму реальность, захватывающую зрителя своей интенсивностью и убедительностью, в частности на экране, а также «благодаря легкости воспроизводства, тиражирования и массового распространения визуальной продукции, сделавшей ее вседоступной, изображение как таковое потеряло свою ценность и стало объектом манипуляций».

Зрительское восприятие соответственно также подверглось радикальной трансформации. Зритель превратился в единицу массовой аудитории кино, а затем и телевидения. Его позицию и реакцию Беньямин определил как состояние «рассеянного критика». Его пассивное рассредоточенное внимание стало объектом манипуляций, где эстетическое переживание определяется способностью быстро связывать в сознании последовательности, фрагменты и пласты поставляемой визуальной информации. В одной из глав «Средство есть послание» книги 1964 года «Понимание медиа» Маршал Маклюэн сформулировал эволюцию технологического воссоздания картины мира следующим образом: «Реструктуризация процессов труда и ассоциации человека произошла под влиянием техники фрагментации, которая составляет суть машинной технологии. Суть технологии автоматизации противоположна. Она глубоко интеграционна и децентралистична, так же как машина была фрагментарна, централистична и поверхностна в своем расщеплении человеческих отношений». С внедрением компьютеров и программного обеспечения для генерации цифровых образов и осуществления нелинейного монтажа, как отмечает Билл Нихолс в своей статье «Произведение культуры в эпоху кибернетических систем», отсылающей к вышеупомянутой статье Беньямина: «Вместо воссоздания и изменения нашего отношения к оригинальному произведению, кибернетическая коммуникация симулирует и изменяет наши отношения с окружающим пространством и сознание». В то же время логика эволюции технологий задавалась императивом самой реальности: реальнее, еще реальнее, как только можно реальнее, и все же еще реальнее... и так далее до гипертрофированной симулированной реальности, превосходящей по качеству изображения и звука саму реальность и по сути теряющей всякую с ней связь, превращаясь в ее мифический суррогат. Этот феномен гипертрофированной модели реальности, эмансипированной от нее самой и лишенной пространства воображения, Жан Бодрийяр сформулировал в своем концепте симулякры, ставшей, по его мнению, репрезентационной моделью современной культуры: «Это больше вопрос не имитации, не редупликации, не даже пародии. Это вопрос подстановки знаков реальности вместо реальности как таковой <...> Гиперреальность отныне изолирована от воображения, а также от любого различия между реальным и образным, оставив пространство только для бесконечного воспроизводства моделей и симулированного генерирования разницы».



В мгновении, которое преподносится в современном искусстве, прошлое разделяется с будущим, то есть идет такой бесконечный характер актуализации. И в этом процессе невозможна фиксация временной частицы: нужно все время переходить от мельчайшего к еще более мельчайшему. То есть настоящее предстает такой воронкой, и эта конструкция, это острие и есть актуальное искусство. Современное искусство изыскивает возможность указывать нам на мгновения нашей повседневной жизни, которые мы не замечаем в силу того, что мы их и не можем замечать. Мы приписываем актуальному искусству способность возвращать человеку чувство реальности, не захваченную, не обжитую никем реальность. И это происходило в течение всего двадцатого века не только в области визуального искусства, но и в литературе, например. Это есть и у сюрреализма, и у дада.



Сначала телевизор, затем видео, а потом компьютер стали фактически предметами домашнего обихода и развлечения. В ходе технологической демократизации стало легко, удобно и дешево не только получать доступ к художественной и информационной продукции, такой как кино и телепрограммы, но также сравнительно просто создавать что-либо самостоятельно фактически любому желающему. **Заведи аккаунт на YouTube и почувствуй себя режиссером. Заведи аккаунт на Instagram и почувствуй себя Терри Ричардсоном. Заведи аккаунт на MySpace и почувствуй себя Джастином Тимберлейком. А для всеми забытого Виктора Пелевина есть всеми забытый LiveJournal.**

Если художнику есть, что сказать, то уже не важно, нарисует он это или снимет на камеру. Искусством занимаются те, кто просто не может этим не заниматься, причем в современном искусстве можно быть художником, не умея рисовать или снимать. Можно попросить кого-то, чтобы он выполнил техническую часть за меня. Главное, чтобы было что сказать. Или показать.

В то же время коммуникационный потенциал электронных и цифровых технологий открывает перед современным обществом новые перспективы их использования в ходе социального взаимодействия. Ханс Магнус Энзенсбергер сформулировал этот аспект следующим образом: «Новые медиа ориентированы на действие, а не наслаждение; настоящее, а не традицию. <...> Это не означает, что они не имеют истории или что они способствуют утере исторического сознания. Наоборот, они делают возможным впервые записывать исторический материал так, что он может быть воспроизведен по желанию. Делая этот материал доступным для актуальных целей, они делают очевидным для каждого, использующего их, что написание истории – всегда манипуляция».

В цепи технологических инноваций внедрение видео сыграло сокрушительную роль. В 1973—1974 годах в продаже стали появляться ручные, доступные по цене видеокамеры. Это способствовало значительному развитию видеоарта. Впечатляющее число художников принялось снимать короткие видеофильмы, в которых высмеивались и пародировались приёмы коммерческого телевидения и доминантной культуры в целом. Для художников же технология видео стала, своего рода, оружием, позволяющим им при сравнительно малых затратах совершать идеологические арт-диверсии в лишенном обратной связи коммуникационном поле индустрии потребления товаров, развлечений, политики. Объект их творческой деконструкции – логика производства изобразительных клише, в то время как цель – реконструкция смыслопроизводства в процессе создания и восприятия изображения.

Художник производит жест, который скорее присущ ему, нежели производству искусства. Он работает с такими объектами, из которых совершенно не считается, кто он такой. Сегодня художник требует, чтобы к нему относились, как к художнику. Но, с другой стороны, он создает такие объекты, в которых стирается его имя, уничтожая пафос. Художник сегодня находится вне добра и морали, ибо он создает объекты, которые ориентированы на вопрос о том, существует ли что-то в мире или ничего не существует. Художественный акт не влияет никаким образом на художественное произведение. Художественное произведение создается по-другому, нежели то, что провоцирует его создание. В области современного искусства впервые в человеческой практике произошло разделение между тем, что я замыслил сделать, и мною самим.

**Нужно вернуться к самому изображению и посмотреть, как оно устроено, где те новые точки зрения, которое оно предполагает. Понять нужно, но не то, что изображено, а то, как это изображено. Современный художник ищет новые средства, с помощью которых показать реальность, которую другим способом увидеть нельзя, и находит свое спасение в видео.**



Методы, используемые художниками в процессе создания видео, весьма разнообразны (от сюжетных линий до способа подачи), но, тем не менее, можно наметить основные направления в видео-арте. Во-первых, осуществляется симуляция языка массовой культуры через искажение изначальных посланий, например, переименование слоганов рекламных кампаний, игра слов, замена визуального сопровождения рекламы, т.е. любыми перекомбинациями исходных значений. В шестиминутном видео Ричарда Серра «Телевидение поставлено на видео», на мониторе появляются вербальные сообщения, несущие парадоксальными рекламодателю». «Средства массовой коммуникации означают, что средство поставлено на видео».

Во-вторых, иная логика описания феноменов реальности и дюшановская реконструкция образа и в определенных ситуациях. Революционный жест Марселя Дюшана, выставившего в пространстве галереи в 1913 году обычное велосипедное колесо (первый из его серий ready-made) в качестве произведения искусства, послужил реформации смысла в художественном контексте. Взлет коммерческого кинематографа и телевидения в Америке, в совокупности со стремлением художников исследовать пространство за пределами традиционных границ живописи и скульптуры, породил жанр, дремавший в забвении со времен Дюшана, Ман Рэя, Ганса Рихтера и Фернана Леже. Художники, убежденные в необходимости дематериализовать искусство, обратились к движущемуся черно-белому изображению, как к пародии на кинематографический опыт мейнстрима.

Довольно часто можно встретить метафорическое сравнение современной культурной ситуации со всемирно известным парком развлекательных аттракционов Диснейленд. Именно агрессивное прямое вторжение в эмоционально-психическое пространство зрителя со стороны, как массовой культуры, так и искусства стало одним из поворотных моментов в эволюции эстетики XX века. Примечателен парадокс, возникающий в связи с этим: в ходе этой эволюции, стимулируемой развитием технологий, с одной стороны, происходило сокращение дистанции между реальностью воспринимающего субъекта и вымышленной реальностью искусства или развлекательной продукции, а с другой - шло постепенное отдаление того же субъекта от непосредственного участия в событии. На уровне коммуникации и на уровне истории.

1. Одной из ключевых проблем медиа была и есть их роль в формировании каналов коммуникации между людьми. Во многом облик культуры обуславливается их количеством, качеством, структурой, характером их использования и доступа к ним. Так, на сегодняшний день мы можем упрощенно обозначить две основные формы коммуникации в обществе, опосредованной теми или иными медиа. Первая - это односторонняя «пассивная» коммуникация, строящаяся по принципу дистрибуции информации «от одного - многим» государственными и корпоративными СМИ через прессу, интернет, телевидение. Вторая - это «активная» прямая межличностная коммуникация, строящаяся по принципу диалога «от одного к одному». Помимо чисто политической проблемы технически опосредованной коммуникации, касающейся обеспечения доступа людей к участию в общественной и политической жизни общества, существует целый ряд других проблем, связанных с изменением условий и механизма взаимодействия людей в осуществлении той или иной деятельности. Искусство в известном смысле является одной из форм коммуникации, специфика которой заключается в том, что в отличие от повседневной и специальной профессиональной коммуникации она является ориентированной не прагматически-социально, но духовно-эстетически. Но коль скоро на практике различные аспекты коммуникации как таковой тесно и подчас пресловутым образом переплетаются, то совершенно естественным выглядит интерес художников к проблемам коммуникации как предмету искусства.

2. В видеоарте историческое время тем более и даже принципиально всегда отсутствует. Часто воспринимаемый непрофессиональной аудиторией как младший брат кино, видеоарт на самом деле существует в абсолютно иной системе координат. Внутреннее пространство и время, ритм, транспозиция зрителя почти всегда относительно и субъективны в произведениях видеоарта и в то же время, с психологической точки зрения, гораздо ближе зрителю. Это способствует своего рода размыванию субъектно-объектных отношений, а именно: снятию противопоставления позиций «рассказчика» (или автора) и зрителя. Фредерик Джеймсон в одной из глав своей книги «Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма», в главе, посвященной видео, которое он считает художественной техникой, наиболее ярко выражающей эстетический дух постмодернизма, характеризует видеоарт как фрагмент потока бытия, продуцируемого с помощью современных медиа.

«Двадцать девять минут в видео гораздо длиннее, чем тот же временной фрагмент в кино; не будет преувеличением говорить об уникальности и очень резком противоречии между виртуальным, подобно наркотическому, опыту настоящего образа на видеокассете и любой текстовой памятью, куда могут быть включены последующие записи».

Размышляя о месте и роли видеоарта, я пришел к выводу, что каждый из нас, с мобильным телефоном в кармане, является и потребителем, и создателем искусства в одночасье. Ни интерактивные инсталляции от именитых художников, ни даже фильмы ужасов или триллеры, ни боевики, ни фильмы-катастрофы, ни криминальные хроники, ничего из этого не будоражит нас. Самый топ – клипы, снятые на веб-камеру, любительские видео очевидцев трагических событий и драки в социальных сетях, - это новая реальность трагедийного зрелищного действия, реализуемого в соответствии с принципами того самого аттракциона, на эффективность воздействия которого на публику так уповал Сергей Эйзенштейн. Мы идем к компьютеру, как на выставку, где поток онлайн-видео поглощает нас без остатка. Видео-тысячники на YouTube – это и есть видеоарт настоящего. Здесь и сейчас.



# ПЕРСОНАЛИ

3 кита видео-арта и одна косатка

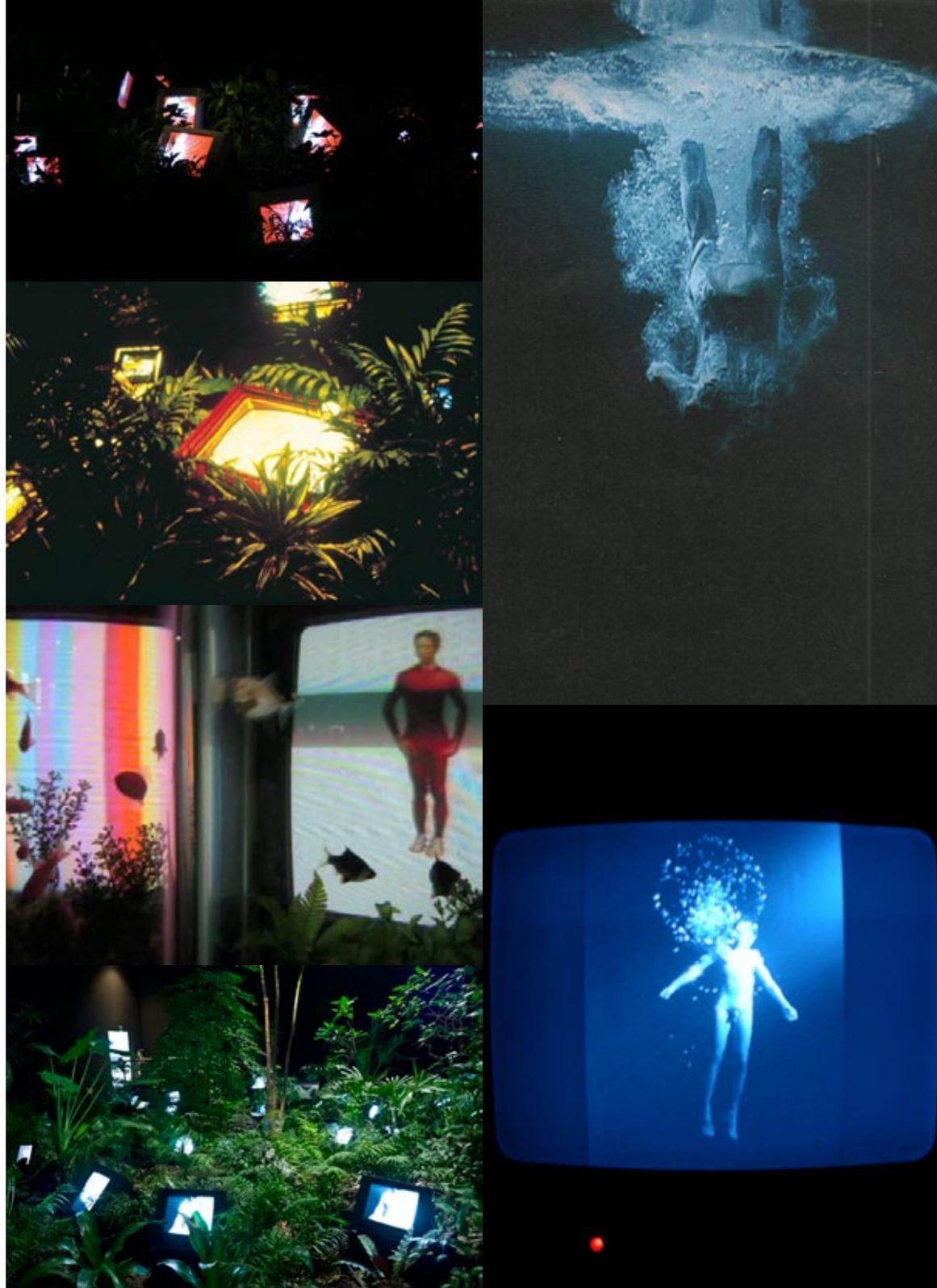
Сегодня мы расскажем о трех китах-первооткрывателях и косатке, на которых держится мир видеоарта.

# НАМ ДЖУН ПАЙК

Художник и основатель видеоарта Нам Джун Пайк сыграл ключевую роль в приобщении художников и аудитории к возможностям использования видео для творческого самовыражения. Он одним из первых начал трансформировать видеоизображение, переходя от репрезентации объектов и событий к выражению их художественного видения. Его работы затрагивают темы времени и памяти, природу музыки и искусства, суть сенсорного опыта. Первой заметной работой в этой области стала инсталляция из двенадцати телевизоров, представленная на выставке в 1963 году. Нам Джун Пайк использовал магниты для изменения и искажения изображений на экране: большой магнит можно было двигать, создавая абстрактные узоры. Далее он работал над серией телевизионных скульптур, изображавших роботов.

Одними из самых известных работ Пайка являются «TV-Buddha» (1974) и «TV Garden» (1977-2002). В «TV Garden» 120 телевизионных мониторов выглядят экзотическими цветами в пышном саду из 600 растений. Природа, технологии и искусство вступают в поэтический союз. Инсталляция «TV-Buddha» представляет Будду, медитирующего на свое изображение в телевизоре.

paikstudios.com



# БИЛЛ ВИОЛА

Билла Виолу считают одним из ведущих пионеров видеоарта. Он отстаивал видео, как автономную форму актуального искусства, и серьезно расширил видеоарт с точки зрения технологии и содержания. Вот уже более сорока лет он создает видеозаписи, архитектурные видео-инсталляции, звуковые постановки, электронные музыкальные перформансы и работает для телевидения. Виола использует видеоарт, чтобы исследовать явления и рефлексировать на всевозможные «вечные» темы.

Стиль Виолы эклектичен, он заимствует мотивы европейского Ренессанса, традиционного искусства, преимущественно мусульманского и буддийского. Основная проблематика — эмоциональные состояния человека, время, границы бытия и небытия, искусства и жизни. Помимо видео, активно использует свет, цвет, музыка. Наиболее известные работы и серии — «Five Angels for the Millennium», «Nantes Triptych», «Raft», «Passions».

billviola.com

# ТОНИ ОУСЛЕР

Тони Оуслер, как наследник подхода Одилона Редона, стирает грани между скульптурой, видео и звуком, обращаясь в творчестве к теме массового увлечения телевидением. Созданные им монстры – кошмары, как у Редона, когда зритель рассматривает картины, а картины, в буквальном смысле, рассматривают зрителя, но кошмары совершенно другой эпохи – эпохи массового потребления образов. Для создания своих «неправдоподобных существ» (медиа-людей и монстров из телевизора) он совмещает трехмерное измерение (куклы) с двухмерным (проекция). Тем самым, нарушая «законы правдоподобия», и в этом и есть главное различие между его инсталляциями и графикой Редона, которые на первый взгляд кажутся очень похожими.

Наиболее известные работы Оуслера — скульптурные видео-инсталляции, в которых лица проецируются на круглые экраны. Часто комбинирует в своих работах произносимый текст, движущееся изображение и скульптурные объекты. Знаковой работой были говорящие огни, такие как «Streetlight» в 1997 году, серия видео-скульптур глаз с телевизионными экранами, серия говорящих голов «Composite Still Life», а также видео-визуализация, специально созданная для концертов Дэвида Боуи.

tonyoursler.com



# МОНА ХАТУМ

Одна из самых известных женщин-художниц арабского происхождения, живущая и работающая на Западе. Мона Хатум получила широкое признание благодаря концептуальным работам, главным образом — видео, объектам и инсталляциям. В центре внимания художницы тема человеческих взаимоотношений — как ими манипулируют, как они зависят от класса, пола, расы, как они меняются и зависят от культурных различий и миграции. Ее ранние работы имели политическую направленность. В начале 90х произведения Хатум стали более концептуальными и тонкими, содержащими более сложное и многоуровневое исследование этих тем.

Работы Моны Хатум преимущественно минималистичны по форме. В своих скульптурах Хатум трансформировала знакомые повседневные объекты, домашние предметы, такие как стулья, детские кровати и кухонную утварь, в вещи незнакомые, пугающие и опасные.

# МОЛОДОСТЬ VS СТАРОСТЬ

DIY видеоарт и стоп-моушен

## ОТ ДИНОЗАВРОВ К МОЛОДЫМ КОТИКАМ

---

В момент своего появления, видеоарт находился очень далеко от рынка искусств. Если картины и фотографии стабильно пользуются спросом, то видео остается уделом эксцентриков и маргиналов, т.к. их почти невозможно продать. Но постепенно ситуация меняется – все больше и больше художников обращаются к видеоарту, хоть и понимают, что на всей территории бывшего СССР (и бывшего ли?) практически невозможно получить грант или найти помощь, как на Западе. Видеоарт требует достаточного финансирования. Ясное дело, что интерактивные инсталляции того же Нам Джун Пайка стоят значительно дороже одноканального видео. Тем не менее, земной шар полнится молодыми талантами, готовыми создавать совершенно изумительные вещи, не гонясь за длинным долларом.

С точки зрения зрителя, видеоарт представляется, как очередное развлечение, где-то между 3D-блокбастерами и Angry Birds в мобильном телефоне. Публика любит понажимать на кнопки, посмотреть, как лампочки мигают. Мы решили собрать немного вдохновляющего видеоарта и стоп-моушена от молодых художников и дизайнеров, созданного за последний год. Яркие примеры того, как можно сделать зрелищные ролики малыми силами. Они не дадут заскучать. Молодые, не побоюсь этого слова, с легкостью уделяют именитых стариков от видеоарта, чьи гонорары достигают миллионов.



JUAN PABLO ZARAMELLA

---

В Аргентине при поддержке Института кинематографии и аудиовизуальных искусств, специально для ярмарки Technopolis, маленькие студии Can Can Club и JPZstudio создали оригинальное видео «Elementos / Creación», сделанное лишь из съедобных материалов — от зерна до фруктов.  
<http://vimeo.com/user3708846>

DROPBEAR

---

Режиссер и аниматор Dropbear (Джонатан Чонг), создал красочный видеоклип для начинающего австралийского инди-фолк-музыканта Hudson на его песню «Against the Grain». Не страшно, что у Джонатана плохой вкус в музыке, можно смело отключить звук и наслаждаться стоп-моушен карнавалом разноцветных карандашей.  
<http://vimeo.com/31939621>



DAVID WILSON

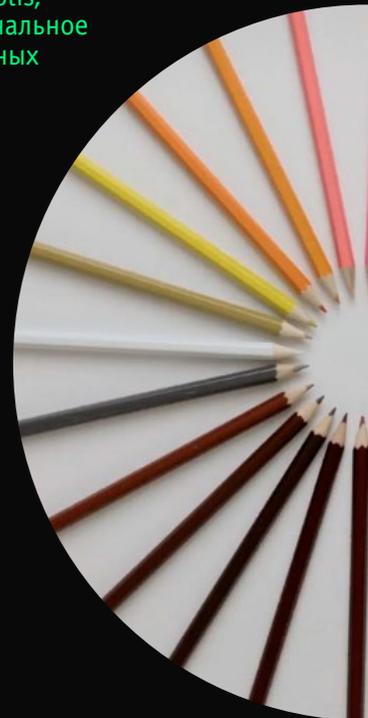
---

Дэвид Уилсон сделал собственный сюрреалистический клип на песню «Pelican» группы The Maccabees, где в открытом космосе бороздят головы мальчиков, фрукты, часы, свинки-копилки и другие объекты.  
<http://vimeo.com/33721119>

ALVARO POSADAS

---

Альваро Посадас создает яркие видеоролики, на которых различные геометрические фигуры появляются в виде подвижных коллажей на фоне улиц города или полей в сельской местности.  
<http://vimeo.com/alvaroposadas>



# РЕДАКЦИЯ IZO ОБРАТИЛАСЬ ЗА ЭКСПЕРТНЫМ МНЕНИЕМ БОГДАНА ШУМИЛОВИЧА, КУРАТОРА МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ БИБЛИОТЕКИ ЦЕНТРА ГОРОДСКОЙ ИСТОРИИ ЦЕНТРАЛЬНО-ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЫ, ЧТОБЫ РАССПРОСИТЬ ЕГО О МЕДИАДЕПО И УЗНАТЬ МЫСЛИ НАСЧЕТ СОСТОЯНИЯ ВИДЕОАРТА В УКРАИНЕ.

О собеседнике: Богдан Шумилович - куратор мультимедийной библиотеки Центра городской истории Центрально-Восточной Европы (Львов). Читает лекции, участвует в разработке тематических выставок и делает исследования. Магистр новой и новейшей истории Центрально-Европейского университета, имеет диплом историка искусства Львовской академии искусств и проходил обучение на факультете проектного менеджмента университета имени Джорджа Вашингтона. Изучает и преподает культурологию во львовских вузах, читает лекции как в Украине, так и за рубежом, является куратором медиа-фестивалей и художественных проектов.

Расскажите подробнее о МедиаДепо. Как долго существует данный проект, и какие цели преследует?

Проект существует с 2008 года и главная его цель - развитие и популяризация медиа-искусства, всеми возможными способами. Мы занимаемся разными жанрами - от экспериментальной электронной музыки и саунд-арта к более традиционному видеоарту и интерактивной инсталляции. Название проекта родилось во время проведения первого концерта экспериментальной музыки на территории старого трамвайного депо, и с тех пор так и существует.

Ежегодно, начиная с 2008 года, МедиаДепо реализовывает разные проекты. Что интересного было в 2012 году?

Ежегодно МедиаДепо задает тему: в 2008 году это была «Потенция пустоты», в 2009 - «Утопия», в 2010 - «Абстракция и реальность», в 2011 - «Почему страдает Прометей», а в 2012 - «неуверенность и предчувствие». Как правило, мы показываем видео-проекты иностранных и украинских авторов, проводим концерты, мастер-классы и выставки. В этом году весь проект был ориентирован на проведение медиа-выставки: мы показывали фото и видео в галерейном формате. Фишкой этого года - высадка Нила Армстронга на Луне в июле 1969 года, первое историческое медиа-событие такого масштаба, которое транслировалось телеканалами по всей планете. Кстати, Армстронг умер перед открытием выставки - в августе этого года, мистика...



Октябрьский номер IZO посвящен теме видео-арта. Хотелось бы узнать ваше мнение насчет того, отличается ли восприятие медиа-искусства от других видов искусства?

В этом году, когда я делал медиа-выставку, на открытие пришли мои старые друзья, с кем-то я учился в академии искусств, с кем-то много пил и разговаривал об искусстве в прошлом. Так вот, один из них сказал мне: «Бюдя, ты такой умный, а такой хуйней занимаешься!», а потом добавил: «Правда, ведь это не искусство?» «Да, это не искусство», - ответил я. Возвращаясь к вашему вопросу - медиа-искусство, безусловно, имеет определенное родство с традиционными формами искусства, поскольку частично выходит из его лона. Без фото и живописи не было бы кинематографа и видео, а без дадаизма не было поп-арта... но, все что творит современное медиа-искусство, трудно описать категориями красоты и искусства. Есть теории цифрового искусства, кибер-панка, медиа-активизма, искусства программного обеспечения или даже видео-арта, но это настолько далеко от Шишкина и даже Малевича, что не о чем и говорить. Медиа-искусство - это не искусство, его просто время от времени показывают в художественных пространствах.

Есть ли разница между украинскими и западными аналогами видео-арта?

Безусловно, есть. Первые видео-работы в США появились еще в конце 1940х годов, а в 1960х уже проводили множество экспериментов с телесигналами и мониторами, возникали новые формы видео, с 1970х годов видео становится частью выставок современного искусства, его начинают покупать частные коллекционеры и музеи. В современном Берлине корпорации борются за возможность купить произведения Нам Джун Пайка 1960х годов и выставляют работы медиа-художников в центральных местах своих офисов. Написаны многочисленные книги о медиа-арте, существуют специализированные центры, вроде V2 или ZKM, можно получить образование в ВУЗе... У нас нет ничего, кроме видеокамер, компьютеров и 10 медиа-художников. Вот и вся разница!



# СУБЪЕКТ

ДЭВИД ЛИНЧ – ОДИН ИЗ НЕМНОГИХ РЕЖИССЕРОВ,  
КТО ПРИШЕЛ В КИНО ПРЯМИКОМ  
ИЗ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ СТУДИИ.

Не зря за ним закрепилась репутация визионера. Порой он и сам не может объяснить смысл той или иной сцены, но стоит нажать на паузу в любой момент в любом его фильме и вот перед нами идеальная, с точки зрения художественной композиции, картинка. Так и не порвав связь с искусством, параллельно со съемками, Дэвид Линч продолжает фотографировать, рисовать картины, делать инсталляции, выставляться по всему миру и снимать короткометражный видео-арт на цифровую хэнди-кэм.

«Меня часто просят разложить мои фильмы по полочкам и потом снова собрать, как пазл. И я тысячу раз говорил: фильм — это анекдот, и его нельзя разьяснять. Фильм — это фильм, в нем есть много абстракций и свой внутренний смысл, который не облечь в слова. Само кино — это прекрасный, совершенный язык, вполне годный для коммуникации. Каждый пусть найдет свой ответ, и у кого-то он окажется даже ближе к моему, чем то, что я мог бы сказать в своем комментарии. Поэтому я предпочитаю воздерживаться от таких комментариев. Представьте себе, что имеете дело с книгой, автор которой умер, и спросить не у кого. Считайте, что меня просто нет».

«Неважно, откуда пошел замысел фильма — от «высокого» или «низкого». «Синий бархат» родился от цветового ощущения: красный рот, зеленые глаза,

пронзительный свет, что-то от Эдварда Хоппера. «Малхолланд драйв» начался с мини-сериала, а «Внутренняя империя» — с разработки к моему вебсайту [www.davidlynch.com](http://www.davidlynch.com). Только потом осознаешь, что лежит в основе, которая обростает магией и преобразуется в совсем другую форму».

«Я ловец идей. Этот процесс сродни рыбалке. Желание поймать идею — как наживка на крючке. Иногда приходят только слова и фразы, иногда встает перед глазами дизайн комнаты, цвет ее стен, ее пространство и звук...»

«Вот висит на стене картина — разумеется, у нее есть автор. Перед картиной стоит зритель. Между ними — силовая дуга. И каждый раз она разная — в зависимости от того, кто зритель. Картина остается той же, а вот восприятие меняется».

«Не думаю, что люди принимают такой простой факт: в жизни нет смысла. Мне кажется, из-за этого людям страшно неуютно».

«Чем «конкретнее» фильм, тем легче публике примерить его на себя, на свой жизненный опыт. Чем более фильм «абстрактен», тем больше у него разных интерпретаций».

«Вы видели, как собаки играют в гостиной? Похоже, что они правда получают удовольствие. Катают мяч, грызут вещи, тяжело дышат и выглядят счастливыми. Люди задуманы точно так же. Мы должны быть вполне счастливы. Не знаю, почему у нас не получается».

«Цифровое изображение — это будущее, кино — динозавр!»

«У моего деда был доходный дом, с квартирками без кухонь. Один жилец жарил себе яичницу на утюге. И открывал каждый вечер антенну с машины, чтобы ее не сломали. Я чувствовал страх, разлитый в воздухе. Он стал прекрасным горючим для будущего огня».

«Я смотрю на мир и повсюду вижу абсурд. Люди непрестанно делают странные вещи, до такой степени

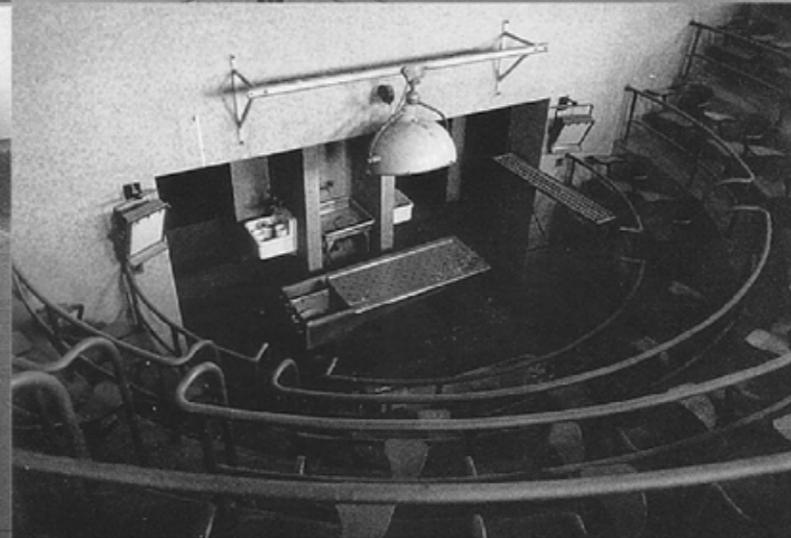
странные, что мы умудряемся их не замечать. Поэтому я люблю кофейни — там все на виду».

«Говорят, мы используем только 5% мозга. Хотите использовать его на все 100? Медитируйте! Целые авеню света зажигаются автоматически. Отступает негативное восприятие жизни, уходят страхи, стрессы, депрессия, злость. Это странно и прекрасно. Это поле чистого творчества. Хотите быть более творческим человеком? Хотите больше любви? Ныряйте. Не куда-нибудь, а в самого себя. Вы почувствуете вещи, которые и представить себе не могли».

«Нам кажется, что с возрастом мы начинаем понимать закономерности, но в действительности мы только утрачиваем воображение. Ребенком я воспринимал мир как волшебство. Конечно, у меня были обычные страхи, например, перед походом в школу, но они ведь были у всех, так что казались мне совершенно нормальными».

«Когда кончился «Твин Пикс», я почувствовал грусть. Я не мог заставить себя покинуть его мир. Я был влюблен в Лору Палмер и ее противоречия: блестящую на поверхности и умирающую внутри. Я хотел смотреть, как она живет, движется, говорит».

d a v i d  
L y n c H.  
S n o w m e n



«Если у вас пересох газон, необязательно поливать его весь день, достаточно 20 минут утром и вечером. А если поливать весь день — не избежать эрозии».



«Сахар делает меня счастливым и вдохновляет. У меня тяжелая сахарная зависимость. Я называю его «гранулированное счастье».

«Секс — удивительное явление. Это вроде джаза: вы можете слушать одну попсовую песенку сколько угодно раз, но с бессчетным количеством вариаций. Секс должен быть таким же. Одна мелодия, но множество аранжировок».

«Когда смотришь со стороны, поразительно, какие вещи могут казаться сексуальными».

«Не ищите в моих фильмах никаких символов».

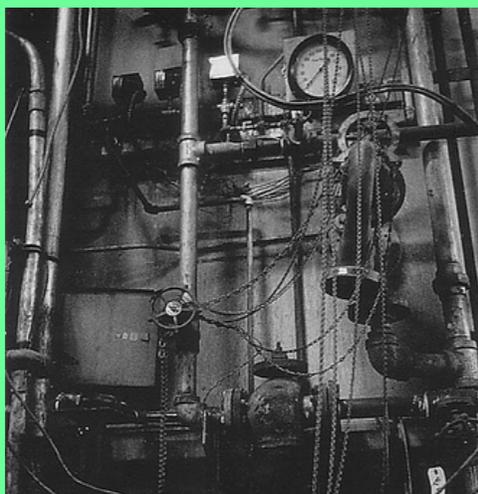
«Мне хочется, чтобы мои фильмы выходили на экраны, а не самому выходить в свет. Я думаю, не следует слишком интересоваться судьбой своих картин. Это похоже на школьную жизнь ваших детей. Вы должны позволить им решать за себя, не извиняться за них, совать десять баксов, поддерживать при случае, и говорить, чтобы не дружили с вон той девчонкой. Потом отправлять их из дому и заниматься своими делами».

«Вот что самое ужасное в современном мире: люди думают, что герои телевизионных новостей умирают без боли и без крови».

«Зло существовало всегда, но оно было сбалансировано с добром — когда жизнь текла медленнее. А теперь массмедиа вывалили на людей столько, что те уже не справляются».

«Единственный писатель, с которым я чувствую родство, это Кафка. Я в него действительно врубаюсь. Если бы он написал детективный сценарий, я бы охотно снял по нему кино».

«В молодости, когда я работал разносчиком, я постоянно ел соевые бобы. Они плохо усваиваются, но стоят недорого и полезны для здоровья. Потому я их и ел».



«Я не понимаю политику. Не понимаю самой идеи двух сторон. Мне кажется, что хотя бы что-нибудь хорошее, как и что-нибудь плохое, должно быть в каждой из них. И хотя всегда есть середина, на нее как будто не обращают внимания. Наблюдать за этим очень утомительно — такое чувство, что мы не движемся вперед». «Смерть пугает меня тем, что это слишком большая перемена. Но старение мне интересно».

«Нужно быть настоящим монахом. Но я не всегда осознаю это: во мне есть слабости, и они заставляют меня лететь на огонь».

«Билли Уайлдер рассказывал мне историю о том, как продюсеры потребовали у него сократить картину. Он сокращал, сокращал и в результате, к ужасу финансистов, добавил еще 15 минут».

«Не надо самому страдать, чтобы показать страдание. И зрители не любят сами страдать, зато охотно смотрят на страдания других».

«У меня нет планов на телевидении, у меня нет планов в кино. Будущее за Интернетом. Последние восемь лет я много времени уделяю сайту davidlynch.com. Мне нравятся истории с продолжением, потому что никогда не знаешь, куда они могут привести. Возникает ощущение неизвестности впереди. А сайт — это пространство для огромного количества маленьких экспериментов, в том числе и с продолжением».

«Язык кино говорит больше, чем сюжет или слова».

«Я часто плачу, когда читаю на свои фильмы рецензии».

«Если у вас нет права на окончательный монтаж, считайте, что вы потеряли картину».

«Я привык, что мои фильмы не идут хорошо в прокате, и я привык, что не всё хорошо с критикой».

«Мозг — это великолепное место, опасное и в то же время комфортное, никто не знает, где его границы».

«Лос-Анджелес — это город, куда ежедневно съезжаются молодые люди в погоне за мечтой. Да, она сбывается далеко не для всех. Когда-то я тоже приехал сюда тридцать лет назад, это было в августе, ночью, и больше всего меня поразил свет. Он бил отовсюду, я никогда не видел такого света. Это открыло во мне какой-то шлюз, и я ощутил прилив свободы. Голливуд, как и Лас-Вегас, — это открытая дверь из автобуса или из самолета. Вы выходите, и перед вами открывается мир».

«Я люблю Америку, даже если меня больше ценят в Европе за мои сюрреалистические абстракции. Но и в Америке были люди, которые проникали вглубь сюжета, — Хичкок, Уайлдер, Кубрик. Неважно, в конечном счете, где мы живем, — важно обрести внутреннюю свободу самовыражения»

«Люди, любовь, тайны — это то, что есть во всех моих картинах. Я перевожу идеи на язык эмоций. Это другой, нерациональный язык. Если, допустим, дом разрушен, это не значит, что следующей сценой будет самоубийство. Для сексуального эпизода недостаточно идеи, нужно чувство. Зритель безошибочно отличает, органично ли сцена выросла из идеи, или мы произвели ее искусственно. В семени (идее) содержится целое дерево будущего фильма. А потом, когда работа окончена, возникает «синдром посткоитуса» — странное ощущение вакуума и период нового поиска».

«Я ненавижу лоснящиеся и красивые предметы. Я предпочитаю ошибки и случайности. Поэтому я нахожу приятными предметы подобно порезам и синякам — они — подобны небольшим цветочкам. Я всегда говорил, что, если вы назовете что-нибудь 'порезом' или 'синяком', люди будут подсознательно взволнованы этим. Но когда Вы видите тот же самый предмет в природе, и Вы не знаете, что это, он может быть очень красивым».

«Фильм состоит из многих элементов, каждый из которых важен. Иногда визуальное воссоздание произведения приводит к тому, что часть этого произведения придерживается изменений. А иногда получается так, что рассказ побуждает тебя к визуальному воссозданию. В фильме важно и то, и другое. Тут не существует правил, но в итоге, все части сливаются воедино. И это — единственный способ создать что-то интересное».

«Что я пробую делать с каждым холстом — это создать ситуацию, в которой краска может быть сама собой, что означает высвобождение любой рациональности. Важно дать идеям расцвести без излишней оценки или вмешательства. Красота детей — их способность смотреть на мир открыто, без ограничений, накладываемых интеллектом. Ваш интеллект может сдерживать так много замечательного, фантастического. Без логики или причины, имеется всегда что-нибудь еще, что-нибудь невидимое. Мир скорее не определен, чем определен».

«Я никогда не заканчиваю так, как я предполагал это сделать. Будь это фильм или картина, я всегда начинаю со сценария, но я не следую ему полностью до конца. Намного больше случается, когда Вы открываете себя для работы и позволяете себе действовать и реагировать на нее».

«Каждая работа «говорит» с Вами, и если Вы слушаете ее, она приведет Вас туда, куда Вы и не мечтали попасть. Это — то взаимодействие, которое делает работу более богатой».

«Одна из причин, почему я предпочитаю черно-белую живопись, или почти черно-белую — это то, что, если у Вас есть некоторая тень или затемнение в рамке, то ваш разум может проникнуть туда и погрузиться в мечту. Вообще, цвет немного слишком реален. Это — слишком ограничено. Это не дает Вам пространства для воображения. Если все видимо, и есть слишком много света, предмет это то, что он есть, но это не более того».

«Должен признаться, что мне не очень нравится жанр научной фантастики. Понимаете, мир на самом деле намного глубже и, вместе с тем, тоньше, чем мы думаем. В нем происходит много событий, к которым нам не дано прикоснуться. А волшебство кино заключается как раз

в возможности выразить любой феномен, который вам интересен. Вот почему я так люблю свою работу. Иногда может показаться, что я нахожусь вне реальности, но на самом деле я часть ее. Вот и все».

«В каждом из нас живет частичка ученого и исследователя».

«Я стараюсь ни на что не отвлекаться в процессе работы, так как это неминуемо приведет к плохим результатам».

«Каждый фильм — катастрофа. Вопрос только в том, каких она масштабов».

«Совершенства не бывает, однако я с любовью отношусь ко всему, что сделал».

«Мне нравятся различные научные эксперименты. Не так давно я изобрел новый клей для кафеля, который я развожу с водой и мукой».

«Я испытываю страх 24 часа в сутки».



# MUSIC

## Brandy Kills

Genres: darkpop | synthwave | post punk



Официальный второй релиз. Brandy Kills - мрачный, эклектичный поп из Сибири, замешанный на удовольствии рефлексии декадентов, полуночных разговорах бывших любовников, оккультных страданиях и клубной жизни 80-х.

Бесконечно удивляющий, перманентно изменчивый, балансирующий где-то между synthwave и post punk. Всем ценителям жанра и поклонникам Depeche Mode, The Cure и Wolfsheim строго рекомендуется.

## Matthew Halsall

Genres: trumpet | cool jazz



Манчестерский трубач, композитор и аранжировщик Мэттью Халсалл выпустил третий по счету альбом. «Fletcher Moss Park» - очень ностальгический и проникновенный альбом с прекрасными мелодиями.

Любовное послание к джазу 50х. Поклонники джаза и мечтать не могли, что в 2012 их могут порадовать таким альбомом.

## Drink Up - Light Up! : Jazz Noire Tales of Dope, Booze and Sleaze

Genres: 50s | noir-jazz | easy listening



Не нужно больше напиваться до беспамьятства в шашлычной у Ашота лишь затем, чтобы на своей шкуре узнать какво быть barfly в стиле Чарльза Буковски, любимого писателя всех постпубертатов.

Fantastic Voyage порадовал нас, больших ценителей нуар-джаза, отличной компиляцией (второй по счету) барного лаунжа 30х-50х годов прошлого столетия.

## Stick Men

Genres: eclectic prog | rock fusion



На сегодняшний день трио Stick Men – это один из лучших басистов мира Тони Левин (King Crimson, Peter Gabriel, etc.), барабанщик Пэт Мастелотто (King Crimson, David Sylvian) и немецкий гитарист-виртуоз Маркус Рейтер (TUNER). Их неспроста называют достойными и именитыми продолжателями музыки Роберта Фриппа и King Crimson.

Если поторопиться и сделать преордер, то можно отхватить дельюкс-вариант издания: CD с 5.1-канальным звуком и DVD с многоканальным миксом, аудио и видео бонусами.

# MUSIC

# MOVIE

---

## Press Pause Play

Дэвид Дворски, Виктор Кёлер



Документальный фильм о том, что происходит в музыке и кино сегодня. О цифровой революции последних лет, которая привела к тому, что сейчас у каждого есть шанс проявить свой талант. Каждый может снимать кино, делать музыку.

Безграничные возможности для креатива, демократизация культуры — делает искусство лучше или теперь больше шансов настоящему таланту утонуть в горах "мусора"? [presspauseplay.com](http://presspauseplay.com)

---

## Wrong

Квентин Дюпье



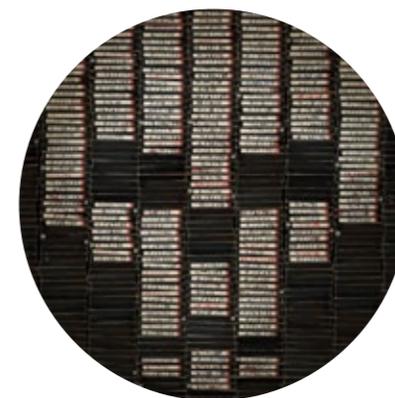
Третий полнометражный фильм невероятно талантливого визионера Квентина Дюпье, известного также как Mr. Oizo, — один из самых интересных и ожидаемых релизов. Главный герой фильма по имени Дольф потерял любимую собаку, и его жизнь пошла под откос.

К слову, в этом году в Каннской конкурсной секции был представлен фрагмент нового фильма Дюпье — «Wrong Cops», который должен выйти в 2012 году, где Марлин Мэнсон играет подростка, спасающегося бегством от полицейского, решившего преподать ему урок хорошей музыки. Для всех своих кинопроектов Квентин Дюпье сам пишет сценарии, сам снимает, сам монтирует и сам пишет музыку.

---

## V/H/S

VA



Рекомендовать этот фильм всем и каждому было бы ошибкой. Для этого есть несколько суровых причин. Всем желающим посмотреть V/H/S, нужно учесть, что это, во-первых, хоррор; во-вторых, мокьюментари, даже если быть более точным: подраздел псевдодокументалистики — found footage («найденная пленка»). Ну, и наконец, фильм снимала группа американских независимых режиссеров. А все это значит, что вас ждет кровь, крики, дергающиеся кадры, резкие звуки, нелепые диалоги, любительская актерская игра. Если вы готовы это перетерпеть из-за любви к жанру, то тогда вперед!

---

## Грегори Крюдсон: Небольшие столкновения

Бен Шапиро



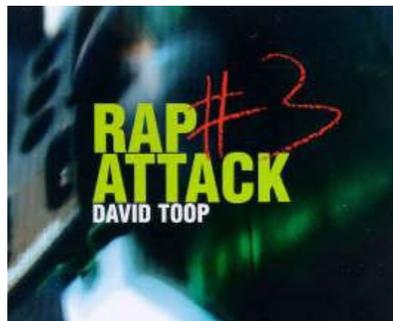
В то время как кинотеатры родины штурмует Сайлент Хилл и прочая либеральная горбачевщина в 3D, на подходе документальный фильм Бена Шапиро о жизни и творчестве одного из самых крутых фотографов нашего времени — Грегори Крюдсона!

Мы замерли в ожидании и даже не моргаем. А вы? Мировая премьера назначена на 31 октября.

---

## Рэп Атака: От африканского рэпа до глобального хип-хопа

Дэвид Туп  
Альпина нон-фикшн, 2012



«Рэп Атака. От африканского рэпа до глобального хип-хопа» — классическое исследование по истории и социальных отношений в хип-хопе. Это музыка конца 1970х и кризис самовыражения, следовавший за нашумевшими убийствами звезд рэп-музыки 1980х, бум гангста-рэпа и неизбежная ностальгия по традиционному хип-хопу, легендарным ди-джеям, радиоведущим, художникам граффити, брейк-дансу, популярным танцевальным ритмам и клубам.

Теперь, когда рэп стал мультимиллионным бизнесом и одним из важнейших явлений в современной культуре, эта работа приобретает особое значение. Неслучайно книга стала бестселлером, выдержавшим десятки переизданий.

---

---

## История тела: От Ренессанса до эпохи Просвещения

Под редакцией Алена Корбена, Жан-Жака Куртина  
и Жоржа Вигарелло  
НЛО, 2012



«История тела», написанная французскими антропологами и историками культуры, всесторонне рассматривает телесные практики Европы — от Ренессанса до нашего времени.

Как менялось отношение к телу на протяжении веков, как рассматривали тело религия, медицина, народная культура, искусство; как телу следовало вести себя и манифестировать себя; какие социальные и сексуальные практики поощрялись, а какие были под запретом; чем тело монарха отличалось от тела простоплюдина — обо всем этом рассказывает большое исследование под редакцией Алена Корбена, Жан-Жака Куртина и Жоржа Вигарелло.

---

---

## Включи мозги. Свободное время в эпоху Интернета

Клэй Ширки  
Карьера-Пресс, 2012



На русский язык перевели одну из знаковых книг последних лет, посвященных культуре интернета и цифровому обществу, текст блогера Клэя Ширки (Clay Shirky) Cognitive Surplus. Creativity and Generosity in a Connected Age. В издательстве «Карьера-пресс» русских читателей, похоже, считают идиотами, поэтому в переводе книга получила название «Включи мозги. Свободное время в эпоху Интернета».

Ну, перевели и ладно, и на том спасибо. Читать всем, кто пытается понять, что со всеми нами происходит, куда мы все движемся и где будем завтра.

---

---

## Зажечь огонь. Как кулинария сделала нас людьми

Ричард Рэнгем  
Corpus, 2012



Британский зоолог, специалист в области эволюции приматов Ричард Рэнгем открывает еще одно «недостающее звено», культурный феномен, который в течение долгого времени игнорировался наукой.

Суть гипотезы Рэнгема такова: тепловая обработка пищи стала ключевым эволюционным преимуществом, позволившим нашим обезьяноподобным предкам превратиться в человека. Человеческая цивилизация — это в буквальном смысле слова цивилизация обезьян-поваров. Увлекательное пополнение в череде красивых теорий антропогенеза.

---



# ゼルダ の伝説

## THE LEGEND OF ZELDA

God vipuska: 1986

Zhanr: Action \ Adventure \ RPG \ Quest

Razrabotchik: Nintendo R&D 4

Izdatel'stvo: Nintendo

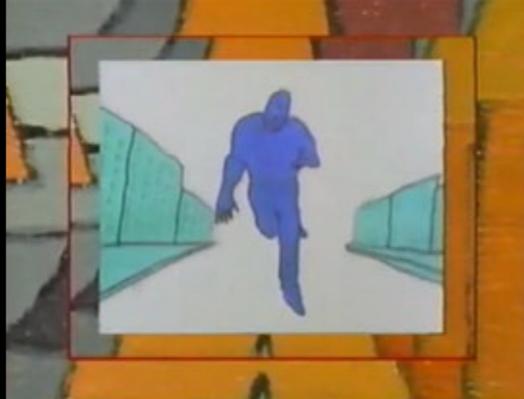
Platforma: NES, Famicom Disk System, Satellaview,  
Game Boy Advance, Wii (Virtual Console)

The Legend of Zelda (ゼルダの伝説, takzhe izvestnaya kak «The Hyrule Fantasy: The Legend of Zelda») — kul'tovaya videoigra, vipushennaya Nintendo dlya prstavki Famicom v 1986 godu. Deystvie razvorachivaetsya v korolevstve Hyrule.

Armiya mogushestvennogo princa t'mi Ganona, vtorgshayasia v Hyrule, vvergl korolevstvo v haos. Ganon zahvatil «Triforce of Power», magicheskij artefakt, daruyushiy svoemu vladel'cu velikuyu mosh'. Princessa Zelda, vladevshaya drugim artefaktom, "Triforce of Wisdom", razdelila ego na 8 fragmentov i spriatala ih ot Ganona v taynih podzemel'yah korolevstva. Link, uznavshiy o bedstvii, obrushivshemsya na Hyrule, reshil spasti Zeldu. No chtobi srazitsya s Ganonom, emu nuzhno predvaritel'no nayti i sobrat' voedino fragmenti "Triforce of Wisdom".



DEVO  
WHIP IT



LIQUID LIQUID  
CAVERN



POLYSICS  
WALKY TALKY

# TOP-9



Константин Леоненко, координатор проекта IzoLab, ди-джей по совместительству и просто хороший парень, подобрал 9 видеоклипов, из которых не стыдно слепить сет для вашей вечеринки.



BURNT FRIEDMAN  
MEMAI



ZZZ  
RUNNING WITH  
THE BEAST



DEERHOOF  
FRESH BORN



THE RAPTURE  
FIRST GEAR



THE WHITE STRIPES  
SEVEN NATION  
ARMY



BRYAN FERRY  
LET'S STICK  
TOGETHER



Изоляция — это неприбыльный фонд,  
расположенный на территории быв-  
шего завода по производству  
изоляционных материалов.

Изоляция — это платформа  
культурных инициатив. Это  
мультидисциплинарный культурный  
центр, открытый для всех  
всех видов творческой экспрессии.  
Это точка соприкосновения для  
всех, кто стремится к  
интерактивной культурной и  
социальной жизни.

**ИЗОЛЯЦИЯ**  
ПЛАТФОРМА ДЛЯ КУЛЬТУРНЫХ ИНИЦИАТИВ

**ИЗОЛЯЦИЯ**  
ПЛАТФОРМА КУЛЬТУРНЫХ ИНИЦИАТИВ

[IZOLYATSIA.ORG](http://IZOLYATSIA.ORG)

[VK.COM/IZO\\_MAGAZINE](https://vk.com/izo_magazine)

IZO  
LAB

