

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова»

На правах рукописи

Старусева-Першеева Александра Дмитриевна

ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ МОНТАЖА В ВИДЕОАРТЕ

Специальность 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства»

Диссертация на соискание ученой степени
кандидата искусствоведения

Научный руководитель:
Разлогов Кирилл Эмильевич
доктор искусствоведения, профессор

Москва – 2017

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
Глава 1 Феномен видеоарта и контекст его восприятия.....	18
1.1 Проблема определения видеоарта.....	18
1.2 Экспозиционное пространство как контекст восприятия видео.....	27
1.3 Роль зрителя в видеоарте и других экранных искусствах.....	37
1.4 Значение монтажа в видеоарте.....	44
Глава 2 Знаковое отсутствие монтажа.....	52
2.1 Перформативные однокадровые видео.....	58
2.2 Неперформативные однокадровые видео.....	66
2.3. Внутрикадровый монтаж в однокадровых видео.....	72
Глава 3 Горизонтальный монтаж.....	78
3.1 Последовательный монтаж.....	78
3.2 Параллельный монтаж.....	108
3.3 Ассоциативный монтаж.....	112
Глава 4 Вертикальный монтаж.....	129
4.1 Вертикальный монтаж и поиски синтетической знаковой системы.....	132
4.2 Вертикальный монтаж как создание препятствия.....	138
4.3 Вертикальный монтаж как способ создания аудиовизуальной среды.....	141
Глава 5 Пространственный монтаж.....	147
5.1 Полиэкран.....	150
5.2 Видеоскульптура.....	161
5.3 Интерактивная инсталляция.....	173
5.4 Видео и виртуальная реальность.....	181
Заключение.....	193
Библиография.....	198
Фильмография.....	212

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования

Видеоарт (video art) возник в Америке в середине 1960-х годов как новый вид художественной практики на пересечении современного искусства, телевидения и кино, и сегодня является одной из самых динамично развивающихся форм искусства, площадкой для экспериментов и эстетических поисков в области новой визуальности. Видеоарт можно считать авангардной практикой, понимая под этим стремление художников создавать произведения «инновационные, экспериментальные и изобретательные в плане формы или идеи»¹, и поскольку они бросают вызов в основном языкам и посланиям, характерным для кино и телевидения, видеоарт можно назвать авангардом экранных искусств. И потому исследование формальных новаций в работах видеохудожников, в том числе и новаторского использования приемов монтажа, является актуальным как само по себе, так и в связи с развитием экранной культуры. Исследование экспериментальных форм монтажа актуально также и в широком социокультурном контексте, поскольку в сегодняшней визуально-ориентированной цивилизации монтаж можно рассматривать как близкий аналог способов восприятия и мышления человека.

С момента своего возникновения видеоарт как практика современного искусства² получил критическую направленность по отношению к массовой культуре. Когда в 1965-м году в продаже появилась первая бытовая видеокамера, художники оценили эту техническую новинку как инструмент для создания авторского высказывания, которое может быть противопоставлено идеологизированным сообщениям средств массовой информации и большим

¹ Avant-garde // MoMA: Glossary of art terms. [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://www.moma.org/learn/moma_learning/glossary#c, свободный.

² Понятие «современное искусство» допускает различные трактовки, в контексте данного исследования мы будем понимать под ним творческую, инновационную практику художников и деятельность институций современного искусства, начиная с конца 1960-х годов и до нынешнего времени. Подробнее см.: Contemporary art // Tate: Art terms. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/contemporary-art>, свободный.

нарративам, скрытым в фильмах для широкой публики. Нам Джун Пайк заявил, что с помощью видеокамеры можно будет «дать сдачи»³ телевидению, создать площадку для показа альтернативной картины мира. Видеохудожники подвергли анализу и критическому пересмотру как медиумы кино и телевидения, так и сложившиеся формы повествования, язык, знаковую систему экранных искусств и способы ее функционирования в обществе. Используя сначала технологию видео, а затем обратившись к пленке и цифровому сигналу, художники создали особую «видеокультуру»⁴, раздвинув границы представлений о выразительных возможностях движущегося изображения.

В нашем исследовании будет показано, что видеохудожники ставили перед собой не только эстетические, но и этические задачи, призывая зрителя к активному соучастию, сотворчеству через акт интерпретации образа; для того, чтобы вызвать аудиторию на диалог, видеоартисты изобретали неконвенциональные формы экранных произведений, получившие собирательное название «расширенного кино»⁵.

Видеоарт тесно связан с кинематографом, поскольку многие произведения видеохудожников могут быть осмыслены как экспериментальные фильмы и, наоборот, некоторые кинофильмы изучаются в контексте истории видеоарта, хотя исследователи отмечают, что на сегодняшний день еще не сформирован «канон» видео⁶. Примечательно, что в настоящее время авангардные фильмы начала XX века зачастую постфактум объединяют в музейных архивах с видеоартом. Так, в медиатеке Центра Помпиду присутствуют фильмы Ханса Рихтера, Фернана Леже, Дзиги Вертова и др., однако, официальный каталог Центра разделен на две части:

³ Цит. по. Elwes C. Video art, a guided tour. N.Y., 2005. P. 5.

⁴ Handhardt J. G. ed. Video Culture: A Critical Investigation. NY., 1987. P. 9.

⁵ Понятие «расширенное кино» («expanded cinema») вошло в употребление после выхода одноименно книги Джина Янгблада, в которой он анализировал новейшие произведения видеоарта, примеры взаимодействия художников с телеканалами и коммерческими институциями, а также высказывал предположения о том, как может быть расширен репертуар выразительных средств кинематографа. Youngblood G. Expanded Cinema. Boston, 1970.

⁶ Heyden M.H. Video art historicized: traditions and negotiations. Ashgate, 2015. P. 101-113.

«Films», куда включены одноканальные произведения, снятые на пленку или цифру, и «Media installations», где представлены видео и многоканальные инсталляции. Кроме того, имеет смысл говорить о взаимосвязи и взаимном воздействии видеоарта и кинематографа, поскольку в современных художественных фильмах можно обнаружить заимствование отдельных художественных приемов видеоарта, а в истории видеоарта, в свою очередь, был заметно выражен момент поворота к кинематографической эстетике в конце 1990-х годов. Таким образом, исследование новаций художественного языка видео своевременно и значимо, поскольку оно помогает лучше понять характер развития языка экранных искусств в целом. Однако, видеоарт оказывается частью не только экранных искусств, но и мира современного искусства, так как видео создаются в первую очередь для галерейных площадок. Если в конце 1960-х годов видео еще было маргинальной практикой, то уже в начале 1970-х проходят первые выставки видео, и, начиная с реализации проекта «Документы-5» (1972 г.), крупные международные выставки и ярмарки современного искусства с необходимостью экспонируют видео. Сегодня в мире работают тысячи видеохудожников, в ведущих учебных заведениях гуманитарного направления есть департаменты и факультеты мультимедиа, где обучают работе с движущимся изображением. В России видео получило развитие благодаря поддержке таких институций, как Фонд Сороса, галерея XL, МедиаАртЛаб, ГЦСИ, ГМИИ им. А.С. Пушкина, Мультимедиа Арт Музей и других.

Важно учитывать, что видеоарт возник в период становления концептуализма, и это «искусство как идея как идея»⁷ предполагало новаторский характер отношений со зрителем. Если прежде произведение искусства выступало как средство изображения и выражения чего-либо, то теперь оно стало инструментом передачи мысли, вернее, инструментом генерации определенного

⁷ Формулировка «art as idea as idea» принадлежит Джозефу Кошуту и является одним из характерных афоризмов концептуализма, а также названием работы Кошута «Titled (Art as Idea as Idea) The Word "Definition"» (1966-1968).

направления размышления. Смысл в нем не дается автором в готовом виде. Он возникает в сотрудничестве со зрителем, для которого художник создает свое произведение как открытый текст или как ситуацию встречи с искусством⁸. Концептуализм является методом, актуальным для современного коммуникационного общества, где роль генерирования образов отдана массовой культуре. В этом состоянии информационной переполненности задачей художника становится работа со смыслами, с коннотативными связями: их анализ и переназначение. Данную работу можно охарактеризовать как «монтаж» в семиотическом поле, и этот процесс хорошо заметен в видеоарте, где он принимает форму соединения визуальных образов, звуков и пластических форм⁹.

Таким образом, мы видим, что видеоарт как предмет исследования относится в равной степени к трем сферам культуры и может быть изучен с нескольких позиций: с точки зрения теории и истории медиакommunikации, с точки зрения теории экранных искусств, а также с точки зрения истории современного искусства (как часть обширного поля медиаарта). Поэтому данное исследование актуально не только в контексте современного киноведения, но и в общеискусствоведческом контексте.

Фокусируясь на анализе выразительных возможностей монтажа в видеоарте, мы исследуем те горизонты, которые художники могут открыть для искусств экрана. К примеру, именно в видеоарте проводятся эксперименты с полиэкраном, пространственными композициями, интерактивным экранным образом и виртуальной реальностью, которые расширяют традиционные представления о потенциале движущегося изображения. Видеохудожники не пользуются готовыми схемами, выработанными в кино и на телевидении, а подвергают их пересмотру и направляют силы на поиск новых форм и стратегий

⁸ Шурипа С. Различие и идентичность. Художественный дискурс после 1960-х / Труды ИПСИ. Том I. Избранные лекции по современному искусству и философии. М., 2013. С. 82-131.

⁹ Азизов З. Ответ обществу комментария: монтаж как искусство // Художественный журнал № 79/80, 2011. [Электронный архив] – Режим доступа: <http://xz.gif.ru/numbers/7Ж9-80/azizov/>, свободный.

коммуникации. Художники работают с аудиовизуальным образом через остранение¹⁰, то есть, создают заведомо сложный для восприятия текст, который требует от зрителя повышенной концентрации внимания и интеллектуальных усилий, чтобы сориентироваться в многоканальном потоке информации (в случае полиэкранных инсталляций) или открыть несколько уровней смысла во внешне простом видео. Можно сказать, что видео как открытый текст моделирует и создает своего зрителя. Культуролог Илья Кукулин показал, насколько значимое воздействие открытия в области монтажа оказали на развитие модернистского искусства и мировоззрения¹¹, и сегодня, несомненно, монтаж сохраняет потенциал «катализатора» процесса обновления в современной культуре, в логике образного мышления. Можно сказать, что в своих произведениях выдающиеся видеоартисты показывают модель сознания будущего.

Степень научной разработанности проблемы.

Видеоискусство является относительно новой художественной практикой, и потому методы его исследования продолжают совершенствоваться. Первые описания видеоарта возникли в 1970-х годах и являлись по большей части комментарием самих художников к их работам. Теоретические же статьи и эссе о видеоарте публиковались в таких журналах, как «October», «Afterimage», «Artforum», «Video Doc» и др. Одной из первых и наиболее значимых книг о видеоарте является сочинение «Расширенное кино» Дж. Янгблада¹², в котором подчеркивается новаторский характер этого искусства, анализируются работы видеохудожников (в том числе и работы на телевидении) и дается футурологический прогноз развития технологии видео и его эстетики.

Когда в 1990-х годах видеоарт получил широкое распространение, этот вид искусства стал рассматриваться как часть современной культуры (Д. Хоуг и С.

¹⁰ В данной работе термин «остранение» приводится в соответствии с теорией В. Шкловского. Подробнее эта тема будет раскрыта в § 1.4

¹¹ Кукулин И. Машины зашумевшего времени: как советский монтаж стал методом неофициальной культуры. М., 2015. С. 59-201.

¹² Youngblood G. Op. cit.

Дж. Файфер¹³, Дж. Хандхардт¹⁴). В 2000-х годах стали появляться труды по истории и теории видео (К. Элвз¹⁵, К. Мью-Эндрюс¹⁶, М. Раш¹⁷, Ф. Парфэ¹⁸, С.-И. Дюфур¹⁹ и др.), в том числе и книги об отечественном видеоарте (А. Исаев²⁰ и О. Шишко²¹, А. Джеуза²²).

Анализируя существующую на сегодняшний день литературу, легко заметить, что в большинстве случаев изучением видеоарта занимаются искусствоведы и арт-критики, применяющие ту научную оптику, которая характерна для исследования современного искусства в целом, и потому в большинстве исследований не делается акцент на специфических свойствах видеоарта как экранного искусства. В каждой из упомянутых нами книг, посвященных истории и теории видеоарта, есть глава о том, как видео соотносится с классическим кинематографом и телевидением. При этом «старшие» экранные искусства рассматриваются авторами либо с точки зрения особенностей их медиума, либо с точки зрения содержания тех повествований, которые мы чаще всего видим в фильмах и телепередачах²³. Эти аспекты, безусловно, важны, и мы уделим им внимание в нашем исследовании. Однако, представляется, что взаимные отношения видеоарта и других экранных искусств важно анализировать с точки зрения их языка и структуры – именно эту лакуну

¹³ Handhardt J. G. Op. cit.

¹⁴ Houg H., Fifer S.J. ed. Illuminating video: an essential guide to video art. N.Y.1990.

¹⁵ Elwes C. Op.cit.

¹⁶ Meigh-Andrews C. A history of video art. The development of form and function. Oxford, N.Y., 2006.

¹⁷ Rush M. Video Art. N.Y., 2003.

¹⁸ Parfait F. Video: un art contemporain. Paris, 2001.

¹⁹ Dufour S.-I. L'image video d'Ovide à Bill Viola. Paris, 2008.

²⁰ Антология российского видеоарта. Под. ред. А. Исаева. М., 2002.

²¹ Мифология медиа. Опыт исторического описания творческой биографии. Алексей Исаев (1960—2006): Сборник. Сост. Бредихина Л., Шишко О. М., 2013.

²² Джеуза А. История российского видеоарта. Тт. 1-3. / А. Джеуза. М. Т. 1: 2007. 183 с.; Т.2: 2009.– 126 с.; Т.3: 2010. 147 с.

²³ Эта особенность ясно прослеживается в книге Хелен Уэстгеет, которая представляет собой полноценный обзор существующих на данный момент подходов к теории видеоарта. См. Westgeet, H. Video art theory: a comparative approach. John Wiley & Sons. 2016. P. 172-197.

призвано заполнить наше исследование, посвященное одной из основ экранного искусства, вопросам монтажа.

Теории монтажа применительно к кино активно разрабатывались отечественными режиссерами и педагогами в 1920-1930-е годы. Среди них важнейшее место занимают труды Л. Кулешова²⁴, В. Пудовкина²⁵ и С. Эйзенштейна²⁶, А. Пелешяна²⁷ а также работы их последователей²⁸, где способ построения фильма изучался не просто как ремесло, но как язык, как способ коммуникации и передачи идей разного уровня сложности. В дальнейшем исследования монтажа были в большей степени ориентированными на практику (К. Рейсц²⁹, Р. Споттисвуд³⁰, М. Мартен³¹, Л. Фелонов³²). Но уже в 1960-х годах теоретическое осмысление монтажа в связи с философией кино снова стало актуальным благодаря работам А. Базена, призывавшего минимизировать авторское вторжение в визуальную ткань повествования на этапе сборки картины³³. Следующим значимым этапом в развитии теории кино в целом и монтажа в частности стал период внедрения структуралистских и семиотических методик, которые позволили по-новому оценить возможности и специфику киноязыка (К. Метц, Р. Барт, Р. Якобсон, Ж. Митри и др.³⁴). Однако, уже в 1980-е годы обнаружилась ограниченность данных подходов, связанная с тем, что

²⁴ Кулешов Л. Кадр и монтаж. / Азбука кинорежиссуры. М., 1969.

²⁵ Пудовкин В. Собрание сочинений в 3 т. Т. 1. М., 1974-1976.

²⁶ Эйзенштейн С. Монтаж. Сост., предисл. и коммент. Н. Клеймана. М., 2000.

²⁷ Пелешян А. Дистанционный монтаж // Вопросы киноискусства. Вып. 15. М., 1974.

²⁸ Ромм М. Монтажная структура фильма: Учеб. пособие по спец. "Кинорежиссура худож. фильма" / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. М., 1981.

²⁹ Рейсц К. Техника киномонтажа. М., 1960.

³⁰ Spottiswoode R. A Grammar of the Film. An Analysis of the Film Technique. London, 1935.

³¹ Мартен М. Язык кино. М., 1959.

³² Фелонов Л. Монтаж как художественная форма: Учеб. пособие / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Науч.-исслед. каб. каф. кинорежиссуры. М., 1966.

³³ В. Соколов показывает, что теорию Базена часто неверно понимают, как призыв отказаться от монтажа, но в действительности французский теоретик стремился сместить акцент со склейки на внутрикадровый монтаж и ратовал за такой «неомонтаж», где смыслы возникают не на стыке кадров, а внутри сложной мизансцены, которая оказывается столь же многозначительной, как сама реальность. См.: Соколов В. М. Киноведение как наука, 2007. С. 221-230.

³⁴ См.: Строение фильма. / Сост. К.Э. Разлогов. М., 1984.

образный ряд кинематографа все же не может быть уподоблен языку, имеющему словарь с закрепленными значениями каждого слова³⁵. На сегодняшний день вопросы монтажа не являются центральными для киноведческих исследований, однако, научные статьи, посвященные этому аспекту кинематографа, периодически выходят в таких журналах, как «Screen», «Cinema Journal», «Cinemas», «Киноведческие записки», «Вестник ВГИК» и прочих. Отдельно следует отметить работу культуролога И. Кукулина «Машины зашумевшего времени...», в которой проведено сопоставление монтажных приемов в кино и художественной литературе, а также показано, что монтажное мышление является не просто спецификой творческой профессии, но способом восприятия реальности, характерным для человека XX века³⁶. О том, что кинематографический образ работает аналогично человеческому сознанию, писали многие исследователи, в числе которых Г. Мюнстерберг³⁷, А. Майклсон³⁸, Ж. Делёз³⁹ и другие. Они показали, что акт кадрирования подобен фокусировке внимания, монтаж созвучен работе мысли, ассоциации и т.д.

Что касается теории монтажа в видеоарте, то многие исследователи уделяют внимание особенностям видео как технологии, позволявшей создавать прежде невиданные художественные эффекты (например, с помощью системы обратной связи). Однако ученые концентрировались именно на новшествах видео и не проводили систематического анализа того, как различные монтажные эксперименты видеохудожников раскрывают и расширяют эстетические возможности экранных искусств в целом, как с их помощью выстраиваются новые формы коммуникации со зрителем. Нам представляется, что данная

³⁵ Там же. С. 8.

³⁶ Кукулин И. Указ. соч. С. 11-58.

³⁷ Münsterberg H. Warum wir ins Kino gehen? // Philosophie des Films: Grundlagentexte / D. Liebsch ed. Paderborn: Mentis, 2005. P. 27-36.

³⁸ Michelson A. Bodies in space: film as carnal knowledge // Art Forum 7, 1969. Feb. № 6. P. 54-63.

³⁹ См.: Bellour R. The image of thought: art or philosophy, or beyond? / Afterimages of Gilles Deleuze's film philosophy. D. N. Rodowick ed. University of Minnesota, 2010. P.8-14.

диссертация является первым специальным исследованием, посвященным этой проблематике.

Объектом исследования являются произведения видеоарта, в которых тот или иной тип монтажа получил осмысленное и яркое воплощение. Мы не стали ограничивать себя каким-либо отдельным периодом в истории видео, каким-либо регионом или художественным направлением. Более того, мы не делаем различия между произведениями признанных мастеров и молодых видеоартистов. Главным критерием отбора материала для данного исследования была выразительность монтажного решения в произведениях художников. Формальный анализ отобранных видео позволил нам выявить тенденции в работе видеохудожников и на основании этого сделать более общий вывод об эстетическом потенциале разных типов монтажа в видеоарте.

Предметом исследования являются основные типы монтажных решений, используемые в видеоарте, и выразительные возможности, которые открывает каждое из них.

В данном исследовании будут рассмотрены как монтажные структуры, разработанные в рамках кинематографа и затем усвоенные и переосмысленные видеохудожниками, так и специфические для видеоарта способы монтажа. Анализируя монтаж как составляющую языка экранных искусств и знаковую систему, мы столкнулись с тем, что не существует (и, вероятно, не может возникнуть) единого «словаря» монтажных приемов, поскольку сложно объединить множество разнородных экспрессивных элементов в целостную систему коммуникативности и выразительности экрана. Мы не ставили перед собой задачу перечислить все находки видеоартистов в области монтажа, мы также не стремились написать «историю идей» в области монтажа, скорее, нашей задачей стало исследование тех «эстетических горизонтов» монтажа, которые открыли видеохудожники. Чтобы получить системную картину, мы исследовали то, как в видеоарте преломляются классические структуры экранного образа, выработанные в кинематографе, то есть, *знаковое отсутствие монтажа*,

горизонтальный монтаж (его разновидности: *последовательный, параллельный и ассоциативный*), и *вертикальный*, а также возникший в видеоарте и не представленный в других экранных искусствах тип *пространственного монтажа* (его разновидности: *полиэкранный, видеоскульптура, интерактивная видеоинсталляция, виртуальная реальность*).

Цель исследования: выявить выразительные возможности различных типов монтажа в видеоарте, а также указать, благодаря чему данная специфика может иметь место.

В соответствии с целью были сформулированы следующие **задачи:**

1) выявить базовые способы презентации видеоарта в условиях галерейного пространства и проанализировать то, как данный контекст влияет на коммуникацию со зрителем и, следовательно, на характер восприятия видео и конкретнее: монтажного решения видеоработы;

2) проанализировать, как базовые типы монтажа, выработанные в кинематографе, получают новое осмысление в видеоарте. Выделить новые выразительные возможности, которые, будучи примененными в видеоарте, приобретают различные типы монтажного решения картины (знаковое отсутствие монтажа, последовательный, ассоциативный и параллельный монтаж), а также указать причину возникновения подобных возможностей;

3) изучить нераспространенные или отсутствующие в кинематографе способы работы с аудиовизуальным материалом: *полиэкранный, интерактивная видеоинсталляция, видеоскульптура, виртуальная реальность*, – и дать характеристику эстетических возможностей монтажа в данных структурах.

Теоретические и методологические основы исследования.

Методология диссертационного исследования базируется на единстве теоретико-аналитического и культурно-исторического подходов. Основой данного междисциплинарного исследования является киноведческая методология, которая дополняется отдельными методиками из области искусствознания, семиологии и структурного анализа. Влияние на выработку подходов к изучению видеоарта

оказали теоретические разработки таких киноведов, как Н. Клейман, Ж. Омон, К. Разлогов, В. Соколов, С. Фрейлих, Т. Эльзассер; таких теоретиков медиаискусства, как О. Грау, А. Исаев, В. Левашов, Л. Манович, М. Мусина и других, а также на работы историков видео: К. Мью-Эндрюса, Ф. Парфе, Х. Уэстгеет, Д. Хоуга, К. Элвз и других.

В. Соколов отмечал, что для исследования такого сложного явления, как язык экранных искусств (в котором связи между означаемым и означающим не так жестко регламентированы, как во многих других знаковых системах) требуется совмещение элементов структурного и феноменологического анализа⁴⁰, и именно такой вектор развития мы выбрали для данной работы. Рассматривая конкретные видео, где монтаж представляется нам осмысленным и эстетически значимым, мы проанализируем взаимосвязь между формой и содержанием, а затем обобщим эти данные для того, чтобы сформировать представление о выразительных возможностях видео в целом.

Научная новизна диссертационного исследования определяется тем, что оно посвящено не изученным на сегодняшний день вопросам формы, конкретнее: выразительным возможностям монтажа в видеоарте, и эта проблематика является на данный момент мало разработанной как в отечественном, так и в международном искусствознании.

Так как монтаж, являющийся одной из важнейших составляющих языка экранных искусств, был создан и получил теоретическое осмысление в рамках кинематографа, мы будем опираться в нашей работе на киноведческую методологию. В силу того, что видеоарт принадлежит полю современного искусства, мы также будем задействовать методологическую базу культурно-исторического анализа, обращаться к современной философии искусства и культуры. Кроме того, поскольку вопросы языка являются, по сути, вопросами

⁴⁰ Соколов В. Указ. соч. С. 8-32.

коммуникации, мы будем уделять большое внимание характеру взаимосвязи монтажного решения видео и его содержания, для чего будут применены методы из области семиотики, а также принципы структурного анализа. Подобное комплексное исследование монтажа в видеоарте, насколько нам известно, проводится впервые.

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Видеохудожники смогли раскрыть новые выразительные возможности устоявшихся типов монтажа и создать новые, благодаря возникновению новых условий экспонирования произведения и связанного с ними характера коммуникации со зрителем. Пространство галереи (белый куб), в отличие от кинозала, не предполагает конкретного положения экрана и посадочных мест, здесь возможно любое размещение объектов, и благодаря этому художник может вывести экранный образ в третье измерение, создавая полиэкранные конструкции, интерактивные инсталляции или видеоскульптуры. С другой стороны, в пространстве галереи может быть показано и традиционное по форме одноканальное видео, но восприниматься оно будет иначе, нежели в кинозале, поскольку посетитель выставки не подчиняется расписанию сеансов, а находится в движении, осматривая экспозицию в том порядке, какой считает нужным, уделяя экранному образу столько времени, сколько захочет, соответственно, линейная секвенция с высокой вероятностью будет воспринята фрагментировано, и это требует особого подхода к монтажу. Важно отметить, что в смысловом поле современного искусства, где создается видеоарт, творческое участие зрителя-интерпретатора играет важную роль, и потому произведение строится не как рассказ, а, скорее, как диалог, начало которого задает художник, а продолжение – складывается в сознании зрителя.

2. Знаковое отсутствие монтажа, которое редко встречается в кинематографе, оказывается весьма востребованным приемом в видеоарте. Записи перформансов зачастую решаются одним кадром, поскольку это усиливает ощущение присутствия, и зритель переживает акцию так, словно видит ее

непосредственно (Б. Науман, М. Абрамович, В. Аккончи и др.), однако, бывают и неперформативные однокадровые видео, где художник предлагает сосредоточить внимание на нюансах преобразования и «тихой жизни» в статичном кадре (Э. Уорхол, С. Тейлор-Вуд и др.). Знаковое отсутствие монтажа подразумевает акцентирование временной составляющей экранного образа, и место повествования здесь занимает визуальная метафора, которая раскрывается тем полнее, чем больше времени зритель уделит просмотру.

3. Горизонтальный монтаж, понимаемый как создание линейной цепочки кадров в секвенции, производится в видеоарте по тем же принципам, которые действуют в кино и на телевидении, однако, экранный образ подвергается художником остранению посредством нетрадиционного использования медиума (Н.Д. Пайк, В. Фостел и др.), нарушения привычного формата просмотра (Д. Холл, Д. Гордон и др.), выбора неожиданного содержания (Е. Юфит, В. Экспорт) или за счет самих условий экспонирования в галерее, где видео ставится на повтор и вследствие этого визуальный текст из линейного превращается в циклический, что размывает его структуру в восприятии зрителя. В целом можно сказать, что горизонтальный монтаж в видеоарте осуществляется не столько для пересказывания той или иной истории, сколько для создания ситуации, провоцирующей зрителя критически рассмотреть природу рассказа как такового и роль экранных искусств в культуре.

4. Вертикальный монтаж как способ создания звукозрительного контрапункта получает в видеоарте более многоплановое воплощение, нежели в кино, поскольку в отсутствие необходимости вести повествование художник может посвятить работу аудиовизуальным экспериментам. Видеохудожники рассматривают вертикальный монтаж как способ построения новых знаковых систем, основанных на синестезии (В. и Ш. Васюлка, Г. Хилл и др.), как метод создания сред в духе *Gesamtkunstwerk* (Б. Науман, группа «Прометей» и др.) или звук используется как инструмент остранения визуального ряда (Дж. Уэринг, М. Хатум и др.).

5. Особую роль в видеоарте занимает так называемый «расширенный» экранный образ, который мы проанализировали, введя термин «пространственный монтаж». Данный тип монтажа понимается как построение экранного образа в трех измерениях, раскрывает те выразительные возможности движущегося изображения, которые недоступны плоскому экрану. В видеоинсталляции художник не только монтирует изображение и звук, но и создает в зале галереи пространственную композицию из экранов и других объектов, которая задействует все тело зрителя. Видеоартист выстраивает образно-смысловое поле, где зритель ярко переживает свое здесь-и-сейчас присутствие, а также ощущает состояние переизбытка информации, что требует от него максимальной включенности, и каждый акт просмотра здесь является актом «монтажа» уникальной секвенции впечатлений.

Достоверность результатов исследования и их надежность обеспечивается тем, что все результаты и выводы, полученные в ходе диссертационного исследования, были получены автором лично, на основании изучения большого массива отечественных и зарубежных произведений видеоарта, а также подтверждается совокупностью многочисленных киноведческих, искусствоведческих и философских источников.

Научно-практическая значимость работы

Данная работа предназначена как для специалистов, киноведов и искусствоведов, так и для художников, стремящихся использовать видео как выразительное средство. Диссертация является первым для отечественного киноведения опытом анализа специфики монтажа в видеоарте. Теоретическая значимость работы определяется тем, что изложенные в ней результаты расширяют имеющиеся знания о выразительных возможностях монтажа в экранных искусствах, а также углубляют представление о видеоарте как виде искусства.

Материалы и выводы диссертации могут быть использованы в исследовательской работе, а также в учебно-педагогической практике, для

составления специальных разделов курсов по теории и истории экранных искусств, истории медиа и истории современного искусства.

Апробация результатов исследования.

Диссертация выполнена во Всероссийском Государственном Институте Кинематографии им. С. А. Герасимова, ее основные результаты обсуждались на кафедре киноведения, и работа была рекомендована к защите. Основные положения диссертации отражены в шести публикациях, в том числе в четырех публикациях в научных изданиях из списка, рекомендованного ВАК РФ.

Результаты исследования также освещались автором в докладах на региональных и международных научных и научно-практических конференциях, среди которых: Международная конференция студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов» (МГУ, 2014, 2015); Научно-техническая конференция студентов, аспирантов и молодых специалистов НИУ ВШЭ им. Е.В. Арменского (НИУ ВШЭ, 2015, 2016); Международная научно-практическая конференция «Инновационные технологии в кинематографе и образовании» (ВГИК, 2015);, а также Апрельская Международная конференция по проблемам развития экономики и общества (НИУ ВШЭ, 2017). На основе материалов исследования был разработан лекционный курс, посвященный истории и эстетике видеоарта, который читался в Школе дизайна НИУ ВШЭ в 2016 и 2017 годах.

Соответствие паспорту специальности.

Тема диссертации соответствует паспорту специальности 17.00.03 «Кино-теле- и другие экранные искусства»: п. 2 Исследование проблем взаимодействия кино с литературой, живописью, музыкой и другими видами художественного творчества; п. 4 «Изучение эволюции киноязыка и выразительных средств киноискусства»; п. 14 Формирование новых направлений в создании экранной продукции.

Структура диссертации.

Диссертация состоит из введения, пяти глав (17 параграфов), заключения, библиографии (216 наименований) и фильмографии (261 наименования).

ГЛАВА 1. ФЕНОМЕН ВИДЕОАРТА И КОНТЕКСТ ЕГО ВОСПРИЯТИЯ

1.1 Проблема определения видеоарта

Определение видеоарта, как и других современных художественных практик, является проблематичным и требует постоянной ревизии в связи с быстрым изменением технологий, а также с постоянным расширением представления о том, что в рамки искомого понятия можно включить. Неизменной остается основа: под видеоартом понимается движущееся изображение, созданное художником. Это прежде всего экранное искусство, унаследовавшее язык кино и отчасти телевидения, а потому логично помещаемое нами в контекст данных «старших» искусств. Однако видеоарт имеет ничуть не меньшее отношение к области современного искусства, где рассматривается как часть медиаарта⁴¹ наряду с саундартом, нет-артом и другими практиками. Таким образом, видеоарт находится на пересечении двух различных сфер искусства, и, следовательно, подход к изучению данного феномена и его составляющих с необходимостью должен быть междисциплинарным.

На данный момент существует два основных способа дефиниции видеоарта: «узкое» определение по технологическому признаку и «широкое» определение по функциональному и контекстуальному признакам. Оба этих взгляда обоснованы и заслуживают нашего внимания, поскольку освещают различные грани такого сложного явления, как искусство видео.

«Узкое» определение видеоарта возникло первым, и оно по сей день дается в большинстве толковых словарей. Авторы исходят из технологической специфики видео и понимают видеоарт как вид искусства, использующий

⁴¹ Определение медиаискусства тоже остается проблематичным, как это убедительно показал в своей статье А. Деникин, отметив, что «сам термин “мультимедиа” – своего рода миф. Чем больше появляется книг и исследований, посвященных мультимедиа, тем более загадочным, многообещающим, но при этом расплывчатым и противоречивым становится его содержание». // Деникин А. Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям // Художественная культура Выпуск №1 (6), 2013. [Электронный архив] – Режим доступа: <http://sias.ru/publications/magazines/kultura/2014-3/yazyki/843.html>, свободный.

возможности видеотехники для решения художественных задач. Оксфордский толковый словарь дает следующее определение видеоарта: «Искусство, которое использует видео технологию или оборудование как выразительное средство, например, телетрансляцию или передачу записанных изображений, скульптурные инсталляции, содержащие видеоэкраны, перформансы с видеозаписями и т.д.»⁴² Похожие дефиниции можно найти и в других толковых зарубежных словарях^{43,44}, а также в российских изданиях. В Большом толковом словаре по культурологии дается такое определение: «Видеоарт – одна из интердисциплинарных форм постмодернизма, сосредоточившаяся на экспериментах с телевизионной техникой [...]»⁴⁵. Очевидно, что подобные характеристики на сегодняшний день устарели, поскольку видеохудожники сегодня в большинстве своем отошли от использования видеокамер и (равно, как и кинематографисты) работают с цифровыми технологиями. И все же данные определения, сфокусированные на специфике медиума, важны для исследователей, так как дают ключ к пониманию того, как мыслили видеоарт его пионеры, художники 1960-1970-х годов, для которых видеокамера была инструментом, позволяющим добиваться совершенно иных, чем в кинематографе визуальных эффектов, и моделировать экспериментальные коммуникативные практики.

Также важно отметить, что видео как медиум однозначно ассоциировался с телевидением, и поскольку в период зарождения видеоарта концепция М.

⁴² Video art / Oxford English dictionary, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.oed.com/view/Entry/36448402?redirectedFrom=video+art#eid15555189>, свободный.

⁴³ Video art / Collins English dictionary, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/video-art>, свободный.

⁴⁴ Видеоарт / Macedonian dictionary, 2003. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://macedonian.enacademic.com/6538/%D0%B2%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B0%D1%80%D1%82>, свободный.

⁴⁵ Видеоарт / Большой толковый словарь по культурологии. Кононенко Б.И., 2003. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_culture/1407/%D0%92%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B0%D1%80%D1%82, свободный.

Маклюэна «медиум – это послание»⁴⁶, была актуальна, на раннем этапе существования искусства видео оно часто воспринималось как одна из форм телевизионной продукции. В начале 1970-х годов ряд телеканалов проявил интерес к авангардным формам экранного искусства, и результатом этого стали несколько созданных художниками проектов, таких как «Медиум это медиум» («The medium is the medium», 1969) на канале WGBH, «Телевизионная галерея» Гэрри Шума («Fernsehgalerie», 1968-1969) для WDR, авторские программы на KQED-TV, WNET-TV и другие. Однако Анна-Сарджент Вустер в статье «Почему они не рассказывают истории, как прежде?» показывает, что художники отнюдь не стремились интегрироваться в систему СМИ и их эстетические поиски были самоценными⁴⁷. Важно отметить, что и зрители не восприняли видеоарт как улучшенную версию телевидения, для них этот опыт был скорее раздражающим, и потому телеканалы довольно быстро свернули практику работы с художниками, и видео стало все сильнее и этически, и эстетически дистанцироваться от медиума, с которым было связано своей технической природой.

Стремление охарактеризовать тот или иной вид художественного творчества исходя из его технической основы – наследие модернистского подхода к искусству, который был утверждён К. Гринбергом применительно к живописи⁴⁸ и, хотя на момент становления видеоарта этот подход уже подвергался критике, он оставался в центре внимания теоретиков современного искусства. К. Мью-Эндрюс отмечает, что пионеры видеоарта осмыслили свои художественные поиски именно через изучение возможностей видео как выразительного средства (медиума)⁴⁹. Видеотехнология в самом деле предлагала художнику много новых

⁴⁶McLuhan M., Fiore Q. *Medium is the message: An Inventory of Effects with Quentin Fiore*. Penguin Classics, 1967.

⁴⁷Wooster A.-S. *Why don't they tell stories like they used to?* // *Art Journal* Vol. 45, No. 3, *Video: The Reflexive Medium* (Autumn, 1985). P. 204-212.

⁴⁸Особенно ярко эта идея была показана в эссе Гринберга «Модернистская живопись». Greenberg C. *Modernist painting* // *Art in theory, 1900-1990: an anthology of changing ideas*, ed. by C. Harrison and P. Wood. – 2nd ed., 2003. P.773-779.

⁴⁹Meigh-Andrews C. *A history of video art*. Bloomsbury publishing, 2014. С. 7-8.

возможностей, которых не давала киноплёнка. Теоретик видеоарта Х. Уэстгеет, цитируя Беркхауса, выделяет следующие особенности видеозаписи⁵⁰:

1. Отсутствие видимых невооруженным глазом кадров (frames), которые есть на киноплёнке;
2. Электронная (магнитная) запись;
3. Возможность перематывать плёнку, перезаписывать отдельные фрагменты или всю кассету целиком, а также возможность манипулировать изображением и воздействовать на него в режиме реального времени;
4. Возможность снимать и выводить изображение на монитор одновременно, создавая эффект обратной связи (feedback);
5. Возможность передавать электронные сигналы по кабелю на большие расстояния (в том числе в режиме реального времени);
6. Видеотехника проста в обращении и обработке, что позволяет художнику снимать, не прибегая к помощи профессионального оператора, монтажера и др. специалистов;
7. Видеокассеты относительно дешевы⁵¹ и могут быть использованы многократно;
8. В процессе воспроизведения видеомонитор сам является источником света (в отличие от киноэкрана, который освещается проектором), и он трехмерен.

Все эти особенности медиума были учтены, осмыслены и планомерно исследованы видеохудожниками, что наложило отпечаток на эстетику раннего видеоарта, и в том числе на характер монтажа. Поэтому мы подробнее остановимся на основных моментах новации.

Первое, чем видеокамера впечатляла художников, – легкостью в обращении. В статье 1948 г. «Рождение нового авангарда: камера-перо»

⁵⁰Westgeet, H. Op. cit. P. 10-11.

⁵¹ Следует оговориться: видеотехника была весьма дорогой в 1960-х гг., однако, чем дальше, тем дешевле становились камеры, кассеты и оборудование для монтажа.

Александр Астриук предсказал скорое появление компактных ручных камер, которые изменят природу повествования, сделав ее ближе к речи автора (режиссера как эссеиста)⁵². Это предсказание оправдало себя дважды: сперва в начале 1960-х, когда удобные камеры и чувствительная шестнадцатимиллиметровая пленка открыли путь для «Новой волны», и затем в 1970-х, когда видеокамеры и кассеты стали достаточно дешевыми, это открыло дорогу видеохудожникам и независимым кинематографистам (например, движению «Догма»). Видеотехнология позволила делать записи и демонстрировать их, не прибегая к помощи оператора и других специалистов, не тратя времени на проявку и печать пленки, не попадая в зависимость от системы проката – это было воспринято как манифестация полной творческой свободы. Примечательно, что А. Астриук в своей статье дал и прогноз развития эстетики экранного искусства: «Декарт сегодняшнего дня закрылся бы в комнате с 16-миллиметровой камерой и запасом плёнки и записал “Рассуждение о методе” в виде фильма, потому что “Рассуждение о методе” было бы сегодня таково, что только кинематограф смог бы адекватно его передать»⁵³ – это стало реальностью в видеоарте.

Видеоартисты исследовали базовое технологическое отличие видео от кинематографа: отсутствие на магнитной записи кадров (frames), то есть самостоятельных изображений, которые могут быть увидены глазом без помощи техники. Существование кадров в восприятии человека подтверждает материальность кинематографического образа и его связь с запечатленной реальностью, в то время как запись на магнитной ленте кажется эфемерной, и от этого сам визуальный образ ощущается как более далекий, отстраненный и ненадежный, подверженный искажениям. Этот эффект «нереальности» означающего, провоцирующий сомнение относительно референта. Кроме того,

⁵² Астриук А. Рождение нового авангарда: камера-перо. Пер. А. Фукса. // Cineticle [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://cineticle.com/behind/768-la-camera-stylo.html>, свободный.

⁵³ Там же.

специфика магнитной записи позволяет видеоартисту не только преобразовать, но и генерировать изображение: если на пленку фиксируется захваченная в объектив реальность, видимый мир, то видеохудожник может создавать произведения, не соотносящиеся ни с чем в действительности. Сегодня, в эпоху CGI, это не кажется удивительным, но в 1970-е гг., когда возможность создавать видео с помощью компьютера только появилась, такие художники, как Вуди и Штейна Васюлка, «видели в ней инструмент принципиально новой эстетики»⁵⁴. Возможности постобработки видеоизображения стали предметом исследования также для Эда Эмшвиллера, Тьери Кунтцела, Питера Кампуса, Дэвида Корта, Збигнева Рыбчинского и других художников.

Еще одна важная особенность видео: возможность снимать и просматривать изображение в режиме обратной связи (feedback). Его художники рассматривают как своеобразное зеркало, дающее необычное, остраненное отражение. Принципиально важным для истории является то, что впервые в рамках изобразительного (экранного) искусства стало возможным показать не нечто запечатленное в прошлом, а настоящий, текущий момент. Видеохудожники и участники съемок, впервые столкнувшиеся с эффектом обратной связи, говорили о том, сколь интенсивным было это переживание: видеть себя на телеэкране, ощущать удвоение собственного «я» и одновременно его отчуждение. Ярким примером здесь являются работа Э. Уорхола «Внутреннее и внешнее пространство» («Inner and Outer space», 1966), а также видео Н. Холт и Р. Серры «Бумеранг» («Boomerang», 1974), В. Аккончи «Время эфира» («Air time», 1973) и другие. Эффект обратной связи также широко используется при создании интерактивных видеоинсталляций, где проекция изображения, которое камера снимает в режиме реального времени, становится частью созданной художником среды. Преобразования в этой среде, возникающие при появлении перед камерой

⁵⁴Spielmann Y. Video and computer: the aesthetics of Steina and Woody Vasulka, 2004. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=472>, свободный.

зрителя, как раз и являются источником усиленного ощущения присутствия как эстетического переживания (подробнее об этом будет сказано в главе 5).

Х. Уэстгеет упоминает о специфике телевизионного монитора, который, в отличие от киноэкрана, обладает объемом и потому воспринимается зрителем как предмет⁵⁵. Если проекционная плоскость киноэкрана как бы растворяется в процессе показа фильма, зритель не видит экран, а видит лишь проекционное изображение, то телевизор, наоборот, материален, он обладает пластикой и может выступать как самостоятельный «персонаж». Многие ранние работы, созданные без использования видеокамер и тем не менее вписанные в историю видеоарта, строились на «диалоге» художника с телевизором (Вольф Фостел «ТВ-деколлаж»/«Television Décollage», 1963; Йозеф Бойс «Войлочный телевизор»/«Filz-TV», 1970 и др.). Дальнейшие поиски в этом направлении вылились в создание особого рода экранно-пространственных произведений: видеоинсталляций и видеоскульптур (Нам Джун Пайк, Тони Урслер, Пипилотти Рист и др.), которые дают зрителям ощущение более тесного, «персонального» контакта с экранным образом.

Итак, мы видим, что особенности видео как инструмента открывают художнику новые возможности, которых не давал пленочный кинематограф, и это вдохновило авторов на поиски эстетических возможностей данного медиума, того уникального типа образной системы, которую можно с его помощью построить. И поскольку специфика видео как технической новинки сыграла важную роль в становлении эстетики видеоарта, этот фактор должен быть непременно учтен в исследовании. Однако не для всех художников данная специфика видео в равной степени важна, к примеру, Брюс Науман, Деннис Оппенгейм, Такахико Иимура, Евгений Юфит и другие с легкостью переходили с пленки на видео и обратно. Ф. Парфэ подчеркивает, что многие произведения, снятые в 1960-1970-е годы на пленку, были созданы художниками в рамках дискурса принципиально отличного

⁵⁵ Westgeet H. Op. cit. P. 87-90.

от кинематографического и поэтому не вошли в историю кино, а могут быть по своей концептуальной направленности вписаны в историю видеоарта⁵⁶. Более того, сегодня, когда и в современном искусстве, и на телевидении, и в кинематографе цифровые технологии вытесняют аналоговые, давать определение видеоарту только по технологическому признаку является явно недостаточным. И потому следует перейти к возникшему позднее «широкому» определению искусства видео, где будет учитываться не только форма фиксации, хранения и передачи информации, но и условия коммуникации со зрителем.

В 1977-м году Говард Уайз, основатель Electronic Arts Intermix провел опрос среди теоретиков и художников о том, что они понимают под словом «видеоарт», и получил массу противоречивых ответов⁵⁷. Схожий опыт был проведен в 2000-х годах исследователями МедиаАртЛаб, одной из первых и наиболее авторитетных российских институций, занимающихся видеоартом. По итогам опроса было выявлено 11 определений видео, где подчеркиваются такие его особенности, как высокая степень авторской субъективности, работа с телевизионными штампами, осмысление социальных и политических проблем, отказ от нарратива, а также пластичность и «неуловимость⁵⁸» видеоарта. Например, В. Кирхмайер писал, что на сегодняшний день говорить о видеоискусстве с точки зрения особой технологической эстетики, как это делалось в 1990-х годах, уже нельзя, поскольку видео может включать в себя выразительные возможности других видов искусства (музыки, скульптуры, живописи, кино и т.д.): «Пытаясь сформулировать характерные особенности видео, приходишь к парадоксальному

⁵⁶ Parfait F. Video: un art contemporain. Paris: Editions du Regard, 2001. P. 59-60.

⁵⁷ Culler J.N. From television signal to magnetic strip: an archeology of experimental television and video knowledge. Doctoral thesis. Binghamton State University, New York, USA, 2011. P. 15-16.

⁵⁸ Что такое видеоарт? / Центр медиа-технологий, искусства и коммуникации Mediaartlab, 2006. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://old.mediaartlab.ru/poliekran_videoart.shtml, свободный.

выводу, что особенность видео – в их отсутствии. Видео предстает аморфной поверхностью, на которой проявляются различные тексты и дискурсы»⁵⁹.

Важно поставить и такой вопрос: как провести границу между кинематографом и видеоартом? Эти два вида экранных искусства в большинстве случаев оперируют общим художественным языком, одними и теми же приемами, взаимный обмен между ними четко прослеживается, в особенности с 1990-х годов⁶⁰: многие видео неотличимы от классического кино по способам постановки, съемки и монтажа, а новаторские решения видеохудожников зачастую включаются в арсенал приемов кинематографа. Поэтому провести грань между кино и видеоартом, анализируя только форму, язык произведений, едва ли возможно⁶¹. Однако, между двумя этими видами экранного искусства есть существенное различие в том, как происходит коммуникация, «встреча» зрителя с произведением.

Пространство и условия показа серьезным образом влияют на то, как зритель воспринимает монтажное решение произведения, и это, как мы увидим, воздействует на характер прочтения образа в целом. Коротко говоря, принципиальная разница между кино и видео состоит в том, что первое традиционно создается для кинозала, а второе – для галерейного пространства. Это институциональное различие влечет за собой существенные последствия формального плана, и потому понимание этого момента станет отправной точкой для анализа выразительных возможностей монтажа в видеоарте.

⁵⁹Кирхмайер В. // Пустота из черного ящика. Художественный журнал № 33, 2001. [Электронный архив] – Режим доступа: <http://www.guelman.ru/xz/362/xx33/xx3318.htm>, свободный.

⁶⁰Кувшинова М. Кино как визуальный код. СПб., 2014. С. 189-193.

⁶¹Упомянутое выше определение видеоарта в Оксфордском словаре снабжается комментарием: «видео обычно отличают от традиционного (или экспериментального) кинематографа по отказу от кинематографических конвенций повествования, сюжета и т.д.». Однако история кино знает множество фильмов, в которых отсутствуют повествование, сюжет, традиционные приемы монтажа и др. признаки, следовательно, данную дефиницию можно считать не вполне обоснованной. См.: Video art / Oxford English dictionary, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.oed.com/view/Entry/36448402?redirectedFrom=video+art#eid15555189>, свободный.

1.2 Экспозиционное пространство как контекст восприятия видео

Исследователи и любители кинематографа часто говорят о том, что фильм похож на грезу, на сон наяву (в английском языке это передается удачным словом «daydreaming»), и это особое состояние достигается во многом благодаря традиционному способу просмотра фильма: зритель садится в удобное кресло в темном помещении, в течение сеанса он остается в целом неподвижным, широкий экран полностью поглощает его внимание, погружая в своеобразный транс. Кристиан Метц уделял пристальное внимание условиям кинопоказа и подчеркивал, что несмотря на то, что этот просмотр является коллективным, в темноте кинозала зритель оказывается скрытым от остальных, он словно исчезает, позволяя себе полностью погрузиться в фантазию и свободно проецировать свои желания, страхи и мечты на героев фильма, сопереживать им, погружаться в рассказ⁶².

А галерейное пространство (белый куб), где традиционно экспонируется видео, работает по совершенно иному принципу: это хорошо освещенное помещение, заполненное различными объектами, и зритель должен двигаться, переходить от экспоната к экспонату, совершая интеллектуальную работу для понимания смысла выставки. Уже в силу этой необходимости двигаться и оставаться активным, осознанным, зритель здесь более самостоятелен, он сам отвечает за «монтаж» (набор и порядок) впечатлений, которые останутся в его памяти.

Тип экспозиционного пространства, называемый белым кубом, возник в эпоху раннего модернизма как идеально-бесстрастный фон для произведений современного искусства и стал ключевой формой экспозиционного пространства для новых медиа⁶³. Брайан О'Догерти писал, что белый куб, «лучше любой картины годится на роль модели искусства XX века: процесс необратимого

⁶² Метц К. Воображаемое означающее. Психоанализ и кино. СПб, 2010. С. 71-100.

⁶³ Manovich L. White cube, black box. Merve Verlag GmbH, 2005. P. 7-28.

исторического развития, обычно связываемый с искусством, которое размещается в этом пространстве, определяет, подобно свету, его собственные черты. Идеальная галерея очищает произведение от всех наносов, способных помешать его идентификации с “искусством”⁶⁴. И очевидно, что выставочная концепция, поддерживающая высокий статус произведения искусства, требует от зрителя определенного типа поведения, определенного усилия. Б. О’Догерти иронично сравнивает Зрителя с натренированным псом, который выучил определенный репертуар реакций, которых требует современное искусство: «“Зритель чувствует...”, “Очевидцы отмечают...”, “Посетители взволнованы...” [...] Он сомневается, он проверяет свои ощущения, он увлекается и холодеет. [...] Его могут даже назначить художником, убедив, будто его вклад в то, что он наблюдает или переживает, – это вклад автора»⁶⁵. И зрителям, «натренированным» подобным образом, оказалось нелегко воспринимать движущееся изображение, когда оно появилось в стенах галереи, поскольку экранный образ ассоциируется с конвенциями просмотра фильма или телепередачи. Различия ощущаются даже на уровне языка: мы говорим «смотреть на картину» (to look at), но «смотреть фильм/видео» (to watch), и второе подразумевает более короткую дистанцию, более глубокое погружение⁶⁶.

Т. Эльзесер и М. Хагенер справедливо замечают, что сегодня репертуар форм кинопросмотра значительно расширился: помимо кинотеатра и домашнего телевизора появились ноутбуки, планшеты и смартфоны⁶⁷. Способы взаимодействия зрителя с крошечными экранами требуют исследования и осмысления, однако, представляется, что на сегодняшний день этот сдвиг форматов еще не осознан в должной мере киноиндустрией, и потому фильмы по-

⁶⁴ О’Догерти Б. Внутри белого куба. М., 2015. С. 20.

⁶⁵ Там же. С. 52-54.

⁶⁶ Davis D. Filmgoing/videogoing: making distinctions / Video culture: A Critical Investigation. Ed. J. Handhardt. - NY.: Visual studies workshop press, 1987. P. 270-275.

⁶⁷ Эльзесер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб, 2016. С. 22-30.

прежнему создаются для просмотра в кинотеатре. Различия между кинозалом и белым кубом можно выразить в виде таблицы, где указаны базовые условия, традиционно сложившиеся конвенции, определяющие поведения зрителя, как показано в следующей таблице:

Кинозал:	Зал галереи:
затемненное помещение	освещенный зал
зрители не видят друг друга и молчат	зрители видят друг друга и могут переговариваться (а также могут слушать речь экскурсовода)
зрители сидят неподвижно	зрители двигаются, осматривают пространство галереи
вниманию зрителей предлагается одно произведение (полнометражный фильм или ряд короткометражек, скомпонованных по заранее продуманному принципу)	вниманию зрителя предлагается несколько экспонатов, которые он может осматривать в произвольном порядке
зритель проводит в зале строго определенное время и смотрит произведение (фильм) от начала до конца	зритель проводит в зале неопределенное количество времени и сам выбирает стратегию просмотра
кинозал рассчитан на конкретную форму произведения: проекция на большом плоском экране со звуковым сопровождением	зал галереи дает возможность экспонировать произведения самых разных форматов: от крохотного экранчика до тотальной многоканальной инсталляции

Рассмотрим каждый из указанных параметров и тот характер воздействия, которые он оказывает на восприятие монтажного решения картины.

Мы уже говорили о том, что в затемненном кинозале зритель легко входит в околотрансовое состояние, способствующее глубокому погружению в сюжет, сопереживанию героям и проецированию своих желаний и страхов на их образы, переживанию катарсиса. Зритель в данном случае остается как бы наедине с собой, позволяет себе то, на что не мог бы решиться прилюдно, например, на взгляд, который К. Метц отождествляет с вуайеристским⁶⁸. В освещенном пространстве галереи этот механизм не работает: посетители выставки видят друг друга и могут общаться, они находятся в состоянии социальной включенности. И потому, когда видеохудожник показывает нечто вызывающее, например, относящееся к эротике или насилию, зритель, смотрящий на это, становится как бы соучастником действия, его свидетелем, так он выглядит в глазах других и от этого может испытать дискомфорт, который незнаком зрителю в кинотеатре. В этой связи можно вспомнить выставку *elles@centrepompidou*⁶⁹, где видео Сингалит Ландау «Колючая хула» («Barbed hula», 2000), представляющее собой съемку того, как обнаженная художница крутит на животе обруч из колючей проволоки, размещалось перед инсталляцией Евы Аеппли «Группа из 13» («Groupe de 13», 1968), представляющей тринадцать манекенов, сидящих на стульях и спокойно смотрящих на экран, и их спокойствие, свойственное кинозрителям, входило в противоречие с тем, что на экране была запись не сыгранных, а реальных страданий художницы. Две эти работы, показанные вместе, стали метафорой безучастности зрителя-зевачи и призывом к активному отклику.

⁶⁸ Метц К. Указ. соч. С. 89-100.

⁶⁹ Подробнее о выставке «elles@centrepompidou», проходившей в Париже в 2009-2011 гг. см.: ELLES@CENTREPOMPIDOU / Site internet du Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/ccBLAM/r7Gk7od>, свободный.

Интересно отметить, что в данном случае работы художниц приобрели более глубокие смыслы благодаря кураторскому жесту их сопоставления: работа Е. Аеппли, которая изначально позиционировалась как оммаж интернациональной амнистии, получила феминистические коннотации и стала восприниматься как критика «мужского взгляда» в экранной культуре, а видео С. Ландау, изначально посвященное драматической судьбе ее родины, Израиля, получило расширенный смысл протеста против человеческой жестокости. Соединение двух знаков дало третий смысл, не присутствовавший в каждом из них по отдельности – кураторское решение в данном случае работает по принципу монтажа.

И этот пример указывает на следующее важное различие между кинозалом и белым кубом как видами пространства: если в кинотеатре аудитории предлагается одно произведение, которое разворачивается последовательно, полностью захватывая внимание зрителя, то в галерейном зале, как правило, представлено несколько произведений, которые одновременно попадают в наше поле зрения, и потому оказываются в «диалоге». Каждое из них влияет на восприятие остальных, и формирование этого сложного контекста является прерогативой куратора выставки. Так, Удо Киттельманн, соединяя на выставке «Лодка дала течь. Капитан солгал» видео Александра Клюге, фотоработы Томаса Деманда и декорации Анны Виброк, рассматривал пространство галереи как место «опытов и встреч», где зритель становится свидетелем наложения различных слоев смысла и может свободно прокладывать свой путь в этом лабиринте знаков, «физически и концептуально продвигаясь сквозь визуальную образность трех художников»⁷⁰, работы которых оказались спаяны куратором настолько плотно, что границы между ними порой было трудно установить.

⁷⁰ Venice: THE BOAT IS LEAKING. THE CAPTAIN LIED / Sito web di una galleria Fondazione Prada, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.fondazioneprada.org/project/the-boat-is-leaking-the-captain-lied/?lang=en>, свободный.

Следует также сказать о временной составляющей, которая по-разному проявляет себя в рассматриваемых нами экранных искусствах: если в кинематографе время течет в целом линейно (от начала к концу фильма), то в галерее экранное время идет циклично, так как видеопроекция ставится на повтор. Это решение было принято уже в 1968-м году, когда К.Г. Потус Хюльтен, организовал выставку «Машина, увиденная в конце механической эры», где фильмы были важной составляющей программы и показывались в тех же пространствах, что и другие произведения искусства, то есть давались как «параллели картинам»⁷¹ и ставились на повтор. Позже, в посвященной видеоарту выставке Проект 71, это экспозиционное решение было закреплено. И причину легко понять: музеи и галереи предназначены для публичного показа произведений изящных искусств, искусств пространственных, и когда в этих стенах появилось движущееся изображение, было решено максимально его «закрепить», показывать в зацикленном режиме петли (loop) для того, чтобы у зрителей была возможность увидеть его в любой момент. Благодаря петле, экранное произведение приблизилось по формату к живописи (если видео демонстрируется на плоском экране) или скульптуре (если это видеоинсталляция), с которыми видео состязается за внимание посетителя выставки. И в тот момент, когда линейное экранное время превращается в зацикленное, монтажная структура картины начинает прочитываться по-иному: сюжет становится закольцованным, бесконечно повторяющимся, похожим на ленту Мёбиуса. Это разрушает привычное представление о таких частях произведения, как экспозиция, завязка, кульминация и развязка – все эти блоки оказываются смещены и слиты. Видеохудожники учитывают это при монтаже своих произведений и осмысливают «петлю» как художественный прием (подробнее об этом будет сказано в Главе 3).

⁷¹ Reiss J. The moving image as seen in the end of the mechanical age / Exhibiting the moving image. History revisited. Eds.: Bovier F., Mey A. University of Art and Design Lausanne, 2015. P. 21.

Также важно упомянуть о подвижности зрителя, которая также существенным образом влияет на восприятие монтажа. В случае с кинофильмом монтажное повествование осуществляется, исходя из предположения, что зритель будет сидеть в кресле перед экраном и смотреть картину от начала до конца, не отвлекаясь, и благодаря этому сможет проследить за развитием событий. Режиссер захватывает внимание аудитории и ведет ее по цепочке кадров, сцен и эпизодов, которые зрители должны увидеть именно в заданной последовательности, режиссер снабжает их необходимой информацией порционно, точно рассчитывая ритм рассказа и полагая, что по окончании этого путешествия по вымышленному миру зрители почувствуют определенный (и ожидаемый) эстетический эффект, катарсис. Режиссер в данном случае – рассказчик, полностью владеющий вниманием своей аудитории и прогнозирующий ее реакции. Видеоартист также может принять образ кинематографиста: создать повествовательное произведение и демонстрировать его в отдельном затемненном зале (черном боксе), и об этом будет сказано несколькими абзацами ниже. Но, если художник работает в пространстве белого куба, он имеет дело со зрителями, которые находятся в состоянии поисково-ориентировочной активности и переходят от одного экспоната выставки к другому. Важно отметить, что траектория движения зрителя по залам галереи в значительной степени моделируется архитектурой выставочного пространства, однако, остается не до конца предсказуемой. В частности, невозможно предсказать, в какой момент зритель подойдет к экрану, на котором демонстрируется видео, и сколько времени уделит просмотру. Борис Гройс подчеркивает, что в отсутствие кинозала как дисциплинирующего пространства, когда зритель оказывается свободен закончить просмотр в любой момент, именно прерывание просмотра становится его самоутверждением⁷². А потому в условиях

⁷² Groyes B. Movies in the museum // Alphabet city (Lost in the archive) ed. Comay R. №8, 2002. P. 94-108.

белого куба сложнее и рискованнее создавать повествовательные ленты, за сюжетом которых зритель должен неотрывно следить – ведь вероятность того, что это условие будет исполнено, крайне мала. Более оправданной, соответственно, будет такая монтажная структура, которая предполагает несколько способов прочтения и не замыкается на конкретной последовательности кадров, либо «гомогенное» однокадровое видео, которое можно начать смотреть с любого момента.

Следующая важная особенность галереи как коммуникативного пространства – пластичность, благодаря которой у художника появляется возможность экспериментировать с «не-кинематографическими» формами монтажа, а именно с созданием трехмерного экранного образа.

Одной из ключевых особенностей кинематографа является режим показа фильма: проекция дается на плоский экран и, как правило, сопровождается звуком. И хотя в разное время предпринимались попытки сделать изображение объемным, добавить запахи, тактильные раздражители⁷³ – эти дополнительные возможности по-прежнему остаются аттракционами, они не изменили суть кинопоказа. В плане подачи экранного произведения кинотеатр консервативен, потому что обращается только к зрению (в первую очередь) и слуху человека. Галерейное пространство, напротив, весьма пластично, и находящийся в постоянном движении зритель может воспринимать работу не только аудиовизуально, но также гаптически и кинетически, что подталкивает художника экспериментировать с возможностями других медиумов, кроме традиционной кинопроекции. В начале XX века, когда живопись вышла за пределы рамы и плоскости холста и обрела объем в работах П. Пикассо, В. Татлина, К. Швиттерса и других, авангардный кинематограф тоже мог двинуться в этом направлении. В качестве примера можно вспомнить изначальный замысел

⁷³ Бакина Т. Кино аттракционов: историческая перспектива и современные технологии воздействия на зрительское восприятие // Сборник материалов научно-технической конференции студентов, аспирантов и молодых специалистов НИУ ВШЭ им. Е.В. Арменского. М., 2015. С. 304-306.

фильма «Андалузский пес», предполагавший использование новаторских приемов, одним из которых была идея Сальвадора Дали сопроводить показ картины интерактивным процессом как своеобразным комментарием экранного действия: «зрители кладут руки на стол, на котором появляются разнообразные предметы, следуя логике фильма. На экране герой гладит муфту, муфта появляется на столе, на экране герой ласкает обнаженную грудь, а пальцы зрителей щупают искусственные груди на столе перед ними»⁷⁴. Этот проект не был реализован в конце 1920-х гг., но был реконструирован художником Константином Семиным уже в XXI веке. Сама же идея тактильного кинематографа дала импульс к созданию множества интерактивных работ, как в рамках видеоарта, так и в перформансе. В русле этих поисков проходила работа таких художников, как Петер Вайбель, ВАЛИ ЭКСПОРТ, Мона Хатум и другие. Осмыслению тактильного кинематографа также была посвящена выставка «Расширенное кино – 2», проходившая в Москве в рамках МедиаФорума в 2012 году.

Многие возможности экранного искусства, такие как полиэкранный⁷⁵, вертикальный экран, интерактивное кино и другие не используются в широком кинопрокате, но смогли быть полноценно реализованы в видеоарте, поскольку галерея допускает эксперименты с пространством показа. Современная музейная архитектура предполагает самые разные принципы работы с интерьером, который должен быть нейтральным и в то же время вдохновляющим, как пространство лаборатории; в идеале галерея может служить площадкой для произведения любого уровня технической сложности⁷⁶. Формат предельно демократичен. Видеохудожник может не ограничиваться плоскостью экрана, а осваивать все

⁷⁴ Цит. по. Расширенное кино – 2. Погружения: в сторону тактильного кинематографа. Ред. О. Шишко, А. Стрельцова, А. Силаева, О. Румянцева. М., 2012. С. 17.

⁷⁵ В данном случае мы рассматриваем термин «полиэкранный» в строгом смысле: как произведение демонстрируемое синхронно на нескольких проекционных плоскостях. О различии понятий «полиэкранный» и «поликадр» будет сказано подробнее в § 1.5.

⁷⁶ Bishop C. Radical Museology, or, What's "Contemporary" in Museums of Contemporary Art. М., 2015. С. 13-17.

пространство выставочного зала, и именно благодаря этому стало возможным развитие полиэкранных видео, интерактивных инсталляций и видеоскульптур, всего «расширенного кинематографа»⁷⁷, где возникают новые монтажные структуры, которые условно можно назвать «пространственными». Такие типы монтажа будут рассмотрены в Главе 5.

Противоположная тенденция начала развиваться в 1990-х годах: большой популярностью стала пользоваться стратегия показа видеоработы в специально оборудованной затемненной комнате, напоминающей миниатюрный кинозал которую чаще называют черным боксом. Эта тенденция связана с улучшением технологий, которые позволяли художникам получать более качественное изображение (которое можно по достоинству оценить лишь в затемненном зале), а также с усилением повествовательной составляющей в видеоарте, что принято называть «поворотом к кинематографу» (cinematic turn)⁷⁸. Коротко говоря, видео стали больше похожи на кинокартины, и потому логично было демонстрировать их в пространствах, похожих на кинозал. Логичным следствием этого стали перемены в поведении зрителей: показывая свою работу в черном боксе, художник может рассчитывать на сосредоточенность аудитории, на глубокое погружение в сюжет. Однако в черных боксах не регулируется время начала и окончания просмотра⁷⁹, а потому описанный нами феномен хаотичного зрительского восприятия монтажа присутствует и здесь почти в той же мере, что и в белом кубе.

Пластичность галереи как пространства коммуникации дает художнику возможность манипулировать экраном и изображением самыми разными

⁷⁷ На сегодняшний день под словосочетанием «расширенное кино» обычно понимают именно пространственные структуры. См. Bovier F., Mey A. Multiple sites of expanded cinema / Cinema in the expanded field. University of Art and Design in Lausanne, 2015. P. 8.

⁷⁸ Harrison C. American culture in the 90-s. Edinburgh University Press, 2010. P. 153.

⁷⁹ Исключения крайне редки, но они встречаются. К примеру, на Третьей Московской биеннале современного искусства видео Альфредо Джаара «Звук тишины» («The sound of silence», 2011) показывалось в специально построенном боксе, куда зрителей пускали только в момент начала ленты и выпускали по окончании.

способами (от традиционного кинопоказа в «черном боксе» до сложнейших полиэкранных структур и медиаинсталляций). И в каждом случае исследователи должны обращать пристальное внимание на то, как именно экспонируется то или иное произведение видеоарта, потому что от этого зависит характер восприятия зрителями не только монтажного решения, но и художественного образа в целом. Как справедливо заметил А.А. Деникин: «В работах видеоарта основным носителем и передатчиком образов, значений, информации – медиумом – становится межэкранный пространство взаимодействия зрителя и видеоизображения»⁸⁰.

1.3 Роль зрителя в видеоарте и других экранных искусствах

В психоаналитических исследованиях кино (фрейдистских, юнгианских и т.д.) уделяется значительное внимание роли зрителя, его взаимоотношениям с экранной формой и той внутренней работе, которую стимулирует просмотр фильма. Психологи проводят аналогию с театром или мистерией, где зритель также глубоко погружается в сюжет, отождествляет себя с персонажами и благодаря этому переживает катарсис.

Немалую роль в этом процессе играет и атмосфера кинозала. Психоаналитики показывают, что кинозал вызывает у зрителя ожидание чудесного и таинственного, погружения как бы в иную реальность, словно «зажгутся ритуальные огни, и тени/боги поведают нам историю или дадут знамение»⁸¹. Также ученые подчеркивают особый характер поведения зрителя в кинозале – его неподвижность во время просмотра. Э. Морен подчеркивает, что этот процесс возможен только в случае определенной регрессии зрителя, которая происходит в кинотеатре: в силу своей неподвижности в кресле во время

⁸⁰ Деникин А.А. Американское и европейское видеоискусство 1960-2005: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. / Деникин Антон Анатольевич; ГИИ. — М., 2008. С. 18.

⁸¹ Слепак К. Кино, тени и глубинная психология // Кино и глубинная психология. М., 2010. С. 244.

просмотра зритель становится более чувствителен к движениям своей души, к эмоциональному отклику на экранные образы⁸². Сила эмоционального воздействия и определяет силу убеждения, свойственную кинематографу: фильм захватывает и удерживает внимание зрителя, заставляет его «забыться» и поверить в происходящее на экране, несмотря на семиотическую двойственность изображения. Диегетическая иллюзия не обманывает зрителей, которые понимают, что перед ними лишь световая проекция, а не реальные события, но они охотно забывают об этом, доверяя рассказу так, как ребенок верит с выдуманную им же игровую реальность⁸³.

Опираясь именно на веру зрителя, авторы обращаются не только к сознанию, но и к бессознательному, в том числе к глубинным архетипическим структурам. Психоналитики часто рассматривают фильмы как современные мифы, обладающие столь же сильным воздействием, как древние сказания: «Кино – это пересказ древних истин, который открывает доступ к миру архетипов и к той реальности, которую они создают. Каждая архетипическая драма проживается в соответствии с динамикой и доминантой своего поля. [...] Мы могли бы просто сказать, что фильмы “удаются” тогда, когда они ухватывают вечные сюжеты, и не имеют успеха, когда этого не происходит»⁸⁴. Проводником в мир мифологической мудрости выступают авторы фильма.

Роль зрителя в данном случае существенна, поскольку духовную работу каждый проводит сам, и человек волен либо глубоко проработать тот или иной конфликт благодаря фильму, либо остаться на поверхностном уровне отреагирования, либо вовсе уклониться от переживаний. Однако нельзя не заметить, что роль автора все же главенствует. Сценарист и режиссер, которые

⁸² Morin E. *Le cinéma ou L'homme imaginaire*. Цит. по: *Essais d'anthropologie sociologique*. – Paris: Les Editions de minuit, 1956. P. 97-132.

⁸³ Davis D. *Ibid.*

⁸⁴ Конфорти М. Архетипы, когерентность и кино // *Кино и глубинная психология*. М., 2010. С. 58-59.

выстраивают «синематическую архетипическую последовательность»⁸⁵ фильма, становятся проводниками, «жрецами» в воображаемом мире кинокартины. И автор позиционируется как всевидящий, всезнающий, своей волей отделяющий главное от второстепенного и с помощью монтажа ведущий зрителя по цепочке кадров и сцен.

Со свойственной ему категоричностью О. Аронсон говорит о том, что современное кино, особенно голливудское, рассчитано на инфантильного зрителя и это, как считает философ, было изначальной его целью, поскольку именно так возможно завоевать массы, а «для фильмов, зритель которых готов осмыслять, что ему показывают, существует очень странное прибежище под названием “артхаус”, который находится скорее в режиме практик существования современного искусства»⁸⁶. Здесь важно отметить, что так называемое артхаусное кино пребывает все же в традиционном кинематографическом режиме, в кинотеатре. А видеоарт, действительно существующий в режиме современного искусства, экспонируется иначе и тем самым подталкивает зрителя к иному типу восприятия.

Попадая в галерейное пространство, зритель автоматически входит в поле конвенций современного искусства, которое предполагает более критичную позицию зрителя, определенную интеллектуальную дистанцию, и здесь эстетическое переживание уже с 1960-х годов не ставится в прямую зависимость от эмоции, аффекта. Этот рубеж хорошо заметен при сравнении исполненной пафоса позднемодернистской живописи абстрактного экспрессионизма и сдержанных работ первого поколения постмодернистов: минималистов, поп-артистов, неодадаистов, концептуалистов и др. И видеоарт, возникший в 1960-е гг., существовал уже в новом, «не-аффектированном» режиме (и первым

⁸⁵ Там же.

⁸⁶ Аронсон О. Художник — это тот, кто назвал себя художником. Интервью / Theory and practice, 12.01.2017. [Электронный журнал] – Режим доступа: <http://theoryandpractice.ru/posts/15456-khudozhnik--eto-tot-kto-nazval-sebya-khudozhnikom-intervyu-s-filosofom-olegom-aronsonom>, свободный.

художником, взявшим в руки видеокамеру, был мастер отстраненного, «cool» искусства – Энди Уорхол). К. Разлогов показывает, что деконструкция и дистанцирование были методом «интеллектуальных игр»⁸⁷ в 1950-х – 1960-х годах, и это отразилось в картинах таких режиссеров как Ж.-Л. Годар, Ж.-М. Штрауб, М. Антониони, А. Пелешяна и др., однако, это было скорее отпадением от традиций кинематографа, а в видеоарте этот отстраненный режим рассказа стал нормой.

Художественные стратегии современного искусства основываются на философском тезисе Р. Барта о «смерти автора»⁸⁸, что подразумевает, с одной стороны, зависимость любого автора от логико-грамматического строя языка и предзаданных культурой нарративов и фреймов, а с другой стороны, то, что всякий текст может иметь гораздо больше интерпретаций, чем мог бы предположить его автор⁸⁹. Это с необходимостью выводит читателя/зрителя на передний план как интерпретатора и соавтора произведения. На смену понятию «Автор» постмодернистская философия предлагает понятие скриптора, снижающее значение субъекта в производстве текста. И это означает, что процесс порождения смысла происходит в акте чтения, понимаемого Ж. Деррида как активная интерпретация, дающая «утверждение свободной игры мира без истины и начала»⁹⁰. В этом контексте Читатель становится источником смысла: он не потребляет текст, а участвует в его создании путем интерпретации. Уже в начале 1960-х годов минималисты обращались к зрителю как к собеседнику, и знаменитая формула Френка Стеллы «то, что ты видишь, это то, что ты

⁸⁷ Разлогов К. Мировое кино. История искусства экрана. М., 2011. С.181.

⁸⁸ Барт Р. Смерть автора / Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М., 1994. С. 384-391.

⁸⁹ Эко У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста. М., 2016 . С.10.

⁹⁰ Смерть автора / История Философии: Энциклопедия. — Минск, 2002. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://dic.academic.ru/dic.nsf/history_of_philosophy/480/%D0%A1%D0%9C%D0%95%D0%A0%D0%A2%D0%AC,%D0%A1%D0%9C%D0%95%D0%A0%D0%A2%D0%AC,%D0%A1%D0%9C%D0%95%D0%A0%D0%A2%D0%AC, свободный.

видишь»⁹¹, как показывает С. Шурипа, может и должна быть прочитана с ударением на «ты»⁹². В последовавший период, связанный с развитием концептуализма, это стало еще более значимо: если для минималиста присутствие зрителя было частью произведения, то концептуалист делает интерпретационную работу зрителя частью своего проекта. В концептуализме, учитывая, что все современное искусство, в той или иной степени является концептуальным, произведение представляет собой не репрезентацию некоего опыта, а создание условий для его возникновения у зрителя. Иными словами, из мастера, создающего красивые картины или скульптуры, художник превращается в режиссера, создающего такие ситуации и среды, в которых зритель по-новому ощутит и смысл искусства, и самого себя. Так же и процесс просмотра видео осуществляется в ином коммуникативном режиме, нежели кинопросмотр: здесь высказывание художника воспринимается не как требующее конкретного и предзаданного способа понимания, а как стимул к размышлению зрителя. Неслучайно словесное описание фильма обычно начинается со слов «фильм рассказывает о ...», а описание видеоарта часто начинается словами «художник исследует ...», ведь фильм является итогом размышления субъекта высказывания на определенную тему, а видео чаще позиционируется как отправная точка для совместных размышлений, как процессуальное произведение.

Однако все сказанное выше отнюдь не означает, что при просмотре видеоарта зритель остается бесстрастным, напротив, многие видео вызывают у аудитории острые переживания, порой даже шокируют. Художники, в особенности те, кто соединяет в своей практике видео и перформанс, зачастую обращаются к исследованию телесности, чувственности, кинестетического восприятия и переживания. Просмотр таких произведений, в свою очередь,

⁹¹What You See Is What You See: Frank Stella and the Anderson Collection at SFMOMA / Web-site of San Francisco Museum of Modern Art, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.sfmoma.org/exhibition/what-you-see-is-what-you-see/>, свободный.

⁹² Шурипа С. Вещи и объекты. Полемика вокруг минимализма // Труды ИПСИ. Том I. Избранные лекции по современному искусству и философии. М., 2013. С. 38-81.

заставляет зрителя сфокусироваться на своих ощущениях, задать себе те же вопросы, что вызывает как эстетический, так порой, как показывает Р. Руссо, и терапевтический эффект⁹³. Если фильм предполагает идентификацию зрителя с тем или иным персонажем, приобретение опыта как бы через него, опосредованно, то видеохудожник, как правило, обращается к зрителю напрямую, предлагает ему не позабыть о себе на время просмотра, а напротив – максимально сконцентрироваться на том отклике, который у него возникнет, на личностном «ответе». Это особенно заметно на примере интерактивных видеоинсталляций, который мы приведем в параграфе 5.3.

Мы анализировали особенности галереи как экспозиционного пространства и как поля, но не сказали еще об одном значимом моменте: показ видео в галерее или музее имеет локальный характер, это отнюдь не широкий прокат. Исследователи подчеркивают, что современное искусство в целом весьма «требовательно» к зрителю как собеседнику, потому что предполагает определенный уровень осведомленности о его истории и философии. Именно поэтому большинство людей реже ходят на выставки, чем в кино⁹⁴, которое больше подходит для проведения досуга. А. Павлов, исследующий массовый развлекательный кинематограф, иронично замечает: «Давайте обратим внимание на корень “-арт” в слове видеоарт. Art. Искусство обязывает вас, грубо говоря, страдать. Или работать. [...] Ходить по музею – это тоже работа. Многие выдыхаются уже после первого зала. Когда человек идет в кино (если речь не об артхаусной картине), он сознательно идет туда, чтобы развлечься»⁹⁵.

⁹³ Russolo R.L. *Videoinsight. Healing with contemporary art*. Silvana Editoriale, 2010. P. 1-59.

⁹⁴ В качестве подтверждения можно привести исследования А.А. Ушкарева, для которого были собраны данные социологических опросов за 1988, 1993, 2008 и 2012 годы относительно того, как москвичи предпочитают проводить досуг. И если в 1988-м году поход в музей фигурировал на последней строке рейтинга топ-12 самых популярных видов досуга, то в дальнейшие годы посещение выставок вовсе исчезло из рейтинга, а поход в кино стабильно занимает 6-7 место. // См.: Ушкарев А.А. Функциональная двойственность кино // Вестник ВГИК №3 (25), 2015. С. 20-21.

⁹⁵ Старусева-Першеева А. Кино как средство массовой коммуникации (интервью с А.В. Павловым) // Коммуникации. Медиа. Дизайн №1, 2016.С. 217.

Можно сказать, что видеохудожник относится к своему зрителю как к равному и ждет, что тот проделает определенный путь. В этой связи интересно вспомнить видео «Центры» Вито Аккончи («Centers», 1971), где художник встает перед камерой и поднимает руку, указательным пальцем попадая прямо в центр экрана. В своей знаменитой статье «Видеоарт. Эстетика нарциссизма» Розалинд Краусс интерпретировала этот жест как проявление невозможности для художника «совпасть со своим изображением»⁹⁶, то есть выделяла в первую очередь монологическую составляющую. Мы же склонны видеть в этой работе, скорее, призыв к диалогу. Современный исследователь Софи-Изабель Дюфур полемизирует с Р. Краусс, показывая, что работа Вито Аккончи призвана активизировать внимание зрителя, на которого художник буквально показывает пальцем, и этот жест в некоторой степени провокационен, он призван нарушить границы, побудить к ответной реакции⁹⁷. Так же можно вспомнить видео «Песня на тему» («Theme song», 1973) Аккончи, представляющее собой длительный разговор с воображаемым зрителем, стремление открыться ему, очаровать. Однако намерение видеохудожников войти в контакт со своей аудиторией, как правило, не означает, что они сделают видео легким для восприятия. Видеоарт, как и любой открытый текст, нуждается в подготовленном зрителе, способном приступить к свободной игре познавательных способностей.

Знакомство с современным искусством в целом и с видеоартом в частности требует значительных интеллектуальных усилий, в том числе и в том, что касается «активного смотрения». В условиях галереи окончательный монтаж (то есть, последовательность визуальных образов, которые останутся в памяти) напрямую зависит от зрителя, от того, чему и в какой последовательности он уделит свое внимание. Следовательно, традиционные для кинематографа

⁹⁶ Krauss R. Video art: the aesthetics of narcissism. October, Vol. 1. (Spring, 1976). P. 50-64.

⁹⁷ Dufour S.-I. L'image video d'Ovide à Bill Viola. Paris: Archibooks, 2008. P. 60-63.

монтажные решения в белом кубе будут смотреться иначе, и эти механизмы будут подробно проанализированы в параграфе 3.1.

1.4. Значение монтажа в видеоарте

Рассуждая о монтаже, важно отметить, что он может пониматься не только в узком смысле (как строение экранного образа), но и в широком: как столкновение внутри произведения фрагментов, кусков с разной фактурой. Осмысленный таким образом монтаж можно видеть в самых разных сферах искусства, например, в живописи (Ф. Леже, К. Малевич, М. Эрнст, Р. Раушенберг и др.), в фотографии (Г. Клуцис, Дж. Хартфилд, А. Родченко и др.), в поэзии (А. Блок, В. Маяковский, Л. Рубинштейн и др.), в прозе (Э. Золя, Дж. Джойс, У. Берроуз и др.), в театральном искусстве (Б. Брехт, Э. Пискатор и др.) и т. д. Возникновение и развитие монтажного мышления стало одной из характерных тенденций в культуре XX века, которая в нашем столетии продолжает развитие. И. Кукулин показал, что начавшиеся на рубеже XIX – XX веков бурный рост городов и их инфраструктуры, глобализация, войны нового типа, усиление роли рекламы и СМИ, возникновение большого количества политических движений вкупе с другими процессами породили новую реальность, которая менялась настолько быстро, что человек успевал ухватить лишь фрагменты, в связи с этим в искусстве усилилось внимание к «ритмической дискретности восприятия»⁹⁸, получившей выражение в монтаже. И кинематограф стал тем видом искусства, где новый характер дискретного восприятия, характерный для современности, нашел наиболее яркое выражение⁹⁹.

⁹⁸ Кукулин И. Указ. соч. С. 81.

⁹⁹ Одним из характерных примеров подобного способа видения являются фильмы Дзиги Вертова из цикла «Кино-глаз» и «Человек с киноаппаратом» (1929). Вертов подчеркивал, что работы киноков – это «расшифровка жизни как она есть».

См.: Вертов Д. Основное «кино-глаза», или Вернейший путь к кино-октябрю / Формальный метод. Антология русского модернизма. Под ред. Ушакова С. Т. 2. М., 2016. С. 78.

Уже в 1910-е годы монтаж мыслился как первооснова киноязыка, как способ создания устойчивых смысловых конструкций и повествовательных секвенций, которые легко считывались бы аудиторией. На сегодняшний день очевидно, что монтаж сильнейшим образом влияет на эмоции зрителя, как «стук сердца» фильма, неотделимый от других элементов, например, он мизансцены¹⁰⁰. И хотя практики различных кинематографических школ варьировались в начале XX века и различаются сегодня, в понимании кинорежиссеров монтаж имеет общие функции: рассказывать историю, убеждать и эмоционально воздействовать на зрителя. Французские теоретики показывают, что и режиссеры начала XX века, и современные авторы выводят нарративную составляющую на передний план¹⁰¹.

Ю. Цивьян отмечает, что американское кинопроизводство поначалу не имело какой-либо теоретической базы, а опиралось на множество практических пособий, где давались советы о том, какой должна быть крупность плана, сколько должен длиться кадр при перекрестном монтаже и т. д. Режиссер мыслился «с секундомером в одной руке и линейкой – в другой»¹⁰², он обязан был точно просчитывать тот эмоциональный эффект, который произведет на зрителя его картина. Так, Дэвид Уорк Гриффит не оставил теоретических трактатов о своем методе, но создал ряд безотказно действующих приемов, оказывающих предсказуемое воздействие на зрителя. Наиболее характерный пример: параллельный монтаж в драматичном эпизоде фильма «Рождение нации», который заставляет зрителей волноваться и, затаив дыхание, ждать «спасения в последнюю минуту» и, следовательно, проникаться симпатией к спасителю (даже если это член ку-клукс-клана).

Становление же отечественного кинематографа шло в период авангардистских поисков, и поэтому практика соединялась с усиленной

¹⁰⁰ Godard J.-L. Montage, mon beau souci // Cahiers du cinema 65, 1965. [Электронный архив] Режим доступа: <http://www.filmfilm.be/post/87977465683/montage-mon-beau-souci-par-jean-luc-godard>, свободный

¹⁰¹ Омон Ж., Бергала А., Мари М. Указ. соч. С. 46.

¹⁰² Цивьян Ю. Цивьян Ю. Теории монтажа: Америка — Советский Союз // Сеанс № 57-58, 2013. [Электронный архив] Режим доступа: http://seance.ru/blog/shtudii/montage_theories/, свободный.

теоретической разработкой формальных и идеологических сторон создания фильма. Для модернистов эстетические суждения, выражаемые, как правило, в виде манифестов, были столь же важны, как и конкретные произведения (если не больше). В. Пудовкин, Л. Кулешов, Дзига Вертов – все они писали о том, что кинематограф является тем искусством, которое наиболее адекватно выражает биение пульса современной жизни, ее быстрое преобразование, и монтаж в кино работает как инструмент создания нового языка, нового подхода к конструированию образов, который адекватен стремительно меняющейся действительности. Теми же идеями руководствовались футуристы, выбирая технику коллажа. Илья Кукулин показывает, что монтажное мышление, выработанное советскими режиссерами, вписывается в широкий контекст авангардной идеи переустройства мира: отдельные знаки (кадры) «вынимались» из их изначальных контекстов и помещались в новые; таким образом режиссер-монтажер конструировал новое семантическое поле, утопический образ будущего становился реальностью на экране, и эта перестройка в восприятии зрителя в конечном итоге должна была привести к преобразению действительности¹⁰³. Именно поэтому вопросы языка в кинематографе 1920-х годов были столь тесно связаны с вопросами идеологии. Суждения С. Эйзенштейна о фильмической форме претерпевали эволюцию, но в них всегда сохранялось понимание фильма как носителя predetermined, желаемого и управляемого смысла, что ярко выразилось, к примеру, в его увлечении рефлексологией: «подобно тому, как его не отпугивает идея возможности просчитать все параметры, определяющие кусок, привлекает Эйзенштейна и мысль о возможности просчитать элементарные воздействия всех этих стимулов и таким образом сделать управляемым производимое фильмом психологическое воздействие»¹⁰⁴. Однако, это отнюдь не означает, что монтаж следует воспринимать лишь как средство пропаганды. Н.

¹⁰³ Кукулин И. Указ. соч. С. 22-39.

¹⁰⁴ Омон Ж., Бергала А., Мари М. Указ. соч. С. 46.

Клейман дает более сложную интерпретацию творчества С. Эйзенштейна, показывая, как режиссер, рассуждая о возможностях интеллектуального монтажа, видел, что при таком виде монтажного стыка «зритель, сам не замечая, производит акт творческого преобразования материала – и приобщается не только к сюжету, к действию или его “атмосфере”, к персонажам и их переживаниям, но и к самому автору – поэту, философу, “ясновидцу”»¹⁰⁵. То есть, зрителю требуется совершить творческое усилие, пройти определенный путь в рамках логики произведения. Процесс монтажного преобразования сырого визуального материала в синтетический образ, воздействующий на человеческое сознание, Н. Клейман предложил назвать «эффектом Эйзенштейна»¹⁰⁶.

В целом можно утверждать, что и западные, и советские режиссеры создавали не открытые, а закрытые тексты. В этом плане кино было и остается частью модернистской культуры, где художник мыслился как «инженер человеческих душ», как Автор. Этот настрой сохраняет даже современный массовый кинематограф, хотя и пережив период постмодернизма, он во многом остается таким, каким был в 1920-1930-е годы, что можно обнаружить в нарративе, к примеру, голливудских блокбастеров, в основе которых, как показывает анализ, зачастую содержится нехитрая житейская мудрость и/или идеологическое сообщение^{107 108}.

Разумеется, сказанное справедливо не для всех кинокартин. Ю.М. Лотман и Ю.Г. Цивьян в работе «Диалог с экраном» описывают впечатления после просмотра фильма «В прошлом году в Мариенбаде» и показывают характерную особенность восприятия фильмов такого плана: «Выйдя, мы стали обмениваться впечатлениями и неожиданно убедились, что, сидя рядом в одном и том же зале,

¹⁰⁵ Н. Клейман. Эффект Эйзенштейна / Эйзенштейн С. Монтаж. Сост. предисл. и коммент Н. Клейман. М., 2000. С. 23.

¹⁰⁶ Там же.

¹⁰⁷ Жижек С. Киногид извращенца: Кино, философия, идеология. Екатеринбург, 2014. С. 421-470.

¹⁰⁸ Куренной В. Философия фильма: упражнения в анализ. М., 2009. С. 188-203.

мы видели два совершенно различных фильма, даже сюжеты совершенно не совпадали», – и автор прибавляет, – «разумеется, это относится к подлинным произведениям киноискусства. И в этом случае экран выступает как истинный собеседник, не мертвый исполнитель одних и тех же жестов и слов, а участник диалога, вступающий в обратную связь с каждым из зрителей в отдельности»¹⁰⁹.

Такой кинематограф, который вызывает сложные и неоднозначные, нетиповые реакции часто называют авторским, имея в виду *theorie d'auteur*, хотя в иной исследовательской оптике его можно было бы увидеть как раз как не-авторский, то есть существующий в эстетическом режиме «смерти Автора», о котором уже было сказано выше. С некоторой долей допущения можно сказать, что А. Базен мыслил в том же направлении, призывая режиссеров сохранять в фильме ощущение неоднозначности, которая изначально присуща любому событию в реальности¹¹⁰. И эта многозначительность делает экранный образ «собеседником» зрителя. Тот же режим диалога свойствен видеоарту, где художник осознанно ослабляет контроль над знаками и способами их прочтения, и это получает яркое выражение в монтаже. Видеохудожники находятся в постоянном поиске новых способов выражения, которые не имеют традиции, не обращаются к зрительским шаблонам восприятия, а, наоборот, создают эффект остранения и тем самым требуют от зрителя усиленной работы мысли. Как французские авангардисты 1920-х годов, современные видеохудожники нацелены на критику и нарушение конвенций киноязыка.

В. Соколов, давая обзор существующих принципов исследования кино, большое внимание уделял структурному анализу и семиотике, где методология предполагает анализ аудиовизуального материала как текста, состоящего из знаков, которые можно уподобить языковым¹¹¹. Анализируя монтаж с этой точки зрения, ученые приходят к тому же выводу, что и практики: задача монтажа в

¹⁰⁹ Лотман Ю., Цивьян Ю. Диалог с экраном. Таллин, 1994. С. 26-27.

¹¹⁰ Соколов В. Указ. соч. С. 221-239.

¹¹¹ Там же. С. 106-163.

том, чтобы донести до зрителя конкретную мысль, высказывание автора. Ж. Омон, А. Бергала и их соавторы, анализируя функции монтажа в кинематографе, ставят на первое место его нарративную функцию как естественную и наиболее значимую¹¹². Далее они упоминают о том, что повествовательной функции часто противопоставляется другая важная и зачастую несопоставимая с первой функция «экспрессивного монтажа», который «нацелен на то, чтобы произвести эстетическое потрясение, вне связи с повествованием»¹¹³, и теоретики справедливо замечают, что фильмов, построенных на «экспрессивном монтаже», совсем немного, тогда как повествовательных лент с вкраплениями отдельных «экспрессивно» сделанных сцен – подавляющее большинство. В видеоарте же разрабатывается как раз эта маргинальная функция монтажа. Существует огромный пласт ненарративных видео, где монтаж является исключительно средством создания ритмического рисунка и особой атмосферы, воздействующей на зрителя, в нарративных же видео монтаж берет на себя повествовательную функцию, но художники отнюдь не останавливаются на этом.

В данной работе будет показано, что в видеоарте монтаж выполняет в первую очередь не нарративную, а острающую функцию¹¹⁴. Мы пользуемся термином «остранение», введенным В. Шкловским, говоря о способе нетипичного повествования, о намеренном создании текстов, которые не укладываются в сценарий зрительских ожиданий и потому не воспринимаются в режиме автоматизма. Шкловский писал: «Целью искусства является дать ощущение вещи как видение, а не как узнавание; приемом искусства является прием “остранения” вещей и прием затрудненной формы, увеличивающий трудность и долготу восприятия, так как воспринимательный процесс в искусстве

¹¹² Омон Ж., Бергала А., Мари М. Указ. соч. С. 48-55.

¹¹³ Там же.

¹¹⁴ Употребление понятия «остранение» применительно к видеоарту имеет историю в дискурсе современного искусства, одним из ранних примеров этого является название видеофестиваля в Дессау, где экспонировались работы художников из Восточной Европы – «Ostranenie» (1993-1997).

самоцелен и должен быть продлен»¹¹⁵. Теория В. Шкловского формировалась в 1920-е гг., когда были сильны позиции авангардного искусства и когда художники мыслили себя творцами нового мира, способными изменить людей вокруг себя, построить лучшее общество. Поэтому мысль литературоведа не останавливается на сугубо художественных вопросах; выступая против автоматизации, он говорит о человеческой жизни в целом: «Так пропадает, в ничто вменяясь, жизнь. Автоматизация съедает вещи, платье, мебель, жену и страх войны»¹¹⁶. Это применимо и к современной ситуации: сегодняшнее общество продолжает быть «обществом спектакля», и немалую роль в поддержании status quo играют экранные искусства в их развлекательном варианте. Именно это подвергают критике современные художники. Следует вспомнить созвучное остранению понятие «очуждение», введенное Б. Брехтом для того, чтобы охарактеризовать его режиссерский метод, который останавливает процесс вчувствования, самоидентификации зрителя с героем и запускает механизмы аналитического восприятия сюжета, этот метод, как показал В. Виноградов, часто использует Жан-Люк Годар, и видеохудожники идут по тому же пути¹¹⁷.

Пользуясь терминологией М. Маклюэна¹¹⁸, можно сказать, что сейчас кинематограф и телевидение являются «горячим» медиа, поскольку оперируют общепонятным, традиционным языком и передают зрителю огромное количество аудиовизуальной информации, которую необходимо просто усвоить. В «охлажденном» видеоарте художник находится в постоянном поиске новых языков и намеренно оставляет поле неясности, что требует творческого соучастия зрителя в процессе порождения смыслов.

¹¹⁵ Шкловский В. Искусство как прием // Формальный метод: Антология русского модернизма. Том 1. Системы / под ред. С.А. Ушакова. М., 2016. С. 136.

¹¹⁶ Там же.

¹¹⁷ Виноградов В. Антикинематограф Ж.-Л. Годара или «Мертвецы в отпуске». М., 2013. С. 17.

¹¹⁸ McLuhan M. Understanding media: the extensions of man. New York: McGraw-Hill, 1964.

Подводя итог, укажем на то, как перечисленные нами особенности культурного контекста возникновения видеоарта, способы его экспонирования и специфика коммуникации со зрителем влияют на характер монтажа:

1) в условиях галереи окончательный монтаж (то есть, последовательность визуальных образов, которые останутся в памяти) напрямую зависит от зрителя, от того, чему и в какой последовательности он уделит свое внимание. Следовательно, традиционные для кинематографа монтажные решения в белом кубе будут смотреться иначе, чем в кинозале;

2) пластичность галерейного пространства позволяет художнику свободно экспериментировать с изображением и звуком, в том числе и выходить в третье измерение и создавать пространственные композиции, которые невозможно смонтировать в поле традиционных экранных искусств;

3) в отсутствие необходимости создавать хорошо читаемый «текст» для массового зрителя, художник может позволить себе смелые эксперименты в области монтажа, в том числе провокационные, а также создавать произведения, не имеющие ярко-выраженной повествовательной основы или конкретной идеи;

4) художник не мыслится в видеоарте как всезнающий рассказчик, наделенный властью совершать отбор визуального материала, и потому он может создавать текучие, фрагментированные и даже меняющиеся в режиме реального времени визуальные структуры, в которых каждый зритель может прочесть нечто, созвучное ему;

5) в видеоарте форма подачи материала в целом и монтаж в частности работают на остранение языка экранных искусств и, следовательно, на борьбу с автоматизацией восприятия, как произведений искусства, так и жизни в целом.

Как мы видим, новый для экранных искусств характер отношений со зрителем в видеоарте дает импульс, как к переосмыслению традиционных форм монтажа, так и к созданию совершенно новых форм представления аудиовизуального материала. Подробнее о каждом из типов монтажа в видеоарте будет сказано в соответствующих главах.

ГЛАВА 2. ЗНАКОВОЕ ОТСУТСТВИЕ МОНТАЖА

Данная глава посвящена видео, построенным на одном-единственном кадре, что предполагает особый характер отношения к экранному образу и его восприятия. Прежде, чем проанализировать эту специфику на конкретных примерах, мы остановимся на вопросе о том, что представляет собой кадр как таковой и каково его значение в секвенции.

В качестве начальной точки теории монтажа можно принять эксперимент Л. Кулешова с крупным планом И. Мозжухина, который нейтрально смотрел в объектив, а «играл» за него монтажный стык. «Эффект Кулешова» стал открытием фундаментального свойства монтажа как механизма кинематографической семантизации отдельных изображений в их последовательности, как машины производства смыслов¹¹⁹. Это дало импульс рассуждениям о природе и свойствах киноязыка и о его «грамматике», которую разные авторы, трактовавшие идеи Кулешова, понимали по-своему¹²⁰. Следует упомянуть концепцию «строящего монтажа» В. Пудовкина и несхожую с ней теорию С. Эйзенштейна.

В. Соколов показывает, что подход Пудовкина был более логоцентричным, он рассматривал кинематографический текст по аналогии с прозаическим повествованием, где чередование «ударных» и «неударных» кадров сопоставимо с частями речи в предложении¹²¹. Кадр в таком случае приравнивается к слову, а цепочка кадров – к фразе, посредством которой режиссер осуществляет высказывание. Эйзенштейн же сравнивал кадр с иероглифом, который не столь прозрачен, как слово в алфавитном письме, который имеет самобытную

¹¹⁹ Н. Клейман писал: «Существо “эффекта Кулешова” заключается в том, что монтажное сопоставление двух кадров трансформирует структуру внутрикадрового материала, устанавливает иерархию его “параметров”, выделяя существенное в являющемся». Клейман Н. Кадр как ячейка монтажа // Вопросы киноискусства. Вып. 11. М., 1968. С. 107.

¹²⁰ Соколов В. Указ. соч. С. 164-172.

¹²¹ Там же. С. 266-276.

пластическую форму, воздействующую на читателя отдельно от закрепленного словарем смысла; здесь руководящим принципом становится «обозначение через изображение»¹²². И следуя логике этой аналогии, С. Эйзенштейн говорил о том, что сочетание кадров (как последовательность иероглифов в японском языке) должно рассматриваться не как «сумма», а как «произведение».

Если в теории Пудовкина кадры сцепляются вместе, как атомы в молекуле, и смысл высказывания благодаря этому постепенно усложняется, то в понимании Эйзенштейна смысл высекается, как искра, при столкновении кадров, каждый из которых уже содержит в себе конфликт: «внутрикадровый конфликт – потенциальный монтаж, в нарастании интенсивности разламывающий свою четырехугольную клетку и выбрасывающий свой конфликт в монтажные толчки между монтажными кусками»¹²³. Подобный ход мысли акцентирует важность коннотации, поскольку и буквенное, и иероглифическое письмо предполагают изначальную полисемию знака: конкретный смысл слова читатель может понять только в контексте фразы (или нескольких), только во взаимоотношении с соседними знаками. Если же коннотация не дана, смыслы «мерцают» в сознании читателя, сменяя друг друга. Именно это, как мы увидим далее, происходит в процессе понимания смысла кадра в однокадровом видео.

Интересно отметить, что другой выдающийся авангардист, Дзига Вертов, рассматривал кадр не как слово, а как факт. Но и факт приобретает свое значение через интерпретацию, то есть, посредством соотнесения с тем или иным контекстом. И монтаж в данном случае рассматривается как коммунистическая расшифровка действительности, имея в виду прежде всего документальное кино, с помощью которого он обращался не к подсознанию (как это делала, на его взгляд, «одурманивающая» кинодрама), а к сознательному человеку¹²⁴. Как будет

¹²² Эйзенштейн С. За кадром / Монтаж. Сост., предисл. и коммент. Н.И. Клеймана. – М., 2000. – С. 496.

¹²³ Там же. С. 498.

¹²⁴ Вертов Д. Кино-глаз / Формальный метод. Антология русского модернизма. Под ред. Ушакова С. Т. 2. М., 2016. С. 56-77.

показано в Главе 3, видеохудожники в большинстве своем руководствуются похожими целями: разбудить сознание зрителя, чтобы тот перестал быть частью внушаемой и послушной массы.

Следующий момент, которого следует коснуться во вступлении к данной главе, связан с восприятием монтажа как структуры текста. С развитием семиотики в 1970-1980-х годах было множество попыток перенести лингвистическую методологию анализа на исследование других видов искусства, в частности: кинематографа. Однако вскоре обнаружились границы применимости языковых моделей, и уже Р. Якобсон критиковал исследователей, говоривших о «морфологии», «грамматике» и даже «пунктуации» применительно к кино, разложенному на кадры¹²⁵. Более продуктивным оказалось рассмотрение в качестве знака не кадр, а целое кинокартины. И в связи с этим возник другой вопрос: как разделить подобный знак (фильм) на фигуры. В этом отношении так же, как и во многих других аспектах семиотики кино, не было достигнуто соглашения. К примеру, позиции У. Эко, С. Дю Паскье, С. Уорта и К. Метца значительно расходились¹²⁶. В итоге было выработано несколько моделей представления фигур фильмического знака. При этом следует отметить, что в каждой из них монтаж является одним из ключевых элементов «строения» фильма.

Тем не менее, монтаж нельзя считать неотъемлемой частью экранного произведения, поскольку он может быть исключен автором из арсенала своих инструментов, как цвет или звук. Поэтому нам следует оговорить, в каком случае отсутствие монтажа в экранном произведении можно считать знаковым, то есть, осмысленным как выразительное средство.

Первые фильмы братьев Люмьер и Томаса Эдисона были однокадровыми, монтаж отсутствовал в них по естественной причине: как художественная форма

¹²⁵ Якобсон Р. Конец кино? / Строение фильма. Сост. К.Э. Разлогов. М., 1984. С. 26.

¹²⁶ См.: Строение фильма. Сост. К.Э. Разлогов. М., 1984. С. 86-189.

творческого мышления он еще не был изобретен. Здесь отсутствие монтажа нельзя считать знаковым, поскольку это не было выбором режиссеров: вмешательство первых кинематографистов в структуру фильма было минимальным и сводилось только к выбору крупности, поскольку камера оставалась неподвижной, а длина куска поначалу определялась техническими возможностями камеры.

С другой стороны, когда в 1995 году в рамках проекта «Люмьер и компания» группа кинорежиссеров снимала короткометражки для альманаха, эти фильмы получились похожими на картины пионеров кино. Однако они не были подобны им с семиотической точки зрения: современные режиссеры, обладающие значительным опытом съемки и владеющие техникой монтажа, намеренно ограничили свой инструментарий, чтобы оказаться в тех же условиях, что и Люмьеры. Это был сознательный художественный жест, поэтому здесь отсутствие монтажа должно считаться знаковым. С видеоартом ситуация обстоит так же: отсутствие монтажа в видеоарте а priori можно считать знаковым, поскольку на момент возникновения технологии видео монтаж уже существовал и как концепция, и как набор правил ремесла.

Данная тема представляет интерес ввиду того, что в истории видеоискусства существует значительное количество однокадровых произведений. Некоторые исследователи склонны объяснять этот феномен не художественными, а чисто техническими причинами, справедливо указывая на то, что поначалу оборудование для видеомонтажа отсутствовало на массовом рынке, а затем, появившись, было очень дорогим и сложным для использования¹²⁷. Однако, на это можно возразить, что видеохудожники могли снимать монтажно, деля произведение на кадры с помощью остановки и

¹²⁷ Elwes C. Op. cit. P. 19-20.

возобновления записи. Так, судя по описаниям работы¹²⁸, сделал Нам Джун Пайк в своей первой видеозаписи 1965 года. Кроме того, некоторые художники снимали на киноплёнку (как правило, шестнадцатимиллиметровую), смонтировать которую не составило бы труда. Поэтому мы утверждаем, что возникновение большого количества однокадровых видео в 1960-1970-х годах, а также позднее, является следствием в первую очередь эстетических предпочтений авторов и тех художественных задач, которые стояли перед ними. Мы полагаем, что «немонтажная» съёмка казалась видеоартистам выразительной по причине ее непривычности, непохожести на манеру съёмки, характерную для традиционного кинематографа и телевидения.

Еще одной причиной отказа от монтажа является стремление художника создавать произведение, открытое для различных интерпретаций. Мы упоминали о значении зрителя в видеоарте, и здесь его роль становится значимой как никогда, поскольку в однокадровом видео как правило «ничего не происходит», нет развития действия, и эта монотонность провоцирует поиск дополнительных смыслов в изначально данном изображении. Постепенное приращение смысла в однокадровом видео происходит благодаря подвижности, свойственной человеческому сознанию: «любое сенсорное поле, если оно пристально рассматривается достаточно длительное время, начинает изменяться на наших глазах, обнаруживая свой действительно неоднозначный характер»¹²⁹. Ч. Осгуд приводит пример того, как воспринимаемая информация нарочито делается двусмысленной в случае картин-обманок и обращающихся фигур, где данная тенденция становится наиболее отчетливой, и затем подчеркивает, что «можно рассматривать любой сенсорный объект как потенциально способный вызывать

¹²⁸ Имеется в виду видеозапись пробки, образовавшейся из-за проезда по городу кортежа Папы Римского. Это видео 1965 года считается одним из первых примеров видеоарта. См.: Elwes С. Op.cit. P.4.

¹²⁹ Осгуд Ч. Точка зрения гештальт теории. Общая психология. Тексты: в 3 т. Т. 3: Субъект познания. Книга 1. / Ред.-сост.: Б.Ю. Дормашев, С.А. Капустин, В.В. Петухов. М., 2013. С. 486.

множественную перцептивную организацию»¹³⁰. Через этот эффект в однокадровом видео диалогическая составляющая выходит на первый план.

Здесь следует упомянуть и о привычках кинозрителя, на которые рассчитывает видеохудожник: поскольку в большинстве фильмов скорость повествования довольно высока, и кадры длятся лишь по несколько секунд, мы понимаем, что, если режиссер задерживает наше внимание на каком-либо изображении в течение долгого времени, это говорит о его принципиальной важности. Даже если причина этого не сразу понятна, мы сосредоточиваемся, стараясь ее угадать (в качестве примера можно вспомнить длительные планы в фильмах Довженко и Дрейера¹³¹). Именно в таком режиме следует воспринимать однокадровое видео.

Важно заметить, что, говоря об однокадровом или «немонтажном» произведении, мы имеем в виду полное отсутствие монтажа, в том числе внутрикадрового, то есть, говорим о работах, которые состоят из одного-единственного плана. Таких картин история кинематографа знает немного, ведь после открытий Ж. Мельеса и Э. Портера монтаж входит в свои права, и количество однокадровых фильмов резко сокращается, их процент становится все меньше и на сегодняшний день стремится к нулю. Есть знаменитые полнометражные фильмы, построенные на однокадровой съемке, но с применением внутрикадрового монтажа («Веревка» А. Хичкока (1948), «Русский ковчег» А. Сокурова (2001), «Бёрдмэн» А.Г. Иньярриту (2014) и др.)¹³², а также «немонтажные» короткометражки («На 10 минут старше» Г. Франка (1978), «Барабанщик в Болеро» П. Леконта (1992) и др.). Кроме того, существует ряд

¹³⁰ Там же.

¹³¹ Олег Аронсон так описывает эту особенность: «И у того, и у другого мы находим своеобразную кинофеноменологическую процедуру, когда поверхность лица (или, если быть более точным, та поверхность, которая и есть лицо) исследуется на предмет отыскания именно в ней каких-то изначальных возможностей коммуникации человека и мира, человека и Бога». См.: Аронсон О. Метакино. М., 2003. С. 20.

¹³² Следует заметить, что даже если фильм был снят не в один дубль, но замышлялся автором как однокадровый и потому склейки были тщательно замаскированы, то с семиотической точки зрения мы считаем себя вправе называть его однокадровым, не углубляясь в особенности технической стороны производства картины.

фильмов, где длительные эпизоды даются одним планом («4 месяца, 3 недели и 2 дня» К. Мунджиу (2007), «Туринская лошадь» Б. Тарра (2012) и др.), но авторам данного исследования не известны полнометражные кинокартины, снятые одним планом. В видеоарте же, напротив, есть большое количество «немонтажных» произведений, некоторые из которых имеют солидный хронометраж.

В данной главе мы проанализируем выразительные возможности «немонтажных» видео, подразделив их условно на две категории, исходя из содержания: перформативные и неперформативные. Под перформативностью в данном случае мы понимаем основание некоего произведения на действии, совершаемом автором или актером, где его тело становится инструментом выражения (медиумом). Соответственно, неперформативными мы будем называть те работы, в которых человеческое тело отсутствует или выступает как пассивный объект съемки. В заключении главы будут отдельно рассмотрены однокадровые видео, снятые с применением внутрикадрового монтажа.

2.1. Перформативные однокадровые видео

Исторически видеоарт тесно связан с перформансом, поскольку две эти практики появились в одно время, в 1960-х гг., и часто авторами выступали одни и те же художники. Р. Голдберг показывает, что для перформанса как в момент его возникновения, так и позднее, важной составляющей была критика арт-рынка: художники намеренно создавали временные произведения, которые невозможно продать или как-либо коммерчески эксплуатировать. Этот посыл оказал влияние и на эстетику видео, которое тоже поначалу воспринималось как принципиально нерыночная продукция. И поэтому можно с уверенностью полагать, что отказ от монтажа как инструмента придания зрелищности экранному образу был вызван, в том числе, и желанием сделать работу непохожей на коммерческую экранную продукцию.

Однокадровые видео, которые мы условно назвали перформативными, являются документациями перформансов или записями акций, сделанных

специально для съемки. Для этих произведений характерно повышенное внимание к человеческому телу, его движению и пластике, а также к ощущениям и эмоциям того, кто находится перед камерой. Проанализируем несколько примеров.

В 1968-1969 годах Брюс Науман, молодой художник, имевший опыт работы в разных медиумах, создает серию записей (на пленку и позднее на видео), в которых он работал с собственным телом как материалом для создания произведения искусства. Так, в работе «Грим искусства» («Art make-up», 1968) он покрывал свое лицо и тело несколькими слоями краски, превращая его в произведение искусства, в нечто «сделанное» (made-up). В работе «Thighing (Blue)» (1968) Науман разминал мышцы своей ноги профессиональными движениями скульптора, словно это глина (интересно отметить, что одним из знаменитых проектов Наумана была серия скульптур, сделанных из слепков частей его собственного тела). В тот же период он снял ряд работ, которые можно назвать пластическими этюдами, поскольку в них исследуется выразительность поз и движений. Сюжеты этих видео подчеркнута монотонны: художник выбирает некий паттерн движения и долгое время воспроизводит его. Например, в работе «Квадратный танец» («Dance or exercise on the perimeter of a square (Square dance)», 1968) Науман стоит на стороне квадрата, вычерченного на полу: одну ногу он помещает на центр отрезка, а другую отставляет, касаясь угла, затем приставляет ноги и делает то же самое движение зеркально симметрично. Через некоторое время художник перемещается на другую сторону квадрата, и когда он прорабатывает весь периметр, видео заканчивается.

В данной работе Брюс Науман, как и многие мастера перформанса, отказывается от какой-либо декоративности, снимая в своей голой, неубранной мастерской и выбирая простейший костюм; кроме того, он не стремится сделать экранный образ зрелищным: все снимается одним куском с помощью камеры, поставленной на штатив. Повествование, понимаемое как цепочка событий, здесь отсутствует.

Видео Наумана, очевидно, скучно смотреть, и в данном случае ощущение скуки является продуктивным, поскольку подталкивает зрителя к самостоятельному размышлению, к поиску смысла высказывания художника. Мы начинаем искать и обнаруживать смыслы лишь после того, как поняли «сюжет» произведения (паттерн движения художника) и убедились, что развития на уровне изображения не последует, именно это осознание запускает процесс поиска информации в других источниках: в концепциях современной философии, в замечаниях критиков, в собственных переживаниях и ассоциациях зрителя.

В своей научно-популярной книге «Непонятное искусство» У. Гомперц иронично и точно характеризует воздействие работы Наумана, говоря о том, что большинство зрителей посещают музей «на бегу», достаивая шедевры лишь короткого взгляда, но «с Науманом такое не пройдет. Если пролететь мимо “Танца по периметру квадрата”, никакого впечатления не останется; зато если не пожалеть немного времени, усилия окупятся. Искусство Наумана о многом, но прежде всего – об осознании»¹³³.

Важно обратить внимание на длительность записей, которая здесь составляет около 8 минут, а в последующих работах, где художник использовал видеокамеру, увеличилось до 60 минут (что соответствует длине кассеты). Это время – время вчувствования и для художника, и для зрителя. Как было показано выше, именно длящееся восприятие одного и того же изображения позволяет сознанию начать продуктивный поиск дополнительных смыслов. Так, «Квадратный танец» является характерным примером открытого текста, допускающего несколько стратегий интерпретации, среди которых можно выделить следующие: 1) с помощью названия художник подчеркивает, что его работа похожа на этюд, упражнение, то есть, элемент подготовительной работы, которая обычно скрыта от зрителя, но здесь обнажается, поскольку для современного искусства характерно снятие различия между «высоким» и

¹³³ Гомперц У. Непонятное искусство. От Моне до Бэнкси. М., 2016. С. 375-376.

«низким»; 2) действия художника похожи на игру, но это – игра без правил и без победителей, что подталкивает нас к реинтерпретации самого понятия игры, а также к изменению представлений о танце, музыке, скульптуре и об искусстве в целом; 3) нарочитая безыскусность этого произведения является протестом против классических представлений об искусстве как источнике визуального удовольствия, что было принципиальной позицией художников-концептуалистов, к числу которых принадлежал Науман; 4) в 1960-х гг. многие художники были увлечены восточными духовными учениями, и танец-упражнение Наумана можно представить как дзен-буддийскую практику с характерным для нее фокусированием внимания на простых повторяющихся действиях, имеющих глубокий смысл, на «не-действии»¹³⁴; 5) данное видео можно расценить как метафору западной цивилизации, которая не совершенствуется, а «бесконечно повторяет саму себя»¹³⁵.

Подобным образом в работе Брюса Наумана «Хождение по периметру квадрата в преувеличенной манере» («Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square», 1968) можно увидеть, к примеру, отсылку к приему контрапоста, характерному для классической греческой скульптуры, и связать это с идеей художника о превращении тела в арт-объект. Либо его движения можно интерпретировать как «манерную» походку, являющуюся частью шаблонных представлений о гомосексуалистах, которые критикует художник.

А пластический этюд «Медленное хождение под углом (Походка Беккета)» («Slow Angle Walk (Beckett Walk)», 1968) уже своим названием отсылает к практике знаменитого драматурга, в пьесах которого тематизировались бессмысленные повторяющиеся действия, метафорически показывающие абсурдность бытия. Вся серия записей в мастерской 1968-1969 годов может

¹³⁴ Дао Дэ Цзин. Книга пути и благодати. М., 2016. С. 29.

¹³⁵ Гомперц У. Указ. соч. С. 375.

рассматриваться как единое целое, и потому интерпретации, относящиеся к одной из работ, применимы и к анализу других.

Еще один примечательный момент в работах Наумана: повторяемость действий художника. Цикличность движений является важной составляющей работы, поскольку автор не просто *сделал* то или иное движение, а *делал* его на протяжении долгого времени, вовлекая нас в не-событие, в сюжет, не имеющий начала, середины и конца. Тот же эффект будет возникать в случае любого другого видео, экспонируемого в режиме повтора (что, как мы отмечали, в галереях делается практически всегда). Перед нами не развитие, а запечатленная длительность действия.

Повторяющееся действие как непрестанное усилие мы видим в работе Таус Махачевой «Пуля» (2010), где художница стреляет в песок из пистолета и затем пытается найти пулю. Поскольку пуля ушла глубоко в песок, художнице приходится долгое время его раскапывать, создавая все большую воронку, которая служит метафорой глубокой травмы, причиняемой насилием. Работа Махачевой была своеобразным эмоциональным ответом на «бытовую» трагедию, произошедшую неподалеку от ее дома, в результате которой погибло несколько человек. Художница подчеркивает, что ее видео не являются документальным свидетельством кризиса, но «они привносят в знакомые, “нормальные“ ситуации и подробности повседневной жизни навязчивый символический характер, то есть делают их неслучайными и доступными для индивидуальной или общественной реакции»¹³⁶. Следует отметить, что навязчивость длительного и повторяющегося действия в однокадровом видеоарте является залогом придания ему символического характера: опыт кинозрителя подсказывает, что, если чему-то

¹³⁶ Профиль Таус Махачевой / Веб-сайт Премии Кандинского, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.kandinsky-prize.ru/taus-mahacheva/>, свободный.

отводится много экранного времени, значит, это важно, и именно на эту установку может опереться художник.

Время и ощущение длительности играют первостепенную роль в тех видео, где художник подвергает себя физическому или духовному испытанию, поскольку здесь постепенно нарастает напряжение, и автор выдерживает его столько, сколько хватает сил. Ярким примером является видео Вито Аккончи «Центры» («Centers», 1971), суть которого заключается в том, что художник вытягивает руку прямо перед собой и указывает пальцем в центр объектива, что затем в записи выглядит как указание в центр экрана, прямо в точку фокусировки зрительского внимания. Этот жест выглядит эффектно уже в виде стоп-кадра, но в виде двадцатиминутной записи, в течение которой художник борется с болью в руке и силится удержать ее на весу, действие оказывается пронзительным.

Отказ от монтажа здесь выполняет двойную функцию: во-первых, это убеждает зрителя, что художник действительно прошел через испытание, все двадцать минут Аккончи держал руку на весу и не пытался обмануть зрителя и сделать себе поблажку, склеив несколько дублей; во-вторых, это передает ощущение того, что действие происходит в реальном времени, перед нами не пересказ события, а его фактическое развертывание, где хронометраж соответствует феноменологическому времени. Благодаря этому усиливается ощущение достоверности образа, зритель как будто присутствует при событии, и в однокадровой записи, оно вызывает чувства близкие к тем, какие испытал бы свидетель перформанса.

Трактовка перформанса или видео как испытания характерна для творчества Марины Абрамович, которая планомерно исследует пределы собственных физических и духовных возможностей. В качестве примера можно вспомнить видео «AAA-AAA» (1977), записанное художницей вместе с Улаем, где они из всех сил кричат друг другу в лицо до тех пор, пока оба не теряют голос. Здесь, как и во многих работах, сделанных парой Марина-Улай, исследуются наиболее конфликтные и травматичные аспекты отношений

мужчины и женщины. Перед нами сцена ссоры в ее абсолютном выражении, где каждый стремится перекричать другого, и зритель оказывается в эпицентре эмоционального урагана, воздействие которого усиливается за счет того, что неподвижная камера не позволяет переключить внимание на что-то иное.

Говоря о фиксированной камере, можно вспомнить сцену из фильма С. Кубрика «Заводной апельсин» (1971), где привязанного к креслу героя заставляют смотреть сцены насилия, а железные векорасширители не позволяют закрыть глаза. Образно говоря, положение камеры, «не отводящей глаз» в видео Марины Абрамович выполняет схожую функцию. К примеру, в работе «Искусство должно быть прекрасно, художник должен быть прекрасен» («Art must be beautiful, artist must be beautiful», 1975) зритель в течение почти пятнадцати минут смотрит, как молодая художница двумя жесткими щетками расчесывает свои волосы, царапая голову и лицо, причиняя себе боль. И с течением времени у смотрящего нарастает чувство физического дискомфорта, тревоги, отторжения. Неприятное ощущение, испытываемое зрителем, который видит самоистязание художницы «глазами» статичной камеры, является важной составляющей эстетического воздействия работы и ее этического послания. Это видео может быть интерпретировано на двух смысловых уровнях: как феминистское высказывание и как институциональная критика. Феминистический посыл здесь вполне прозрачен: Абрамович совершает типичный для женщины ритуал расчесывания, приведения себя «в порядок», то есть, в соответствии с конвенциональным (патриархальным, с точки зрения феминизма) взглядом на красоту. Композиция кадра вызывает ассоциацию с автопортретом З. Серебряковой, только здесь героиня не наслаждается своей красотой, а воспринимает ее как обузу. Второй смысловой уровень опять же является критикой конвенций: это выпад против институций, требующих от художника создавать «прекрасные» произведения, а также против ожиданий массового зрителя, который хочет видеть в музее или галерее нечто «красивое», «хорошее искусство». Видео Марины Абрамович совсем не является «приятным», оно будоражит, раздражает, вызывает дурноту. Обращаясь к

физиологической эмпатии зрителя, художница склоняет его и на рациональном уровне поставить под вопрос те конвенции, которые мучительны для таких людей, как она, заставляет переосмыслить понятие и назначение красоты.

Многие художницы-феминистки в своих работах делают акцент на унижительных или мучительных телесных переживаниях (ВАЛИ ЭКСПОРТ, Сингалит Ландау, Джина Пэйн и др.), в качестве примера можно привести видео Марты Рослер «Жизненная статистика гражданина, полученная простым способом» («Vital Statistics of a Citizen, Simply Obtained», 1977), где на протяжении получаса женщина подвергается анализу бесстрастных специалистов в белых халатах, которые измеряют ее рост, вес и другие параметры и в конце видео наряжают в подвенечное платье, тем самым завершая процесс объективации героини. Из более современных видео можно вспомнить «Яйца» Полины Канис (2010), где абсурдные действия художницы (она ловит в подол своей юбки яйца, летящие с разных сторон) становятся метафорой «добровольной женской виктимности и природной агрессивности, которые реализуются в социально легитимных формах»¹³⁷.

Среди перформативных видео есть и менее провокационные работы, центральной темой которых является самораскрытие автора, ход его мыслей и переживаний. К произведениям такого типа относятся короткие видео Баса Ян Адера, например, «Я слишком печален, чтобы рассказать вам» («I'm too sad to tell you», 1971), где художник, последовательно выстраивавший образ чувствительного романтического героя¹³⁸, роняет слезы, глядя в объектив камеры. Причем делает он это с той же артистической обреченностью, с какой в других видео падает с крыши дома, с дерева или просто с ног на землю.

Еще один характерный пример: видео Андрея Монастырского «Разговор с лампой» (1985), который представляет собой монолог художника, осмысляющего

¹³⁷ Профиль Полины Канис Веб-сайт Премии Кандинского, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.kandinsky-prize.ru/polina-kanis/>, свободный.

¹³⁸ Verwoert J. Bas Jan Ader: in search for the miraculous. Afterall books, 2006. P. 10-28.

новую и непривычную для него роль: роль объекта видеосъемки. Данная работа считается первым отечественным произведением видеоарта¹³⁹. Она выдержана в духе московского концептуализма, для которого характерно было сопровождать визуальные и пластические образы большим количеством текста. Монастырский создает «видеопэзию», поскольку он, по словам снимавшей его Сабины Хэнсен, «сосредотачивается на процессе, на эстетической деятельности в интервале между звуком и изображением»¹⁴⁰. В подобных видео роль однокадровой съемки чрезвычайно важна, поскольку помогает зрителю сосредоточиться и на протяжении всей работы сохранять эмоциональный контакт с рассказчиком, переживать просмотр как своеобразный диалог.

Следует обратить внимание, что существует масса монтажных, не однокадровых записей перформансов, но данные видео, с нашей точки зрения, являются документациями, а не произведениями видеоарта, потому что их язык регистрации события, как правило, оказывается достаточно сухим и невыразительным, из-за чего у зрителя не возникает того переживания живого контакта с художником, которое характерно для однокадровых записей.

2.2 Неперформативные однокадровые видео

Если в видео, которые тесно связаны с перформансом, большую роль играет присутствие в кадре автора и его сосредоточенность на некотором действии или переживании, проводником которого он становится, то в видео другого плана, условно названных нами «неперформативными», происходит не столько действие, сколько метаморфоза, пластическое преобразование объекта съемки.

Показательным примером являются короткие фильмы движения Флюксус, снятые в период с 1962 по 1970 год, которые можно охарактеризовать как этюды, поиск киногоении в непримечательных, ординарных вещах, в потоке жизни.

¹³⁹ Джеюза А. История российского видеоарта. Т. 1. М., 2007. С. 20-21.

¹⁴⁰ Там же.

Поскольку Флюксус во многом наследовал эстетике дадаизма, эти короткометражки подчеркнуто просты и непонятны, их содержание может показаться смешным. Первые видеозаписи Нам Джун Пайка основаны на особом чувстве юмора Флюксус. Так, в 1965 году он снял «Хэппенинг с пуговицей» («Button happening»), который представляет собой съемку того, как художник застегивает и расстегивает пиджак¹⁴¹.

Примечательно, что художники группы Флюксус предпочитали работать с киноаппаратурой, и, получив в свое распоряжение камеру, которая давала возможность снимать на высокой скорости, они использовали рапид для создания нетипичных репрезентаций обычных объектов, например, загорающейся спички или падающих картофелин. Сейчас рапид широко используется в массовой культуре (блокбастеры, музыкальные клипы, реклама), а в 1960-х гг. этот прием еще казался новым и завораживающим, был инструментом остранения.

Интересно, что в качестве объекта остранения может выступать и человеческое тело, интересное художнику своей пластикой. Так, Чиэко Шиоми изучала улыбку («Исчезающая музыка лица» / «Disappearing music for face», 1966), а Йоко Оно – рефлекторное движение глаза («Моргание глаза» / «Eye blink», 1966). Эти и другие этюды снимались одним куском для большей простоты и ясности. В «Антологии фильмов Флюксус» помимо однокадровых были и смонтированные короткометражки, но они также делались с нарочитой безыскусностью, поскольку для художников Флюксус было важно подчеркнуть, что их искусство является не возвышенной практикой, а растворенной в повседневной жизни игрой воображения. Их девизом была фраза Джорджа Мачунаса: «Всё может быть искусством, и любой может сделать его»¹⁴². В своих

¹⁴¹ Эксперты ресурса Electronic Arts Intermix, недавно обнаружившие и отреставрировавшие данную запись, полагают, что это может быть первым видео Нам Джун Пайка. См.: Nam June Paik. Button happening / Electronic Arts Intermix, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://eai.org/titles/button-happening>, свободный.

¹⁴² HFA Remembers Fluxus / The Harvard Crimson, 02.05.2007. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.thecrimson.com/article/2007/5/2/hfa-remembers-fluxus-anything-can-be/>, свободный.

видео, как и в других медиумах, художники Флюксус подчеркивали свое пренебрежение правилами и свой статус не-профессионалов в искусстве¹⁴³, например, не-профессиональных кинематографистов.

Ярким примером видео как наблюдения за пластикой объекта является работа Джона Бальдессари «Сминаемая шляпа» («Folding hat», 1970-71), сюжет которого заключается в том, что художник мнет фетровую шляпу, помещенную в центр кадра¹⁴⁴. В течение 30-ти минут Бальдессари всевозможными способами сминает фетр, пытаясь открыть в заданной форме нечто новое, освободить шляпу от ее «шляпности»¹⁴⁵. Эта интрига, составляющая суть эстетического опыта, раскрывается далеко не сразу. Зрителю требуется внимательно наблюдать за процессом формообразования вместе с художником и анализировать свои визуальные впечатления от облика шляпы на протяжении всей длительности видео. Однокадровая съемка и отсутствие смены планов здесь принципиально важны, так как это обеспечивает «прозрачность медиума»: за камерой нет оператора, который выбирал бы некую, с его точки зрения выразительную последовательность ракурсов, а есть лишь строго объективная фиксация действий художника. Мы видим все фазы сминания шляпы с одной и той же точки и можем быть уверены, что если заметим момент радикальной трансформации шляпы в некий новый объект, то это открытие не будет навязано нам уловкой оператора-постановщика. Схожим образом работает видео Джоаны Стиллвелл «Золотая рыбка» («Goldfish», 2012): художница помещает в аквариум красный надувной шарик и играет с ним, как с рыбкой, рассчитывая на то, что в какой-то момент она сама и зритель поверят в превращение шарика в рыбку (как превращение варезки в щенка в мультфильме Р. Качанова). Еще одним интересным примером такого

¹⁴³ Higgins H. Fluxus experience. University of California Press LTD. 2002. P. 10-25.

¹⁴⁴ Ряд других однокадровых видео Бальдессари, таких, как «I will not make any more boring art» (1971), «Baldessari sings LeWitt» (1972), «I am making art» (1971) и пр., также построены весьма бесхитростно и являются ироничным комментарием художника к внешне простым перформативным работам художников концептуалистов (Б. Наумана, В. Аккончи и других).

¹⁴⁵ Schneckenburger M. Sculpture / Art of the 20th century. Taschen, 2012. P. 164.

визуального эксперимента является работа Мари-Анж Гилльмино «Мои куклы» («Mes poupées», 1993), в которой на протяжении тридцати минут художника мнет в руках мягкий розовый мешочек с тальком, который при изменении формы вызывает ассоциации то с мужскими, то с женскими половыми органами, тем самым создавая в воображении зрителя изменчивый образ, отсылающий к идее гермафродитизма.

В качестве примера подобного рода видео-созерцания можно также вспомнить работу Билла Виолы «Отражающий бассейн» («Reflecting pool», 1979), где время, с одной стороны, остается непрерывным, а с другой, претерпевает любопытные метаморфозы: вначале мы видим бассейн, у края которого стоит человек, через некоторое время он прыгает, но не падает в воду, а висит в воздухе, по глади воды идет рябь, но человек так и не падает, а медленно растворяется в воздухе и потом, спустя несколько минут выныривает из воды и уходит. Параллельно с этой «историей» идет преобразование водной глади, которая становится темнее, потом светлеет, отражает фигуры и т. д. Путем довольно сложных для 1970-х годов монтажных манипуляций Биллу Виоле удастся склеить несколько кадров так, чтобы создавалось впечатление непрерывности действия. И это однокадровое по своей структуре видео передает, как и другие упомянутые нами неперформативные видео, то, что в живописи называется удачным словом голландским «Stilleven», «тихую жизнь» объектов, которые не одушевлены, но все же претерпевают изменения, как бы совершают жизненный цикл. Разработку этой темы мы видим также в сюрреалистическом видео группы «Синий суп» под названием «Озеро» (2007), где гладь воды постепенно переходит из состояния черной бездны в состояние белого пара, заволакивающего все вокруг.

Одним из наиболее ярких и жестких видео, посвященных теме жизненного цикла, являются однокадровые видео-натюрморты Сэм Тейлор-Вуд «Маленькая смерть» («A little death», 2002) и «Натюрморт» («Still life», 2001). Художница выставляет перед камерой натюрморт, по композиции напоминающий картину эпохи барокко, и с помощью цейтрафера снимает его медленное гниение,

разложение, утрату формы. Традиционный для живописи мотив *memento mori*, ощущение хрупкости и бренности бытия, которое художники XVII века подразумевали, Сэм Тейлор-Вуд делает очевидным, одновременно завораживающим и отталкивающим. Похожий по сюжету «Натюрморт» («Still life», 2013-2016) Джеймса Колмана раскрывает тему *vanitas* через образ прекрасного алого мака, медленно теряющего лепестки, который болезненно красив в своем увядании. Тейлор-Вуд отнюдь не любит красоту природы, а холодным взглядом анализирует ее превращение в ничто.

Схожим отстраненным взглядом Энди Уорхол смотрит на своих моделей, хотя он выбирает в качестве жанра портрет. Создавая свои знаменитые «Кинопробы», которые больше похожи на штудии формальных свойств человеческого лица, чем на попытку проникнуть во внутренний мир персонажа, он делает лица своих героев непроницаемыми. Мы ничего не узнаем об этих людях, и потому их изображения работают в некотором смысле, как пятна Роршаха, как проективная методика, позволяющая интерпретатору понять скорее себя, чем объект интерпретации.

Время в однокадровых видео дается как «время пребывания», фрагмент жизни снимаемого объекта. Для бесстрастного взгляда Энди Уорхола в роли такого объекта с одинаковым успехом может выступать и человеческое тело («Сон» / «Sleep», 1963), и «тело» здания. Его работа «Эмпайр» («Empire», 1964) – это больше, чем пейзаж, это целая ночь, задокументированная в восьми часах съемки¹⁴⁶, одна ночь в Нью-Йорке, где небоскреб может считаться полноценным персонажем, его окна отражают лучи сперва заходящего солнца, затем огни фонарей и восход. Борис Юхананов, вырабатывая теорию «медленного видео», точкой отсчета выбрал именно «Эмпайр», потому что здесь камера записывала

¹⁴⁶ Фильм снят за 6 часов 36 минут, но для воспроизведения выбрали скорость не 25 кадров в секунду, как было изначально, а 16 кадров в секунду вследствие чего хронометраж увеличился. Это экспериментальное экранное произведение, стало одним из самых длинных в истории, и изначально предполагалось, что практически никто из возможных зрителей не посмотрит работу от начала до конца.

просто существование здания в течение нескольких часов, и «это существование и оказалось предметом фильма»¹⁴⁷. Примечательно, что в теории Юхананова, как показывает историк А. Джеуза, ключевое место занимает время, точнее, состояние полного совпадения физического и экранного времени, а также ценность «одного непрерывного движения»¹⁴⁸. Однако, при более строгом анализе видно, что работы Юхананова, выполненные в духе «медленного видео» не являются однокадровыми, поскольку автор оставляет за собой право останавливать и возобновлять запись, в то время как сам Уорхол довел формальный эксперимент до логического завершения, сохраняя монотонность съемки.

Возвращаясь к видео-пейзажам, следует сказать, что этот процесс всматривания в жизнь города часто запечатлевается именно одним куском. В качестве примера можно вспомнить видеосъемку жизни площади в «Зокало» («Zócalo», 1999) Фрэнсиса Алиса или работу Николая Онищенко «Astra» (2014), где камера фиксирует свой взгляд на московской новостройке, ведущей свою «тихую жизнь». Интересно сравнить эти пейзажи с видео Ай Вэйвэя «Бульвар Чанг Ань» («Chang'an boulevard», 2004) и «Пекин: второе кольцо» («The second ring, Beijing», 2005), где художник движется по выбранному участку города и делает записи длиной в одну минуту каждая, которые затем собираются в панораму Пекина. Ай Вэйвэй использует короткие планы, чтобы создать мозаичный, синтетический образ города, а в упомянутых нами однокадровых видео акцент делается на длительном всматривании, ощущении места как феномена. Использование длинного плана *in extremis* обостряет ощущение длительности физического времени, а полное отсутствие действия акцентирует момент эстетического созерцания, очищенного от интереса к сюжету.

¹⁴⁷ Юхананов Б. У тебя в руках твоя голова. Цит. по: Джеуза А. Указ. соч. С.35.

¹⁴⁸ Джеуза А. Указ. соч. С. 28.

Вальтер Беньямин писал, что полотно экрана можно сравнить с холстом живописца лишь по форме, но не по характеру действия, он говорил: «Живописное полотно приглашает зрителя к созерцанию; перед ним зритель может предаться сменяющим друг друга ассоциациям. Перед экраном это невозможно. Едва он охватил его взглядом, как тот уже изменился»¹⁴⁹. Мы же можем отметить, что в случае знакового отсутствия монтажа экранное искусство по характеру коммуникации со зрителем максимально приближается к живописи.

2.3 Внутрикадровый монтаж в однокадровых видео

Проанализировав особенности «немонтажных» произведений, обратимся к таким однокадровым видео, в которых нет склеек, но присутствует внутрикадровый монтаж, то есть, смена планов внутри куска. Подобный способ подачи материала в наибольшей степени отвечает эстетике, разрабатываемой А. Базеном, З. Кракауэром и П. Пазолини. Они рассматривали план-эпизод как форму, наилучшим образом отвечающую онтологической сущности кинематографа, поскольку внутрикадровый монтаж сохраняет исходную неоднозначность кадра, принципиальную неопределенность самой зафиксированной реальности, смысл которой зритель поймет сам (без навязчивой помощи режиссера/монтажера)¹⁵⁰.

Если в «немонтажных» видео внешнее однообразие действия становится приглашением к поиску смыслов в его глубине, то в тех работах, о которых речь пойдет далее, изображение постепенно изменяется, разворачивается перед зрителем, как текст на свитке. Эту метафору можно проиллюстрировать работой Гэри Хилла «Место рассказа» («Site Recite», 1989), построенной на движении камеры вокруг стола, где разложены разнообразные предметы – череп, косточки, ореховая скорлупа, смятые листы бумаги и прочее, – которые зритель

¹⁴⁹ Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости / Краткая история фотографии. М., 2013. С. 109.

¹⁵⁰ Базен А. Что такое кино? М., 1972. С. 44-57.

практически не успевает рассмотреть из-за того, что оператор быстро перебрасывает фокус, подчиняясь ритму чтения закадрового текста. В ней Хилл рассуждает о том, как человек воспринимает и запоминает тексты, как строит смысловые связи, и «вербализует собственные мысли как преходящие объекты в сознании, онтологически сфокусированной тщетности разума (*vanitas of mind*)»¹⁵¹. Классическая тема *vanitas* раскрывается художником в прихотливо организованном натюрморте из мусора и останков, а тревеллинг камеры вокруг него в буквальном смысле разворачивает этот образ перед зрителем.

Многие видео, построенные на панорамировании, представляют собой аналог взгляда автора, как бы его «прямую речь». По такому принципу построено, к примеру, видео А. Монастырского «Четыре маршрута» (2017), состоящее из четырех однокадровых записей его путешествий, демонстрируемых на разных экранах¹⁵². Каждая запись показывается в ускоренном режиме, и зритель как бы пробегает вместе с художником по одному из маршрутов, через которые открывается понимание «иконографического пространства» того или иного района, где «зашифрован статус Москвы как культурной метрополии»¹⁵³, так возникает документация дрейфа в ситуационистском духе.

Говоря об особом авторском взгляде, предлагающем зрителю новый способ восприятия привычных вещей, также можно вспомнить работу С. Волязловского «Москва» (2008), где художник в свойственной ему ироничной манере входит в образ наивного туриста, оказавшегося в Москве и восхищенного всем, что он видит вокруг. Художник в навязчивой форме выражает восторг по поводу высоких берез и величественных построек, и с течением времени его монолог становится все более абсурдным, а взгляд, изначально маркированный как

¹⁵¹ Hill G. Site recite / Web-site of Gary Hill, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://garyhill.com/work/video/site-recite.html>, свободный.

¹⁵² На выставке в центре современного искусства «Гараж» в рамках Триеннале современного российского искусства эта работа была помещена в специальную небольшую комнату, где экраны располагались на всех четырех стенах.

¹⁵³ Обухова А. / Путеводитель по выставке Триеннале российского современного искусства. М., 2017. С. 22.

восхищенный, превращается в свою противоположность. Если у А. Монастырского камера работает как видеорегистратор, схватывая все общим планом, то у С. Волязловского идет игра с трансфокатором, подчеркивающая то, на чем художник сосредоточивает внимание.

Интересным примером видео, построенного на движении камеры, является фильм Майкла Сноу «Центральный регион» («Central region», 1971)¹⁵⁴, где специально сконструированный механизм крутил камеру по сложной траектории, разрушая привычное зрителю восприятие в кадре верха и низа, левой и правой сторон. Если прежде мы рассматривали видео, тематизирующие особенности человеческого восприятия, то М. Сноу дает пример механического восприятия, которое исследователи описывают как «делокализованный»¹⁵⁵ взгляд машины, для которой не существует понятия внимания, так как она регистрирует все видимое без дифференциации и рефлексии. Схожим примером является фильм М. Сноу «Длина волны» («Wavelength», 1967), в котором мы становимся свидетелями некой драмы, произошедшей между героями. Мы не можем составить о ней ясного представления, поскольку видим происходящее максимально отстраненным «взглядом» камеры, которая не фокусируется на персонажах, а совершает длительный наезд на стену, где (как мы начинаем понимать в конце фильма) висит фотография с видом моря. Автор стремится не увлечь нас рассказываемой историей, а погрузить в медитативное состояние, подходящее для созерцания морской глади¹⁵⁶. В связи с этим примером нейтрального, незаинтересованного взгляда камеры можно вспомнить одно из самых пронзительных однокадровых произведений: «Курск. Всплытие» (2009)

¹⁵⁴ Данное видео не является однокадровым в строгом смысле, однако, оно состоит из длинных эпизодов, каждый из которых снят одним куском, и эффект от движения камеры в рамках этих отрезков представляет для нас интерес.

¹⁵⁵ Parfait F. Op. cit. P. 65.

¹⁵⁶ Экспериментальные фильмы Майкла Сноу находятся на стыке экспериментального кинематографа и видеоарта. Его работы «Центральный регион», «Длина волны» и другие демонстрировались как в кинотеатрах, так и в галереях, поэтому мы посчитали возможным включить их в число анализируемых в данной работе произведений.

группы Vidiot. Три портативные камеры были закреплены внутри коробки так, чтобы их угол обзора в сумме составлял больше 180 градусов (подражая конструкции перископа), и затем их «точки зрения» были выведены на три помещенных рядом монитора, образуя панораму. Авторы включили камеры и, неся их в коробке, совершили путешествие от станции метро «Курская» до галереи на Винзаводе, где затем показали эту работу. Это символическое всплытие было данью памяти погибшим на подводной лодке «Курск» в 2000-м году (связь с трагедией подчеркивалась включением звуковой дорожки из новостных блоков, посвященных подлодке) и в то же время свидетельством того, что жизнь города идет своим чередом. На экранах мы видим мрачный, серо-коричневый московский пейзаж, по которому словно движется подлодка-призрак, в перископ которой мы смотрим. Все, что попадает в поле зрения, само по себе не примечательно, и значение видео не в том, что изображается, а в том переживании, которое получает зритель, совершая это метафорическое паломничество. Данное видео стало своеобразным пространственно-временным памятником Курску.

Подводя итог, следует подчеркнуть, что время имеет первостепенное значение как в перформативных (Б. Науман, В. Аккончи, М. Абрамович и др.), так и в созерцательных (Э. Уорхол, Й. Оно, С. Тейлор-Вуд и др.) однокадровых видео. Ирина Кулик отмечает, что в темпоральном плане «видео соотносится с кинематографом примерно так же, как перформанс или хеппенинг с традиционным театром – если кино и театр оперируют условным временем, то видео и акции имеют дело только с реальным, прямым временем, непригодным для рассказывания историй»¹⁵⁷. Действие приобретает свой смысл именно в его длительности. В результате акт просмотра с необходимостью становится не просто схватыванием, а долгим смотрением, и чем больше времени зритель

¹⁵⁷ Цит. по.: Соболев Ю. Телевидение – кино – видео / Мифология медиа. Опыт исторического описания творческой биографии. Алексей Исаев (1960-2006): Сборник. Сост. Л. Бредихина, О. Шишко. М., 2013. С. 167.

посвящает просмотру, тем сильнее и глубже становится его переживание. Ссылаясь на А. Бергсона, Жиль Делёз проводил мысль о том, что длительность есть нечто идентичное сознанию, это всегда подразумевает открытость системы и потому воплощает собой постоянное становление¹⁵⁸. Несмотря на то, что кадр представляет собой ограничения, экранный образ остается открытым, безграничным, поскольку на сознание зрителя воздействует не только информация, запечатленная камерой, но и подразумеваемое закадровое пространство, поскольку кадр в фильме входит в некоторое множество¹⁵⁹. Если же перед нами произведение, состоящее из одного-единственного плана (или «образа-движения» в терминологии Делёза), то его контекстом, его «множеством» становятся не соседние кадры, а смыслы, которые возникают в памяти зрителя.

Как было отмечено в начале данной главы, знаковое отсутствие монтажа в кинематографе встречается сравнительно редко, однако, сцены, решенные одним кадром, производят сильное впечатление. Отказ от монтажа как бы дает сигнал зрителю максимально напрячь внимание, неотрывно смотреть на один-единственный кадр, в котором происходит нечто такое, что нельзя пропустить. Ярким примером подобного художественного решения является сцена из фильма А. Тарковского «Ностальгия» (1983), где герой О. Янковского идет по опустевшему бассейну со свечей в руке. Это кульминационная сцена фильма, действие, которому придается огромное значение: герой верит, что если пройдет бассейн от начала до конца, и свеча не погаснет, то мир будет спасен от гибели. Однокадровая съемка заставляет зрителей испытывать то же напряжение, что и Горчаков, потому что мы видим его как бы в реальном времени и чувствуем, что свеча может в любую секунду потухнуть, и это не будет «залатано» склейкой. Киноведы сравнивают этот проход героя с крестным ходом, с каждой новой

¹⁵⁸ Делёз Ж. Кино. М., 2003. С. 49-51.

¹⁵⁹ Там же. С. 53-60.

попыткой пронести свечу зажженной Горчакову становится все тяжелее, его действие превращается в деяние. Об этом ярко пишет М. Туровская: «Эпизод тянется долго, камера не отрывается от Андрея и постепенно зритель как бы втягивается в воронку этого медленного движения. Теперь несение свечи – уже самоотдача, он оберегает ее не только полой пальто, – собой, всем своим существом»¹⁶⁰.

Немногие произведения видеоарта можно сравнить с этой сценой из «Ностальгии» по силе и глубине воздействия на зрителя, однако, причины отказа от монтажа у художников в целом те же: однокадровое произведение ставит нас в позицию не столько зрителей, сколько свидетелей события, и, даже если оно кажется незначительным само по себе (как хождение по периметру квадрата), то с течением времени, которое зритель посвящает просмотру, погружению в работу, образ может стать для него столь же символичным, как поступок Горчакова. На место предыстории, которую рассказывает фильм, вступает «предыстория» жизни самого зрителя. Жест художника раскрывается во всем многообразии смыслов через размышление смотрящего, через его усилие, в связи с чем можно вспомнить характерную метафору Пруста: «Жизнь есть усилие во времени»¹⁶¹.

¹⁶⁰ Туровская М. 7 ½, или фильмы Андрея Тарковского. М., 1991. С. 169.

¹⁶¹ Мамардашвили М. Полный курс лекций. Философия Европы. Психологическая топология пути. М., 2016. С. 5.

ГЛАВА 3. ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ МОНТАЖ

Понятие «горизонтальный монтаж» мы используем, следуя за мыслью С. Эйзенштейна, как противоположность «вертикального монтажа», то есть, как последовательность кадров в секвенции, видимой на реальном или цифровом монтажном столе. Данная глава посвящена анализу тех типов монтажа, которые видеоарт унаследовал от кино и телевидения, то есть, речь будет идти об основных способах организации экранного произведения: последовательный, параллельный и ассоциативный варианты структуры. Мы проанализируем примеры воспроизведения этих структур в видеоарте и выявим новые эстетические возможности, которые они приобретают при переносе в контекст современного искусства.

Поскольку на данный момент не существует единой классификации типов горизонтального монтажа, в исследовании были условно выделены три варианта организации пространственно-временного континуума в экранном произведении. Это – а) последовательный монтаж (время линейно, пространство гомогенно, действие развивается последовательно и логично); б) параллельный монтаж (время линейно, но в мы видим его течение в двух и более пространствах как бы одновременно); в) ассоциативный монтаж (время дискретно, пространство фрагментировано, действие развивается иррационально или подчиняется абстрактной идее). Естественно, в большинстве кинолент и во многих произведениях видеоарта данные виды монтажа могут чередоваться, но мы будем исследовать те работы, в которых та или иная пространственно-временная структура выражена наиболее ярко, что позволит нам сделать вывод о ее эстетическом потенциале.

3.1 Последовательный монтаж

Последовательный или линейно-повествовательный монтаж предполагает планомерное развитие сюжета. Экранное время и пространство действия в данном случае сохраняют цельность внутри сцены, а сцены последовательно

сменяют друг друга. С данным случае большое имеет значение искусное управление вниманием зрителя, которое режиссер фокусирует то на одном, то на другом предмете, создавая историю как цепочку кадров, каждый из которых дополняет предыдущий. Квинтэссенцией такого типа работы с фильмическим материалом стал так называемый американский монтаж, который предполагает достаточно быстрый темп смены кадров. При этом он остается максимально нейтральным, неявным как прием, и не отвлекает зрителя от самого повествования; он мыслится «лишь как средство решения нарративных задач»¹⁶². Его противоположностью является встречающийся в кино значительно реже ассоциативный монтаж, который работает через обнажение приема (подробнее об этом будет сказано в главе 3.2).

Последовательный монтаж мыслится как естественная форма для фильма или телепередачи, и потому видеохудожники, склонные анализировать и проверять на прочность все привычное и традиционное, работая с последовательным монтажом, ставят перед собой задачу не рассказать ту или иную историю на языке кино, а исследовать сам этот язык или показать свое отношение к экранной культуре в целом. Здесь можно выделить две тенденции: критическое переосмысление медиума и подражание традиционным формам киноязыка.

Прежде всего рассмотрим такие работы, в которых критическому анализу подвергаются материальные носители знака экранных искусств (экран, проектор, монитор). Начало процесса критики традиционных форм, а также связанных с ними нарративов и конвенций в области экранных искусств можно обнаружить в эпоху авангарда: когда живописцы выступали против фигуративности и сюжетности в академическом искусстве, режиссеры-авангардисты совершали ту же революцию на материале движущегося изображения. Сюрреалисты и

¹⁶² Цивьян Ю. Цивьян Ю. Теории монтажа: Америка — Советский Союз // Сеанс № 57-58, 2013. [Электронный архив] Режим доступа: http://seance.ru/blog/shtudii/montage_theories/, свободный.

дадаисты уничтожали фабулу фильма, превращая его в алогичный набор образов, а такие авторы, как Фернан Леже, Мэн Рэй и Ханс Рихтер, стремились уйти от предметности в кино. Картины «Механический балет» (1924), «Возвращение к разуму» (1923) и подобные им, составляют значимую часть истории довоенного кинематографа. Однако, эти произведения могут быть вписаны и в историю видеоарта, если мы будем понимать его в широком смысле (не как съемку на видео, а как экранный образ, созданный художником и связанный с контекстом современного искусства). Историк кино и исследователь видеоарта К.Э. Разлогов показывает, что такая интерпретация возможна, однако, связующая нить между авангардным кино и видео не протягивается во времени, а обрывается в момент появления звукового кино и возобновляется только в 1960-х годах¹⁶³.

История видео началась с критических жестов, которые художники нацелили против массовой экранной культуры, и первым методом их работы был пересмотр отношения к медиумам кино (пленка и ее проекция на экране) и телевидения (телевизионный сигнал и получающий его приемник) как к носителям смыслов. Этот метод можно сравнить с ситуационистским *détournement*, перехватом созданных кем-то знаков и переназначением их смысла, сменой контекста, которая лишает знак его власти, делая перехватчика свободным от подчинения той системе, в рамках которой этот знак был создан¹⁶⁴. В связи с этим также важно указать на философский метод деконструкции, применявшийся постструктуралистами и вошедший в арсенал современных художников. Как один из главных способов борьбы с большими нарративами и стереотипным мышлением, опыт деконструкции предполагает, что «речь идет не столько о разрушении, сколько о реконструкции, рекомпозиции ради постижения

¹⁶³ Разлогов К. Мировое кино. История искусства экрана. М., 2011. С. 95.

¹⁶⁴ Шурипа С. «Не существует никакого ситуационизма...» // Художественный журнал № 79/80, 2011. [Электронный архив] Режим доступа: <http://xz.gif.ru/numbers/79-80/shuripa/>, свободный.

того, как была сконструирована некая целостность»¹⁶⁵. Иными словами, когда в идеологии нечто, искусственно сконструированное, представляется как само собой разумеющееся, мыслитель указывает на неестественность этой ситуации и тем самым лишает большой нарратив его легитимизирующей функции (к примеру, феминистская критика указывает на то, как патриархальный уклад пытаются представить следствием законов природы). В случае видеоарта деконструкция производится «изнутри», через анализ средств производства и продукции экранных искусств, соответственно, можно выделить два взаимосвязанных подхода: критика медиума и критика содержания.

В 1963-м году Стен Брэкидж делает работу «Мотыльковый свет» («Mothlight»), где приклеивает на киноплёнку крылышки насекомых, травинки и прочие мелкие элементы, которые потом, на кинопозитиве превращаются в изображение одновременно предметное и абстрактное, не имеющее референта вне самого себя. Питер Вайбель и ВАЛИ ЭКСПОРТ идут еще дальше, создавая в 1968 году «Фильм быстрого приготовления» («Instant film») в технике коллажа. Пол Шартис прожигает плёнку («Аналитические штудии №2» / «Analytical Studies №2: Unframed lines», 1971-1976), а венский режиссер Ханс Шойгль в работе «Специальный Гамбургский» («ZZZ Hamburg Special», 1968) обходится вовсе без плёнки, пропуская через проектор нить и оставляя зрителя гадать, была ли она отснята или же показана непосредственно. Одним из самых элегантных опытов стала работа Нам Джун Пайка «Дзен для плёнки»¹⁶⁶ («Zen for film», 1965): в проектор заряжалась полностью засвеченная плёнка, и потому зритель не мог увидеть какое-либо изображение на девственно белом экране, а должен был насладиться звуком работающего проектора, заметить пылинки, летающие в его

¹⁶⁵ Маньковская И. Деконструкция / Новая философская энциклопедия: В 4 тт. М.: Мысль. Под редакцией В. С. Стёпина. 2001. [Электронный архив] Режим доступа: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/308/%D0%94%D0%95%D0%9A%D0%9E%D0%9D%D0%A1%D0%A2%D0%A0%D0%A3%D0%9A%D0%A6%D0%98%D0%AF, свободный.

¹⁶⁶ В данном случае имеет место игра слов: «film» может переводиться и как «плёнка», и как «фильм». То есть, работу Нам Джун Пайка можно с некоторой натяжкой называть «Дзен для кино».

луче и царапины на прозрачной пленке. Позже группа зАиБи в 1998-м году выпускает «Как бы фильм», состоящий из кусков поврежденной пленки, осуществляя эксперимент уже даже не столько над медиумом, сколько над зрителем. Их «интересует, насколько хватит терпения зрителя, которое они испытывают»¹⁶⁷. Все эти работы нацелены на обнажение медиума кино, пленки и проектора, о которых зритель обычно забывает, увлекшись повествованием. Такое расширенное или «освобожденное» кино, пишет Вали Экспорт, помогает разрушить иллюзию кинематографического удвоения реальности, вернуться к первоисточнику создания образов и «достичь некоего физического состояния, но скорее в прямом переживании кодификации»¹⁶⁸.

Схожим образом художники работают с видеосигналом как медиумом: исследуют помехи и возможности манипулирования изображением. В качестве примера можно вспомнить работу Джоан Джонас «Вертикальный сдвиг» («Vertical roll», 1972), где становится видимой обычно незаметная зрителю смена полукадров, что делает восприятие информации крайне затруднительным, изображение фрагментируется и теряет свой смысл. Исследуя возможности своих видеокамер, Мэри Люсиер и Йохен Герц направляют их прямо на солнце, в итоге получая сожженные аппараты и красивые кадры с медленно исчезающим изображением. Работая с телевизионным сигналом, такие художники, как Нам Джун Пайк, Вуди и Штейна Васюлка, Гэри Хилл и другие пионеры видеоарта создавали специальные синтезаторы для того, чтобы исказить телевизионный сигнал, превращая изображение в изящную абстракцию. Отдельного внимания заслуживают работы, построенные на осмыслении телеприемника как объекта, и этот аспект будет подробно рассмотрен в главе, посвященной видеоскульптуре. Также мы уделим значительное внимание анализу такой возможности видео, как обратная связь, в главе об интерактивном видеоарте.

¹⁶⁷ Смирнов А. Визуальная музыка / Антология российского видеоарта. М., 2002. С. 111.

¹⁶⁸ Цит. по. Экспорт В. Расширенное кино как расширенная реальность // Расширенное кино. Каталог-исследование. Сост. Шишко О., Игнатова А, Силаева А., Румянцева Е. М., 2011. С. 51.

На сегодняшний день, как уже упоминалось, и пленка, и аналоговый телевизионные устройства становятся все менее массовыми в употреблении, и потому художники, занимающиеся анализом собственных средств выражения, работают уже с цифровым материалом, тематизируя его фактуру: Т. Кунтцел «Nostos I» (1979), Х. Нисик «Автопортрет» («Autoportrait», 1980), С. Нессим и Т. Веннберг «Пловец» («Swimmer», 1978), Ж. Калам «Жидкие лабиринты» («Labirinthes fluides», 1976), С. Шутов («Чувственные опыты», 1992), В. Кошкин и Н. Широкий («Паразиты мозга», 1994) и др.

Все эти формальные эксперименты преследуют одну цель: они призваны подчеркнуть роль носителя в произведении экранного искусства и тем самым указать зрителю на возможность воспринимать движущееся изображение не как отражение реальности, а как самобытный визуальный феномен, который интересен своей чистой формой. Этот переход в эстетический режим может быть и способом освобождения от суггестивного воздействия нарратива.

Следующий этап деконструкции – остранение кино/телепрограммы как зрелища. Эта работа осуществляется через изменение способа показа картины. Характерным примером является работа Дугласа Гордона «24-часовое “Психо”» («24-hour “Psycho”», 1993), которая заключалась в демонстрации фильма А. Хичкока на скорости примерно 2 кадра в секунду, в результате чего было невозможно уловить смысл происходящего в кадре, монтаж стал восприниматься как обнаружение тонких различий между двумя соседними кадриками, и кинокартина превратилась из повествования в последовательность самоценных изображений. Еще одним вариантом жеста апроприации стала инсталляция Гордона «Между светом и тьмой» («Between Darkness and Light (After William Blake)», 1997), в которой два фильма об экзорцизме проецировались на один экран, в результате чего изображения сливались в один метафильм, выявляющий композиционные структуры и штампы жанровых картин. Также интересным примером выявления кинематографических штампов являются видео, в которых делается нарезка типичных сцен из фильмов, о чем мы будем подробнее говорить

в разделе 3.3, посвященном ассоциативному монтажу как форме визуального исследования.

В случае с телевизионной продукцией художники сосредоточены не столько на работе с магией зрелища, сколько на анализе действия СМИ как транслятора стереотипных представлений и идеологизированных сообщений. Историки видеоарта показывают, что борьба с телевидением долгое время были приоритетной задачей многих видеохудожников, в том числе тех, кто отстаивал права угнетенных: поскольку телеканалами, как и государством, управляли белые богатые гетеросексуальные мужчины, в СМИ конструировалась именно их картина мира, а получив в свои руки видеокамеру, художники смогли противопоставить этому свое видение реальности ¹⁶⁹. Благодаря видео несогласные с властью, феминистки, гомосексуалисты, представители национальных меньшинств и другие социальные группы, маргинализированные усилиями СМИ, получили голос, «стали видимыми»¹⁷⁰.

В качестве примера видео, где поднимается проблема национальной идентичности и расовой дискриминации, можно привести работу Кейта Пайпера «Гордость нации» («Nation's finest», 1990), где чернокожие атлеты показаны на фоне британского флага и навязчиво возникающей надписи: «Стадион или вольер» («Stadium or enclosure»). Тем самым художник акцентирует воспоминания о колониальном прошлом Великобритании и отзвуках имперских идей в сегодняшнем обществе, где чернокожего не хотят видеть на руководящей должности, но с удовольствием отправят представлять нацию на Олимпийских играх. «Подобный род этнического экзотизма, – отмечает К. Элвз, – усиливает образ белого человека как высшего существа по контрасту со статусом чернокожего атлета как “благородного дикаря”»¹⁷¹. С еще более прямолинейной критикой колониализма К. Пайпер выступает в посвященном рабству видео

¹⁶⁹ Elwes C. Op. cit. P. 37-76.

¹⁷⁰ Там же. P. 75.

¹⁷¹ Там же. P. 60.

«Торговые ветра» («Trade winds», 1992) и совместно с А. Холидей проекте «Мапао Турарау» (1990). Из более современных видео, обращенных к теме национальной дискриминации, можно вспомнить «Кинотеатр для мигрантов» Таисии Круговых (2012). Эта работа представляет собой серию коротких последовательно смонтированных фильмов-репортажей о жизни иммигрантов в мегаполисе, где они лишены возможности общаться на своем языке, и занимают, как правило, невысокое социальное положение. Тяжелое ощущение растерянности, исключенности из информационного потока, которое переживают герои Таисии, передается и зрителю, потому что все отрезки фильма даются на разных языках (и не на самых распространенных). Можно сказать, что этот проект функционирует по принципу «от противного»: если в таком мегаполисе, как Москва, иммигранту приходится встраиваться в русскоязычную культуру, что может вызывать трудности, то в этом кинотеатре, наоборот, коренному москвичу будет трудно сориентироваться, а мигрант может почувствовать себя комфортно, услышав речь на родном языке.

Борьба с гомофобией как еще одним видом дискриминации последовательно проводилась такими художниками, как Стюарт Маршалл, Сэрит Вин Эванс, Колин Кэмпбелл, Джон Грейсон и другие.

Также следует отметить феминистические произведения, призванные разрушить бытующий в массовом сознании патриархальный образ женщины. Одним из пионеров данного направления в видеоарте стала Марта Рослер, снявшая в 1971-м году однокадровое видео «Семиотика кухни» («Semiotics of the kitchen»), которое смотрится как пародия на кулинарные шоу и мечты идеальной домохозяйки. Критику гендерных стереотипов М. Рослер продолжила в перформансе «Марта Рослер читает Vogue» («Martha Rosler reads Vogue») для телепрограммы Paper Tiger Television, где художница листает страницы глянцевого журнала и за кадром произносит текст, обесценивающий привлекательность гламурных образов.

Художница того же поколения Дара Бирнбаум в работе «Технология/Трансформация: Чудо-женщина» («Technology/Transformation: Wonder woman», 1978-1979) перемонтировала несколько серий телесериала, основанного на комиксах так, чтобы видео превратилось в последовательность превращений Дианы Принс из секретарши в супергероиню. Навязчивая повторяемость этих кадров обнажает структуру зрелища, остраивает его, «изолируя фрагменты из глобальной нервной системы круговорота образов¹⁷²». Вне сюжетного контекста эти превращения теряют свой первоначальный смысл и становятся визуальной манифестацией мужских фантазий о женской красоте, игрой с архетипами. По схожему принципу построены и другие работы Д. Бирнбаум, например, «Поп-поп видео» («Pop-Pop Video», 1980), где художница объединяет кадры из нескольких типичных телепередач, показывая, что «коммуникация, на самом деле, не является ценностной и редуцируется до тавтологичной передачи по-разному оформленных сообщений одной и той же информации, никоим образом не связанной с контекстом обсуждения»¹⁷³.

Отметим, что описанные нами в данном разделе видео-коллажи могут быть рассмотрены и как примеры ассоциативного монтажа, поскольку пространство и время в них не являются целостными, а задаются фрагментированно. Однако мы считаем возможным поместить их именно в данный раздел, поскольку художники, хотя и не маскируют лоскутный характер их произведений, но предлагают зрителю рассматривать текст как последовательный, потому что только при таком условии он будет иметь смысл социального, политического или эстетического высказывания, а не просто монтажного упражнения.

Следует отметить, что не все художники, прибегавшие к деконструкции телевизионного нарратива были социально или политически ангажированы.

¹⁷² Tuer D. Mirrors and Mimesis: An Examination of Strategies of Image Appropriation and Repetition in the Work of Dara Birnbaum // n.paradoxa № 3, 1997. P. 7. [Электронный архив] – Режим доступа: http://www.ktpress.co.uk/pdf/nparadoxaissue3_Dot-Tuer_4-16.pdf, свободный.

¹⁷³ Деникин А. ВидеоАрт // Видеохудожники. М., 2002. С. 33.

Например, Нам Джун Пайк в своем знаменитом видео «Глобальный кайф» («Global groove», 1973) соединял фрагменты телепередач из разных стран с собственными видео и с помощью синтезаторов искажал изображение, превращая его в нечто напоминающее галлюцинацию. При этом художника интересовало не противостояние СМИ, а изучение глобализированной медиа-среды, в которой смешиваются совершенно различные коды, что дает человеку возможность расширить свои представления о культуре. В это видео были включены работы современных художников, друзей Пайка, которые он рассчитывал популяризировать, обращаясь к массовой аудитории, включающей «и любителей искусства и “нормальных” зрителей»¹⁷⁴. «Глобальный кайф» был показан по каналу WNET-TV в 1974-м году. И тему глобализации Нам Джун Пайк продолжил разрабатывать, в 1984-м году создав одно из своих самых знаменитых произведений – телепередачу «Доброе утро, мистер Оруэлл!» («Good morning Mr. Orwell!»), которую показали первого января в прямом эфире каналы во Франции, Германии, Канаде, США и Корее. Здесь, как и в предыдущей работе, были соединены элементы поп-культуры и произведения современного искусства, и часть из них создавалась в режиме реального времени. В данном случае монтаж является инструментом художника, позволяющим синтезировать различные образы в единую ткань, и свести в эфире художников, у которых есть много общего, но которые не выступают вместе в реальных пространствах¹⁷⁵. По своей сути эта работа – еще одна попытка стирания границы между искусством и жизнью, к чему стремились художники Fluxus, в число которых входил в юности Нам Джун Пайк. В историю видеоарта этот проект вошел как воплощение идеи о коммуникативном потенциале спутникового телевидения, о возможности совмещения и соединения разных слоев культуры. Чем эта работа стала для

¹⁷⁴ Nam June Paik. Global groove / Webseite von Medien Kunst Netz. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.medienkunstnetz.de/works/global-groove/>, свободный.

¹⁷⁵ Paik N.J. La vie, stallites, one meeting – one life / Video Culture: A Critical Investigation - NY., 1987. P. 219-222.

телевидения, сказать сложнее, но можно заметить, что с 1984 года процесс интеграции искусства и СМИ не сильно продвинулся вперед. Телевидение по-прежнему относится к художникам с настороженностью, а те продолжают развивать критическое направление.

Проанализировав стратегию деконструкции больших нарративов через анализ кинематографического и телевизионного медиума, обратимся к следующей стратегии художников: критике типичного контента в массовой экранной культуре посредством апроприации кодов и структур повествования. Иными словами, действующих через подражание кино и телевидению на уровне формы.

Первым предметом исследования в данном параграфе выступают видео, подражающие телепередачам. Целью видеоартистов по-прежнему является критика больших нарративов, и теперь художники вступают в борьбу с телевидением, используя его же методы: создают альтернативные телеканалы, пародируют типичные формы телешоу, доводят штампы массовой культуры до абсурда.

Если обратиться к истории этой «позиционной войны» с телевидением, мы обнаружим, что одной из стратегий художников было внедрение своих (как правило однокадровых) произведений в эфир с целью вызвать у зрителей недоумение и настроить их на критический режим восприятия. В некоторых случаях видеохудожники работали по заказу телеканалов, так было, например, в случае с проектом Билла Виолы «Обратное телевидение» («Reverse television», 1983), где автор показывал зрителям не привычный набор образов, а изображение такого же зрителя, сидящего дома перед экраном. Еще одним ярким примером стала серия работ Дэвида Холла «ТВ-помехи» («TV interruptions», 1971), сделанных для британского телевидения, в которых он создавал нетипичные для аудитории ситуации, например, в течение нескольких минут показывал, как телеэкран, словно аквариум, заполняется водой. А в видео «Это телевизионный приемник» («This is a television receiver», 1976) художник пошел еще дальше,

пригласив диктора новостей, где акцентировалась материальная, искусственная природа телевизионного изображения, что также дополнялось постепенным нарастанием искажений в «картинке», побуждая зрителя выйти из состояния уверенности в том, что телеприемник является проводником достоверной информации, истинного.

С другой стороны, были случаи, когда художники выкупали рекламное время на том или ином телеканале и транслировали то, что никак не согласовывалось с интересами СМИ. В 1973-м году Ричард Серра и Карлота Фэй Скулман внедрили в эфир ролик под названием «Телевидение поставляет людей» («Television delivers¹⁷⁶ people»), который представляет собой простой синий экран с плывущими по нему строчками текста. С первого взгляда это похоже на информационную сводку, на краткое техническое уведомление, однако, присмотревшись, зритель понимал, что речь здесь идет о нем самом: художники разоблачали коммерческую основу сотрудничества политических сил и международных корпораций со СМИ, которые «поставляют» им людей. Крис Берден также провел серию «партизанских вылазок» в эфир, покупая время рекламного блока для своих видео, пародирующих рекламные ролики. Так, в 1976 году он пустил по нескольким телеканалам свой промо-ролик («Chris Burden Promo»), где показал имена наиболее известных массовому зрителю художников, таких как Пикассо, Рембрандт и Да Винчи, и собственным именем замкнул этот ряд. Это, с одной стороны, акт институциональной критики, поскольку Берден выявляет характерный для галерейного бизнеса механизм повышения стоимости имени художника за счет включения его в экспозицию вместе с признанными фигурами, и с другой стороны, этот жест обнажает суть самой рекламы, где единственной правдивой информацией является название бренда. Одним из наиболее агрессивных его вторжений стал показ видео «Нежно сквозь ночь»

¹⁷⁶ В этом названии присутствует игра слов, поскольку глагол «deliver» можно перевести, в том числе и как «рожать», и художники используют эту многозначность, в тексте работы отмечая, что телевидение не только «преподносит» клиентов рекламодателю, но и «порождает», формирует психотип идеального потребителя.

(«Through the night softly», 1973), в котором Берден снят ползущим со связанными руками по битому стеклу. Это видео производило сильное впечатление на зрителей, выводя их из зоны комфорта, в которой мы «все более отрешенно воспринимаем ужасающие события»¹⁷⁷.

Как мы отмечали, данные видео являются однокадровыми, однако, мы помещаем их в раздел «Последовательный монтаж», поскольку свое значение они приобретают только в контексте телевизионного потока, в сознании зрителя соединяясь с предыдущими и последующими элементами эфира и тем самым остроя вся последовательность (sequence).

Теперь обратимся к анализу примеров того, как художники создают альтернативные телепередачи, иронизируя над кодами и клише средств массовой информации. В первую очередь, следует упомянуть Энди Уорхола, который, помимо кинематографических экспериментов, хотел создавать и продукцию для телевидения. Эта мечта была частично реализована в его передачах «Энди Уорхол ТВ» («Andy Warhol T.V.», 1980-1982) и «15 минут Энди Уорхола» («Andy Warhol's 15 minutes», 1985-1987), которые были построены на интервью с интересными художнику писателями, фотографами, музыкантами, персонажами из богемного сообщества и т. д. Структура передачи достаточно проста: во вступительной ее части Уорхол и/или его со-ведущая дают краткий анонс того, что войдет в блок программы, и дальше следует серия коротких репортажей, включающих интервью. Можно сказать, что таким образом материализовался афоризм Уорхола о том, что в будущем каждый сможет стать знаменитым на 15 минут, будущее наступило именно благодаря телевидению. И хотя эти передачи по форме являются вполне ординарным для ТВ контентом, они кажутся нестандартными благодаря фигуре самого Уорхола, который обращается к зрителям в своем характерном стиле: нейтрально, без эмоций в голосе, как будто

¹⁷⁷ Chris Burden / The art story. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.theartstory.org/artist-burden-chris-artworks.htm>, свободный.

не стремясь вовлечь зрителя, что не сочетается с броским и аттрактивным оформлением программы. В одном из выпусков «Энди Уорхол ТВ» видно, что соведущая художника Мора Монихен ощущает неловкость, поскольку ее интонации и жесты типичной медийной фигуры не сочетаются с отстраненной манерой Уорхола – происходит обнажение приема. И это является логичным продолжением художественной стратегии Уорхола, которая заключалась в раскрытии и выставлении на показ движущих сил и механизмов общества потребления. Все, что попадает в поле взгляда «охлажденного» (cool), равнодушного художника, одновременно приобретает значение и обесценивается.

Другим любопытным примером работы с телевизионным форматом является видео «Аквариум» («Fishtank») Ричарда Биллингэма, напоминающее реалити-шоу. На протяжении трех лет художник документировал жизнь своей семьи: отца-алкоголика, деспотичной матери, безвольного брата и кучки питомцев. Биллингэм вовлекал зрителя в свой жизненный мир сперва в рамках фотокниги «Рэй смеется», посвященной его отцу, а затем в видео «Аквариум», где его операторская работа похожа на технику snapshot¹⁷⁸, которую он практикует в фотографии. Художник стремился к максимальной безыскусности: съемка велась простой видеокамерой без специального освещения, без сценария или подготовки, это был прямой взгляд «неморгающего глаза» камеры на ничем не примечательный и даже отталкивающий быт английской семьи из спального района. Огромное количество видеоматериала, отснятого за три года, художник смонтировал в 43-минутный фильм, и монтаж в этой работе довольно хаотичен, художник просто переключает свое внимание с одного незначительного объекта/события на другой, не задаваясь целью создать некий определенный сюжет, его задачей, скорее, является погружение зрителя в контекст существования семьи Биллингэм. По своему методу эта работа похожа на

¹⁷⁸ Понятием «snapshot» в фотографии обычно обозначают наспех снятые кадры, которые автор делает интуитивно, не выстраивая четкой композиции или даже не глядя в видоискатель.

реалити-шоу, но если в телевизионных передачах герои действуют в «лабораторных» условиях, которые приближены к действительности и находятся под контролем продюсеров, то здесь зритель оказывается лицом к лицу с реальной жизнью, которая не красива и не увлекательна, а кроме того не содержит какой-либо интриги. Сегодняшнему зрителю «Аквариум» напоминает видеоблог, но, если сравнить эту работу с записями популярных в Youtube блоггеров, то легко заметить, что в своих видеодневниках они стремятся представить себя в наилучшем свете, заинтересовать зрителей и нравиться им, а создатели самых популярных каналов последовательно развивают свой образ как медиафигуры¹⁷⁹. И для всех этих проектов, как телевизионных, так и сетевых, характерно наличие определенного сценария, интриги, развития сюжета – именно этого избегает Биллингэм, его видео смонтировано как поток впечатлений, как спонтанное путешествие взгляда. «Лучший материал получался тогда, когда я просто смотрел, не думая, так что камера была скорее расширением моего глаза, – говорит художник. – Кроме того, я принимал решение задерживать взгляд на объектах... голова, рот, небо... на длительное время, чтобы создать эмоциональное напряжение»¹⁸⁰. Таким образом, монтаж в этом произведении является средством не повествования, а коммуникации со зрителем на чувственном уровне. Когда «Аквариум» был показан в эфире канала BBC в 1998 году, эта работа вызвала ожидаемо противоречивые реакции: «это постыдно трогало и вуайеристически привлекало публику»¹⁸¹, что обнажало сущность телевидения как такового.

С телевизионными форматами методично работает Кристиан Янковский: в видео «Телемистика» («Telemistica», 1999) он в прямом эфире задавал

¹⁷⁹ Подробнее о ведущих блоггерах Youtube на 2017 год можно увидеть в многочисленных рейтингах, один из которых представлен на сайте wonderzine: Татаркова Д. Народные звезды: Самые популярные YouTube-блогеры этого года / Wonderzine, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.wonderzine.com/wonderzine/life/2014/203629-youtube-stars>, свободный.

¹⁸⁰ <https://www.artangel.org.uk/project/fishtank/> (дата последнего обращения 15.04.2017)

¹⁸¹ Martin S. Video art. Taschen, 2006. P. 9.

итальянским ясновидящим вопрос о том, будет ли успешен его проект на Венецианской биеннале, в «Священном произведении» («The Holy Artwork», 2001) художник работал со структурой католической телепередачи, в «Кастинге Иисуса» («Casting Jesus», 2011) проводил теле-/кинопробы на роль Христа, где в качестве экспертов выступили представители Ватикана, а в работе «Тяжеловесная история» («Heavy Weight History», 2014) К. Янковский предложил атлетам-тяжеловесам поднять несколько памятников, посвященных противоречиво оцениваемым сегодня событиям из истории Польши, и смонтировал это видео как спортивную передачу. Все эти работы являются исследованиями массовой культуры и ее соотношения с миром современного искусства: видео стилизованы под телевизионные клише, однако, по сути своей являются перформативными произведениями, поскольку художник вовлекает в кооперацию людей не из мира искусства и тем самым «ставит под вопрос систему ценностей и проблемы, связанные с художественной продукцией и авторством»¹⁸². Таким образом, острашению подвергаются и массовая культура, и поле современного искусства.

Одним из самых ярких антителевизионных проектов стала работа AntFarm «Медиа в огне» («Media burn»¹⁸³, 1975). Это тщательно задокументированная акция, которая достигла завершенности, превратившись в видео, по форме напоминающее сразу несколько форм телевизионного продукта: первая часть акции заключалась в том, что художник, принявший образ президента Кеннеди, приезжает на пресс-конференцию и произносит речь, где в жесткой форме критикуются СМИ – этот эпизод смонтирован в форме новостного репортажа; во второй части художники садятся в футуристически преобразенный автомобиль «президента» и готовятся к главному событию – этот эпизод напоминает подготовку космонавтов к полету (есть даже таймер, ведущий обратный отсчет); главным событием является момент, когда автомобиль художников на полной

¹⁸² Jankowski C. The holy artwork / Web-site of Tate gallery, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.tate.org.uk/art/artworks/jankowski-the-holy-artwork-t12910>, свободный.

¹⁸³ Название данной работы также можно перевести как «Медиа ожог», «Медиа горят» и «Сожжение медиа».

скорости врзается в башню из телевизоров, ломая и, как будто, взрывая их – эта сцена снимается с нескольких точек и монтируется в стиле спортивных репортажей, мы даже видим характерный для спортивной трансляции показ «решающего момента» рапидом. Завершает же видео подборка фрагментов реальных новостных сводок, где журналисты рассказывают об акции художника, тем самым узаконивая ее присутствие в медиа-среде как своеобразной «бомбы замедленного действия».

Еще одним ярким примером пародии на телевизионный контент является российский проект «Пиратское телевидение», который создавался с 1989 по 1992 годы такими художниками, как Юрис Лесник, Тимур Новиков, Владислав Мамышев-Монро, Георгий Гурьянов и другие. В условиях контроля государства над средствами массовой информации, который еще не ослаб в начале 1990-х годов, «Пиратское телевидение» представляло собой проект создания альтернативной экранной культуры, трансляцию идей и эстетики андеграундного художественного сообщества в традиционных для эфира формах новостного выпуска, викторины, репортажа и т. д. Эти короткие программы снимались в китчевых декорациях, где «телеведущие» принимали образы гротескных персонажей (главным мастером перевоплощения был В. Мамышев-Монро) и произносили абсурдный текст. К. Преображенский, участвовавший в работе «Пиратского телевидения» в своих воспоминаниях подчеркивает, что это не было телевидением в полном смысле слова, потому что художники распространяли свои видео среди друзей и знакомых на кассетах, а не вещали в эфире, но новая петербургская культура привлекала к себе внимание медиа. «Концепция пиратства, в отличие от западных пиратских телевизионных станций, заключалась не в том, чтобы эфирить незаконно, хотя такой план был, а в том, чтобы внедряться в официальное телевидение, проникать туда пиратски в культурном

смысле, быть агентами, захватчиками этой территории»¹⁸⁴. Примечательно, что этот проект не был политически ангажированным. А. Джеуза показывает, что художники не выступали против правительства М.С. Горбачева или Б.Н. Ельцина, а создавали экранный вариант андеграунда, пространство свободы самовыражения, где дистанция между авторами и зрителями была максимально сокращена¹⁸⁵.

В дальнейшем стало возникать все больше художественных проектов так или иначе связанных с телевидением. Работы Сергея Курехина, Алексея Исаева, Вадима Кошкина, Бориса Юхананова и других составляют важную главу антологии российского видеоарта. Интересно отметить, что, если в программах «Пиратского телевидения» монтаж был простым и безыскусным, что подчеркивало ауру любительщины и создавало необходимое ощущение родства с шаблонизированным продуктом СМИ периода Перестройки, то в дальнейшем видеоарт, полемизирующий с телевидением, становился все более сложным по форме¹⁸⁶. К примеру, в видео В. Кошкина «Система собственного ТВ» (1994) кадры сменяют друг друга с огромной скоростью, и многие из них с трудом прочитываются из-за сильной постобработки. Такая «кислотная» эстетика характерна и для видео, которые в середине 1990-х гг. стали проникать в эфир, расшатывая стереотипные представления зрителей о том, чем может быть массовая информация. Если такие программы, как «Тишина-9» Татьяны Диденко (1992-1996) или «ТВ-галерея» Нины Зарецкой были провокационными в силу самого материала современного искусства, о котором рассказывали ведущие, то были и передачи, где новаторскому содержанию соответствовала непривычная,

¹⁸⁴ Фрагменты интервью с К. Преображенским были показаны в документальном фильме о Пиратском телевидении, подготовленном В. Кленовым в 2010-м году. См.: Кленов В. Короткий фильм о Пиратском телевидении / Видео-хостинг Vimeo. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://vimeo.com/16941515>, свободный.

¹⁸⁵ Джеуза А. История российского видеоарта. Т. 1. М., 2007. С. 45-47.

¹⁸⁶ Исаев А. Видеоарт и альтернативное телевидение. ТВ-арт? / Антология российского видеоарта. Под. ред. А.Исаева. М., 2002. С. 55-62.

визуально усложненная форма. К числу таких передач принадлежал проект «Демо» Викентия Дава (1995-2002), где монтаж напоминает скорее последовательность видений, чем повествовательный ряд, и знаменитый цикл Кирилла Разлогова «От киноавангарда к видеоарту» (2001), в котором авторы исходили из предположения о том, что «зритель равен им интеллектуально и эмоционально (принципиальная позиция, редкая для сегодняшнего ТВ), а потому они беспощадны к нему, как к самим себе и своим героям, – образы, ассоциации, факты сменяются в бешеном ритме»¹⁸⁷. Примечательно, что упомянутые нами телепередачи, несмотря на новизну их формы («галлюциногенный» монтаж») все же позиционировались и воспринимались зрителем как телевизионный контент. Можно сказать, что мимикрия под стандартные форматы (например, формат передач на канале MTV) позволила художникам внедриться в СМИ и привнести свой иронический способ видения и высказывания. Как и в случае неодадаизма, художники разрушали границы между разными формами культуры, объединяли высокое и низкое и через пародию стремились подтолкнуть зрителя к выработке нового взгляда на медиа-среду.

Теоретики отмечают, что в России 1990-х годов сформировалось особое отношение к видео и другим мультимедийным практикам как к инструментам построения новых пространств свободы. Их внедрение было «метафизической революцией», поскольку идеология новых медиа «работает с интенсивностями, мыслимыми как экстенсивности, и посему глубина становится бесконечностью поверхности, а живое многообразие – набором комбинаций одних и тех же составляющих»¹⁸⁸. Монтаж снова обрел в сознании художников потенциал для сдвига языковых и, следовательно, социальных конвенций.

¹⁸⁷ Там же. С. 79.

¹⁸⁸ Левашов В. Концепт Медиатопии. Безответственные фантазии куратора / Мифология медиа. Опыт исторического описания творческой биографии. Алексей Исаев (1960-2006): Сборник. Сост. Л. Бредихина, О. Шишко. М., 2013.

Другая значимая стратегия, которую мы проанализируем в данном исследовании: подражание языку кинематографа и телевидения.

Если в отношениях с телевидением видеохудожники в большинстве были непримиримы и стремились либо преобразовать его, либо дискредитировать («братание и борьба с массмедиа»¹⁸⁹), то к кинематографу, его языку и истории видеоартисты подходят с большим уважением и бережностью.

В 1990-х годах произошел значимый для истории видеоарта поворот к кинематографической эстетике, связанный отчасти с тем, что цифровые технологии позволили художникам создавать уже не low-tech, а высококачественное изображение. Осмыслению и переопределению границ между кино и видео был посвящен ряд выставок, в числе которых: видеофестиваль «Ostranenie» (1993-1997), «Будущее кино. Кинематографическое воображаемое после фильма» (кураторы Дж. Шоу и П. Вайбель, 2002 – 2003 гг.), «Киноэффект: иллюзия, реальность и движущийся образ» (кураторы К. Броугер и К. Гордон, 2008), «Однажды: фантастические нарративы в современном видео» (куратор Дж. Янг, 2011), а также проекты в рамках Венецианского кинофестиваля и Московского международного кинофестиваля (МедиаФорумы, куратор О. Шишко) и другие крупные события.

Одним из приоритетных направлений работы с кинематографическим форматом для видеохудожника является создание документальных произведений. А. Джеуза прослеживает в истории видеоарта три основные линии эстетического поиска. Одну из них конституируют перформативные видео, где камера обращена на самого художника, другую – формальные эксперименты с технологией видео, и третью – работы, в которых не метафорически, а прямо анализируется

¹⁸⁹ Мифология медиа. Опыт исторического описания творческой биографии. Алексей Исаев (1960-2006): Сборник. Сост. Л. Бредихина, О. Шишко. М., 2013. С.9.

социально-политическая проблематика, «общественные видео»¹⁹⁰. История видеоарта включает большое количество работ, построенных как документальные фильмы, поэтому использование в них монтажа, как правило, весьма традиционно. Его функция сводится к представлению истории в наиболее понятной и эмоционально воздействующей форме. Такова, к примеру, работа Кары де Вито «Всегда люби мужа своего» («Always love your man», 1975), в которой художница монтирует рассказ ее бабушки о семейной жизни так, что в начале видео мы слышим забавные и милительные истории, затем узнаем о том, каких усилий требует кажущаяся простой ежедневная работа домохозяйки, а в последней трети повествования раскрывается правда о том, что муж героини был жестоким и безжалостным человеком, сломавшим ее жизнь. Таким образом, Кара де Вито использует традиционную форму документального кино, которая сама по себе вызывает у зрителя доверие, для того, чтобы выступить с феминистической критикой патриархальных устоев, которые допускают физическое и психологическое насилие над женщиной. Благодаря четко выстроенному и легкому для понимания сюжету художнице удастся вызвать у зрителя сильный эмоциональный отклик. В духе документального фильма-расследования построена также работа Анри Сала «Интервиста – отыскание слов» («Intervista – finding words», 1998), которая начинается с того, что художник обнаруживает запись 1970-х годов, где его мать была снята во время выступления на политическом собрании, и стремится выяснить, что именно она говорила. Аудиодорожка не сохранилась, поэтому художнику пришлось обратиться к переводчику, умеющему читать по губам, и когда выяснилось, как уверенно его мать защищала на том собрании коммунистическую парадигму, она сама была шокирована. Художник документировал все стадии своего детективного проекта, и в итоге «секвенции отдельных сюжетных линий монтируются в четкую

¹⁹⁰ Джеуза А. Видеотворчество и художественное сообщество. Исторические параллели между США и Россией // Художественный журнал № 58/59, 2005. [Электронный архив] – Режим доступа: http://xz.gif.ru/numbers/58-59/videotvorchestvo/view_print/, свободный.

последовательность»¹⁹¹, ясно артикулирующую нарратив. В традиционном духе документальных лент сняты и смонтированы фильм Фионы Тан «Желаю тебе жить в интересные времена» («May you live in interesting times», 1997), видеовоспоминания Трейси Эмин «Почему я так и не стала танцовщицей» («Why I never became a dancer», 1995) и другие короткометражки, видеоряд которых представляет собой галерею портретов и ностальгических городских видов. Такая цепочка последовательно смонтированных кадров благодаря звучащему тексту, где художница рассказывает о своем прошлом, становится одновременно трогательной и социально значимой.

В данных видео авторы подражают кинематографу как по форме (характеру съемки и монтажа), так и по методу (эмоциональное воздействие на зрителя) Новаторским оказывается содержание – глубоко личное высказывание, которое едва ли нашло бы место в кинотеатре или телепередаче, однако, оно естественно вписывается в контекст галереи как пространства свободы слова и толерантности.

Говоря об остраниженной документалистике в контексте современного, следует вспомнить провокационную работу Сергея Курехина «Ленин – гриб» (1991), которая по форме мимикрирует под научно-популярный фильм и кажется убедительной при явно абсурдном содержании. В этом проекте художник воспользовался типичными для телевидения приемами подтасовки данных, а также высветил суггестивную природу медиума: главным эффектом этой работы стала готовность многих зрителей поверить в то, что В.И. Ленин в действительности был грибом, по той лишь причине, что это было объявлено по телевидению¹⁹². Также можно привести в качестве примера видео-мокьюментари псевдонаучные видео Марины Абрамович о балканском фольклоре, входившие в инсталляцию «Балканское барокко» («Balkan baroque», 1997) и более позднее видео «Балканский эротический эпос» («Balkan erotic epic», 2006), а также работу

¹⁹¹ Martin S. Video art. Taschen, 2006. P. 84.

¹⁹² Мишенин Д. Тихий Шолохов. Интервью // «Крестьянка», декабрь 2008. [Электронный архив] – Режим доступа: http://web.archive.org/web/20100113143904/http://www.krestyanka.ru/archive/year2008/dec/dec_349.html, свободный.

Дмитрия Венкова «Безумные подражатели» (2012) о выдуманном племени бродяг, а также массу произведений в жанре мокьюментари¹⁹³, который занимает важное место в поле современного искусства. Феномен мокьюментари как активной критической стратегии исследовался в частности в рамках выставки московского МедиаФорума 2013 года «Расширенное кино – 3. Мокьюментари: реальности недостаточно», где были представлены работы таких авторов, как Милика Томич, Омар Фаст, Валид Раад и другие. Кураторы выставки подготовили также большой каталог-исследование, куда вошли статьи медиатеоретиков о псевдодокументальных проектах¹⁹⁴. Для художника такая ложная документалистика является одной из форм иронии. Это «уникальная возможность поставить под вопрос правдивость видимого и транслируемого и деконструировать сложившиеся исторические парадигмы»¹⁹⁵, благодаря чему, как и в случае с искажениями телевизионного нарратива, автор может затронуть проблему пассивности и доверчивости зрителей.

Важно отметить, что в видеоработах, выполненных в духе документального кинематографа, форма подачи материала является в целом классической, что и позволяет зрителю прочитывать этот текст именно по правилам игрового фильма. Монтаж в таких видео является либо строго последовательным, либо сочетанием последовательного и ассоциативного (что характерно и для кинодокументалистики) и не несет серьезной «экспрессивной» нагрузки.

Теперь перейдем к разговору о работе видеохудожников с канонами игрового кино. Здесь монтаж также выполняет в первую очередь повествовательную функцию, однако, элемент остранения все же присутствует. Этот эффект может достигаться посредством выбора заведомо абсурдного

¹⁹³ Слово «mockumentary» происходит от соединения глагола «to mock» (подшучивать, издеваться) и понятия «documentary» и означает иронический, псевдонаучный подход к повествованию.

¹⁹⁴ Расширенное кино – 3: каталог-исследование. Мокьюментари: реальности недостаточно. Ред. О. Шишко, А. Тажная, Е. Румянцева. М., 2013.

¹⁹⁵ Расширенное кино – 3: Мокьюментари. Реальности недостаточно // Арт-узел. 03.06.2013. [Электронный архив] – Режим доступа: <http://artuzel.com/node/73>, свободный.

содержания, этой стратегии придерживались некрореалисты во главе с Е. Юфитом, которые в 1980-х гг. снимали нарочито примитивные по структуре короткометражки, в которых отыгрывалась тема агонии советского и мирового кино. Для этого художниками была предложена «поэтика чистого идиотизма, просроченная пленка, мужики-трупки как главные герои и пр.»¹⁹⁶ По пути шутовства шла также группа Синий суп в своих ранних проектах, например, в видео «Камуфляж» (1997), где герои в костюмах из целлофана и скотча разыгрывают постапокалиптическую новеллу. В качестве более современных примеров превращения кинематографических штампов и жанровых фреймов в гротескный «дурдом» можно вспомнить абсурдистское видео Шезад Давуд «Кино» («Feature», 2008), нарочито гламурный цикл Катажины Козыры «В искусстве мечты сбываются» («In art dreams come true», 2003-2009) и др.

Также эффект остранения может возникать за счет упомянутых нами в Главе 1 условий показа видеоарта: в пространстве галереи работы ставятся на повтор (loop), зритель приступает к просмотру в произвольный момент и уделяет просмотру столько времени, сколько сочтет нужным. Соответственно, художник не может, как кинорежиссер, рассчитывать на то, что посетитель выставки увидит работу полностью, и этот фактор случайности требует переосмысления механизма работы последовательного монтажа.

Документальные и мокьюментари видеоработы ориентированы на создание хлесткого высказывания, противоречащего транслируемой СМИ идеологии, и там художники по большей части игнорируют особенности галерейного экспозиционного пространства, рассчитывая на то, что заинтересованный зритель даст себе труд посмотреть работу целиком. В случае же работы с форматом игрового кино, где повествование изначально мыслится как плод воображения автора, акцент делается на том, какими разнообразными способами этот текст

¹⁹⁶ Лялина О. Новое в некрореализме // Коммерсант №008 от 20-01-94. [Электронный архив] – Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/69056>, свободный.

может быть прочтен зрителем. Если конкретнее говорить о функции этих произведений, в них художник стремится не повлиять на мысли зрителя, а предложить ему соучастие в работе фантазии.

Переходя к анализу тех видео, которые стилизованы под игровое кино, важно еще раз подчеркнуть значение «петли» в экспозиции произведения. Искусствовед М. Боуман, посвятившая свою диссертацию, анализу эстетических возможностей «петли», подчеркивает, что такой способ показа экранного произведения устанавливает новые отношения между прошлым, настоящим и будущим, «петля не создает «идеальный» цикл, который можно было бы охарактеризовать как движение по кругу, но, скорее, создает слегка искаженное повторение», и вследствие этого привычные функции завязки, усложнения и кульминации оказываются размыты¹⁹⁷. Именно с этой темпоральной неясностью и возможностью повтора работают видеохудожники.

Ярким примером видео, построенного по кинематографическим принципам, является работа Стива МакКуина «Невозмутимый» («Deadpan», 1997), сюжет которого повторяет сцену из фильма Бастера Китона «Пароходный Билл Младший» (1928), где комик во время урагана оказывается рядом с ветхим домом, стена которого падает и чудом не убивает героя – тот стоял на месте дверного проема. Художник копирует фабулу, но меняет структуру сцены: если падение стены в фильме Китона снималось одним общим планом, то видео МакКуина смонтировано из более, чем десяти кадров, многие из которых являются крупными планами. В результате ситуация-гэг с беспечным и ничего не подозревающим героем Китона превращается в драматичную сцену ожидания катастрофы, где герой МакКуина стоически переносит напряжение. Галерейное пространство в данном случае играет особенно важную роль. Во-первых, размер проекции на стене выставочного зала был таким, что на общем плане зрители

¹⁹⁷ Bouman, M. A broken piece of an absent whole: experimental video and its spaces of production and reception. N.-Y., 2008. P. 205.

видели дом в натуральную величину, то есть, фактически ощущали себя в общем пространстве с героем, в том же опасном положении, что и он (что было бы невозможно в случае с проекцией в кинозале, где аудитория значительно удалена от экрана и проекция не подразумевает «вхождения» в нее). Во-вторых, это короткое видео показывалось в зацикленном режиме, благодаря чему усиливалось ощущение обреченности героя МакКуина и возникало впечатление, что нахождение в угрожающей ситуации является его сознательным выбором. Механический повтор видео в данном случае воспринимается как целенаправленно повторяющийся и делящийся жест художника. И здесь, как и в случае с перформативными однокадровыми видео, чем больше времени зритель уделяет просмотру, тем больше смыслов он может обнаружить: шутка из немого кино превращается в метафору жизни человека, который постоянно находится на грани «отстранения, исключения, уничтожения»¹⁹⁸ и каждый раз спасается лишь чудом. В связи с чем, важно учесть расовую принадлежность чернокожего С. МакКуина и связанную с этим проблематику.

Примечательной является также видео Стэна Дугласа «Увертюра» («Ouverture», 1986), это зацикленный шестиминутный фрагмент старой киноплёнки, где показано, как поезд едет по рельсам, то пересекая темный туннель, то снова вырываясь на свет. Голос за кадром читает отрывок из книги Марселя Пруста «В сторону Свана», где герой просыпается в чужой для него комнате и не может сразу вспомнить, где он и почему, не может восстановить самого себя как целостность. Сравнивая поставленное на повтор движущееся изображение и роман Пруста «В поисках утраченного времени», художник говорит о человеческой памяти как о силе, конструирующей личность, и о том, как сложна работа памяти, представляющая одни и те же события и переживания каждый раз немного иначе, поскольку с течением времени возникают новые

¹⁹⁸ McQueen S. Deadpan / Encyclopedie nouveaux medias. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?lg=FRA&ID=15000000035398>, свободный.

контексты. Роман Пруста, также представляющий собой петлю указывает на то же: прочтя все семь книг о жизни героя, мы возвращаемся к нему в момент, описанный в первом томе, но воспринимаем его уже совсем не так, как в начале истории.

Работа с архивом, ремейки и перемонтаж известных кинокартин занимают важное место в творчестве таких авторов, как Пьер Юиг, Пьер Бисмут, Харун Фароки, Дуглас Гордон, Ги Бен-Нер и др. Оливье Мишлон поясняет, что эти видеохудожники обращаются к образам и стандартам кино, чтобы «апроприировать коды и истории того медиума, который занимает центральное место в процессе конструирования коллективной памяти 20-го века»¹⁹⁹. Руководствуясь этой формулой, легко понять, что в число видео, где кинематограф осмысляется как источник памяти, может быть включено значительное количество весьма различных по своему художественному решению произведений. Так, в «Антологию российского видеоарта» Милена Мусина помещает в соответствующую главу как классические видео С. Шутова «Небесный тихоход – 2» (1994) и «Тайна двух океанов – 2» (1994), «Горе от ума» О. Торбелутс (1993), так и научную видео-реконструкцию «Держи вора» (1998) историка кино Н. Изволова (а кроме того и художественный фильм Светланы Басковой «Зеленый слоник» (1999), который рассматривается как инсценировка перформанса в пространстве игрового кино)²⁰⁰.

Во всех упомянутых случаях последовательный монтаж вполне традиционен по форме и, будучи показанными в кинозале, эти видео могли быть восприняты аудиторией как фильмы; однако, в галерейном пространстве, где зритель может прийти и уйти в любой момент, они работают иначе: элемент случайности превращает последовательный монтаж в кусочно заданную

¹⁹⁹ McQueen S. Deadpan / Site internet du Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cGErj6a/rxAErdd>, свободный.

²⁰⁰ Мусина М. На стыке кино и видеоарта. Утопия медленного видео / Антология российского видеоарта. Под. ред. А.Исаева. М., 2002. С. 135-141.

секвенцию. И если художник мыслит своего зрителя как более или менее хаотично передвигающегося по пространству выставки, это подталкивает к созданию видео, в которых прерывистость нарратива либо тематизируется, либо нивелируется за счет «однородности» повествовательной ткани работы.

Интересными примерами такого подхода являются видео Дэвида Клэрбута «Bordeaux pièce»²⁰¹ (2004) и работа Стена Дугласа «Тройное пари» («Win, place or show», 1998), где потенциально непредсказуемому поведению зрителя отвечает построенная на случайности организация видеоряда.

Видео «Bordeaux pièce» снято для большого экрана формата 16:9, который ассоциируется с экраном кинозала. Характер съемки напоминает картины Хичкока и Антониони. Франсуаза Парфе отмечает, что художник намеренно имитирует формат игрового фильма, чтобы зритель ожидал развития сюжета, построенного на любовном треугольнике, а в результате видел ряд повторяющихся, почти одинаково сыгранных сцен²⁰², которых в общей сложности 69. Это видео снималось на протяжении нескольких недель в разные часы дня, чтобы в итоге получилась мозаика из сцен-близнецов, сменяющих друг друга в течение целого светового дня, от рассвета до заката.

«Тройное пари» С. Дугласа, напротив, было снято один раз, но с двадцати разных точек (по 10 камер на каждого из 2-х героев). Когда инсталляция была размещена в галерее, она представляла собой два придвинутых друг к другу экрана, на один из которых проецировалась запись с одной из десяти камер, а на другой экран подавались кадры с одной из другой десятки камер. То, какое именно изображение подается на экран, регулируется компьютерной программой, настроенной так, чтобы создать 20 000 часов проекции, где комбинация кадров ни

²⁰¹ Данное название предполагает большое количество вариантов перевода, каждый из которых в определенной степени подходит: слово «pièce» может интерпретироваться, в первую очередь, как «произведение» или «пьеса», но также и как «фрагмент» (т.к. повествования фрагментировано), «обломок» (т.к. зритель видит лишь небольшую часть истории), «участок» (т.к. действие происходит в одной локации, символически связанной с историей модернистской архитектуры), «деталь» (т.к. художник предлагает зрителю быть внимательными к нюансам).

²⁰² Parfait F. / Collection. New media installations. Paris: Editions du Centre Pompidou, 2006. P. 110-113.

разу не повторится. Это видео, как и «Bordeaux piece», небольшое по хронометражу, поэтому высока вероятность того, что зритель, посмотрев один из вариантов, затем увидит и последовавшую за ним новую комбинацию кадров, которая будет одновременно похожей и непохожей на предыдущую. Цикличность изображения воспринимается как заикленность жизни персонажей, двух белых мужчин среднего возраста со стандартными интересами (новости, скачки, теория заговора) и полной неспособностью к компромиссу (сцена заканчивается дракой).

Клэрбут и Дуглас ставят свои видео на повтор, чтобы создать образ загнанных, «пойманных в петлю» персонажей, которые не способны выйти за пределы своих ролевых моделей, и таким способом подталкивают зрителей к критическому пересмотру собственных, возможно, столь же стереотипных жизненных сценариев.

Работа с повторяющимися действиями характерна также для видеоарта Виктора Алимпиева, художника, максимально сблизившего экранный образ и современную театральную постановку. Его произведения меланхоличны и медлительны, однако, полны внутреннего напряжения, которое позволяет увидеть в абсурдном на первый взгляд поведении актеров символический смысл. В качестве примера можно привести видео «Невинная» (2017), где три актрисы по очереди меняются ролями: одна стоит в центре и молчит и прислушивается, другая ходит вокруг нее, а третья стоит напротив молчащей и произносит нараспев: «Она не скажет... Ее не будет... Она никак, она нигде, она не скажет... Ее никак, ее нигде, ее не будет». «Чертов язык!» – произносит молчащая актриса в конце цикла и меняется местами с одной из партнерш, затем движение начинается сначала. Видео длится чуть больше десяти минут, но производит впечатление бесконечного за счет того, что начало и финал записи смыкаются. Эту работу возможно описать как историю, рассказанную методом последовательного монтажа, но в действительности это произведение не имеет сюжета. Здесь, как и в большинстве работ Алимпиева, как в видео «Вытоптать пашню» (2009), «Слабый Рот Фронт» (2010), «Волшебный хруст» (2011) и других – главное место занимает

сам жест, действие актеров и ощущения, которые они вызывают, а не последовательность событий. Исследователи видят в этом обращение к знаковой системе ритуала, а сам автор говорит о том, что «стремится сделать партитурную структуру, противопоставляя ее нарративному повествованию»²⁰³.

В таком же ключе можно анализировать видео группы АЕС+Ф. Это сложные и дорогостоящие постановки, которые разворачиваются по определенному сценарию. Однако, по признанию самих авторов, на этапе монтажа они не стремятся создать жесткую последовательность образов, а просто показывают их череду, легко читаемую с любого места визуального текста²⁰⁴. К примеру, видео «*Inverso mundus*» (2015) представляет собой карнавально-сюрреалистическое видение мира, где богатые и бедные, жертвы и палачи, мужчины и женщины, меняются ролями и атрибутами, где невозможное становится возможным. Видео разворачивается как череда изящно срежиссированных видений, постепенно становящихся от сцены к сцене все более гротескными, однако, остающихся практически идентичными по смыслу. В качестве источника вдохновения художники взяли гравюру XVI века «Мир вверх ногами», построенную как таблица ситуаций-перевертышей, которые работают изолированно друг от друга, но доносят одно и то же высказывание²⁰⁵. Видео группы АЕС+Ф можно интерпретировать так же: как таблицу образов, переложенную в линейную последовательность сцен. По такому же принципу строятся работы «Последний бунт» («*Last riot*», 2005-2007), «Пир Трималхиона» («*Feast of Trimalchio*», 2009-2010) и другие видео АЕС+Ф, а также произведения, представляющие собой некое перечисление образов, например, видео «Бальтос» (2014) А. Солдатова, являющееся экранной вариацией картин французского сюрреалиста. Художники принимают условия галерейной экспозиции как

²⁰³ Шишко О. Каталог выставки «Дом впечатлений. Прогулка с трубадуром». М., 2017. С. 51.

²⁰⁴ Данное утверждение было высказано художниками в рамках мастер-класса в Институте Проблем Современного Искусства (ИПСИ), который прошел в Москве 22 ноября 2016 года.

²⁰⁵ AES+F. *Inverso mundus* / Вэб-сайт группы АЕС+Ф, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://aesf.art/projects/inverso_mundus/, свободный.

данность и выстраивают работы так, чтобы он оставались понятными и притягательными для зрителя вне зависимости от того, когда тот появится перед экраном и сколько внимания уделит работе. Монтаж, в данном случае, оказывается эстетически нейтральным.

3.2 Параллельный монтаж

Если при повествовательном монтаже действие развивается без видимых перерывов, в одном общем времени, и каждая следующая сцена начинается с окончанием предыдущей, то при параллельном рассказе чередуются фрагменты сцен с разным хронотопом, благодаря чему у зрителя возникает ощущение синхронности происходящих на экране событий. Изначально параллельная структура повествования использовалась для того, чтобы усилить эмоциональное напряжение, испытываемое зрителями: классическим примером параллельного монтажа стали сцены из фильмов Гриффита «Уединенная вилла» (1909) и «Рождение нации» (1915), где центральное место занимают эпизоды «спасения в самую последнюю минуту», построенные сложнее, чем обычные сцены погони. Однако в фильме «Нетерпимость» Гриффит открыл новые возможности параллельного монтажа, с его помощью создав не временную, а смысловую связь между событиями. Картина состоит из четырех новелл, действие которых происходит в разные эпохи (война в Древнем Вавилоне, казнь Христа, Варфоломеевская ночь и драма социальной несправедливости в Америке 1910-х), но оказываются связаны общей темой лицемерия и нетерпимости, разрушающей жизни героев – эту связь режиссер устанавливает именно посредством монтажа, чередуя фрагменты четырех рассказов так, чтобы мы видели явные аналогии между ними. По той же логике построены фильмы «2046» Вонга Карвая (2004), «Путеводитель» А. Шапиро (2004), «Вавилон» А.Г. Иньярриту (2006), «Фонтан» Д. Аронофски (2007) и другие картины.

Параллельный монтаж как способ утверждения связи между автономными знаками широко практикуется в видеоарте. Ярким примером здесь может служить

видеозапись перформанса ВАЛИ ЭКСПОРТ «...Далекое... далекое» («...Remote... remote», 1973). Видео открывается кадром, где художница сидит на фоне большой черно-белой фотографии двоих детей, держа на коленях миску с молоком; затем чередуются укрупнения ее лица и лиц детей на фотографии; в начале третьей минуты видео ВАЛИ ЭКСПОРТ начинает подрезать кутикулу на своих ногтях, и на общем плане это выглядит как обычная косметическая процедура, но на укрупнении видно, что она делает это лезвием макетного ножа; она режет и деформирует кожу на своих пальцах и затем окунает кровоточащие руки в молоко, и финальные кадры снова чередуются с фрагментами детской фотографии. Аналогия дается на чувственном уровне: дети на снимке были жертвы сексуального насилия со стороны своих родителей, и художница использует молоко и кровавые раны как знаки той травмы, которую детям пришлось пережить; и она причиняет себе боль для того, чтобы обострить ощущение трагедии в глазах зрителя. Параллельный монтаж здесь является не только способом создать жесткую смысловую связь между образами, но и передать важную для ВАЛИ ЭКСПОРТ мысль о том, что жизнь и поступки человека несут отпечаток прошлого, и это порождает «духовное пара-время, которое течет параллельно объективному времени и оказывается постоянно подверженным воздействию страха и вины, невозможности преодоления, деформации, которая раздирает кожу изнутри»²⁰⁶. «Я указываю на нечто, представляющее прошлое и настоящее»²⁰⁷ – говорит художница, и это ей удастся акцентировать именно посредством параллельного монтажа.

Еще одно видео, где сутью высказывания художника является проведение будоражащей аналогии, – «Удушливые сны» («Smothering dreams, 1981») Дэниела Ривза. Художник монтирует кадры детской игры в солдатиков с кадрами реконструкции реальных военных действий во Вьетнаме, это воспоминания о

²⁰⁶Export V. ... REMOTE ... REMOTE / Webseite von Medien Kunst Netz, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.medienkunstnetz.de/works/remote-remote>, свободный.

²⁰⁷ Там же.

засаде, в которой погибли однополчане Ривза. В 1974 году в своей пацифистской фотокниге «Война войне!» Эрнст Фридрих показал салонные фотографии детей в военной форме, а затем – снимки трупов и обезображенных ранениями солдат. Таким же образом Дэниел Ривз шокирует зрителей, сопоставляя умильные и пугающие кадры, указывает на то, что человеческая жестокость проявляется даже в кажущихся невинными играх. Видео Ривза является глубоко личным высказыванием, он сопровождает изображение закадровым текстом, где делится своими воспоминаниями о войне, и эти образы становятся прямым опровержением «патриотического» нарратива, сквозь призму которого новости о войне во Вьетнаме преподносились в СМИ. Обобщая, можно сказать, что с помощью монтажа художник не только выстраивает структуру своего видео, но и меняет ассоциативные связи в сознании зрителей.

В той же логике действует Мона Хатум, в своем видео «Смена частей»²⁰⁸ («Changing parts», 1984) параллельно монтируя образы двух реальностей: кадры, снятые в доме художницы в Бейруте, и запись ее перформанса «В осаде» (1982). В течение перформанса М. Хатум находилась внутри стеклянного куба, дно которого было покрыто слоем глины, и, пытаясь встать на ноги, художница постоянно падала, оставляя на стекле отпечатки своих рук и тела как след беспомощности – это символическое отображение того, как Палестина борется за выживание, постоянно находясь в осаде. Таким образом, монтируя кадры из документации перформанса с кадрами домашнего интерьера, художница давала зрителям понять, какое внутреннее напряжение скрывается за внешне простыми и спокойными видами комнат в раздираемом войной городе.

На принципе параллельного монтажа строятся все части масштабного видеоцикла Мэтью Барни «Кремастер» («Cremaster», 1995-2002). На протяжении пяти фильмов, объединенных общей темой развития и постепенного усложнения

²⁰⁸ Название этого видео также можно перевести как «Меняясь ролями».

Формы, как живого организма, так и произведения искусства, художник создает собственную мифологическую вселенную. В фильме «Кремастер 1» (1995) исследуется образ самодостаточного эмбриона, который еще не прошел ни одного этапа дифференциации, и его пол еще не определен (поэтому в этом видео присутствуют только женские персонажи), и дальше воображаемый организм идет по пути развития вплоть до зрелости и распада, который представлен в картине «Кремастер 5». Художник выстраивает сложный видеоряд, совмещая биологизированные образы с масонскими символами, образами поп-культуры и отсылками к произведениям классического искусства. Система метафор и ассоциаций М. Барни весьма сложна, и связь между элементами не выявляется логически, и потому художник методично выстраивает ее с помощью параллельного монтажа. Наиболее удобным для анализа примером является «Кремастер 4», предпоследняя глава цикла, этап, на котором уже обретшая черты Форма движется с Запада на Восток, из Америки попадает в Ирландию. На острове Мэн разворачиваются три линии повествования: две из них связаны с проездом двух команд мотогонщиков, которые стартуют на трассе и устремляются в противоположных направлениях, один экипаж символизирует восходящее движение, а другой – нисхождение. Третья сюжетная линия строится вокруг мифологического персонажа, молодого Сатира, который пляшет перед феями. Автор соединяет прошлое Ирландии (фольклор) и ее настоящее (на острове Мэн традиционно проходят мотогонки). Три линии повествования развиваются одновременно, параллельный монтаж сводит их еще ближе в сознании зрителя, и мы непроизвольно начинаем искать между этими образами некую смысловую связь. Кульминация фильма, как и принято в параллельном повествовании, знаменуется соединением трех сюжетных линий, встречей всех персонажей: два экипажа мотоциклистов снова оказываются в одной точке трассы, а молодой Сатир становится Лоугтонским Овном. Две пары его рогов, одни завернутые вверх, другие вниз, «образуют диаграмму, которая предполагает состояние недифференцированности, где восхождение и нисхождение

сосуществою в гармонии»²⁰⁹, и выражением этой гармонии становится выход в белое в конце видео.

Другие части «Кремастера» также строятся на постоянном чередовании различных хронотопов, связанных с символическими образами, которые художник сплетает в сложную сеть. Особого внимания заслуживает тот факт, что масштабная выставка в Музее Гуггенхайма 2003 года, где были показаны все части «Кремастера», а также графика и скульптура, являвшиеся частью проекта, тоже строилась в некотором смысле как параллельная структура. Выставка заняла все пять этажей здания и, проходя по залам музея от одной главы «Кремастера» к другой, зритель получал возможность увидеть их последовательно, а потом мысленно охватить все одним взглядом. В интервью с Хансом Ульрихом Обристом художник подчеркивал, что для него было крайне важно свести все сделанные в рамках проекта работы воедино, и сделать это не в кинотеатре (где «Кремастер» тоже демонстрировался), а именно в пространстве музея, где «общая форма приобретает абсолютную ясность»²¹⁰.

В целом можно сказать, что параллельный монтаж сравнительно нечасто встречается в видеоарте, поскольку художники с большим вниманием относятся к разработке похожего, но более эффектного типа структуры: полиэкранной инсталляции. Подробнее об это будет сказано в разделе 5.1.

3.3 Ассоциативный монтаж

Обращаясь к анализу ассоциативного монтажа, следует оговориться, что это понятие сегодня несколько размыто. Если наличие линейно-повествовательной и параллельной структур очевидно даже рядовому зрителю, то более сложные варианты монтажных конструкций ускользают от точного определения.

²⁰⁹ Cremaster project web-site, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.cremaster.net/crem4.htm>, свободный.

²¹⁰ Obrist H. U. Interviews. Vol. 1. CHARTA, 2003. P. 102.

Сергей Михайлович Эйзенштейн, выделял «по линии семантического ряда» следующие виды монтажа: а) монтаж, параллельный развивающемуся ходу событий (примитивно информационный монтаж); б) монтаж, параллельный ходу нескольких действий («параллельный» монтаж); в) монтаж, параллельный ощущению и значению (образный монтаж); г) монтаж, параллельный представлениям (монтаж, конструирующий понятие)²¹¹. В рамках нашего исследования можно переформулировать пункт «а» как последовательный монтаж, пункт «б» – как параллельный, а остальные пункты объединить в общее понятие «ассоциативный монтаж». В качестве рабочей модели данного исследования мы приняли классификацию типов монтажа по характеру построения пространственно-временного континуума в экранном произведении. В рамках данной концепции ассоциативный монтаж мыслится как фрагментированная структура, где возможны резкие скачки в пространстве и времени, мотивированные не развитием действия, а волей автора. Под это определение подходит как «интеллектуальный монтаж» С. Эйзенштейна, так и нарочито хаотичная структура фильмов сюрреалистов. Ассоциация может быть как закономерной и логично возникающей, так и иррациональной, субъективной. Мы не ставим задачей проводить разделение по этому компоненту, для нас наибольший интерес представляет механизм сообщаемости ассоциаций посредством монтажа.

С. Эйзенштейн уделял пристальное внимание исследованию того, как отдельные изображения складываются в образ, как сопоставление кусков в монтаже дает не сумму, а их произведение, некое новое качество. В статье «Монтаж 1938» режиссер показывает, что человек, как в обычной жизни, так и при просмотре фильма с готовностью воспринимает соположенные знаки как

²¹¹ Цит. по: Эйзенштейн о монтаже. Под ред. Юренева Р. М., 1998. С. 10.

связанные между собой²¹². Именно на этом принципе возникновения ассоциаций основывается воздействие монтажа. К. Платт, суммируя высказывания режиссера, определяет ассоциации как «структурные элементы темы, определенная последовательность которых позволяет художнику вызывать предсказуемую реакцию зрителя»²¹³.

Психологи выделяют два основным вида ассоциаций: по сходству и по смежности²¹⁴. Первый предполагает обнаружение внешней или структурной связи между объектами, что используется при создании простых кинематографических метафор. Н. Горюнова приводит такой пример: «В социальной рекламе о любви к детям снят молодой побег, который растет и на наших глазах превращается в удивительный цветок. Цветок распускается, а в нем видна маленькая девочка — “Дюймовочка”. Без слов понятна метафора. Сравнение девочки с растущим и распускающимся цветком уместно и впечатляет художественным образом»²¹⁵. Ассоциации по смежности опираются на иной механизм: на научение и привычку обнаруживать связь между объектами или событиями, которые оказываются сближенными в пространстве или во времени (например: тучи ассоциируются с дождем). Такой тип ассоциации дает режиссеру возможность не повторять простые примеры уже существующих метафор или метонимий, а конструировать собственную систему образов, склеивая кадры, связь между которыми может не быть очевидной с первого взгляда, но которая возникнет в сознании зрителей, благодаря психологической установке на то, что между смежными знаками (в данном случае: изображениями в кадре) она должна существовать.

В качестве примера работы с ассоциациями можно вспомнить фильм А. Довженко «Земля» (1930), в котором кадры со спелыми, налитыми яблоками в

²¹² Эйзенштейн С. Монтаж 1938 / Формальный метод. Антология русского модернизма. Под ред. С.А. Ушакова Т. 1. – М., 2016. С. 423-426.

²¹³ Платт К. М. Ф. Сергей Эйзенштейн: монтаж вразрез / Формальный метод: Антология русского модернизма. Том 1. Системы / под ред. С.А. Ушакина. – М., 2016. С.333.

²¹⁴ Рубинштейн С.Л. «Основы общей психологии». СПб.,2000. С. 235-236.

²¹⁵ Горюнова Н.Л. Художественно-выразительные средства экрана: Учеб. пособие. М., 2000. С. 30.

начале картины монтировались с образом старика, спокойно умирающего в кругу семьи, в окружении детей – так был создан образ гармоничного течения жизни, закономерной смены поколений. И когда в конце фильма мы видим, как жители деревни несут гроб Васыля, и ветви яблони касаются его лица, возникает ощущение, что, несмотря на трагедию, жизнь вернется к равновесию и порождающие силы природы смогут победить смерть. Вначале метафора «яблоки = гармония» возникла как субъективная ассоциация по сходству в сознании автора, а затем, через монтажное сопоставление образов она стала ассоциацией по смежности для зрителей, через повторение кадров в сознании смотрящего родилась смысловая связь. Навык восприятия склеенных кадров как связанных по смыслу был воспитан у зрителей в период немого кинематографа (о чем свидетельствовали эксперименты Л. Кулешова) и стал необходимой составляющей опыта, на которую рассчитывают кинематографисты, выстраивая сложные системы знаков, неповторимые в каждой картине. Фильмы А. Тарковского, С. Параджанова, М. Антониони, П.П. Пазолини, А. Пелешяна и всё, что принято называть «поэтическим» кинематографом зиждется на соединении общих топосов и авторских ассоциаций, которые зритель оказывается способен прочесть.

С другой стороны, с ассоциациями как продуктом бессознательного в искусстве работали в первую очередь дадаисты и сюрреалисты, которые стремились создавать не только поэзию и живопись, но и кино методом автоматического письма, где сюжет представлял собой причудливую игру ассоциаций художника, провоцирующих ответную игру со стороны зрителя. Данная манера свободного жонглирования визуальными образами как знаками, оторванными от своих смыслов, и потому открытыми для различных интерпретаций, была характерна для авангарда и прекратилась вместе с

контрнаступлением антимодернистских реалистических тенденций в 1930-х годах (появление звука также сыграло значимую роль в этом процессе²¹⁶).

Возвращение к монтажным экспериментам произошло в 1960-1970-е годы с усилением роли интеллектуального кинематографа, тяготеющего не столько к рассказыванию историй, сколько к передаче философских взглядов режиссера. Ярким примером такого кино являются работы Артавазда Пелешяна, разработавшего метод «дистанционного монтажа», предполагающий не столкновение двух опорных кадров, а разведение их во времени и размещение между ними ряда вспомогательных кадров, благодаря чему усиливается диапазон выразительности целого, каждый элемент приобретает дополнительную смысловую нагрузку, меняется, так происходит «монтаж контекстов»²¹⁷.

Понимание фильма как знакового ансамбля, где означаемые могут быть оторваны от означающих и переназначены режиссером с помощью монтажа, вновь возникает в кинематографе, точнее, «антикинематографе» Жана-Люка Годара. Как показывает В. Виноградов, Годар в таких картинах, как «Китайка» (1967), «Уик-энд» (1967) и других, использовал брехтовский метод очуждения, чтобы нарушить привычный для кинозрителя механизм самоидентификации с героем и перевести его в режим аналитического разбора аудиовизуального текста картины²¹⁸. Когда Годар начал работать с видео в 1970-х гг., он продолжил движение в сторону обнажения приема, делая свои тропы более наглядными и тем самым призывая зрителя анализировать уже не только содержание фильмов, но и сам феномен кинематографа²¹⁹. Ассоциативная структура в таких фильмах, как «Здесь и там» (1974), «История(и) кино» (1988-1998) и др., выстраивается не только на уровне последовательности кадров, но и внутри кадра – посредством наложения изображений, которые должны были складываться как элементы

²¹⁶ Якобсон Р. Конец кино / Строение фильма. Сост. К.Э. Разлогов. М., 1984. С. 25-32.

²¹⁷ Артамонов А. Внутренняя вселенная // Интернет-версия журнала «Сеанс», 11. 06.2013. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://seance.ru/blog/portrait/peleshyan_artamonov/, свободный.

²¹⁸ Виноградов В. Указ. соч. С. 17-19.

²¹⁹ Там же. С. 148-160.

уравнения, создавая образное поле, в котором зритель смог бы отыскать те же смысловые связи, которые режиссер обнаружил в реальности.

В видеоарте ассоциативные структуры возникают довольно часто, и можно сказать, что художники работают с ними исходя из двух стратегий: либо деконструируют/меняют предзаданные смысловые связи, либо создают новые.

Ярким примером первой стратегии являются видео, в которых художники перемонтируют готовые записи телепрограмм и фильмов (*found footage*), стремясь разрушить или трансформировать идеологические послания, скрытые в них. Здесь мы снова сталкиваемся с *détournement* как вариантом рефрейминга, смены контекста.

Работа с *found footage* стала ведущим методом популярного в Великобритании в 1980-х годах движения Скретч-видео (*Scratch-video*) и в частности группы *Gorilla Tapes*²²⁰. Последняя наиболее знаменита политической сатирой «Дни Долины смерти» («*Death valley days*», 1984), где художники обличают лицемерие американских политиков, ставят под сомнение национальную идею, а также внедряют миф о романтической связи между Р. Рейганом и М. Тэтчер. Фрагментирование потока информации и перекомпоновка его элементов используется художниками как способ читать между строк. Так, видео М. Рослер «Если это слишком плохо, чтобы быть правдой, это может быть ДЕЗИНФОРМАЦИЕЙ» («*If it's too bad to be true it could be DISINFORMATION*», 1985) – это прерывающаяся запись новостей, где целостный рассказ диктора превращен в последовательность обрывочных фраз, смысл которых можно уловить лишь интуитивно. С чужим экранным материалом работали и такие художники, как группа *Duvet Brothers*, Джордж Барбер, Сандра Голдбахер и Ким Флиткрофт, Абигэйл Чайлд, Брайен Голдберг и Джекки Госс и др. Для них ироничный перемонтаж был методом политической борьбы, а также

²²⁰ В названии данной группы используется игра слов: «gorilla» (горилла) – «guerrilla» (партизанская война, партизанский отряд).

исследования китчевых форм экранной культуры. По прошествии времени, стиль Скретч, как и многие другие методологии современного искусства, был «ассимилирован мэйнстримным миром коммерческого телевидения»²²¹, став приемом для оживления рекламы и музыкальных видео. Однако его суть не была стерта полностью: с появлением ресурса Youtube и простых в обращении монтажных программ метод скретчинга стал использоваться массово. Ежегодно в сети появляется большое количество сатирических роликов, где записи фильмов и телепередач перемонтированы с целью политического высказывания. Из работ современных художников, работающих с готовыми записями, можно вспомнить серию видео Антонио Мунтадаса и Маршалла Риза «Политическая реклама» («Political advertisement», 2000), видео Брайана Бойса «Коллекционные выборы» («Election collectibles», 2000) и пр. Исследователи показывают, что наиболее привлекательным в методе скретч для художников является момент десакрализации образов, радикальный жест вырывания их из контекста. Этот коллажный по своей сути подход к материалу помогает «вынести на поверхность социальные и политические подтексты найденных записей»²²², а, значит, и противостоять их воздействию. Художники с помощью монтажа разъединяют звенья изначальной цепи ассоциаций по смежности и переназначают денотанты, тем самым порождая новый текст.

Следует отметить, что не все видео, построенные на перемонтаже готовых записей, являются выражением протеста. Есть и интересная разновидность компилятивных работ, которые по своей сути являются визуальными исследованиями той или иной проблематики. В первую очередь нужно вспомнить экспериментальные фильмы Стена Вандербика (чье творчество часто включается в контекст истории видеоарта), его ироничные картины «Панели для стен мира» («Panels for the walls of the world», 1967), «Человеческое лицо это памятник»

²²¹ Scratch! / Web-site of Seventeen gallery, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.seventeengallery.com/exhibitions/scratch/>, свободный.

²²² Wees W.C. Recycled images. The art and politics of found footage films. NY., 1993. P. 4.

(«Human face is a monument», 1965), «Суперпозиция» («Superimposition», 1968) и др. Из более современных проектов можно вспомнить видео Клода Клоски «Накормить 200 ртов» («200 bouches à pourrir», 1994), где художник смонтировал кадры надкусывания чего-либо из сотен рекламных роликов, иронизируя над тем, как в обществе потребления жизненная необходимость в еде превращается в еще один повод для маркетингового соблазна зрителя. Также интересны работы Рейнольда Рейнольдса, например, «История будущего» («History of the future», 1996), в котором художник собрал фрагменты пятидесяти футуристических художественных фильмов разных периодов, чтобы показать, как с течением времени менялись коллективные представления людей о будущем, воплощенные в экранных утопиях и антиутопиях. В другом, более сложном по форме, трехканальном видео «Основано на реальных событиях» («Based on actual event», 2003) художник сопоставил пятьдесят игровых фильмов, чтобы показать различные способы репрезентации американских военных сил и выявить связь между ними: по словам Рейнольдса, «каждая новая война симулирует образ предыдущей, показанный в популярных фильмах»²²³. Похожей логикой руководствовались китайские художники, анализировавшие коды соцреалистических картин. К примеру Джинанвэй Ванг исследовал язык власти, сравнивая официальную кинопродукцию времен коммунизма и эпохи культурной революции в Китае в проекте «Мой визуальный архив» («My visual archive», 2002). В свою очередь Чжан Пеили в видео «Последние слова» («Last words», 2006) показал до абсурда идеализированный образ революционера, умирающего за идею. Своеобразными визуальными исследованиями кинематографических кодов стали работы Кристиана Марклея «Телефоны» («Telephones», 1995) и «Часы» («Clock», 2011), в которых он смонтировал кадры из популярных фильмов, где герои говорят по телефону и смотрят на часы соответственно. Такая

²²³ Reynolds R. Based on actual event / Web-site of Reynold Reynolds, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://artstudioreynolds.com/based-on-an-actual-event/>, свободный.

последовательность изображений, прямо ассоциированных по сходству, рождает у зрителя ассоциацию по смежности: начинает казаться, что десятки героев, говорящих по телефону, ведут диалог друг с другом, а персонажи, смотрящие на часы, спешат друг другу навстречу. Интересными примерами визуального исследования, основанного на сопоставлении не кинематографических образов, а реальных событий, являются видео Л. Горловой «Хэппи-энд» (2001), где показаны счастливые женихи и невесты, пляшущие на Воробьевых горах, и работа Д. Старусева «Володя» (2016), в которой смонтированы любительские записи «ленинопада»²²⁴. В последней работе видеоряд представляет как бы отобранные социологом фрагменты реальности, материал для изучения, к которому может приступить зритель.

По контрасту с данными рационально организованными визуальными подборками интересно рассмотреть варианты иррациональных структур. Многие художники, эстетизировавшие технологию видео как источник нового визуального опыта, строили свои работы по логике сна или галлюциногенного видения (продолжая поиски сюрреалистов): образы на экране сменяют друг друга вне какого бы то ни было повествования или определенной системы, изображение искажается, иногда становясь абстрактным. Для достижения этих эффектов видеохудожники создавали специальные синтезаторы и программы. Таковы записи, сделанные пионерами японского видеоарта (Кацухиро Ямагучи, Тосио Мацумото, Такахико Иимура, Кэйго Ямамото, Мако Идэмицу и др.), а также работы Джуда Йокута, Лутца Беккера, Тома де Витта и многих других художников, упомянутых Джином Янгбладом в качестве создателей «видеографического кино»²²⁵.

Отдельного внимания заслуживает иррациональный по своему характеру способ «фатального» монтажа, который стал вторым, после «медленного видео»,

²²⁴ «Ленинопадом» художник называет получившие распространение в городах Украины спонтанные акции сноса, демонтажа или разрушения памятников В. И. Ленину.

²²⁵ Youngblood G. Expanded Cinema. Boston, 1970. P. 257-337.

методологическим открытием Бориса Юхананова. «Медленное видео» предполагало съемку всего материала на одну кассету с первого дубля (пользоваться можно было только кнопкой «стоп»). Техника фатального монтажа, реализованного, к примеру, в видео «Сумасшедший принц японец» (1987), заключается в следующем: кассета записывается от начала до конца без пауз, а затем перематывается и, остановив ленту в случайном месте, автор делает фрагмент новой записи поверх старой, тем самым осуществляя стихийную врезку. Чем больше возникает таких врезок, тем более абсурдным (или многозначительным) становится видео. Будучи не только практиком, но и теоретиком искусства видео, Юхананов фокусировался на уникальных технических свойствах видеокамеры, в частности, на возможности перемотки пленки и ее перезаписи. Поэтому, работая с «фатальным монтажом», он отказывался использовать какое бы то ни было дополнительное оборудование, в его руках была только камера и одна кассета, и благодаря этому получалось, что «материал как бы монтирует сам себя»²²⁶, доверяясь воле случая. Сам художник видел в этой практике выражение Судьбы, а также приглашение для зрителя к сотворчеству. Линейное повествование перебивается и отчасти перечеркивается спонтанными врезками, смысл получившегося целого невозможно рационально объяснить. Таким способом создается «пространство с рефлексией соответственно предыдущих слоев на новую врезку и врезки на уничтожаемые слои»²²⁷. По мысли автора, это должно воздействовать на зрителя как «фатальный момент узнавания и познания тайны хронотопа»²²⁸. Можно сказать, что Б. Юхананов продолжает одновременно стратегию дадаистов, эстетизируя случайное, и стратегию сюрреалистов, стремившихся с помощью абсурдного

²²⁶ Джеуза А. Указ. соч. С. 32.

²²⁷ Юхананов Б. Фатальный монтаж / Cine Fantom, №14, 1989. [Электронный архив] Режим доступа: <http://you-mir.ru/fatalnyi-montazh-boris-yukhananov>, свободный.

²²⁸ Там же.

текста обращаться напрямую к бессознательному зрителю, к игре свободных ассоциаций.

Теперь перейдем к рассмотрению другого варианта ассоциативного монтажа: такого, который является инструментом создания авторских, оригинальных метафор.

В качестве примера можно привести видео Гэри Хилла «Область катастрофы» («Incidence of a catastrophe», 1987-1988), которое было создано под влиянием романа «Темный Фома» (1941, вторая редакция 1950), автор которого, постструктуралист Морис Бланшо, вырабатывал концепцию литературного языка как способа отстраниться от повседневного бытового опыта и научиться выражать словом новые смыслы. Для М. Бланшо литература была пространством отчасти мистическим, в котором связь между знаком и его референтом становилась неоднозначной, и эти идеи нашли отражение в романе «Темный Фома»²²⁹. Нельзя сказать, что «Область катастрофы» является экранизацией романа, правильнее отметить, что художник использовал некоторые образы Бланшо, переводя их с литературного языка на язык видеоарта. Так, в начале книги Фома сидит на берегу моря, размышляя о своей жизни; видео Хилла тоже открывается сценой на берегу. Сходство заметно и на уровне фабулы: в книге Фома становится читателем романа о самом себе, и чем дальше он читает, тем больше растворяется в тексте, пока не исчезает совсем, и подобным же образом в видео Гэри Хилла герой поработен текстом, он не может больше отличить реальность от литературы. Данное произведение оказывается весьма сложным для восприятия, Х. Брокер отмечает, что читатель/зритель «оказывается в жидком тексте, как если бы он проснулся от того, что тонет»²³⁰. Этот сложный образ автор создает с помощью ассоциативного монтажа, выстраивая последовательность

²²⁹ Дианова В.М. Постмодернистская философия искусства: истоки и современность // Постмодернистская философия искусства: истоки и современность. СПб, 1999. С. 70-73.

²³⁰ Broeker H., ed. « Gary Hill: selected works and catalogue raisonné». Wolfsburg: Kunstmuseum Wolfsburg, 2002. P.130.

кадров, которая поэтапно углубляет содержание видео. Все начинается с простой визуальной метафоры, которую можно прочесть как «море слов»: кадры с морскими волнами, набегаящими на берег, чередуются с макро-планами страниц книги, и переворачивание страницы визуально уподобляется удару волны. Затем кадры с текстом перемежаются с кадрами, снятыми от первого лица, где герой продирается сквозь ветви деревьев: так Хилл передает ощущения человека, заблудившегося посреди «леса слов». Чем глубже герой погружается в анализ игры знаков, тем меньше оказывается способен коммуницировать. В сцене ужина гости, сидя за столом, ведут светскую беседу, но их слова мы (через субъективный план протагониста) не можем понять, они превращаются в бессмысленный набор звуков. В конце видео герой полностью теряет контроль над собой и способность функционировать: мы видим его съежившимся на полу, на фоне страниц гигантской книги, которые похожи на стены психиатрической лечебницы. Для Гэри Хилла было важно создать в этом видео особую атмосферу, пространство, «где мир в целом, язык и собственно сюжет повествования совершенно расщеплены, или существуют в зоне невозможного»²³¹. Столь же важно было вовлечь зрителя в это поле, с помощью образов создать нечто близкое к телесному опыту состояния расширенного сознания.

Ассоциативный монтаж как способ создания условий для нешаблонного восприятия действительности был одним из главных методов работы Владимира Кобрин, который в 1977–1989 гг. занимался созданием научно-популярных фильмов о современных достижениях ученых. Эти документальные проекты представляли собой радикально остранные картины, в которых научные теории иллюстрировались с помощью нестандартных метафор, которые передавались в эстетике авангардной анимации. О. Ковалов приводит такой пример: «Перенос электрона... иллюстрируют неистовые проезды по рассветной Москве,

²³¹ Кулик И. Гэри Хилл: Я ищу не столько философские смыслы, сколько дырки в логике / Гэри Хилл: Зритель. М., 2010. С. 34.

превращенной короткофокусной оптикой в бешено крутящийся арбуз. Теплоход в Молекулярной биофизике вылетает из шлюза, как из пращи, к водному горизонту, выгнутому дугой. Все здесь кишит, кипит, снует, переползает, плавится; телам не писаны правила гравитации, тесны рамки биологических видов, а из законов физики признается лишь теория относительности: металл реет, воздух тверд, волны, вскипая у берега, мчат вспять, огонь животворно рождает предметы, тут же начинающие сами собой скакать и двигаться. Материя, словно из каприза, принимает на миг ту или иную случайную форму»²³².

После того, как В. Кобрин перестал работать в системе официального кинопроизводства, он перешел к созданию экспериментальных картин, где язык, выработанный им в документальном кино, стал еще более усложненным. Одним из самых известных произведений стал «Первый апокриф» (1993). Используя возможности видео и компьютерной обработки, Кобрин создал многослойную изобразительную ткань: где изображения-аллегии, отсылающие к старому и новому миру, накладываются друг на друга; постоянно возникает мотив телефона, по которому никто не отвечает, печатной машинки, текст в которой невозможно разобрать, за кадром некий загадочный текст прочитывается шепотом, так что разобрать можно лишь отдельные слова. М. Ямпольский отмечает, что речь здесь ведется о возможности или невозможности общения, разговора с Другим и с собственной памятью, и «кино, как искусство памяти, играет в этой нарушенной с самим собой коммуникации важную роль»²³³. Ассоциативный монтаж в фильмах В. Кобринина выступает не просто как способ структурирования информации, а как метод построения собственной, персональной мифологии, насыщенной аллегориями, где связи между

²³² Ковалов О. Владимир Кобрин: где я встречу с Робинзоном Крузо? / Новейшая история отечественного кино. 1986—2000. Кино и контекст. Т. 2. СПб, 2001. [Электронный архив] – Режим доступа: http://cobrin.divenvrsk.org/article/newest_history.html, свободный.

²³³ Ямпольский М. Кинематограф аллегии. О Владимире Кобрине и его фильмах // Киноведческие записки №50, 2001. [Электронный архив] – Режим доступа: <http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/710/>, свободный.

означаемым и означающим не берутся в готовом виде, а выстраиваются самим автором для зрителя, который готов включиться в эту интеллектуальную игру.

Говоря о монтаже как способе создания авторской системы знаков, уместно вспомнить также видео Билла Виолы «Я не знаю, кто я такой» («I do not know what it is I am like», 1986), где художник, опираясь на индийскую философию, создает монументальный образ мистического пути человеческого самосознания от «мира природы (от первичных, недифференцированных стадий жизни) к логическим и духовным состояниям»²³⁴. С помощью цепочки ассоциаций, многие из которых связаны с образами животных, художник как бы воссоздает путь эволюции человеческого духа и тем самым конструирует логику самоидентификации субъекта в мире.

Примечательно, что Б. Виолу, как и Г. Хилла, интересует проблема сообщаемости опыта необычных телесных и ментальных состояний, и в большинстве случаев художники создают для этих целей многоканальные видеоинсталляции, которые становятся насыщенными информационными средами, подталкивающими зрителей к выходу за пределы традиционных форм визуального восприятия (о чем будет подробнее сказано в главе 5). В тех видео, которые мы проанализировали в данном разделе, схожая задача решается с помощью выразительных возможностей ассоциативного монтажа: через неожиданные столкновения образов в рамках горизонтального монтажа. На наш взгляд, построения данных видео являются своеобразным воплощением эйзенштейновой концепции интеллектуального монтажа как способа передать языком экранных искусств сложные абстрактные идеи.

Подводя итог данной главы, можно сказать, что видеохудожники широко используют приемы, форматы и монтажные структуры, выработанные в кино и на телевидении. Однако они применяются для других целей: если в большинстве традиционных экранных произведениях главной функцией монтажа является

²³⁴ Video art. The Castello di Rivoli collection. Gianelli I., Beccaria M. ed. – Milan: Skira, 2013. P. 248.

ведение повествования, то в видеоарте это вторично, а на передний план выходит «экспрессивная»²³⁵ функция. По этой причине классические монтажные структуры в видеоарте теряют жесткую форму: последовательный, параллельный и ассоциативный виды монтажа уже не столько конструируют пространственно-временной континуум на экране, сколько выстраивают знаковый лабиринт, созданный художником для зрителя. Как мы многократно отмечали, видеохудожники не берут формулы теле- или киноязыка в готовом виде, а систематически подвергают их острашению. Монтаж, как и другие выразительные средства, в массовой культуре может стать инструментом пропаганды, и художники зачастую видят свою задачу в том, чтобы «обезвредить» его, поставить под вопрос то, что в идеологизированных сообщениях дается как само собой разумеющееся, разрушить сформированные массовой культурой стереотипы, мобилизовать зрителя, настроить его на критический режим восприятия сначала видео, а потом и любого экранного текста.

На основе проанализированного нами материала можно выявить следующие стратегии работы видеохудожников с основными типами горизонтального монтажа:

1) последовательный монтаж чаще всего используется для построения рассказа в фильмах и телепередачах, и потому для видеохудожников эта структура может выступать как синоним самих кино и ТВ. Опираясь на формулу «медиум = послание», художники подвергают медиумы экранных искусств разного рода манипуляциям, чтобы добиться обновления привычек восприятия (Н.Д. Пайк, С.Брэкидж, П. Вайбель и др.);

2) видеоартист может использовать последовательный монтаж как способ сделать видео внешне похожим на обычный фильм или телепередачу, чтобы подвергнуть критическому переосмыслению существующий формат и

²³⁵ О противопоставлении этих функций в кино см.: Омон Ж., Бергала А. Мари М. Указ. соч. С. 49-50.

связанные с этим форматом большие нарративы (С. МакКуин, К. Пайпер, С. Дуглас и др.);

3) также видеохудожник может «разобрать» взятую из поля массовой культуры последовательно смонтированную секвенцию (found footage) и перемонтировать ее, разрушая изначально заложенные смыслы или заменяя их на более релевантные с точки зрения художника (Gorilla tapes, Л. ЛеВек, Д. Бирнбаум и др.), происходит как бы монтаж общественного мнения;

4) параллельный монтаж в видеоарте используется в первую очередь как способ показать значимую, но не очевидную обывателю смысловую связь между событиями или образами (Д. Ривз, В. ЭКСПОРТ и др.). Традиционная функция параллельного монтажа как рассказа об одновременно протекающих событиях в видеоарте переходит к полиэкранной конструкции;

5) ассоциативный монтаж может использоваться видеохудожником как инструмент визуального исследования, нацеленного на анализ существующих кодов (Р. Рейнольдс, Чж. Пеили);

6) ассоциативный монтаж может быть способом конструирования оригинальной системы метафор, авторской «мифологии», разворачивающейся в контексте отдельного произведения или творчества художника в целом (Б. Виола, В. Кобрин и др.);

7) кроме того, термином «ассоциативный монтаж» можно обозначить иррациональные по характеру работы, структура которых делается хаотичной для того, чтобы деконструировать представления зрителя об обязательном наличии повествования на экране, а также для активизации свободной игры сил бессознательного (Т. Матсумото, Б. Юхананов и др.).

Также важно акцентировать внимание на моменте, упомянутом нами в связи с анализом последовательного монтажа: поскольку в условиях галерейного показа видео ставится на повтор, художник изначально понимает, что его зрители увидят работу, вероятнее всего, не сначала и посмотрят не до конца, и поэтому видеоартисты создают, как правило, не рассказы, а нелинейные смысловые

структуры. В условиях заикленного показа начало и финал картины смыкаются, завязка, кульминация и развязка теряют свой смысл, здесь едва ли возможно нагнетать саспенс или побуждать зрителя сочувствовать персонажу, те методы эмоционального воздействия, которые используются в кино, не работают в белом кубе. Поэтому классические виды горизонтального монтажа не выполняют свои традиционные функции, а, скорее, становятся объектом рефлексии для художника и зрителя.

Ги Дебор в 1950-х годах критиковал средства массовой информации (к которым отчасти можно причислить и массовый кинематограф) как инструмент односторонней коммуникации, работающий на «накопление в руках власть предержащих существующей системы средств, которые позволяют им продолжать навязывать свой диктат»²³⁶. В следующем десятилетии видеохудожники апроприировали этот инструмент: как метафорически, так и физически перенесли экран в пространство галереи, где его язык утратил функции агента Спектакля.

²³⁶ Дебор Г. Общество спектакля. М.: Опустошитель, 2017. С. 31-32.

ГЛАВА 4. ВЕРТИКАЛЬНЫЙ МОНТАЖ

Термин «вертикальный монтаж» был введен Сергеем Михайловичем Эйзенштейном в ходе его теоретической и практической работы с появившейся в кино фонограммой. Уже в «Заявке» 1928 года Эйзенштейн и его коллеги, В. Пудовкин и Г. Александров, утверждали, что звук должен не выполнять в фильме иллюстративную функцию, а открывать новое измерение с помощью звукозрительного контрапункта²³⁷. Именно в таком ключе режиссер мыслил понятие «вертикальный монтаж», то есть, такой характер отношений изображения и звука, где две части (как и в случае горизонтальной склейки), образно говоря, дают не сумму, а произведение: «с точки зрения монтажного строя изображения здесь уже не только “пристройка” куска к куску по горизонтали, но и “над-стройка” по вертикали над каждым куском изображения – нового куска другого измерения – звукокуса, то есть куска, сталкивающегося с ним не в последовательности, а в единовременном»²³⁸.

Именно в таком смысле мы будем употреблять термин «вертикальный монтаж» – как принцип оригинальной, нешаблонной работы со звуком. В кино отдельные сцены и эпизоды нередко монтируются с применением неожиданных аудиальных ходов и метафор, однако, редки случаи, когда на протяжении всего фильма звуковой ряд имеет собственную значимую «партию», большинство картин можно почти без ущерба для понимания смысла посмотреть с субтитрами. Видеохудожники, напротив, часто выстраивают все произведение на «диалоге» звука и изображения.

Видеоарт, в отличие от кино, возник сразу как аудиовизуальный феномен (уже в середине 1960-х гг. камеры записывали синхронный звук), и потому

²³⁷ Эйзенштейн С., Пудовкин В., Александров Г., Будущее звуковой фильма. Заявка. / История отечественного кино: хрестоматия. М., 2011. С. 193-195.

²³⁸ Эйзенштейн С. Вертикальный монтаж / Эйзенштейн о монтаже Под ред. Юренева Р. М., 1998. С. 10, 107.

художникам не нужно было изобретать способы совмещения визуального и звукового рядов, эти приемы уже были осмыслены кинематографистами. Но преимуществом художников, как мы уже отмечали, является отсутствие необходимости создавать повествовательный (и даже попросту понятный) текст, следовательно, они могут продвинуться дальше в исследовании звукозрительного контрапункта: работать с привычными форматами через остранение, создавать новые формы синтеза искусств, а также конструировать аудиовизуальные среды. Все эти стратегии будут рассмотрены нами в данной главе.

Начнем с анализа экспериментального фильма Збигнева Рыбчинского «Оркестр» («Orkiestra», 1980), находящегося на стыке кино и видеоарта. Здесь вертикальный монтаж оказывается классическим по своей сути и заостренным по форме: видеоряд ритмически и изобразительно был подстроен под выбранную режиссером музыку. К примеру, эпизод, условно называемый «Траурный марш», – это длящийся десять минут кадр, в центре которого располагается бесконечно длинное полотно фортепианных клавиш, на котором, переходя и меняясь местами, играют персонажи (дети, взрослые и старики). С помощью кропотливой работы с хромакеем, Рыбчинский снял и смонтировал множество коротких кадров в непрерывный план, изображающий как развитие музыкальной темы, так и движение человеческой судьбы. Каждый из персонажей возникает в кадре на секунду, касается клавиш и тут же исчезает, давая место следующему. Все это происходит в такт музыке. Персонажи, чередой промелькнувшие перед камерой, сами по себе незначительны, это не более, чем типажи. Однако через их мимику и жесты мы можем проследить отношения между ними, что-то угадать об их судьбах. Взятые вместе, они символизируют своеобразный цикл судьбы, как бы предсмертное воспоминание людей о прожитом: вначале мы видим стариков в траурных одеждах, но, когда вступает новая музыкальная тема, в кадре появляются дети, и камера начинает движение, чтобы уследить за ними; постепенно дети вырастают, превращаются во влюбленных мужчин и женщин, а затем – в стариков, и тогда снова звучит траурная тема марша, и мы видим

мертвецов, исчезающих, как призраки. Это сложное видение основано на музыкальном ритме: Рыбчинский взял за основу рисунок формы звуковой волны (waveform) «Траурного марша» и отметил на нем все сильные доли, все паузы и мелодические ходы, которые затем обыграл визуально. Подобный метод работы с вертикальным монтажом можно охарактеризовать как «иллюстрирование наоборот»: не звук сопровождает видео, а изображение вторит музыке и перенимает ее структуру. Этот метод был применен и в других эпизодах «Оркестра», а также в более ранних короткометражках Рыбчинского («Локомотив»/«Lokomotiva», 1976; «Танго»/«Tango», 1980 и др.).

Видеохудожники также зачастую строят свои видео на ритмическом рисунке музыки, тем самым создавая как бы фильм-балет, только вместо привычных для зрителя танцовщиков на экране возникают неожиданные фигуры. Так, в видео Эда Эмшвиллера «Танатопсис» («Thanatopsis», 1962) под электронные шумы и звук сердцебиения танцует искаженная и размытая множеством экспозиций женская фигура, а в работе А. Пироговой «Библимен» (2013) двое студентов играют и танцуют в пространствах РГБ. В видео Сяо Фэй «Чья утопия?» («Whose utopia?», 2006) в первом акте мы видим «механический балет» станков на китайском заводе, руки рабочих и лампочки на конвейерах, во втором акте танцуют рабочие, для которых завод превратился в декорации спектакля; третий же акт этого видео построен на звукозрительном контрасте: мы слышим музыку, но никто не танцует, герои стоят неподвижно и смотрят в камеру, словно их сковывают невидимые цепи. Этот акт озаглавлен «Мое будущее это не мечта». Сяо Фей в данном случае работает с социальной проблематикой, задаваясь вопросом о том, кто выигрывает от экономического прогресса, достигнутого Китаем в XXI веке, и о судьбе рабочих, которые из деревень переезжают в города в поисках лучшей жизни²³⁹. Вертикальный монтаж,

²³⁹ Ciao Fei. Whose utopia? Web-site of Tate gallery, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.tate.org.uk/art/artworks/cao-whose-utopia-t12754>, свободный.

в данном случае, становится для художницы инструментом воздействия на эмоции зрителя: в первых двух актах мы погружаемся в мечтательное созерцание причудливых танцев, а в конце видео ощущаем безысходность рабочих, утративших иллюзии. Музыка, референтом которой являются чувства, сталкивается с видеоизображением, референтом которого является объективная данность.

Далее мы обратимся к анализу более сложных и неоднозначных методов выстраивания звукозрительного контрапункта в видеоарте. Отметим, что, анализируя звуковое остранение в кинематографе, Ю.В. Михеева, определила такой прием как концептуальный жест автора, как «высветление» (выделение, «приподнимание») визуального образа за счет «выровненного» (избавленного от необязательных звуковых подробностей) звукового фона, за счет дистанцированности авторского проявления в звуке»²⁴⁰. Мы же, говоря об остранении, достигнутом посредством вертикального монтажа, имеем в виду усиленный контраст, яркое, будоражащее несовпадение логики видео- и звукового рядов, которое заставляет зрителя искать «второе дно» в произведении. В типологии, выработанной Ю.В. Михеевой, такой подход вписывается в рамки «рефлексивного» типа²⁴¹.

4.1 Вертикальный монтаж и поиски синтетической знаковой системы

В конце 1960-х – начале 1970-х годов художники исследовали видеокамеру как новый инструмент, новый медиум, способный предложить ряд возможностей, которых не было у киноплёнки. Одной из них была автоматическая синхронизация записи изображения и звука на магнитную ленту. Это

²⁴⁰ Михеева Ю.В. Типологизация аудиовизуальных решений в кинематографе (на материале игровых фильмов 1950-х – 2000-х годов: дис. ... д-ра искусствоведения: 17.00.03 – Кино-, теле- и другие экранные искусства / Всерос. Гос. институт кинематографии имени С.А. Герасимова. — М.: 2016, С. 288.

²⁴¹ Там же. С. 79-157.

подтолкнуло таких художников, как Гэри Хилл, Мари Элен Бьют, Вуди и Штейна Васюлка, к поискам в области синестезии.

«Шумовые поля» («Noisefields», 1974) – один из экспериментов Васюлка с взаимодействием генерируемых видео- и аудиопотоков. Эта работа представляет собой один единственный кадр, изображение в котором состоит из двух частей: внешней (квадрат) и внутренней (круг) – обе части со скоростью стробоскопа меняют свой цвет так, чтобы между ними сохранялся максимальный уровень контраста, и это мерцание сопровождается ритмичным битом фонограммы. Цвета кругов меняются вместе с тональностью звука, что, вкупе с общим для них ритмом, вызывает устойчивое ощущение, будто один поток обуславливает другой. По схожему принципу построены «Этюды сканирующего процессора» («Scan processor studies», 1973), «Артефакты» («Artefacts», 1980) и многие другие работы Васюлка. Одним из самых выразительных опытов выстраивания звукозрительных параллелей стал эксперимент Штейны Васюлка под названием «Сила скрипки» («Violin power», 1991). Художница сконструировала особый агрегат – «медиа скрипку», которая была подключена к видеомикшеру с набором изображений, каждое из которых соответствовало определенной звуковой частоте, и, как только смычок Штейны касался струн, издаваемый звук вызывал на телеэкране (куда видеомикшер посылал свой сигнал) появление той или иной картинки. Одним из наиболее эффектных кадров стал шторм: художница проводила смычком вперед и назад, а высокая волна на экране то разбивалась о камни, то двигалась вспять. Вертикальный монтаж в данном случае получил неожиданное воплощение: Штейна буквально играла видео на скрипке.

Формальные эксперименты художников, сфокусированные на исследовании возможностей видео и цифровых технологий, в целом были обращены к поиску новых версий языка, основанного не на запечатлении природы, а на создании автореферентного изображения с помощью разного рода синтезаторов и программ. И. Шпильман показывает, что Васюлка в своей практике разбирали электронное изображение на мельчайшие базовые составляющие и, «начиная с

этой “нулевой точки” электронного языка, Вуди интересовался систематическим построением словаря и синтаксиса, чтобы эффекты можно было контролировать, преобразовывать и в итоге сохранять»²⁴², таким образом конструируя собственную знаковую систему.

Друг Вуди и Штейны, Гэри Хилл также интересовался возможностью создания нового языка. В серии ранних работ, где одним из ключевых стало видео «Электронная лингвистика» («Electronic linguistics», 1977), художник работает с визуализацией электронно генерируемых звуков и прослеживает, как изначально простая форма становится все более сложной и неоднородной, открывая «структурные и органические взаимосвязи между лингвистическим и электронным феноменами»²⁴³. Наиболее наглядно эта связь прослеживается в работе Г. Хилла «Черное/Белое/Текст» («Black/White/Text», 1980), где изображение и звук синхронно деформируются. Вначале мы видим белый прямоугольник на черном фоне, и закадровый голос произносит: «Rectangle» («Прямоугольник»). Потом внутри этого прямоугольника оказывается еще один, и за кадром подключается второй голос, произносящий то же, но с небольшим отставанием: «Rectangle...Rectangle». Постепенно количество прямоугольников растет, образуя нечто, напоминающее кристаллическую решетку, и множество голосов за кадром, перекрывая друг друга, повторяют все тот же текст: «Rectangle-Rectangle-Rectangle-Rectangle...». Впоследствии фонограмма начинает подвергаться искажениям, и видеоряд отражает, визуализирует эти эффекты: границы прямоугольников размываются и вибрируют, пока, наконец, не исчезает всякое подобие формы; после того, как состояние хаоса было достигнуто, какофония голосов превращается в хор, и произносится финальное «Rectangle». Здесь вертикальный монтаж является формообразующим: художник устанавливает между звуком и видео настолько прочную связь, что возникает

²⁴² Spielmann Y. Video and computer: the aesthetics of Steina and Woody Vasulka, 2004. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=472>, свободный.

²⁴³ Broeker H. Op. cit., P. 68.

ощущение, будто изображение превращается в знак (иероглиф) звуковых модуляций.

Исследуя возможности уже не электронной лингвистики, а человеческой речи, Г. Хилл заменил генерируемое изображение на кадры с живыми исполнителями в работе «Приложение к рассказу» («Tale enclosure», 1985), на основе которой впоследствии было смонтировано видео «Выяснение основания» («Figuring grounds», 1985/2008). В ней художник и перформеры становятся как бы участниками мистерии, в процессе которой озвучивают первоэлементы языка, стремясь не создать тот или иной текст, а «позволить корням языка говорить самим за себя»²⁴⁴. Изобразительный ряд Г. Хилл тоже стремился сделать, насколько это возможно, невестовательным: работая только с деталями и сверхкрупными планами, часто перебрасывая фокус, оператор делал игру перформеров перед камерой больше похожей на пляску абстрактных биоформ.

Гэри Хилл всегда интересовался авангардной поэзией и в частности экспериментами В. Хлебникова и других футуристов с заумным языком, их опытами разложения слов на ничего не значащие фигуры (буквы, слоги, звуки) и конструирование новых не-смыслов с их помощью. Подобной обработке Хилл подвергает видео в работе «Тут, неподалеку» («Around and about», 1980), где вместо визуального повествования создается мозаика образов, ритмично сменяющих друг друга. Это видео построено на последовательной реализации формального приема: художник монотонно читает текст, обращенный к зрителю как недостижимому и непроницаемому «другому», и в это время на экране мелькают статичные кадры с деталями его кабинета, причем склейка происходит на каждом слоге закадровой речи. Текст Хилла структурирован как поток сознания, а произносится он как верлибр: автор выделяет не значимые слова, а паузы между короткими фразами. В результате поток визуальных образов,

²⁴⁴ Hill G. Figuring grounds / Web-site of Gary Hill, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://garyhill.com/work/video/figuring-grounds.html>, свободный.

ритмизуясь, превращается в аналог звучащей поэзии. Примечательно, что в этой работе визуальный и аудиальный тексты не совпадают по смыслу: содержанием кадров являются фрагменты интерьера, окружающего художника (кирпич в стене, колесико стула, пружина тетради и т.д.), а содержанием читаемого текста является размышление о том, насколько будет успешна коммуникация с воображаемым слушателем, насколько вообще возможно сообщить что-то другому человеку посредством языка.

Андрей Паршиков отмечает, что основе многих работ Гэри Хилла лежит структурно-феноменологический анализ, затрагивающий проблему бытия текста как способа представления окружающего мира; художник «показывает разрыв в произнесенном слове, увиденном предмете и настоящей реальности этого предмета, которые на самом деле имеют мало общего, связываясь воедино лишь в человеческом сознании»²⁴⁵, и этот эффект достигается именно посредством вертикального монтажа.

Поиски неожиданных способов соотношения звука и изображения и новых форм синтеза искусств играли важную роль в экспериментах российских видеоартистов, однако, Андрей Смирнов показывает, что шли эти художники не от звучания текста, как Гэри Хилл, а от музыки, как русские авангардисты, А. Скрябин, П. Матюшин и В. Кандинский²⁴⁶.

Так, группа исследователей и художников НИИ экспериментальной эстетики «Прометей» уже с 1960-х годов работала над созданием светомузыкальных концертов и абстрактной анимации, где изобразительный ряд следовал за звуковым. Начав в 1980-х гг. работать с технологией видео, художники создали ряд видеомузыкальных произведений, одним из которых было «Harmonia Viva (в стиле Сальвадора Дали)» (1989), где причудливые волнообразные формы переливаются и пульсируют, отвечая мелодии. В

²⁴⁵ Паршиков А. Гэри Хилл: эмансипация речи и образа/ Гэри Хилл: Зритель. М., 2010. С. 16.

²⁴⁶ Смирнов А. Визуальная музыка / Антология российского видеоарта. Под. ред. А.Исаева. М., 2002. С. 105-111.

дальнейшем идеи синтеза музыки, танца и видео были разработаны в видеоарте О. Кумегер, Я. Аксеновой, А. Смирновым и другими.

Интересно отметить, что эстетические эксперименты Васюлка с аудиозвуковыми микшерами в 1970-е годы являлись авангардными, а уже в 1980-е подобные технологии были апроприированы клубной культурой и MTV, и видеоискусство превратилось в виджеинг (VJing). По тому же сценарию развивались события и в России. В начале 1990-х годов, когда клубная культура переживала первый взлет, на развлекательных площадках «Птюч», «ОГИ», «Эрмитаж» и подобных им – происходили значимые для современного искусства события, там свои произведения показывали А. Исаев, С. Шутов, В. Кошкин и другие, однако, этот период был недолгим. Вначале видео и компьютерные технологии в соединении с музыкой казались предчувствием новой формы Gesamtkunstwerk (ярким примером такой стратегии был проект А. Исаева «Neuromancer. Новые каннибалы» 1995 года, где были созданы электронные среды, напоминающие структуру головного мозга), но вскоре эти проекты переродились в дизайн, которым занимались уже другие видеоартисты.

Характерно, что в «Антологии российского видеоарта» сразу за главой о визуальной музыке следует раздел о видео и клубной культуре, где авторы резюмируют: «Поколение художников, работающих с видео как потребительским продуктом клубной культуры, уже к середине 90-х оказалось невостребованным в коммерческих проектах, а их работы были выброшены из зоны шоу-бизнеса как немодный мусор. Сами художники были “затянуты” коммерческими структурами в качестве технических исполнителей, без малейшей возможности далее позиционировать себя как представителей артистической среды»²⁴⁷.

²⁴⁷ Исаев А., Шишко О. Видеоарт и молодежная (клубная) культура / Антология российского видеоарта. Под. ред. А. Исаева. М., 2002. С. 125.

4.2 Вертикальный монтаж как создание препятствия

Еще один вариант работы с аудиовизуальными структурами в видеоарте – остранение, то есть, создание такого звукового ряда, который содержит некое препятствие, воспринимается как неестественный и тем самым побуждает зрителей к размышлению, поиску смысла. Так, в видео Брюса Наумана «Протопывая студию» («Stamping the studio», 1968) мы видим художника, который ходит туда и обратно по своей студии, топая ногами, и на каждом втором шаге мы слышим удар каблука. Изображение в кадре дано вверх ногами, что уже необычно, и это не единственная странность: спустя несколько минут становится заметно, что изображение и звук не синхронны, и мы понимаем, что простота видео обманчива – художник ждет от зрителя внимательности к деталям, готовности ничего не принимать на веру.

Другой способ остранения видео посредством фонограммы применяет Гэри Хилл в своем видео «Почему с вещами такая неразбериха? (Давай, Петунья!)» («Why do things get in a muddle? (Come on, Petunia!)», 1984). Сюжет видео отсылает зрителя к сказке «Алиса в Зазеркалье», где все происходит не так, как ожидается: девочка не моргает, а схлопывает и широко раскрывает глаза, ее отец не выпускает, а всасывает дым с помощью курительной трубки, и они говорят друг с другом на странно искаженном языке – эти эффекты достигаются за счет того, что пленка проигрывается реверсивно, и действия героев как бы превращаются в свою противоположность. Язык здесь, как и во многих произведениях Хилла, является главным предметом исследования: поскольку артисты по время съемки произносили текст задом наперед, слова для них превращались в абстрактный набор букв, и поэтому при реверсивном прослушивании мы чувствуем неестественность речи, лишенной эмоций и даже важных для понимания смысла интонационных модуляций. Таким образом Хиллу удастся создать атмосферу тревожной нереальности происходящего в его довольно простом с точки зрения постановки игровом видео. Тот же прием реверсивного чтения текста Хилл использовал в недавней работе

«Психоделический мысленный эксперимент» («The Psychedelic Gedankenexperiment», 2011), посвященной теме химических способов расширения сознания.

Еще одним характерным примером парадоксального совмещения видео и фонограммы стали работы Джиллиан Уэринг, где с помощью монтажа голосом одного человека произносились слова другого. Так, в проекте «10-16» (1998) художница записала на диктофон рассказы подростков об их переживаниях, травмах и мечтах, а потом сняла взрослых актеров, которые синхронно двигая губами, беззвучно произнесли те же тексты – так был создан пронзительный образ «внутреннего ребенка», живущего в каждом человеке и даже по прошествии лет хранящего как надежды, так и страхи. В работе «2 в 1» («2 into 1», 1997) Уэринг записала рассказ матери о ее сыновьях-близнецах и их рассказ о матери, а затем попросила героев произнести слова друг друга. Первые несколько секунд это смотрится как косая склейка, но потом становится понятно, что перед нами перевертыш: мать говорит голосом своих детей, высказывая их недовольство, а близнецы говорят ее голосом, передавая ее претензии и обиды. Постепенно нарастает ощущение дискомфорта от того, что герои, скрывшись за дубляжом звука, как под маской, раскрывают слишком личные аспекты их семейных взаимоотношений. Журналист, обзоревавший творчество художницы, писал, что во всех ее видео «возникает вуайеристическое чувство, что ты знаешь слишком много, дискомфортное ощущение вторжения в чужое личное пространство»²⁴⁸. С помощью вертикального монтажа Джулианне Уэринг удается добиться от героев необычайной искренности, а от зрителя – сильной эмпатии.

Можно сказать, что в чем-то схожий прием использует Мона Хатум в работе «Меры расстояния» («Measures of distance», 1988), где работает с травмирующим ощущением дистанции между Лондоном, где живет художница, и

²⁴⁸Adamson T. Gillian Wearing: 'I've always been a bit of a listener' / The Guardian, 04.03.2012. [Электронный архив] Режим доступа: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2012/mar/04/gillian-wearing-whitechapel-gallery-feature>, свободный.

находящимся на военном положении Бейрутом, где осталась ее мать. М. Хатум совмещает в кадре несколько важных для нее смысловых пластов: в кадре видны темные, нечеткие, но очень выразительные фотографии ее матери, ее обнаженного тела, поверх них наложены полупрозрачные копии писем матери, которые художница зачитывает вслух на английском, а где-то на заднем плане звучит арабская речь. Изображение здесь трудно распознаваемо, почти абстрактно, но звучащие слова придают ему определенность, делают размытые кадры основой для тех воображаемых картин, которые возникают в сознании зрителя. В данном видео очень важен личный характер рассказа художницы, ее сообщение «от первого лица», которое противопоставляется шаблонным нарративам СМИ. Кэтрин Элвз подчеркивает, что это образ отдельно взятой, неповторимой человеческой жизни, захваченной стихией войны, и этот образ «возвышается над болтовней, состоящей из тенденциозных обобщений и пропаганды, которой давно искажены новости о Ближнем Востоке»²⁴⁹. Можно сказать, что аудиальная составляющая в этом проекте остраивает не столько снятый Моной Хатум видеоряд, сколько стандартный набор кадров из телевизионных передач о военном конфликте, который всплывает в памяти зрителя. С помощью своего рассказа художница побуждает нас другими глазами смотреть на историю войны.

В контексте вертикального монтажа интересно отметить работы Сэм Тейлор-Вуд, в которых художница применяет знаковое отсутствие звука. Так, в видео «Истерия» («Hysteria», 1997) крупным планом дан портрет девушки, которая смеется и плачет, кричит, и в отсутствии звука оказывается трудно понять, что она переживает на самом деле. Автор подчеркивает состояние «эмоционального смятения»²⁵⁰ героини, потерявшей близкого человека, и через

²⁴⁹ Elwes C. Op. cit. P. 38.

²⁵⁰ Taylor-Wood S. Hysteria / Web-site of Sam Taylor-Johnson, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://samtaylorjohnson.com/moving-image/art/hysteria-1997>, свободный.

отказ от звука там, где зритель ожидает его услышать, Тейлор-Вуд провоцирует такое же смятение в нашем сознании, обостряя эффект сопереживания.

4.3 Вертикальный монтаж как способ создания аудиовизуальной среды

Обращаясь к исследованию работы звука в кино, Т. Эльзессер и М. Хагенер отмечают, что изначальной функцией человеческого слуха является анализ окружающего пространства и локализация собственного тела в нем, и если при монофоническом или стереофоническом звучании фильма реплики, шумы и музыка четко понимались зрителями как относящиеся к плоскости экрана, то система Dolby заставляет зрителя ощущать себя внутри диегетической реальности фильма, испытать «обволакивающее воздействие вездесущего звука»²⁵¹. Новые возможности работы со звуком были открыты видеохудожниками в расширенном кино, то есть, в мультимедийных инсталляциях. В них автор обращается уже не просто к последовательности кадров и наложенной на них фонограмме, а работает с пространством, создает аудиовизуальные среды, в которые может погрузиться зритель. Экранное искусство смыкается с саундартом как видом междисциплинарной современной художественной практики работы со звуком.

Теоретики саундарта начинают отсчет его истории от эпохи авангарда, когда Ф.Т. Маринетти создал свои «шумовые машины», а К. Швиттерс написал «Урсонату». Однако более методично работа со звуком в поле современного искусства стала проводиться с 1940-х годов²⁵². Одним из пионеров саундарта был композитор Джон Кейдж, который не только экспериментировал с применением построенных на случайности способов создания партитуры музыкальных произведений (чем предвосхитил алеаторику), но и вышел за пределы инструментальной музыки, уравнив ее в правах со всеми звуками, окружающими человека. К примеру, его пьеса «4'33» (1952) была посвящена красоте тишины и еле слышных звуков в концертном зале, а произведение «Воображаемый пейзаж

²⁵¹ Эльзессер Т., Хагенер М. Указ. соч. С. 278.

²⁵² Licht A. Sound Art: Beyond Music, Between Categories. N.Y.: Rizzoli, 2007. P. 8-72.

№4» («Imaginary landscape №4», 1951) представляло собой перформанс, в рамках которого 24 исполнителя включали и выключали 12 радиоприемников, настройки которых были указаны в партитуре – таким образом, сконструированная звуковая среда становилась произведением искусства.

В контексте нашего исследования фигура Джона Кейджа важна, поскольку он был учителем и вдохновителем художников группы Флюксус и оказал значительное влияние на Нам Джун Пайка, который в начале своей карьеры был музыкантом. Легко увидеть аналогию между работой с «подготовленными фортепиано», которую Джон Кейдж начал в 1940-м году, и манипуляциями с телевизионным приемником, которые в начале 1960-х гг. осуществлял Пайк: Кейдж сбивал традиционные настройки инструмента и помещал различные предметы в пространство между струнами, чтобы изменить звучание фортепиано, а Нам Джун Пайк с помощью магнитов и синтезаторов искажал телевизионный сигнал, чтобы апроприировать и эстетизировать визуальный текст СМИ. Характерно, что на первой большой персональной выставке Нам Джун Пайка «Экспозиция музыки – электронное телевидение» (1963) в общем пространстве находились и «подготовленные» музыкальные инструменты, и выведенные из строя телевизоры. В 1970-х годах Пайк вместе с виолончелисткой Шарлоттой Мурман сделал ряд перформансов на стыке визуальных и аудиоискусств, где звук соединялся с видео на крошечных телевизорах («ТВ-бюстгалтер»/«TV-bra», 1969) или сама виолончель превращалась в скульптуру из телеприемников («ТВ-виолончель»/«TV-cello», 1971). В 1974 году Пайк создал энвайронмент «ТВ сад» («TV garden»), где в гущу живых растений поместил телевизоры, которые стали похожи на сияющие экзотические цветы, на них передавалась запись видео «Глобальный кайф», и его саундтрек создавал в «саду» фантастическую звуковую среду, сотканную из музыкальных фрагментов с разных концов мира.

Многие видеохудожники интересуются выразительными возможностями звука. И особое внимание здесь следует обратить на то, каким ресурсом обладает галерейное помещение: в свободной планировке белого куба можно создавать

сложные многоканальные видеоинсталляции, где звук будет подаваться сразу из нескольких точек. Если в кинотеатральной системе объемного звучания dolbi создается общее аудиопространство, где звуки четко соотнесены с каждым конкретным кадром фильма (то есть, линейно выстроенная последовательность), то в галерее возможно задать несколько аудиопотоков, относящихся к различным экранам, в результате чего может возникать сложная, нелинейная композиция звуковых образов.

Одним из простых примеров подобного рода полифонической структуры является двухканальное видео Брюса Наумана «Хороший мальчик. Плохой мальчик» («Good boy. Bad boy», 1985). Работа представляет собой два телевизора, поставленных рядом на уровне глаз зрителя. На экранах мы видим актера и актрису, которые произносят простой текст, похожий на грамматическое упражнение в спряжении глаголов: «Я был хорошим мальчиком, ты был хорошим мальчиком, мы были хорошими мальчиками, это было хорошо» и так далее с различными глаголами, в общей сложности сто фраз. Эти фразы артисты произносят сначала нейтрально, затем эмоционально обыгрывают их, словно подразумевая тот или иной контекст, и в конце ведущей эмоцией становится гнев – персонажи буквально кричат на зрителей с экранов. Коммуникативный эффект усиливается за счет того, что исполнители смотрят прямо в камеру (как будто с экрана – на зрителя) и часто произносят «ты», их гневная интонация прочитывается как странная, немотивированная агрессия по отношению к зрителю. Можно интерпретировать это как обращение к проблеме детско-родительских отношений, в которых важную роль играет одобрение или неодобрение старших, причины которых ребенок может не понимать. Звуковая картина речи, референтом которой являются эмоции, в данном случае оказывается даже важнее, чем изображение. Однако этим вертикальный монтаж Науман не ограничивает: поскольку актеры записывались порознь, общие сто фраз каждый читал в разном темпе, и когда две записи запускаются синхронно, они часто звучат не в унисон, спорят друг с другом, например, актер уже

произносит: «Я скучный. Ты скучный. Это скучно», а актриса еще прорабатывает предыдущий глагол, говоря: «Мне весело. Тебе весело. Это весело». В итоге возникает раздвоенное, несогласованное сообщение, которое дезориентирует зрителя. И эта ситуация, если продолжить линию психоаналитической интерпретации, структурно напоминает положение ребенка в семье, где мать и отец придерживаются различных позиций и выдвигают зачастую противоположные требования. С другой стороны, данное видео можно интерпретировать как высказывание о сущности языка: Шанталь Понтбриан указывает на связь работы Б. Наумана с теориями Л. Витгенштейна и лингвистическими трюками М. Дюшана, поскольку художник делает очевидной первостепенное значение интонации в речевом акте, а также то, что «амбивалентность и многозначность языка подчеркивается через то напряжение, которое создает инсталляция»²⁵³. Со своей стороны мы подчеркнем, что это напряжение создается именно посредством вертикального монтажа.

Более сложную в плане работы с многоканальным звуком видеоинсталляцию Брюс Науман сделал в 1992-м году: «Антро/социо» («Anthro/socio»). На три стены выставочного зала осуществлялись проекции. Внутри этого пространства располагалось еще шесть телевизоров, и по всем каналам передавалось одно и то же изображение: крутящаяся вокруг своей оси голова актера Р. Эккерта, который протяжно кричал: «Накорми меня / съешь меня / Антропология... Помоги мне / ударь меня / Социология...». Изображения на экранах не было синхронизировано, и звуковой канал у каждой из «говорящих голов» был свой. Таким образом, попадая в пространство инсталляции, зритель оказывался как бы в аудиовизуальной ловушке, перегружающей его восприятие какофонией голосов и мозаикой изображений. Сильвия Мартин подчеркивает, что эта тревожащая, провокативная инсталляция отводит зрителям незавидную «роль

²⁵³ Pontribaud C. / Collection. New media installations. Paris: Editions du Centre Pompidou, 2006. P. 214.

пассивных актеров, которые бессильны следовать указаниям и не могут защититься от назойливости видео и звука»²⁵⁴.

Еще одним примером многоканальной инсталляции, вызывающей у зрителей ощущение когнитивного переполнения, стала работа Криса Маркера «Зона переключения» («Zapping zone», 1990), состоявшая из 13 видеозаписей, 7 программ на компьютерных мониторах, 10 фотографий и 20 диапозитивов. Все эти медиумы передавали разные изображения, благодаря чему создавалась атмосфера избыточного потока информации, характерного для СМИ и поля современной массовой культуры в целом, Р. Беллур характеризует это как «мусор, оставшийся после мечты о работе, задуманной как свалка истории и ее утопических идеалов»²⁵⁵.

Подводя итог данной главы, следует обратить внимание на то, что видеохудожники рассматривают вертикальный монтаж не просто как способ построения многогранного и «максимально взволнованного»²⁵⁶ эмоционального рассказа, но как метод создания новых языков (Г. Хилл), новых способов прочтения привычного визуального текста (Дж. Уэринг), а также новых форм коммуникации (К. Маркер).

Как мастера саундарта, так и видеоартисты активно задействуют галерейное пространство, создавая масштабные инсталляции и энвайронменты, воздействующие сразу через несколько каналов, которые зачастую не синхронизируются. И если с массивом разнородной визуальной информации зрители в целом умеют справляться (в частности благодаря системе всплывающих окон в компьютерных программах и в интернете), то ориентироваться в мешанине звуков – еще нет. Можно сказать, что вертикальный монтаж в таком «расширенном» варианте указывает нам на ограничения наших

²⁵⁴ Martin S. Op. cit. P. 70.

²⁵⁵ Bellour R. / Collection. New media installations. Paris: Editions du Centre Pompidou, 2006. P. 197.

²⁵⁶ Эйзенштейн С. Монтаж 1938 / Формальный метод. Антология русского модернизма. Под ред. Ушакова С. Т. 1. М., 2016. С. 423.

перцептивных привычек и моделирует схемы аудиовизуальной коммуникации будущего.

Следует также отметить, что иногда звукозрительный контрапункт не возникает в самом видео, а становится его «надстройкой» в условиях конкретного выставочного пространства: поскольку условия белого куба предполагают размещение сразу нескольких произведений в одном зале, звуковая дорожка одного видео может накладываться на соседние в восприятии зрителей. Часто этот эффект возникает случайно и воспринимается как помеха, но порой он позволяет придать тому или иному произведению дополнительную глубину.

Ярким примером подобной кураторской удачи стала выставка группы «Синий суп» в галерее фонда «Екатерина» (2017). Одним из представленных видео была «Оборона» (2008), построенная на звукозрительном контрасте: в статичном кадре виден меланхоличный пейзаж поля или болота с редкими деревцами, который окутал туман, тишина... и вдруг раздаются громкая выстрелы автоматной очереди. Возникает тревожное ощущение, что мы находимся то ли в зоне военных действий, то ли на месте расстрела. И это тяжелое чувство, ассоциированное со звуком выстрелов, переносилось и на видео, которые показывались в соседних залах галереи: грохот автоматной очереди долетал туда, остроя и насыщая напряжением изначально более спокойные видео «Синего супа».

Работа в пространстве галереи для видеохудожника это в первую очередь работа с пространством галереи. Мы показали, какие новые «расширения» в белом кубе могут получить изначально проработанные в кинематографе формы горизонтального и вертикального монтажа. Теперь же обратимся к анализу специфики незнакомого кино и телевидению способов монтажа в пространственных экранных произведениях.

ГЛАВА 5. ПРОСТРАНСТВЕННЫЙ МОНТАЖ

Видео может быть трактовано не только как временное, но и как пространственное искусство, и это свойство медиума стало предметом изучения многих исследователей, среди которых К. Бишоп²⁵⁷, К. Элвз²⁵⁸, У. Фроне²⁵⁹, М. Морзе²⁶⁰ и другие. Они обозначили круг проблем, связанных с развертыванием экранного образа в зале галереи и физической включенностью зрителя в данное поле.

Здесь важно сделать отступление касательно характера коммуникации в процессе кинопросмотра. Странники так называемой «аппаратной теории» кино исследовали характер воздействия экранного образа на пассивных, обездвиженных кинозрителей, которые оказываются как бы развоплощенными телесно, что заставляет их «путать репрезентацию и реальность»²⁶¹. Впоследствии «аппаратная теория» подверглась критике за окулоцентризм, в частности В. Собчак настаивала на том, что экранный образ может быть воспринят гаптически и вызывать телесный отклик у зрителя²⁶². Однако, важно отметить, что речь идет не о прямом воздействии на кожу или опорно-двигательную систему зрителя, а об особом характере синестезии, поскольку кинематографический образ, даже если он нацелен на телесный резонанс, – опосредован визуально, говоря точнее, двухмерным изображением.

Если кино мыслится как проекция на плоском, нейтрально-белом экране, то видео с готовностью захватывает третье измерение, переходя в форму видеоинсталляции, то есть, пространственной композиции, которая может иметь

²⁵⁷ Bishop C. *Installation Art: A Critical History*. London, 2005.

²⁵⁸ Elwes C. *Installation and moving image*. Columbia University Press, 2015.

²⁵⁹ Frohne U. and Haberer L. eds. *Kinematografische Räume: Installationsästhetik in Film und Kunst*. Munich, 2012.

²⁶⁰ Morse. M. *Video Installation Art: The Body, the Image, and the Space-in-Between / Illuminating video: an essential guide to video art*. N.Y., 1990. P. 153-167.

²⁶¹ Baudry J.-L. *The apparatus: metapsychological approaches to the impression of reality in the cinema // Narrative, apparatus, ideology: A Film Theory Reader*. NY, 1986. P. 303.

²⁶² Sobchak V. *What my fingers knew: the kinesthetic subject, or vision in the flesh // Carnal Thoughts: embodiment and moving image culture*. Berkeley, 2004. P. 53-84.

три характерные вариации: видеоскульптура, полиэкранная инсталляция, интерактивная инсталляция (также возможны их комбинации). Галерейный зал как пластичное пространство предоставляет художнику свободу расположить любое количество экранов в любой конфигурации и таким образом создать не только движущееся изображение, но и особые условия для его восприятия. К. Мондлох отмечает, что в случае видеоинсталляции обнажается противоречие между иллюзорным/виртуальным миром экранного образа и материальностью его носителя²⁶³. Иными словами, задействуется не только зрение и слух, но и тело посетителя выставки. Поэтому, говоря о монтаже применительно к видеоинсталляциям, следует анализировать не одну лишь последовательность кадров, составляющих видеоряд, но и способ совмещения этой секвенции с другими фигурами знака внутри произведения как целого – этот характер отношений внутри структуры мы обозначили термином «пространственный монтаж». Примечательно, что здесь понятие «монтаж» важно понимать не только как способ совмещения кадров, но и в его изначальном смысле: как сборку и установку конструкций в пространстве.

Данный тип монтажа в видеоарте является наиболее актуальным для изучения, поскольку в нем точнее всего отражены механизмы работы с аудиовизуальной информацией, присущие нашему времени. Еще в 1980-х годах философы и культурологи заговорили об особом типе сознания, формируемого в первую очередь хаотической информационной средой – о постмодернистском сознании²⁶⁴. Для него характерна эпистемологическая неуверенность, утрата иерархической системы ценностей и целостной «картины мира», и восприятие информационного потока как принципиально дискретного текста. Литературоведы сравнивали постмодернистский текст с ризомой, подчеркивая его не-иерархичность, а также нелинейность смысловых связей между

²⁶³ Mondloch K. Screens: Viewing Media Installation Art. Minneapolis, 2010. P. 62.

²⁶⁴ Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. СПб., 2015. 160 с..

элементами. Идеальным проявлением такого текста является вэб-страница, насыщенная гиперссылками, по каждой из которых читатель может пройти, обнаружить еще ряд ссылок и так двигаться в одном ему известном направлении. Примером такого текста в литературе стал роман Джеймса Джойса «Поминки по Финнегану» (1923-1939), где читатель должен был не просто следить за сюжетом, но рассматривать каждое слово как импульс к поискам подтекста и ассоциаций, из суммы которых и должен был «монтироваться» финальный вариант романа в сознании читателя²⁶⁵. Таким же образом можно рассматривать в принципе любой текст, и Жан-Люк Годар стремился создать ризоматическую, то есть, самокофигурирующуюся структуру в рамках кинокартины²⁶⁶, но в случае с фильмом эта задача не может быть выполнена до конца, поскольку режиссером задается секвенция кадров, что сужает возможности «дерива» зрителя в смысловом поле. Напротив, полиэкранный и интерактивный инсталляционный дают зрителю возможность самостоятельного путешествия в пространстве аудиовизуальных образов.

Уже С. Эйзенштейн понимал, что «истинным полем монтажа является не столько сцена или пленка, сколько восприятие зрителя – сферы его интеллектуального и чувственного реагирования»²⁶⁷, и в видеоинсталляции данный принцип получает новое, по сравнению с кино, развитие, поскольку здесь авторская аранжировка воздействующих элементов предполагает множество способов прочтения и реагирования.

²⁶⁵ Примечательно, с 2005-го года существует интерактивная версия романа, пронизанная гиперссылками. См.: Glosses of Finnegans wake. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://finwake.com>, свободный.

²⁶⁶ Виноградов В. Указ. соч. С. 17.

²⁶⁷ Клейман Н. Эффект Эйзенштейна / Монтаж. Сост., предисл. и коммент. Н.И. Клеймана. М., 2000. С. 19.

5.1 Полиэкранный экран

Приступая к анализу пространственных экранных инсталляций, следует в первую очередь рассмотреть полиэкран как машину для производства уникального нарратива в каждом акте просмотра.

Но прежде следует сказать несколько слов о поликадре как прототипе подобной структуры. Уже в немом кино встречаются примеры выстраивания поликадровых изображений, сделанных с помощью двойной или множественной экспозиции (сцены в фильмах «Жизнь американского пожарного» Э. Портера, 1903; «Метрополис» Ф. Ланга, 1926 и др.). В дальнейшем поликадр как эффектная вставка возникает во многих кинокартинах, им часто пользуются Жан-Люк Годар, Ларс фон Триер, Питер Гринуэй и др., но редко встречаются фильмы, где поликадр является основой композиции. Наиболее характерным примером является «Таймкод» Майка Фиггиса (2000), где экран разделен на четыре части, действие в которых протекает синхронно, и зрителю предлагается следить за той или иной сюжетной веткой, а также отыскивать связи между разными фрагментами мозаичного изображения. Интересной параллелью этому в области видеоарта стала работа группы Vidiot «Водопроводчик. Серия 2» (2011), своеобразный ремейк одноименного фильма П. Уира (1979), здесь экран также разделен на четыре части, и в одной показан оригинал картины, а в других – новый материал, с помощью которого три съемочные группы рассказали истории троих ключевых персонажей картины, действующих синхронно. Монтажное решение в данном случае представляет собой аналог параллельного монтажа, но сделанного в отказе от линейного нарратива, здесь устраняется фигура Автора, осуществляющего выбор и «нарезку» хронотопов, эта функция делегируется зрителю²⁶⁸.

²⁶⁸ Интересно отметить, что в фильмах Ж.-Л. Годара поликадр часто используется как визуальный троп, как прямо демонстрируемая метафора, которую зритель должен прочесть, по мысли режиссера, как конкретное политически значимое высказывание. Однако, визуальный текст в его картинах зачастую оказывается настолько сложным и

Описывая свой творческий метод, С. Эйзенштейн говорил о принципах «полифонного монтажа, то есть такого, где кусок за куском соединяются не просто по какому-нибудь одному признаку – движению, свету, этапам сюжета и т. д., но где через серию кусков идет одновременное движение целого ряда линий, из которых каждая имеет свой собственный композиционный ход, вместе с тем неотрывный от общего композиционного хода целого»²⁶⁹. Так, в сцене наступления рыцарей в картине «Александр Невский» (1938) нужно было добиться соединения многих «партий»: «линия тональности неба – облачности и безоблачности; нарастающего темпа скака, направления скака, последовательности показа русских и рыцарей; крупных лиц и общих планов, тональной стороны музыки; ее тем; ее темпа, ее ритма и т. д. – делали задачу не менее трудной и сложной. И многие и многие часы уходили на то, чтобы согласовать все эти элементы в один органический сплав»²⁷⁰. Эйзенштейн с блеском решил эту задачу, поскольку это требовалось для традиционного кинематографического формата показа картины на одном экране, целью режиссера было создать понятный и эмоционально действующий рассказ для массовой аудитории. Но вне кинотеатра экранной «полифонии» можно добиться и другим способом: не распределяя кадры по линии секвенции, а отводя каждой «партии» свой экран.

Такой прием опробовал Абель Ганс в своем *opus magnum* «Наполеон» (1927), где в финальном эпизоде было задействовано три экрана, на которые подавались разные изображения (к тому же верированные в разные цвета) – это должно было произвести на зрителей сильное впечатление и подчеркнуть эпический размах повествования, однако, по мнению Ж. Садуля, этот эксперимент, ценный сам по себе, не был в должной степени мотивирован

многослойным, что вызывает целый спектр различных интерпретаций, характер которых зависит от индивидуальности зрителя.

²⁶⁹ Эйзенштейн С. Вертикальный монтаж / Эйзенштейн о монтаже. Под ред. Юренева Р. М., 1998. С. 10, 106.

²⁷⁰ Там же.

сюжетом и потому оказался неубедительным²⁷¹. Полиэкранный в целом оказался скорее препятствием, чем удовольствием для зрителей.

Особенности человеческого глаза таковы, что, обладая широким полем зрения, мы способны сосредоточенно всматриваться лишь в небольшой участок пространства, а объем внимания (количество объектов, которое человек может одновременно осознавать с одинаковой степенью ясности) в среднем составляет от 4 до 6 не связанных между собой объектов²⁷² – иными словами, наше зрение приспособлено для просмотра цельного одноканального изображения. В случае же поликадра или полиэкрана зритель должен выбирать участок, на котором сконцентрирует свое внимание, будучи не в состоянии охватить весь объем визуальной информации. Именно этот эффект, делающий полиэкранный малоприспособленным для киноповествования, используется видеохудожниками в многоканальных инсталляциях.

Эффекта полиэкранности можно достичь, поставив рядом несколько телевизоров, образующих как бы стену-мозаику из изображений. Так сделана инсталляция Леонардо Эрлиха «Вид» («The view», 1997-2005), которая представляет собой окно, в которое можно увидеть макет фасада некоего здания, где роль окон выполняют мониторы, показывающие сцены будничной жизни людей, населяющих этот воображаемый дом. Это видео, по содержанию напоминающее реалити-шоу, по форме похоже на поликадр, и здесь, как и в упомянутых нами выше случаях, фрагментированное изображение функционирует по аналогии с параллельной структурой, с той лишь разницей, что монтаж осуществляет не режиссер, а зритель, переводящий взгляд с одного фрагмента мозаики на другой. Похожим образом работает полиэкранная

²⁷¹ Садуль Ж. История киноискусства. М., 1957. С. 168.

²⁷² Рубинштейн С. Л. Основные свойства внимания / Общая психология. Тексты: в 3 т. Т. 3: Субъект познания. Отв. ред. Петухов В. М., 2004. С.401-402.

инсталляция Т. Кунтцеля «Nostos II» (1984), «Видеостена» («Video wall», 1989) Д. Бирнбаум, «Дромос» («Dromos», 1989) Ф. Торреса и др.

Примером более сложной смысловой связи между экранами является работа Вито Аккончи «Удаленный контроль» («Remote control», 1971): в зале галереи два монитора ставились друг напротив друга, и зритель видел на них двухканальную запись перформанса Аккончи и Кэти Диллон, который заключался в том, что авторы, сидя в ящиках на значительном расстоянии, разговаривали друг с другом и пытались взаимодействовать. Примечательно, что в этом перформансе использовалась и подвергалась анализу техническая особенность видеокамеры – возможность обратной связи: художник и его помощница видели друг друга не непосредственно, а на экране плэйбека, и, когда Аккончи давал ей инструкции, он видел, что она их выполняет, но все равно не мог преодолеть ощущения дистанции, неполноты контроля²⁷³. Основным посылом перформанса было исследование отношений власти в паре мужчина-женщина, и в инсталляции эта тема получила заостренное выражение благодаря включению фигуры зрителя-вуайера: попадая в пространство выставки, зритель оказывался между двумя экранами и видел «диалог» между ними, остро ощущая напряженность в пространстве виртуального взаимодействия. На это следует обратить пристальное внимание, поскольку многоканальные инсталляции, как мы увидим в дальнейшем, работают не столько с экранным пространством, сколько с полем, образующимся между экранами (в которое как раз и попадает зритель).

Еще одно диалогичное по форме видео, также посвященное теме власти, – «Турбулентный» («Turbulent», 1998) Ширин Нешат, где на двух экранах даны записи концертов, в первом из них певец с успехом выступает перед большой аудиторией, а во втором – женщина поет в том же зале, но все стулья пусты. Здесь тематизируется один из законов Ирана, согласно которому, женщинам запрещено

²⁷³ Acconci V / Electronic Arts Intermix, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://eai.org/titles/remote-control>, свободный.

петь и танцевать в публичном месте, и через это ограничение, Ширин Нешат раскрывает образ восточной женщины как сдержанной и жесткой, все скрывающей внутри (в отличие от мужчины, который свободен в своем самовыражении). К. Мью-Эндрюс, описывая данное видео, обращает внимание на то, что исполнитель-мужчина, закончив свою традиционную по духу песню и получив заслуженные аплодисменты, поворачивается лицом к камере и прислушивается, с вниманием и тревогой внимания звукам той песни, которую поет женщина, и ее голос, звучащий из темноты, создает сложную и эмоциональную мелодию, похожую не на классическую восточную музыку, а на «крик души»²⁷⁴, и этот ни на что не похожий звук словно парализует певца. Здесь первостепенную значимость приобретает именно момент коммуникации: то, как мужчина «слушает» пение женщины, и то, к кому внимательнее прислушается зритель.

Важно отметить, что в данной инсталляции экраны помещены не рядом, а друг напротив друга, из-за чего зрителю приходится выбирать, к которому повернуться и какие образы видеть, женские или мужские. Дальнейшее развитие тема оппозиции феминного и маскулинного жизненных миров приобретает в видео Нешат «Восторг» («Rapture», 1999) и «Страсть» («Fervor», 2000) – эти видео составляют трилогию, что дает нам возможность проследить эмоциональную связь не только между персонажами, населяющими два противопоставленных экрана, но и в целом между героями всех трех видео.

Тема смыслового и эмоционального напряжения, возникающего между экранами, интересно обыгрывается в видео Дмитрия Венкова «Появление» (2013), где на одном экране мы видим группу людей, стоящих в поле пшеницы в ожидании чего-то, а на противоположном экране показано то же бескрайнее поле, над которым иногда возникают красные транспаранты, то приближающиеся к тем, кто их ждет, то исчезающие и никогда не достигающие цели. Темой этого

²⁷⁴ Meigh-Andrews C. Op. cit. P. 248-250.

видео, похожего на реминисценцию коллективных действий, являются утопические социально-политические проекты, которые обладают огромной ценностью для интеллектуалов, но не реализуются в действительности, и зрителю Венков предлагает войти в данное смысловое поле ожидания, почувствовать душевный подъем при виде мистических знаков нового мира, а потом вернуться к разочаровывающей реальности.

Осмысление пространства, заряженного энергией и смыслами, прочитывается в многоканальной инсталляции Брюса Наумана «Топографическая съемка мастерской II» («Mapping the studio», 2001), где с помощью семи проекций художник воспроизводил на стенах галереи виды своей студии, снятой в ночное время. Таким образом, зрители получили возможность оказаться как бы за кулисами творческой активности Наумана, почувствовать себя на его месте и вместе с ним пережить то сложное ощущение, которое испытывает художник, когда стоит посреди пустой мастерской и задает себе вопрос: «Что теперь?» Как мы отмечали в Главе 1, творческий самоанализ весьма характерен для Брюса Наумана, который уже в видеоперформансах конца 1960-х годов исследовал феномен творчества как повседневной деятельности, а в видеоинсталляции 2001 года дал зрителям возможность почувствовать это переживание изнутри.

В данном случае монтаж представляется как соединение экранов со статичными видами студии, «сборка пространства». Во многих других полиэкранных видео пространственный монтаж также делается как сборка атмосферы особого рода, как синтез различных визуальных образов, которые генерируют поле для эстетического переживания. Так, Джанайя Чеппе в инсталляции «Кровь. Море» («Blood. Sea», 2004) создает завораживающее видение подводного танца текучих материалов и бликов солнца, которое возвращает зрителя к первичным, пренатальным визуальным впечатлениям. В полиэкранном энвайронменте «НеФеномен» («Nonphaenomena», 2012) Эдита Стэпиен с помощью макросъемки и компьютерной графики показывает красоту и сложность структуры привычных природных «мелочей», таких как песчинки,

водоросли, зеленые ростки и т. д. Кроме того, можно вспомнить масштабные видеоэнвайронменты Пипилотти Рист – «Администрируя вечное» («Administering eternity», 2011), «Пиксельный лес» («Pixel forest», 2016), «4-й этаж к мягкости» («4th floor to mildness», 2016) и др., в которых зритель погружается в гипернасыщенную, «заполняющую глаз»²⁷⁵ визуальную среду, подобную сновидению.

Также следует выделить полиэкранные работы Билла Виолы, где с помощью съемки рапидом и эффектного освещения автору удается создать атмосферу созерцания и медитативного проникновения в тайны стихий, в особенности воды («Океан без берега»/«An Ocean without a shore», 2008; «Мученики»/«Martyrs», 2014), и течения времени в человеческой жизни («Нантский триптих»/«Nantes Triptych», 1992; «Пять ангелов для тысячелетия»/«Five Angels for the Millennium», 2001). Историк видеоарта С.-И. Дюфур представляет Билла Виолу как одного из крупнейших и глубоких философов в современном искусстве и отмечает, что в своих произведениях он обращается не к острым проблемам сегодняшнего дня, а к вечным вопросам. Поэтому неслучайным является его внимание к стихиям природы, особенно к воде как самому загадочному и непостоянному элементу, ее эфемерность созвучна характеру движущегося изображения, «текучего, как само время»²⁷⁶.

Еще более интересно проанализировать то, как работают нарративные многоканальные инсталляции. К примеру, один из мастеров полиэкрана, Ян Фудун, в работе «Пятая ночь» («Fifth night», 2010) предлагает зрителю сориентироваться как бы в исходном материале кинонарратива: одна сцена была снята с семи точек и демонстрировалась на семи экранах, соединенных наподобие фриза. Кадры проецировались синхронно (что было подчеркнуто с помощью одновременно щелкнувших «хлопушек»), и зрители понимали, что перед ними

²⁷⁵ Miccelli T. The Extravagant Intimacy of Pipilotti Rist / Hyperallergic, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://hyperallergic.com/334093/the-extravagant-intimacy-of-pipilotti-rist>, свободный.

²⁷⁶ Dufour S.-I. Op. cit. P. 74.

как бы подвижная раскадровка целостной истории. В «Пятой ночи» есть два главных героя – девушка и юноша, которые идут по вечерним улицам Шанхая навстречу друг другу, и есть множество второстепенных персонажей, таких как пожилой завсегдатай ресторана, механики, занятые починкой трамвая, кузнец и т.д. Камеры двигаются по съемочной площадке, и в их «поле зрения» попадают все эти люди, в какой-то момент каждый из них становится объектом пристального внимания оператора, а потом уступает место другим. Семиканальный видеоряд в целом не сосредоточен ни на ком, первый план одной сцены оказывается фоном для другой. Фудун называет это «многокурсным взглядом»²⁷⁷, благодаря которому изображение становится более многослойным и завораживающе неоднозначным. Можно сказать, что в данном видео отсутствует фабула, и сюжетом оказывается не последовательность событий, а последовательность образов, из которых соткана общая атмосфера, где слиты эстетика нуара и китайской медитативной графики – и любая стратегия просмотра позволит зрителю в нее окунуться. Это подлинно ризоматический текст, где дан «внеструктурный и нелинейный способ организации целостности, оставляющий открытой возможность для имманентной автохтонной подвижности и, соответственно, реализации ее внутреннего креативного потенциала самоконфигурирования»²⁷⁸.

На схожем принципе создания поэтически неуловимых образов строятся и другие работы Яна Фудуна («Семь мудрецов в бамбуковом лесу»/«Seven Intellectuals in a Bamboo Forest», 2003-2007; «Свет, который я ощущаю»/«The Light That I Feel», 2014 и др.), а также многоканальные видео Айзека Джулиана, в процессе работы над которыми художник проводит длительное исследование и подготовку, в итоге создавая ассоциативный поток образов, захватывающий

²⁷⁷ Расширенно кино. Каталог-исследование. Сост. Шишко О., Игнатова А, Силаева А., Румянцева Е. М., 2011. Р. 111.

²⁷⁸ Ризома // История Философии: Энциклопедия. Минск, 2002. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://dic.academic.ru/dic.nsf/history_of_philosophy/432/%D0%A0%D0%98%D0%97%D0%9E%D0%9C%D0%90, свободный.

зрителя посредством полиэкрана. Джулиан говорит о том, что хочет «заставить зрителя войти в отношения с изображаемым, прочувствовать то, о чем я говорю, а не просто поверхностно считывать информацию»²⁷⁹. Так, работа «Десять тысяч волн» («Ten thousand waves», 2010) возникла из трагического события – двадцать китайцев, собирателей ракушек, утонули во время прилива на северо-западном побережье Англии – и для Джулиана это стало отправной точкой размышлений о судьбе человека, жизнь которого связана со стихией природы. Видео медленно разрасталось как сложный исследовательский проект. Художник провел в Китае несколько лет, изучая его культуру и осмысляя связи между разными пластами истории и искусства этой страны, и поэтому накладывающиеся друг на друга слои ассоциаций, включающие эпизоды из китайской мифологии, стилизованные бытовые сцены и реконструкции прошлого – в итоге были соединены в 50-минутный полиэкранный фильм, раскрывающий перед зрителем эти метафорические взаимосвязи.

Разрабатывая многоканальные видео, художники представляют монтаж как создание насыщенного образами пространства, где каждый экран обладает собственным «голосом», и общее «полифоническое» визуальное поле становится ресурсной базой, из которой зритель черпает то, что созвучно его индивидуальности. Поэтому одна многоканальная инсталляция продуцирует не один авторский нарратив, а бесконечное число – зрительских.

Этот феномен осмысливается во многих полиэкранных работах Эйи-Лиизы Ахтилы, которая намеренно подает на экраны принципиально разные изображения, складывающиеся в мозаику, которую зритель не может воспринять до конца, а может лишь ухватить тот или иной набор фрагментов («Ветер»/«The wind», 2001-2002; «Благовещание»/«The Announcement», 2010 и др.). Данный эффект случайности «окончательного монтажа» текста работы в сознании зрителя

²⁷⁹ Джулиан, Айзек / Арт Узел: все о современном искусстве, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://artuzel.com/node/177>, свободный.

рассмотрен как этическая метафора в работе Ахтилы «Где есть где?» («Where is where?», 2009). В основе видео лежит рассказ о трагедии 1950-х годов, когда двое алжирских мальчиков убили своего сверстника-француза в ответ на резню, учиненную французскими солдатами в ходе алжирской войны за независимость. История крайне неоднозначна с этической точки зрения, и эту неоднозначность Ахтила подчеркивает: художница раскладывает рассказ на четыре экрана как на четыре «голоса», каждый из которых ведет свою «партию», собственную линию повествования (поэтические образы и реконструкции воспоминаний о трагедии соседствуют с документальными кадрами), и все они соединяются в общее полифоническое целое. В пространстве галереи инсталляция монтировалась так, что зритель оказывался в ситуации выбора: он не мог увидеть все видеопотоки целиком, потому что экраны располагались под углом друг к другу, и потому вынужден был принять чью-то «точку зрения» и, исходя из этого, «смонтировать» свой вариант истории. Выбранная художницей стратегия подачи заведомо избыточного количества визуальной информации подчеркивает ту информационную перегрузку, которую испытывает телезритель, смотря новостные передачи, которые тоже зачастую противоречат друг другу. С помощью пространственного монтажа Ахтила поднимает вопрос о том, насколько субъективно мы воспринимаем исторические события и то, как «дети вынуждены впитывать и интерпретировать сложности и абсурд войны, национализма и культурной идентичности»²⁸⁰. Исследуя видеоработы Ахтилы, М. Баль показывает, что художнице удается соблюсти баланс между политическим и поэтическим в своем высказывании. Это происходит благодаря многослойности визуального текста, где сочетание архивных изображений и нарочито театральных образов заставляет зрителя почувствовать себя внутри чьего-то сознания, чьей-то памяти, и это ощущение усиливается посредством

²⁸⁰ Ruehle J. Eija-Liisa Ahtila: Where is where is where... [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://blogs.walkerart.org/filmvideo/2010/01/19/eija-liisa-ahtila-where-is-where-is-where>, свободный.

многоканального показа, которое дается не в комбинаторной логике линейного повествования, а в «логике встраивания» («logic of embedding»)²⁸¹.

Работа с полиэкраном является средством создания ситуации когнитивного переполнения для зрителя. Это инструмент выстраивания сложных и хаотичных в своей итоговой форме произведений, которые рассчитаны на творческое соучастие зрителя и его готовность встретиться с превосходящим его перцептивные возможности информационным потоком.

С подобными структурами уже с 1980-х годов работает Питер Гринуэй, причем в кино он реализует их с помощью поликадра и множественной экспозиции («Ад Данте. Песнь V», 1989; «Книги Просперо», 1991; «Чемоданы Тульса Люпера», 2003-2004 и др.), а в видеоарте – с помощью полиэкрана. Замечательным примером многоканальной инсталляции Гринуэя является сделанный совместно с С. Боддеке проект «Золотой век русского авангарда» (2014), где с помощью восемнадцати экранов автор погружает зрителей в атмосферу 1920-30-х годов, позволяя увидеть шедевры авангардистов и услышать их слова, оказаться с ними словно лицом к лицу. Режиссер создал видеосреду, которая заняла все пространство выставочного зала «Манеж», превратив его в монументальный калейдоскоп. Три системы («башни») по четыре экрана окружали зрителя и погружали его в нарратив, состоявший из инсценировки прямой речи (дневниковых записей, писем и др.) авангардистов; на остальных шести экранах, расположенных по периметру зала, демонстрировались их картины. 12 героев русского авангарда – Малевич, Кандинский, Татлин, Родченко, Мейерхольд, Эйзенштейн, Попова, Ермолаева, Филонов, Лисицкий, Маяковский и Лиля Брик – возникали на ромбовидных экранах и произносили короткие речи. Каждому была отведено свое место в хронометраже «башни», но при этом голоса из соседних «башен» были слышны и перекрывали друг друга, образуя как бы множественную экспозицию звука. С помощью полиэкрана

²⁸¹ Bal M. Thinking in film: The politics of video installation according to Eija-Liisa Ahtila. Bloomsbury, 2013. P. 19.

Гринуэй показал эпоху авангарда сложной и противоречивой, он сделал видимыми те эстетические противоречия, которые высекали творческую искру художников. Однако, режиссер провел и нарративную линию, показав с помощью «башен» синхронные изменения, произошедшие в жизни его героев. Так, в 1920-е годы все они полны решимости изменить искусство и мир, они бросаются лозунгами и афоризмами, спорят друг с другом. В 1930-е гг. всех их охватывает тоска и разочарование, они утрачивают идеалы и иллюзии (они преобразуются и визуально). В конце видео каждый из героев падает в молоко, растворяется в небытии. После этого видео запускается с начала, что может восприниматься зрителем как метафора вечного возрождения, неуничтожимой энергии авангарда.

Можно было предположить, что такая сложная система будет подавлять и дезориентировать аудиторию, однако, результат оказался противоположным: многие зрители проводили на выставке более двух часов, переходя из одной «башни» в другую, покидая экспозицию и возвращаясь вновь. Несмотря на высокую степень визуальной и аудиальной насыщенности, видео Гринуэя воспринималось легко, и то, что многие зрители смотрели инсталляцию в расслабленном положении (сидя или лежа на пуфах) свидетельствует о том, что современная аудитория готова к восприятию столь мощного потока информации.

Менее чем за сто лет, прошедшие со времен премьеры «Наполеона» Абея Ганса, насыщенность информационной среды увеличилась в разы, и потому сегодняшний зритель, свободно распределяющий внимание между, например, всплывающими окнами приложений или переключаемыми телеканалами, стал куда более открытым для восприятия полиэкранных экспериментов. Растворение в аудиовизуальной среде помогает самостоятельно прокладывать путь к искомым смыслам, и можно сказать, зритель нуждается в режиссере меньше, чем прежде.

5.2 Видеоскульптура

Переходя к анализу следующей формы видеоинсталляции – видеоскульптуры – следует пояснить, чем, на наш взгляд, она отличается от

первой. Видеоскульптура может состоять из нескольких экранов, поэтому многие из упомянутых в данном разделе произведений можно справедливо назвать полиэкранами. Но мы обращаем внимание на специфику медиума: если в полиэкране внимание художника и зрителя сосредоточено в первую очередь на экранном изображении (которое может демонстрироваться на чем угодно), то в случае видеоскульптуры на первый план выходит пластическая составляющая, конкретная форма того монитора, с которым работает художник. И поскольку за последние полвека медиум претерпел определенную эволюцию, нам следует обратиться к началу истории видео.

Видеоарт, понимаемый как работа с движущимся изображением, сделанная в смысловом поле современного искусства, возник раньше, чем на рынке появились первые бытовые камеры. В начале 1960-х годов художники стали использовать телевизор как инструмент для создания инсталляций и перформансов, и с этой точки можно начинать отсчет истории видеоинсталляции в целом и в частности: видеоскульптуры.

Художественным жестом был уже сам факт помещения телевизионного приемника, который у зрителей ассоциировался в первую очередь с домом, с их собственной гостиной, – в пространство галереи. В белом кубе телевизор лишился своей прямой функции, он больше не показывал эфир того или иного канала, а выступал в качестве готового объекта (ready-made) или инструмента, с помощью которого художники работали с видеосигналом. Для первых зрителей было удивительно видеть на телеэкране нечто, что явно не могло быть передачей какого-либо телеканала, ведь произведения видеохудожников радикально отличались от телевизионной картинке. На этом эффекте остранения сыграли И. Шнайдер и Ф. Жилетт, когда на выставке «ТВ как креативный медиум» (1969) разместили напротив выхода из лифта инсталляцию из девяти мониторов: на одних передавался обычный телевизионный сигнал, на других – заранее

подготовленные художниками видео, а на третьих – сигнал с видеокамеры, снимавшей посетителей выставки. В результате данный полиэкранный коллаж²⁸² приводил зрителей в замешательство, они невольно задавались вопросом: «Как я попал в эфир?», и это помогало нарушить привычное восприятие медиума, показать, что телевизор может быть не только ретранслятором СМИ.

Для удобства анализа мы рассмотрим в отдельности две категории видеоскульптур: те, в которых задействован реальный телевизионный сигнал, и те, в которых на экран подается авторская видеозапись.

Говоря о видеоскульптурах первого типа, важно вспомнить тот контекст, о котором мы подробно говорили в Главе 3: в 1960-1970-х годах интеллектуалы подвергали беспощадной критике телевидение как проводник идеологических нарративов и призывали телезрителей к более осознанному, критичному отношению к транслируемым на экранах текстам. Для видеохудожников телевизор был синонимом телевидения, и потому некоторые из них, словно колдуны Вуду, стремились нарушить работу приемника как объекта, чтобы символически обезвредить СМИ как систему.

В 1958 году Вольф Фостел представил инсталляцию «ТВ-деколлаж» («TV-Décoll/age»). Он поместил шесть мониторов в деревянную коробку за белым холстом, и потом разрезал ножом этот холст, тем самым указав на заменимость живописного изображения телевизионным, а позже объявил телевизор «скульптурой двадцатого века»²⁸³. Фостел сделал множество деколлажей, разными способами издеваясь над телеприемниками. Так, в 1962 году в проекте «ТВ ужин» («TV dinner»²⁸⁴) он предложил зрителям нарушить привычный вечерний ритуал ужина перед экраном, хаотично переключая каналы, оборачивая телевизор колючей проволокой, съедая его содержимое, закапывая его в землю и

²⁸² Имеется в виду инсталляция «Цикл стирания» («Wipe cycle», 1969).

²⁸³ Цит. по.: Rush M. *New media in late 20th-century art*. London, 1999. P. 85.

²⁸⁴ Примечательно, что «TV dinner» – устойчивое выражение, обозначающее невкусный ужин из полуфабрикатов, который можно заставить себя съесть, только отвлекаясь на телевизор.

т. п. Принципиально важным было нарушить привычный способ общения с «ящиком».

Йозеф Бойс выбрал не агрессивную, а оборонительную позицию: в своем перформансе «Войлочный ТВ» («Filz TV», 1966) художник заклеил экран телевизора куском войлока, чтобы обезопасить себя от его воздействия²⁸⁵, и затем, после ряда попыток коммуникации Бойс повернул приемник к стене, также закрытой войлоком, и покинул комнату. Похожий жест – поворот телевизора к стене – осуществил Дуглас Девис в работе «Образы из настоящего времени» («Images from the present tense», 1971).

Одним из главных мастеров видеоскульптуры стал Нам Джун Пайк. Его первыми работами были «подготовленные», то есть, особым образом испорченные телевизоры, которые показывали вместо привычных телеканалов разного рода искажения. Ключевыми видеоскульптурами этого периода стали «Магнитное ТВ» («Magnetic TV», 1965), где с помощью мощного магнита и размагничивающего дросселя художник превращает картинку на экране в танец абстрактных фигур, и «Дзен для ТВ» («Zen for TV», 1963), где телесигнал превратился в одну вертикальную линию. Также заслуживает упоминания инсталляция «Луна это старейший телевизор»/«Moon is the oldest TV» (1965), которая представляет собой 11 мониторов, размещенных по кругу в зале галереи и передающих телевизионное изображение, которое было с помощью магнита искажено таким образом, чтобы принять вид неполного круга. Собранные вместе, эти кадры были похожи на фазы Луны. Таким образом, Пайк противопоставил непрерывно мелькающие на телеэкране картинки неспешному созерцанию красоты природы (заметим, что образ Луны играет важную роль в восточной поэзии), а также иронизировал по поводу одержимости СМИ конца 1960-х гг. темой полета человека на Луну.

²⁸⁵ В персональной мифологии Йозефа Бойса войлок выступал в качестве универсального изоляционного материала, способного защитить хрупкое тело человека от неблагоприятных условий внешней среды (например, от холода).

В 1980-х годах Нам Джун Пайк стал делать свои конструкции антропоморфными. В инсталляции «Семья роботов: мать и отец» («Family of robot: mother and father», 1986) он собрал из старых телевизоров и радиоприемников фигуры, напоминавшие, с одной стороны, ретрофутуристических киборгов, и с другой – идолов XX века (эти объекты почти вдвое выше человеческого роста). К. Элвз подчеркивает, что посредством этих «роботов» художник акцентировал внимание на роли СМИ как Другого, причем активного, обращающегося к зрителю в прямом эфире или ток-шоу²⁸⁶. Эта видеоскульптура отыгрывает эффект непосредственного присутствия, живого контакта, которого постоянно добивается телевидение, а также акцентирует момент визуального доминирования воображаемого Большого брата.

Наиболее масштабной видеоинсталляцией Нам Джун Пайка стала «Электронная супермагистраль: континентальная Америка, Аляска, Гавайи» («Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii», 1995-1996), построенная из 336 телевизоров, на которые была наложена неоновая «сетка» с изображением карты США, которая, словно лоскутное одеяло, сшита из разнообразных мерцающих изображений. В 1973 году Пайк монтировал свое видео «Глобальный кайф» как визионерский проект, взгляд в будущее, где телеканалы всего мира объединятся в общую сеть, все потоки будут доступны, и «телепрограммы будут толщиной с манхэттенскую телефонную книгу»²⁸⁷. Уже в 1990-е гг. эта мечта стала реальностью благодаря спутниковым системам. Информационная глобализация с течением времени только усиливается.

Все описанные выше видеоскульптуры объединяет одно принципиально важное свойство: экраны используемых телевизоров включены и ловят сигнал с телестанций, но конкретное изображение на экранах не играет никакой роли. Телеприемник теряет свою изначальную функцию: вместо того, чтобы передавать

²⁸⁶ Elwes C. Op. cit. P. 143.

²⁸⁷ Цитата из закадрового текста, произнесенного в видео «Глобальный кайф» (Нам Джун Пайк, 1973).

конкретную информацию, транслируемую в эфире, он выступает как носитель массовой информации вообще, содержание экранных образов художник призывает игнорировать. Акцентируя внимание на пластических свойствах телевизора как объекта, играя с искаженным изображением, видеоартисты приносят горизонтальный монтаж, имеющий место на экране, в жертву пространственному восприятию видеоскульптуры. Целью этого жеста, как и других деконструктивных практик, направленных на критику СМИ (см. Главу 3), является нарушение привычных зрителю способов «смотреть телевизор», а значит, и освобождение от его гипнотического воздействия.

Иные задачи решаются в тех видеоскульптурах, где на экранах телевизоров возникает не эфирное, а записанное художником изображение. В них на передний план также выходит материальность телеприемника, его физические параметры, однако, не менее важным оказывается и экранный образ: конкретное и эфемерное входят в диалектические отношения, что художники активно используют для создания высказывания о неуловимом (духовном, психическом) и чувственно данном (телесном) в жизни человека.

Скульптура как вид изящного искусства с древнейших времен занималась в основном изображением/воссозданием человеческой фигуры или какой-либо ее части. Абсолютное большинство статуй – антропоморфны, они воздействуют на зрителя на телесном уровне, активизируют мышечную память; работает «осознательная сила убеждения»²⁸⁸, поскольку «зритель как бы внутренне повторяет динамические функции статуи, всем своим моторным аппаратом переживает положения и движения изображенной фигуры»²⁸⁹. В 1960-1970-х годах стоявшие в авангарде скульптуры минималисты принципиально отказались от создания антропоморфных изображений и вместо этого стали создавать трехмерные объекты, которые зритель не мог ассоциировать со своим телом, но

²⁸⁸ Виппер Б. Введение в историческое изучение искусства. М., 2015. С. 98.

²⁸⁹ Там же.

воспринимал как часть окружающей среды и через это получал возможность ярче ощутить собственное телесное существование в пространстве²⁹⁰. Видеохудожники также прорабатывали данную проблематику, но фокусировались больше на изображении, точнее – на связи между реальным человеческим телом и его репрезентацией на экране. Так, в видео «Позиции на полу/стене» («Wall/floor positions», 1968) Брюс Науман использует собственное тело как «минималистский реквизит»²⁹¹, пробуя по-разному располагаться в небольшом пространстве, границы которого совпадают с границами кадра, в результате чего у зрителя возникает ощущение, будто художник заперт в телевизионной коробке. Вслед за ним этот пластический мотив исследовали также Дж. Вуд и П. Хариссон («Шахта»/«Shaft», 1994), Ш. Мишель («Простите, ребята»/ «Sorry guys», 1997) и другие художники.

Монтажное мышление предполагает особый способ видения, принципиально отличный от обычного визуального восприятия: в реальности наше поле зрения составляет несколько меньше 180 градусов, а в кино поле видимого искусственно изменяется посредством кадрирования. В фильме зритель видит в основном небольшие фрагменты реальности, которые затем в своем воображении складывает в общую картину, и то, какие именно фрагменты режиссер выбирает для показа, определяется степенью значимости той или иной информации. Иными словами, монтажное мышление ценностно ориентировано. Видеохудожники анализируют этот аспект экранного образа, задаваясь вопросом о том, что и в чьих глазах является ценным, важным для показа. В связи с этим можно вспомнить акции ВАЛИ ЭКСПОРТ, которые не являются произведениями видеоарта, но важны как пример феминистской критики экранных искусств, кроме того, тело ЭКСПОРТ в этих работах становится как бы видеоскульптурой.

²⁹⁰ Шурипа С. Шурипа, С. Вещи и объекты. Полемика вокруг минимализма / С. Шурипа. / Труды ИПСИ. Том I. Избранные лекции по современному искусству и философии. М., 2013. С. 76.

²⁹¹ Nauman B. Wall/Floor positions / Video Data Bank. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.vdb.org/titles/wallfloor-positions>, свободный.

Так, в проекте «Кино касания» («Tapp und Tastkino», 1968) художница вышла на улицу, закрепив на груди коробку, по размеру похожую на телевизор, и предлагала зрителям просунуть в коробку руки и прикоснуться к ее обнаженному телу; в акции «Генитальная паника» («Genital Panic», 1968) ВАЛИ ЭКСПОРТ вошла в кинозал, где показывали арт-хаусное кино, в штанах с вырезанной паховой частью и демонстрировала обнаженное тело публике, поскольку кино, как правило, снимается мужчинами и является, с точки зрения теории феминизма, агентом мужского взгляда, для которого женщина играет прежде всего роль объекта желания²⁹². Этот механизм художница вскрывает и деконструирует, заменяя фантазм тела, видимый на экране, реальным телом, в результате чего, как отмечает К. Чухров, «здесь зритель (вуайерист) оказывается в ситуации, когда не он наблюдает Половое, а пол (художницы) сам начинает наблюдать за ним и отменяет его способность наблюдения»²⁹³. Телесность вырывается за границу экранной репрезентации.

Гэри Хилл прорабатывал тему отношений «экран-тело» и «электронное-органическое», рассматривая кадрирование как фрагментацию и собирая в своих видеоскульптурах образ тела в буквальном смысле по кусочкам. Так, «Крест» («Cruz», 1983-1987) представляет собой инсталляцию из пяти мониторов, на каждый из которых подается изображение с одной из камер, закрепленных на теле художника во время перформанса (он шел через лес). Мы видим как бы субъективные кадры ладоней, ступней и головы художника, запись их словно бы параллельного существования. Ф. Парфе подчеркивает этот момент дробности образа и интерпретирует его как теологическое высказывание: «Если Бог создал человека по своему образу, человек-образ, похоже, ищет здесь своего Бога как единство, цельность. [...] Единство виртуально представлено в пустом центре –

²⁹² Малви Лаура. Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф // Антология гендерной теории. Минск, 2000.С. 280-297.

²⁹³ Чухров К. Тело как политический эксцесс: Кети Чухров о Вали Экспорт / Theory and practice, 29.10.2013. [Электронный журнал] – Режим доступа: <https://theoryandpractice.ru/posts/7643-vali-ekhport>, свободный.

божественное как незримое? – который зритель заполняет и собирает, опираясь на изображения, соединенные визуальным напряжением в пространстве»²⁹⁴. В другой видеоскульптуре «Так, как это всегда имеет место» («In as much as it is always already taking place», 1990), также показано фрагментированное тело, каждая из частей которого показывается на мониторе в свою натуральную величину, но идентифицировать фигуру трудно, потому что она лишена структуры. Если бы кадры, снятые Гэри Хиллом, были смонтированы последовательно и показаны на одном экране, получился бы вполне классический кинематографический текст, где человеческое тело, как правило, показывается лишь частично, и зритель с готовностью прочитывает укрупненный кадр, как *pars pro toto*. Однако Хилл обостряет ощущение расколотости, изоляции отдельных членов в экранном пространстве и тем самым указывает на то, сколь неестественной по своей сути является традиционная монтажная последовательность²⁹⁵. Мотив фрагментирования тела и экранного пространства прорабатывается и в других инсталляциях Хилла, таких, как «Приостановка веры» («Suspension of belief», 1991-1992), «Между 1 и 0» («Between 1 & 0», 1993), «Телесный мультиплекс» («Body multiplex», 1995), «Лук» («Crossbow», 1999) и другие.

В связи с этим можно вспомнить видеоскульптуры отечественной группы «Прометей», юмористически обыгрывавшие те же вопросы: в какой мере видеорепрезентация тела соотносится со своим референтом? Насколько релевантен принцип *pars pro toto*? Так, объект «Электронный мальчик на мокрых пленках» (1990) представлял собой телевизор с изображением младенца, аккуратно уложенным в коляску, которую посетителям предлагалось покачать; а в инсталляции *Ave Maria* пианист аккомпанировал виртуальной певице, которая

²⁹⁴ Parfait F. Op. cit. P. 194.

²⁹⁵ В этой связи можно вспомнить историю, которую приводит Б. Балаш, о деревенской девушке, которая приехала работать в город и, впервые увидев фильм, была шокирована видом «оторванных» голов, рук и других частей тела, так она восприняла кадрирование. См.: Балаш Б. Дух фильма. М., 1935. С. 16.

была представлена только изображением поющей головы и платьем на вешалке под телевизором. Ироничные видеоскульптуры делали и другие пионеры российского медиаарта. Так, Аристарх Чернышов и Владислав Ефимов сконструировали интерактивные объекты, взаимодействуя с которыми, зритель мог заставить изображенных на экране художников распиливать собственные тела («Сияющие протезы», 1998) или взлетать как воздушные шары («Пузыри», 2000).

Также стоит выделить проект тотальной видеоскульптуры «Монтаж аттракционов» (1994-1996) Алексея Исаева. Анализируя фильмы С. Эйзенштейна, художник уловил интересную особенность структуры картины «Броненосец Потемкин»: «все мизансцены, траектории движения камеры и персонажей в фильме Сергея Эйзенштейна разворачиваются вокруг невидимой оси, кружа, словно карусель — ярмарочный аттракцион»²⁹⁶. Исаев решил усилить эту формальную находку, организовав полиэкранную видеоинсталляцию, по форме напоминающую вращающийся крест или ленту Мёбиуса, где зритель испытывал бы отчетливое ощущение круговерти образов. В этом художник видел глубокий смысл, он говорил: «Революция — это аттракцион, политика — это правильно поставленный аттракцион, все это разные формы искусства, разные формы технологии, но все это аттракцион. Основное определение аттракциона — это предпосылка, что зритель должен за счет некой технологии стать участником»²⁹⁷. На моменте интерактивности, прямого контакта с экранным образом фокусировался и Дуг Эйткен в своей инсталляции «Новая кожа» («New skin», 2001), где тоже, что примечательно, экраны были расположены крест-накрест²⁹⁸.

²⁹⁶ Мусина М. На стыке кино и видеоарта. Утопия медленного видео / Антология российского видеоарта. Под. ред. А.Исаева. М., 2002. С. 139.

²⁹⁷ Шишко О. Погружения: в сторону тактильного кинематографа // Расширенное кино – 2. Погружения: в сторону тактильного кинематографа. Ред. О. Шишко. А. Стрельцова, А. Силаева, О. Румянцева. М., 2012. С. 17.

²⁹⁸ Подробнее о проекте А. Исаева см.: Мифология медиа. Опыт исторического описания творческой биографии. Алексей Исаев (1960-2006): Сборник. Сост. Л. Бредихина, О. Шишко. М., 2013. С. 232-257.

Важно отметить, что основой видеоскульптуры может становиться не только телемонитор, но также луч проектора и экран, на который он падает. Так, Энтони Маккол в своей работе «Свет, очерчивающий конус» («Light describing a cone», 1973) подчеркивает материальность не изображения, а самого светового потока, который становится видимым в затемненной комнате, превращаясь в эфемерный и подвижный пластический образ. С другой стороны, скульптурному осмыслению подвергается и проекционная поверхность, которая может оказаться отнюдь не плоской: Эми Дженкинс в своей работе «Эбб» («Abb», 1996) использует ванну в качестве экрана, проецируя на нее изображение женщины, погружающейся в воду, окрашенную кровью, и это зрелище вызывает сильную эмпатию именно благодаря материальности знакомой и будничной эмалированной ванны. Экран в данном случае превращается в артефакт²⁹⁹.

Еще одним значимым мастером видеоскульптуры является Тони Урслер, который создал узнаваемую модель тряпичной куклы, голова которой становится экраном для проекции лица актера. Здесь опять же работает фрагментация, но несколько иначе: благодаря мимике и звуку человеческой речи эти объекты воспринимаются как одушевленные, как эксцентричные персонажи, в слова которых начинаешь вслушиваться, и художник выстраивает между ними диалог, если монтирует инсталляцию как полиэкран («Переключение»/«Switch», 1996; «Ты/я/они»/«You/me/them», 1996).

Важно отметить, что в 2000-х годах на рынке бытовой техники телевизоры с электронно-лучевой трубкой начали уступать место плоским экранам, и вследствие этого сегодня СМИ уже не ассоциируются с «телеящиком» столь однозначно, как прежде. В профессиональной среде объемные мониторы по-прежнему востребованы, что было заметно на таких недавних выставках, как 7-я Московская международная биеннале современного искусства, Документа'14,

²⁹⁹ Экран как артефакт / Медиамузей. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.mediamuseum.ru/9.html>, свободный.

Венецианская биеннале современного искусства 2017 года и др. Телевизоры-«ящики» благодаря своей массивности выглядели убедительно на этих площадках, соседствуя со скульптурой и масштабными инсталляциями, однако, они уже не вызывают у зрителя ассоциацию с экраном в его родной гостиной. В качестве примера можно привести представленную на Манифесте'11 инсталляцию Ли Ледэра «Здесь и сейчас» («Here and now», 2016): художник который собрал группу людей, представляющих срез цюрихского общества, для импровизированной психотерапевтической сессии, которая была записана и показана на больших мониторах, выставленных по кругу, что вызывало у зрителей ощущение со-присутствия во время группового процесса, развивавшегося под руководством психолога.

Видеохудожники предлагают создание видеоскульптур на основе не только телевизоров, но и других пластических конструкций. Так, Тони Урслер экспериментирует с восприятием непривычных предметов в качестве экрана, посылая проекции на деревья, здания, дым и т.д. Подобного рода монументальная видеопроекция занимают важное место в творчестве Дуга Эйткена («Новый океан»/«New ocean», 2003; «Миграция»/«Migration», 2008), а также у П. Рист, М. Десбазая, И. Левенеца, С. Руссо, группы *Electroboutique* и других художников.

В отношении нестандартного подхода к работе с экраном интересна инсталляция Моны Хатум «Чуждое тело» («Corps étranger», 1994), провокационная, как по сути, так и по характеру презентации: художница сделала видеозапись путешествия эндоскопа внутри своего тела и затем сконструировала в пространстве галереи узкую круглую комнату, где это видео экспонировалось так, что зритель оказывался вплотную к нему, не мог отойти на комфортную дистанцию, сталкивался лицом к лицу с будоражающим видом внутренностей. Название видео указывает на проблему отчужденности человека от своей физиологической основы, от понимания того, каким он является не с точки зрения социума и культуры, а с точки зрения биологии.

Через нарочитое акцентирование или, напротив, тревожащее размывание телесной составляющей – видеоскульптура становится особого рода триггером, побуждающим зрителя сфокусировать внимание на своем реальном, физически данном существовании здесь-и-сейчас.

5.3 Интерактивная инсталляция

Интерактивность – ключевая новация, которой экранные искусства обязаны видеотехнологии. Кинематографическое изображение мгновенно фиксируется на пленку, но не может быть столь же мгновенно показано, возвращено снимающему, а видеокамера уже в 1965 году имела такую опцию. Режим обратной связи (feedback) является одной из наиболее значимых особенностей видео как медиума, и она была как практически исследована художниками, так и всесторонне осмыслена теоретиками. Эстетическим возможностям обратной связи был посвящены важные для теории видеоискусства статьи Р. Краусс³⁰⁰, Д. Энтина³⁰¹, Э. Сарджент-Вустер³⁰² и др., а также несколько фундаментальных исследований, в числе которых работы Ш. Кьюбита³⁰³, Д. Джозелита³⁰⁴, М. Факелберга³⁰⁵ и др. Их авторы тематизируют возможности создания отношений по типу «художник-камера» или «зритель-камера» с помощью эффекта feedback, где камера и монитор выступают как своеобразное зеркало, дающее не точное, а искаженное, преобразованное отражение, коммуникация с которым происходит в режиме реального времени. Эффект обратной связи, как мы покажем далее, является далеко не единственным средством создания интерактивных произведений: художники вовлекают зрителя в пространство инсталляции, не только обращая на него камеру, но и создавая определенные «декорации»,

³⁰⁰ Krauss R. Video art: the aesthetics of narcissism. October, Vol. 1. (Spring, 1976). P. 50-64.

³⁰¹ Antin D. Video: the distinctive features of the medium / Video Culture: A Critical Investigation. NY., 1987. P. 147-166.

³⁰² Sargent-Wooster A. Reach out and touch someone: the romance of interactivity / Illuminating video: an essential guide to video art. N.Y., 1990. P. 275-303.

³⁰³ Cubitt S. Timeshift: On Video Culture. Oxford: Routledge, 1991.

³⁰⁴ Joselit D. Feedback: Television against Democracy. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

³⁰⁵ Fackelberg M. Circuits of exchange: myth of interactivity in video art. Stanford University, Stanford, California, 2002.

провоцирующие то или иное телесное переживание. Видеохудожники в данном случае обращаются к зрителю не как к смотрящему, но как к чувствующему, воспринимающему всем своим существом.

Ролан Барт писал о том, что референтом фотографии является прошлое, некий уже прошедший, умерший момент и человек, видя себя на снимке, всегда видит уже «прошлого себя»³⁰⁶. Это справедливо и для кинематографа как записи свершившихся и оконченных реальных (в случае документалистики) или инсценированных (в случае игрового кино) событий; говоря о том, что кино есть «запечатленное время»³⁰⁷, Тарковский имеет в виду прошлое время, законченный эпизод. В видео же, благодаря эффекту обратной связи, стало возможно создавать изображение текущего момента, экранное время из однозначно прошлого превратилось в настоящее, и это потребовало переосмысления самого изображения. Если кинематографический образ, а priori находящийся на значительной дистанции от зрителя, понимается как рассказ о чем-то, то feedback дает моментальное отражение происходящего перед камерой. Возникает вопрос, каким образом это отражение связано с действительностью, в частности, насколько видеорепрезентация тела адекватна реальному телу.

Получив в руки видеокамеру, Энди Уорхол заинтересовался в первую очередь возможностью прямой передачи записи на экран. Он исследовал ее в работе «Внешнее и внутреннее пространство («Outer and inner space», 1966), попеременно снимая Эди Седжвик то на видео, то на пленку, сталкивая медиумы в пространстве кадра и сталкивая экранные образы актрисы в ее восприятии. Рассказывая об этом видео, Уильям Кэйзен, обращает внимание на то, что Эди Седжвик чувствовала себя некомфортно из-за визуального и особенно

³⁰⁶ Барт Р. Camera lucida. Комментарий к фотографии. М., 2011. С.10-23.

³⁰⁷ Тарковский А. Запечатленное время // Вопросы киноискусства. М., 1967, Вып. 10. С. 90.

аудиального удвоения ее образа в режиме feedback, который становится как бы «обезумевшим зеркалом», к которому актрисе нужно было привыкнуть³⁰⁸.

Аналогию между телеприемником и зеркалом исследовала также Джоан Джонас в видео «Левая сторона, правая сторона» («Left side, right side», 1972), где в кадре сталкивались два изображения художницы: одним из них было ее отражение в зеркале, другим – ее портрет, запечатляемый камерой и транслируемый на экран. Оба изображения фотографически точны, в обеих частях кадра мы видим одно и то же: Джоанас подносит указательный палец то к одному глазу, то к другому, но поскольку зеркальное отражение меняет левую и правую сторону местами, две части кадра получаются разными, симметричными по отношению друг к другу. Чтобы сориентироваться в этом пространстве отражений, художница называет ту сторону своего тела, на которую указывает («Это моя левая сторона, это моя правая сторона...»), а затем выводит структуру на новый уровень сложности, поднося свой «реальный» указательный палец к изображенному на экране глазу. Означающее дробится на три измерения: отражение в зеркале, картинка на экране и точка зрения камеры, которая снимает и зеркало, и экран. А референт – тело художницы – становится неуловимым.

Питер Кампус тоже играет с восприятием экранного пространства и тела в работе «Три перехода» («Three transitions», 1973): в первой части этого видео мы видим П. Кампуса, стоящего перед желтым бумажным экраном, видим, как он разрезает его лезвием, и в то же время надрез появляется на его спине; затем художник собственными руками надрывает поверхность экрана/спины и входит в получившееся отверстие, проходя сквозь собственное изображение, меняясь с ним местами. Эта работа похожа на фокус, но ее смысл не в техническом трюкачестве, а в том, чтобы создать непривычную для зрителя ситуацию, в которой экранный образ не соотносится с физической реальностью напрямую.

³⁰⁸ Kaizen W. Live on tape: video, liveness and the immediate / Leighton T. ed. Art and the Moving Image: A Critical Reader. London, 2008. P. 266.

Переживание ирреальности экранного изображения Питер Кампус предлагал испытать и зрителям, создавая интерактивные видеоинсталляции с измененной обратной связью. В «Интерфейсе» («Interface», 1972) он расположил в затемненной комнате стекло и проектор таким образом, чтобы зритель, попадая внутрь инсталляции, видел свое отражение в стекле, а также свой образ, фиксируемый камерой и подаваемый на экран. Эти два изображения не совпадали ни пространственно, ни по форме (камера дает прямую копию видимого в отличие зеркального отражения). Видеоинсталляция становится полем психологического эксперимента: современный человек привык соотносить себя с изображением, которое видит в зеркале³⁰⁹, однако, другие видят его так, как видит камера, и когда левая и правая стороны дwoятся и меняются местами, у зрителя возникает ощущение потери ориентиров для самоидентификации. Фредерик Баумгартнер показывает, что в этой работе, а также в 18 других видеоинсталляциях, построенных на замкнутой цепи (closed circuit) обратной связи, Питер Кампус предлагает зрителю столкнуться с искаженным или фрагментированным отображением самого себя и посредством этого задаться вопросом о том, как конструируется его идентичность. Художник использует feedback «не только, чтобы описать в системе феноменологической логики восприятие индивидуумом его тела в пространстве, но также чтобы визуализировать понятие психической разделенности субъекта между полюсами существующего и кажущегося»³¹⁰. То есть, остроя виртуального экранного двойника зрителя, Питер Кампус, помогает ему яснее ощутить его реальное присутствие здесь-и-сейчас.

³⁰⁹ Жак Лакан исследовал то, как ребенок начинает узнавать себя в зеркальном отражении и пришел к выводу, что это является важным этапом социализации как отстранение от субъективного телесного опыта и обретение имени и понимания себя через взгляд и слова Другого (родителя).

См.: Lacan J. Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je. *Ecrits I*. Ed. Du Seuil. 1966. P. 89-97.

³¹⁰ Baumgartner F. / Collection. New media installations. Paris, 2006. P. 108.

По той же логике действует интерактивная видеоинсталляция Дэвида Грэма «Настоящее продолженное прошлое(ые)» («Present continuous past(s)», 1974), которая представляет собой систему из зеркал и монитора, на который подается feedback с задержкой в 8 секунд, благодаря чему попадающий в пространство инсталляции зритель видит себя одновременно в текущий момент (в отражении), в момент 8 секунд назад (на мониторе) и в слоях еще более отдаленного прошлого (множественные отражения в системе зеркало-монитор). Так он оказывается и смотрящим субъектом и объектом, на который направлен взгляд, а художник задается вопросом о связи между этими ипостасями, а также о власти Взгляда. Еще более выразительно эта идея дана в работе Линды Хершман «Тилли, кукла телеробот» («Tilli the telerobotic doll», 1995), которая представляет собой игрушку с камерой, вмонтированной на месте глаза, и экраном в руках, на котором отражается «увиденный» куклой зритель.

Интерактивные произведения этого типа воздействуют в первую очередь через визуальную составляющую, но есть и видеоинсталляции другого типа – те, в которых важную роль играет пластическая составляющая.

Брюс Науман создавал видеоинсталляции таким образом, чтобы зритель, оказавшийся в них, ощутил себя в непривычной ситуации и получил телесный опыт, подобный тому, который Науман исследовал в своих видеоперформансах в конце 1960-х годов. К примеру, в видео «Хождение с контрапостом» («Walk with contraposto», 1968) художник идет по узкому коридору, на каждом шаге придавая своему телу контрапостный изгиб и едва уместаясь между стенами; в интерактивной инсталляции «Записанный вживую видеокоридор» («Video live-taped corridor», 1970) Науман предлагал зрителю самому зайти в такой коридор и продвигаться вперед, к двум телевизорам, на которые подавалось изображение с камеры в начале тоннеля. Внутри этой работы зритель сразу ощущает беспокойство, потому что проход очень узок, и дискомфорт только усиливается, когда, подходя к монитору, он видит свое изображение не приближающимся, а удаляющимся. Выходить из инсталляции приходилось спиной вперед, как будто

вслепую, в то время как изображение на мониторе, наоборот, укрупнялось, что вызывало ощущение оторванности от самого себя.

В работе под названием «Хождение за угол» («Going around the corner piece», 1970) Брюс Науман поставил в выставочном зале огромный минималистский белый куб, который был похож на комнату, и зрители рефлекторно искали вход в нее, но, заходя за угол, видели только монитор, на котором они отображались со спины. На верхних углах куба располагались камеры, посылавшие изображение на телевизоры, и зрители, обходя инсталляцию по кругу, видели самих себя удаляющимися, чтобы в очередной раз свернуть за угол. Здесь, с одной стороны, имеет место акцентированная моторная активность (зритель ощущает себя идущим), с другой – возникает то же, что и в работах П. Кампуса тревожное ощущение невозможности совпасть с собственным изображением.

С развитием технологий стали появляться интерактивные видеоинсталляции, где камера уже не задействована, ее место могут занимать датчики движения или объема, посылающие сигнал, который вызывает изменения в изображении. В качестве примера можно привести простую по структуре работу Андрея Кузькина «Мир» (2013), которая представляет собой несколько экранов, включающихся, когда к ним приближается зритель. На экранах возникают статичные кадры, с окном, стулом и другими деталями ничем не примечательного интерьера, а голос за кадром монотонно произносит: «Ты есть то, что есть рядом с тобой». Переходя от одного монитора к другому, зритель оказывается рядом с тем или иным изображением, фрагментом бытовой реальности, и слышит то же утверждение: «Ты есть то, что есть рядом с тобой». Таким образом, касаясь феноменологической проблематики отношений субъекта, наличного и подручного, А. Кузькин, однако, не углубляется в теорию, а воздействует на зрителя скорее гипнотически, обращаясь к телесному ощущению и призывая сосредоточиться на том, где (вернее, рядом с чем) он находится в данный момент. Сходную по задаче, но более технически сложную инсталляцию, работающую

через датчик движения, сделал Борис Дебакер («Зонд»/«Probe», 2008): совместно с Себастьяном Грегором он разработал программу, которая генерирует изображение и звук в зависимости от того, насколько близко и с какой стороны зритель приближается к экрану. Художник говорит о том, что, если «киномашина трансформирует реальность, генерируя умственную активность зрителя»³¹¹, задействуя эмоции и интеллект, заставляя его мысленно перенестись в воображаемое пространство, то «Зонд» предлагает аудиовизуальное путешествие, тесно связанное с реальным положением зрителя в зале.

Особый интерес представляет корпус еще более технологически сложных интерактивных экранных произведений, построенных на интерфейсе «мозг-компьютер». Данные произведения сегодня условно называются «нейрокино». Исследователь нейроэстетических процессов в сфере экранных искусств Любовь Бугаева подчеркивает, что идея интерактивной коммуникации со зрителем возникла у кинематографистов достаточно давно и была опробована в фильмах, построенных по принципу эргодического нарратива³¹², но схемы прямого управления, при которых зрителям предлагается выбрать один из вариантов развилки сюжета, нарушают эффект погружения в рассказ и течение переживания³¹³. Эти эксперименты не оправдали себя. Более эффективным Л. Бугаева считает применение технологии энактивного кино (*enactive cinema*), которая предполагает, что к телу зрителя в момент просмотра фильма

³¹¹ Расширенное кино – 2. Погружения: в сторону тактильного кинематографа. Ред. О. Шишко. А. Стрельцова, А. Силаева, О. Румянцева. М., 2012. С. 133.

³¹² Кучина С.А. приводит такое определение данного понятия: «Эргодическая литература – это литература, требующая от читателя навыка нелинейного чтения. Риторической моделью построения текста при таком подходе становятся лабиринт, игра или воображаемый мир, процесс познания которого строится не метафорически, а следуя топологическим структурам текстуальной машины».

См.: Кучина С. Электронная литература: жанровые, семантические и структурные особенности // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов, 2015. № 1 (43): в 2-х ч. Ч. II. С. 119-123.

Примерами эргодической литературы являются роман М. Джойса «Полдень», сборник сонетов Р. Кено «Сто тысяч миллиардов стихотворений», а также гипертекстовые конструкции.

³¹³ Бугаева Л. Искусство будущего: нейрокино / По ту сторону медиума: искусство, наука и воображаемое технокультуры. Сост. и ред. Д. Булатов. Калининград, 2016. С. 82-89.

подключается ряд датчиков, фиксирующих выражение его эмоций, и сюжет картины варьируется в зависимости от реакций зрителя³¹⁴.

Произведением подобного типа является инсталляция Пии Тикки «Одержимость» («Obsession», 2005), которая представляет собой комнату с четырьмя стенами-экранами, в центре которой располагаются кресла с биосенсорами, фиксирующими телесные реакции зрителей на действие фильма. Полиэкранный экран разработан таким образом, что на одном мониторе зритель видит смонтированную Тикки версию фильма, где идет развитие сюжета, а на остальные мониторы подается изображение, которое компьютерная программа выбирает в зависимости от воспринятых датчиками переживаний зрителя³¹⁵. То есть, повествовательная ткань фильма остается неизменной, но дополнительные, в режиме реального времени выбираемые программой фрагменты видео воздействуют на зрителя как элементы «экспрессивного монтажа». Таким образом, сталкиваясь с полиэкраном П. Тикки, зритель оказывается в ситуации выбора, благодаря которой может обнаружить свои бессознательные, рационально не контролируемые эмоции и желания. Как и другие интерактивные произведения, эта инсталляция предлагает воспринимающему увидеть себя со стороны, узнать о себе нечто новое.

Следует подчеркнуть, что сама концепция интерактивности экранного образа была разработана на телевидении, ее моделями стали прямой эфир с места событий и программы, где производят голосования. Уже в 1953 году Рэй Бредбери предсказывал появление полностью интерактивного телевидения, поглощающего все внимание зрителя, и авторы сериала «Черное зеркало» усилили эту метафору, создав в серии «15 миллионов заслуг» образ общества, где люди живут в крошечных комнатках, стены которых состоят из невыключаемых экранов. Однако даже при современном уровне развития спутникового вещания и

³¹⁴ Там же.

³¹⁵ Enactive cinema, 2014. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.enactivecinema.net/>, свободный.

интернета доля интерактивности на телевидении остается небольшой, и эту перспективную для экранного искусства область исследуют в основном видеохудожники.

5.4 Видео и виртуальная реальность

Новейшим медиумом экранной культуры на сегодняшний день стала виртуальная реальность (VR), и в данном разделе мы рассмотрим эту технологию как новое «расширение», которое может быть применено в видеоарте и кинематографе, а также обозначим связанные с этим проблемы формообразования.

О философских и культурологических аспектах виртуальной реальности писали Ж. Делез, Ж. Ланье, Т. Лири, Ж. Бодрийяр, К. Макмиллан, И. Пригожин, В. Котенко и др. Они рассматривали возможности VR не только в техническом, но и в социальном контексте. Что касается исследований виртуальной реальности как эстетического феномена, то здесь важное место занимает книга О. Грау «Виртуальное искусство: от иллюзии к иммерсии»³¹⁶, где автор показывает, что, начиная с эпохи Ренессанса художники стремились создать иммерсивный, то есть, затягивающий зрителя образ, используя для этого новейшие изобразительные методы: от прямой перспективы в живописи, затем панорамных фотографий, кинематографа, телевидения и, наконец, виртуальной реальности. О. Грау приходит к выводу, что, поскольку иммерсия является противоположностью дистанцированному взгляду, она уводит зрителя от аналитической работы, предлагает яркое телесно-эмоциональное переживание, однако, этот процесс не является пустым аттракционом, он дает человеку возможность пережить новый опыт в его цельности и тем самым преобразить свою жизнь³¹⁷.

³¹⁶ Grau O. Virtual art: from illusion to immersion. London, 2003. P. 2-269.

³¹⁷ Там же. P. 339-340.

Современное виртуальное пространство представляет собой компьютерную модель среды, физические свойства которой приближены в реальности и которая позволяет пользователю взаимодействовать с искусственно созданным миром и объектами в нем. Принципиально важным является эффект полного погружения в программу, что достигается воздействием на разные органы чувств: в данный момент существуют качественные версии VR-шлемов, обеспечивающих подачу изображения и звука, а также разрабатываются VR-перчатки, подающие тактильные сигналы. Кроме того, существуют проект VR-костюмов (VPL DataSuit, 3rd Space Vest), с помощью которого программа смогла бы воздействовать на все тело пользователя, но в настоящий момент понятно, что ключевым каналом восприятия в виртуальной реальности является зрение. Именно поэтому нам представляется, что виртуальная реальность может и должна рассматриваться в контексте развития экранных искусств.

Виртуальная реальность начала разрабатываться еще в 1960-х годах, а в 1980-х гг. и 1990-х гг. были попытки массового внедрения VR-устройств на рынке игровой индустрии. Однако все эти попытки оказались неудачными, поскольку аппаратура была слишком громоздкой, а качество изображения и звука не позволяло создать ощущение реальности, однако, в последние годы произошло несколько значимых технических инноваций, которые позволяют предположить, что в скором времени VR получит широкое распространение в различных сферах. В частности следует отметить, что в 2017-м году центр современного искусства МАРС (Москва) запустил программу поддержки проектов в области современного искусства, созданных в VR, а на 7-й Московской международной биеннале современного искусства одним из важнейших экспонатов стал проект Бьорк «Björk Digital» (2017), состоящий из шести аудиовизуальных инсталляций в формате виртуальной и дополненной реальности, погружающих зрителя в фантазийный мир, где певица выстраивает собственную мифологию.

В предыдущих разделах мы говорили о том, каким образом внедрение обратной связи повлияло на эстетику экранных искусств, и в связи с этим уместно

задаваться вопросом о том, как может быть использован художником новый уровень интерактивности, предлагаемый в VR. Представляется очевидным, что важно учитывать различия между повествовательным и неповествовательным видеоартом, поскольку они предполагают различный характер коммуникации.

В контексте неповествовательного видео виртуальная реальность может стать инструментом создания искусственных сред, эстетическое значение которых заключается в опыте пребывания в определенной атмосфере. В качестве примера можно привести работы Д. Хаинса и Дж. Хинтердинг, которые в своей практике фокусируются на разработке иммерсивных инсталляций, предлагающих зрителю ощутить особые энергии земли, которые художники передают с помощью изображения, звука («Большая квадратная логарифмическая VLF замкнутая антенна»/«Large Square Logarithmic VLF Loop Antenna», 2015) или запаха («ЗемляЗвезда»/«EarthStar», 2008). Наиболее впечатляющими стали работы с применением инструментария игровой индустрии. Так, инсталляция «Геология» («Geology», 2015) представляла собой двухканальную проекцию завораживающего абстрактного узора, символизирующего природу земли, по которому зритель мог путешествовать, с помощью жестов управляя изображением (интерактивность обеспечивали датчики движения «Kinect»). Следующим логичным шагом для художников стал переход в виртуальную реальность. Так, проект «Участок левитации» («Levitation Grounds», 2000/2015), изначально разработанный для экспонирования в комнате с четырьмя интерактивными стенами-экранами, недавно был перенесен в VR. Данное видео представляет собой съемку сурового пейзажа одного из отдаленных островов к югу от Тасмании, где, по словам художников, «изображения и звуки “естественной” среды смешиваются с острым ощущением сверхъестественного»³¹⁸. Документальные кадры экзотического острова совмещены с трехмерными

³¹⁸ Davis A. Discover energies: Haines and Hinterding / Web-site of Museum of contemporary art Australia. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.mca.com.au/discover-haines-and-hinterding>, свободный.

изображениями парящих в воздухе веток, и именно эта комбинация вызывает парадоксальное визуальное переживание, то «острое ощущение» («palpable sense»), которое является ключевым в этом проекте. Убедительность его виртуальной среды становится главным источником эстетического эффекта. Поэтому «Участок левитации» приобрел законченность именно в VR.

Можно сказать, что в данном произведении монтаж следует понимать так же, как в случае интерактивных видеоинсталляций, описанных нами в предыдущем разделе (5.3): как совмещение ощущений, полученных через различные каналы восприятия.

Более интересно рассмотреть перспективы использования виртуальной реальности в нарративном видеоарте, поскольку здесь главный вопрос в том, как строить рассказ в условиях интерактивности и какие формы может принимать монтаж.

Частичный ответ на эти вопросы можно найти, обратившись к опыту создателей видеоигр³¹⁹. За последние годы было создано несколько сотен игр для VR-шлемов компаний Sony, Microsoft, Oculus Rift и других, где реализуются различные сценарии взаимодействия игрока с виртуальной средой.

Большинство таких игр являются «бродилками», то есть интерактивными средами, по которым зритель-игрок может путешествовать по воображаемым пространствам и изучать их пейзаж. К примеру, проект «Чернобыль VR» (Студия «The Farm 51», 2016) представляет собой визуализацию города, локации которого были сняты с помощью панорамных камер, затем обработаны и переведены в VR-формат – здесь были совмещены элементы интерактивного фильма и видеоигры. Такие проекты похожи по структуре на видовые фильмы для «Кинопанорамы», и

³¹⁹ Создание видеоигр сегодня понимается как одна из областей дизайна (гейм-дизайн), однако, можно надеяться, что в ближайшем будущем выдающиеся произведения разработчиков игр будут поставлены искусствоведами в один ряд с фильмами и видео, то есть, будут осмыслены как форма экранного искусства. Важным шагом в этом направлении было включение нескольких видеоигр, ставших значимыми фактами культуры, в архив Библиотеки Конгресса США, и примечательно, что с этой инициативой выступил Национальный совет по сохранению фильмов (National film preservation board).

монтаж здесь представляет собой неспешную смену общих планов, которые зритель может обозревать, поворачивая голову.

Что же касается видеоигр, где присутствует сложная драматургия, то здесь разработчики оказываются перед следующей задачей: вести визуальное повествование в интерактивном режиме. В традиционных видеоиграх, которые, как и фильмы, создаются для одного экрана, нарратив осуществляется с помощью в целом тех же монтажных приемов, что и в кино. В играх, где сюжетная составляющая имеет большое значение («Metal gear», «Final Fantasy», «Assasin's Creed», «The Last of Us», «Bloodborn» и др.) заметно большое количество нарративных вставок (cut scenes). Эти вставки неинтерактивны, по сути своей это видеоролики, выполненные в традиционной кинематографической раскадровке, которые вкрапляются в визуальную ткань игры, чтобы донести до зрителя смысл сюжетной кампании. Лев Манович отмечает, что тенденция «кинематографизации» игр возникла уже в середине 1990-х годов в таких играх, как «Voyeur» (1993), «Dungeon keeper» (1997) и др., и подчеркивает, что способы создания образа пространства и времени, а также репрезентации воспоминания, движения мысли и эмоций человека пришли в гейм-дизайн из кинематографа³²⁰. Но этот язык невозможно перенести в виртуальную реальность напрямую, поскольку монтаж будет восприниматься в VR как разрыв визуального поля, и нарушение иммерсии вызовет у игрока резкое отторжение.

Более того, классические приемы монтажа едва ли могут быть применимы в VR. С. Фрейлих говорил, что понятия «кадр» и «монтаж» принципиально неотделимы друг от друга, «кадр переливается в монтаж, кадр становится монтажом, точно так же как пространство становится временем»³²¹. В виртуальном изобразительном поле нет возможности кадрирования: виртуальная среда всегда дана игроку «общим планом», и в этом пространстве он может

³²⁰ Manovich L. The language of new media. MIT press, 2001. P. 84-86.

³²¹ Фрейлих С. Теория кино: от Эйзенштейна до Тарковского. М., 2008. С. 418.

поворачивать голову в любом направлении, фокусируясь на том, что его интересует; у гейм-дизайнера нет возможности стабилизировать взгляд игрока и принудить его к совпадению с выбранной автором точкой обзора.

Любопытным примером режиссуры в виртуальной реальности стала игра «Batman: Arkham VR», где cut scenes отсутствуют, но в те моменты, когда происходит важное для понимания сюжета событие (разговор с антагонистом, например), свобода действий игрока искусственно ограничивается: он не может уйти с места обзора важной сцены, то есть, не может уклониться от просмотра авторского «текста» и не может его прервать, однако, все же сохраняет способность поворачивать голову и рассматривать происходящее с разных ракурсов. Можно сказать, что это своеобразный кино-игровой компромисс. Наиболее интересной в отношении монтажного решения стала финальная сцена данной игры: Бэтмен находится в тюремной камере, пространство которой настолько мало, что он не может двигаться, а может лишь смотреть по сторонам (что и делает игрок), и, переводя взгляд с одной стены на другую, он начинает испытывать галлюцинации; ему (и игроку) чудится, что в камере кто-то есть, кажется, что пол дрожит, что стены смыкаются, и игрок переживает это как субъективные ощущения. Поскольку в виртуальной реальности эффект отождествления игрока/зрителя с главным героем оказывается необычайно сильным, воздействие драматургии может быть гораздо более мощным, чем в традиционных экранных искусствах.

В качестве примера видеоарта, где эти возможности нашли выражение, можно рассмотреть проект Bjork Digital. Выделенное певнице экспозиционное пространство Московской биеннале было разделено на небольшие черные боксы, каждый из которых был заточен на показ произведения определенного типа. Первый бокс был оборудован проекторами и экранами, размещенными друг напротив друга, на которые подавалась двухканальная запись видеоклипа, в которых исполнительница пела, идя по туннелю и кроша комки земли в руках – два канала время от времени синхронизировались, но потом переставали

дублировать друг друга, а звук равномерно заполнял комнату, в результате этого у зрителя возникало устойчивое ощущение, что, когда он смотрит на один экран, он что-то упускает на другом, оставшемся за спиной («Черное озеро»/«Black lake», 2017). И степень иммерсии будет постепенно увеличиваться. В следующем боксе зрителям предлагалось надеть шлемы виртуальной реальности и погрузиться в пространство клипа Бьорк, снятого на морском берегу – этот клип был однокадровым, его действие заключалось в пении и Бьорк и ее хождении вокруг зрителя («Доярка камней»/«Stonemiker», 2017). Интересно отметить, что эффект погружения, достигаемый в VR, сделал клип Бьорк весьма будоражающим: хотя сюжет был простым и совсем не тревожным, характерная для певицы манера близко подходить к камере и протягивать к ней руки, вызывала тревожное ощущение, поскольку на телесном уровне прочитывалось как нарушение дистанции. Если крупный план в кино или в целом на экране воспринимается как проекция пристального взгляда, как повышенное внимание к чему-либо режиссера/оператора/зрителя, то в виртуальной реальности, где нет «четвертой стены», приближение артиста к камере переживается как навязчивое приближение к самому зрителю. И от этого трудно уклониться: можно отвернуться от фигуры Бьорк, но сложно перестать ощущать ее виртуальное присутствие рядом.

Наиболее интересным с точки зрения новых технологий стало вошедшее в тот же проект видео Бьорк под названием «Семья VR» («Family VR», 2017), где певица представлена векторным прозрачным изображением, словно призрак, и ее фигура время от времени сменяется изображением раскрытого и словно вывернутого наружу сердца, из которого некие световые лианы тянутся к зрителю. Это произведение является по-настоящему интерактивным: зрителю дается не только шлем VR, но и специальные джойстики, благодаря которым он видит на экране репрезентацию своих рук (до локтя, как в VR-видеоиграх) и может управлять ими, дотрагиваясь до световых лиан. Однако уйти в сторону от изображения, сменить положение в пространстве в Bjork Digital было

невозможно, и это вызывало тревожное ощущение утраты контроля над собственным телом.

В целом можно сказать, что технологии виртуальной реальности имеют существенные эстетические перспективы, поскольку способны вызвать сильнейшее ощущение иммерсии (несмотря на технические ограничения, которые в ближайшие годы, вероятно, будут преодолены). И в связи с этим интересно вспомнить, как в своей визионерской книге «Расширенное кино» Джин Янгблад описал массу форм экранных искусств будущего (голографическое кино, проекты биокомпьютеров и т.д.) и их коммуникативные возможности. А.Л. Риз показывает, что Янгблад определил три главных направления развития экранной культуры как движение в сторону: а) стирания границ между формами искусства, в результате чего кино и перформанс окажутся сплавленными в общее целое; б) исследования электронных технологий и киберпространства; в) нарастающей интерактивности, приглашающей зрителя к активному соучастию (в противовес пассивному потреблению кино- и телепродукции)³²². И представляется, что виртуальная реальность может стать средством осуществления этих футуристических моделей.

Можно ожидать, что видеопроектов для нового медиума будет становиться все больше и через несколько лет, возможно, VR станет новым полноценным «расширением» экранного искусства.

На сегодняшний день еще не существует VR-фильмов и повествовательного видеоарта в VR, но мы можем предположить, что подобные проекты могли бы строиться как синтетическое единство кино и театра, где был бы осуществлен переход от монтажной последовательности кадров к подобию театральной постановки: в виртуальном пространстве действие идет непрерывно, зритель оказывается непосредственно внутри мизансцены, где может перемещаться.

³²² Rees A.L. Expanded cinema and narrative: a troubled history / Expanded cinema: art, performance, film. – London: Tate publishing, 2011. P. 13.

Такое решение потребует нового типа драматургии, поскольку поведение зрителя в виртуальной среде будет невозможно предсказать, однако, здесь, как и в случае видеоинсталляций, эстетический эффект может достигаться за счет интерактивной составляющей.

Отдельно хотелось бы отметить, что внедрение виртуальной реальности в поле современного искусства имеет одну несомненную практическую ценность: с помощью VR-технологий можно частично решить проблемы музеефикации сложных видеоинсталляций, которые иным способом нельзя сохранить, поскольку ни фото-, ни видеодокументация не отражают пластических свойств таких произведений. Если одноканальные видео, рассчитанные на обычные условия показа, можно с легкостью перевести в цифровой формат и хранить на сервере музея, то видеоскульптуры и другие пространственные медиаконструкции оказывается крайне сложно поместить в хранилище и столь же трудно реконструировать, поскольку оборудование очень быстро устаревает. Исследователи видеоарта и кураторы часто говорят о том, что при демонстрации старых видео всегда встает вопрос о том, экспонировать ли их в оцифрованной форме или в аутентичной – от этого зависит как стоимость выставки и ее технической поддержки, так и эстетический эффект³²³. Ярким примером работы с подобными сложностями стал проект «Реконструируя швейцарский видеоарт 1970-1980-х годов», где видеоинсталляции, сделанные с помощью аутентичных камер и телевизоров, занимали центральное место, и благодаря этому стала заметна образовавшаяся дистанция: «смотреть на (в) аналоговые лучевые трубки означает вглядываться в удаленный, но еще не до конца забытый мир»³²⁴). В данном случае перенос объектов в виртуальную реальность не будет идеальным решением, поскольку будет утрачена их фактура, непосредственное впечатление

³²³ Laurenson P. Vulnerabilities and contingencies in film and video art / Film and video art. Ed. Comer S. London, 2009. P. 144-153.

³²⁴ Phillips J. The reconstruction of video art / Reconstructiong swiss video art from the 1970s and 1980s. Schubiger I. ed. JPR|Ringer, 2008. P. 163.

от входящих в состав инсталляции не-экранных элементов, однако, в VR зритель все же сможет оценить подлинный размер работы, сможет осмотреть ее с разных сторон и войти внутрь, то есть, сохранится эффект взаимодействия с видеоинсталляцией, который является залогом ее эстетического воздействия.

Резюмируя данный параграф нужно еще раз обозначить те эстетические и коммуникативные возможности, которые открывает каждая из форм пространственного монтажа:

1) полиэкранный (как и поликадр) может принимать на себя функцию параллельного монтажа, представляя зрителю синхронно протекающие события, однако, композиция запараллеленных фрагментов здесь задается не автором, а зрителем (М. Фиггис, Л. Эрлих, Д. Бирбаум и др.);

2) как и параллельный монтаж, полиэкранный является средством установления смысловой связи между образами посредством их визуального сопоставления (В. Аккончи, Ш. Нешат и др.);

3) в ненарративных видео полиэкранный является средством создания объемного, многогранного, впечатляющего образа, который обеспечивает глубокое погружение в искусно созданную атмосферу (П. Рист, Дж. Чеппе и др.);

4) нарративный полиэкранный предлагает большое количество ассоциативно связанного визуального материала, из которого каждый зритель должен соткать собственный нарратив, выбирая ту или иную стратегию просмотра и тем самым создавая индивидуальную версию «окончательного монтажа» (Я. Фудун, А. Джулиан, П. Гринуэй и др.);

5) полиэкранный инсталляция как пространственное произведение задает определенное смысловое поле, напряжение между находящимися в «диалоге» экранами, и это воздействует на зрителя: он ощущает себя не просто в зале галереи, а на месте некоего события (Б. Науман, Д. Венков и др.);

6) видеоскульптура возникла через жест десакрализации телевизора как инструмента трансляции идеологии: предъявляя телеприемник как пластический объект и играя с его формой, художники обесценивали содержание экранного

образа, тем самым деконструируя большие нарративы (Н.Д. Пайк, В. Фостель, Д. Дэвис и др.);

7) скульптурная составляющая в видеоинсталляции может оказывать сильное воздействие на зрителя, обращаясь к его осмыслению концепции собственного тела и феномена его репрезентации (Г. Хилл, Т. Урслер и др.);

8) интерактивная видеоинсталляция дает художнику возможность обратиться к зрителю через разные каналы восприятия, и монтаж в данном случае будет способом организации разнородных потоков информации, порождающих синтетический образ (П. Кампус, Дж. Джонас, П. Тикка и др.);

9) виртуальная реальность как сфера экранной культуры возникла сравнительно недавно, и собственный язык монтажа здесь еще не кристаллизовался. Однако, представляется очевидным, что этот язык будет принципиально отличаться от всех существующих на сегодняшний день типов строения визуального образа, потому что виртуальная реальность предлагает такую степень интерактивности, какой прежде не было в экранных искусствах.

Важно подчеркнуть, что все, представленные в данной главе типы пространственных экранных произведений, интерактивны в силу того, что требуют активного участия зрителя, его готовности стать частью экранного образа или воздействовать на него своим присутствием. Полиэкранный экран представляет собой ризоматическую структуру, в которой зритель должен сориентироваться и выстроить собственную стратегию восприятия образа, иначе говоря, уложить многоканальное видео в свое «одноканальное» сознание; а интерактивные инсталляции, работающие с настоящим временем в режиме feedback и телесным присутствием зрителя, позволяют прикоснуться к основной экзистенциальной проблеме бытия здесь-и-сейчас. Монтаж в данном случае предполагает соединение или столкновение визуального опыта с телесным, кажущегося и реального, объектного и субъектного, социального и природного. Пожалуй, здесь вернее всего будет рассматривать монтаж не как создание готового эстетического продукта, а как аранжировку процесса, приводящего каждого зрителя к его

субъективным ощущениям и выводам. Видеохудожник здесь режиссирует уже не последовательность кадров, характер ситуации, в которую попадает зритель: вместо того, чтобы увлечь смотрящего в воображаемое экранное пространство, художник призывает его сосредоточиться на собственном физическом присутствии внутри инсталляции, перейти в режим феноменологического осознания. Это действие имеет не только эстетическую, и очевидную для гештальтпсихолога терапевтическую функцию³²⁵, но и философский смысл. Мераб Мамардашвили, анализируя западноевропейскую философию XX века, делал акцент на том, что одной из ее стратегий стала фокусировка не на абстрактных идеях, а на техниках осознания себя в реальности, в своем *hic et nunc*, в контексте конечности жизни, и такие техники помогают прийти к осознанию собственной свободы и вневременных нравственных законов не через Истину (которая легко превращается в идеологию), а через индивидуально понятые и прожитые смыслы³²⁶.

³²⁵ Основатель гештальт-терапии Ф. Перлз одним из основных методов помощи пациентам считал обращение к их состоянию «здесь и теперь», в котором они могут увидеть и разрешить свои внутренние конфликты. См.: Перлз Ф. Гештальт-Подход и Свидетель Терапии. М., 2007. С. 36-42.

³²⁶ Мамардашвили М. Очерки современной западноевропейской философии. СПб, 2015. С. 549-575.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенное исследование позволяет утверждать, что видеохудожники открыли для экранного искусства ряд новых выразительных возможностей монтажа. Это стало возможно благодаря изменению ролей автора и зрителя, в результате которого художник перестал быть рассказчиком истории и сделался конструктором эстетической среды как коммуникационной ситуации, в которой оказывается зритель-интерпретатор, творчески прочитывающий экранный образ. Также важно отметить важность галереи как экспозиционного пространства, значительно отличающегося от кинотеатрального в сторону пластичности, что, с одной стороны, позволяет художнику создавать экранные произведения, задействующие пространство, а с другой стороны, подталкивает зрителя к активному исследованию знакового поля и построению собственной траектории восприятия многомерного видеотекста.

При перемещении в контекст современного искусства классические, выработанные в кинематографе монтажные структуры претерпели обновление: линейное повествование, выраженное в трех базовых формах организации материала (последовательной, параллельной и ассоциативной), в пространстве галереи превратилось в цикличное, бесконечно повторяющееся движение образов, где нарратив оказывается размытым, а процессуальность зрительского восприятия выходит на первый план. Вертикальный монтаж как способ соединения визуального и аудиального потоков получил расширенные возможности в видеоарте, поскольку уход от повествовательности открывает пути для неконвенциональных способов общения со зрителем через построение новых звукозрительных знаковых систем и конструирование синтетических сред, в которых задействуются все органы чувств. Главным же «расширением» экранных искусств, которое выработали видеохудожники, стал пространственный монтаж: организация сложных по структуре видеоинсталляций, которые задействуют не только выразительность движущегося изображения и звука, но также возможности пластики и архитектуры. Относительно кинематографа С. Фрейлих

писал, что монтаж является первоэлементом стиля художника³²⁷, и наше исследование показывает, что и в вопросе авторского почерка видеохудожника монтаж играет значимую роль.

Обобщая выводы каждой из глав данного исследования, можно увидеть, что, выбирая любой из видов монтажной структуры или комбинируя их, видеохудожники стремятся создать ризоматический визуальный текст, будоражащий своей неоднозначностью. Это может быть зацикленное однокадровое видео, элементарный сюжет которого вызывает множество разноплановых ассоциаций, или ассоциативный коллаж образов, интерактивное видео или многоканальная инсталляция, погружающая зрителя в перенасыщенную информацией среду.

В современном искусстве монтаж произведения во многом превращается в «монтаж зрителя», потому что он как открытый текст, с одной стороны, приглашает активного зрителя стать собеседником и в определенной мере соавтором художника, и с другой стороны, формирует своего зрителя, выводит аудиторию из состояния пассивности к критическому режиму восприятия. И зрительский опыт подобного типа актуален в контексте коммуникационного общества XX века, предполагающего высокую скорость трансфера информации, утрату веры в существование единственно верной точки зрения и способность каждого человека получить трибуну для высказывания в Интернет-пространстве.

В своем эссе «Дегуманизация искусства» Хосе Ортега-и-Гассет, рассуждая об искусстве «человеческом, слишком человеческом» приводил в пример театр, где господствует принцип реализма и психологизма, а главной темой являются «люди и людские страсти»³²⁸ – то же можно смело отнести к кинематографу. Современное же искусство, в поле которого входит видеоарт, остается

³²⁷ Фрейлих С.И. Указ. соч. С. 221-222.

³²⁸ Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства / Восстание масс. Дегуманизация искусства. Бесхребетная Испания: [сб.: пер. с исп.] М., 2008. С. 209.

«дегманизированным», то есть, далеким от реализма, обращенным к элите зрителей, прошедших серьезную подготовительную работу и обладающих тонкой чувствительностью. Но в одном мы рискуем не согласиться с философом: Ортега-и-Гассет считает способность к эмпатии явлением не духовного, а «механического» порядка, «автоматическим эффектом», который существует в психике человека *a priori*³²⁹, однако, на сегодняшний день очевидно, что способность сопереживать как часть эмоционального интеллекта человека развита у людей в разной мере и требует совершенствования. И такого рода «тренировку» можно осуществлять с помощью искусства как раз «человеческого». Поэтому кинематограф как один из наиболее массовых видов искусства выполняет конституирующую функцию в обществе, объединяя поколения посредством образов экранной коллективной памяти, а также способствует социализации индивида, развитию его способности к сопереживанию и восприятию чужого опыта, специально обработанного средствами искусства³³⁰.

Очевидно, однако, и то, что помимо общечеловеческих ценностей и ключевых культурных кодов в мейнстримный кинематограф проникают также стереотипы и конъюнктурные сообщения, которые благодаря эффективности коммуникативных механизмов монтажа усваиваются так же хорошо, как и ценные нарративы. Кинематограф обладает огромной силой убеждения. И видеоарт позволяет справляться с «побочными эффектами» этой силы, предлагает вариант выхода за границы конвенциональной системы в сферу субъективного чувствования и размышления, то есть, к встрече зрителя с самим собой.

Можно сказать, что благодаря наработкам видеохудожников экранные искусства уходят от модернистской парадигмы коммуникации со зрителем к постмодернистской. Здесь следует вспомнить о том, что Ж. Делёз и Ф. Гваттари

³²⁹ Там же. С. 226-227.

³³⁰ Павликова Н. Размышление на тему важнейшего из искусств / Кино и глубинная психология. М., 2010. С. 262-273.

описывали современного человека как «шизофренического субъекта», который не захвачен большими нарративами и не увлечен локальными, а склонен воспринимать текст как ряды и множества знаков, между которыми переключается его внимание, это субъект, «рождающийся из состояний, которые он потребляет, и перерождающийся с каждым состоянием»³³¹. Такому типу восприятия соответствует модульный характер текстов, который Л. Манович определяет как одно из основных свойств языка новых медиа³³².

Видеоарт возник в 1960-е годы как контркультурная практика и на сегодняшний день сохраняет свой деконструктивный потенциал, являясь одной из наиболее актуальных форм искусства потому, что художники работают напрямую со зрелищем как знаковой системой и составляющим ее громадным количеством визуальных образов, от давления которых современный человек почти не может уклониться. Соответственно, для сохранения внутренней свободы наиболее актуальной стратегией становятся предложенные ситуационистами «дерив» и реконтекстуализация знаков – именно эти стратегии видеохудожники реализуют в монтаже.

Во вводном разделе книги «Что такое видеоарт сегодня?» Фабрис Бусто говорит о текучести этого вида искусства, о том, что его невозможно определить по какому-либо одному техническому, стилистическому или содержательному признаку³³³. Скорее, можно говорить об общей направленности работ видеохудожников, сколь бы разнородными они ни были, и она совпадает с базовой интенцией современного искусства в целом: переосмысливать текущее положение вещей в мире, ставить под вопрос мифы и конвенции, расширять границы эстетики, говорить со зрителем на языке свободы. Видео выполняет

³³¹ Делез Ж., Гваттари Ф. Анти-Эдип: капитализм и шизофрения. пер. с франц. и послесл. Д. Кралечкина; науч. ред. В. Кузнецов. Екатеринбург., 2007. С. 35.

³³² Manovich L. The language of new media. MIT press, 2001. P. 30-32.

³³³ Bousteau F. Edito / Qu'est-ce que c'est l'art video aujourd'hui? Ed. par Moisdon S. Boulogne: Editions de Beaux arts, 2008. P. 2.

функцию критической практики в ряду экранных искусств, ведь культура как открытая саморегулирующаяся система испытывает потребность как в установлении и поддержании норм, так и в их переосмыслении, «перемонтаже».

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Антология российского видеоарта. Под. ред. А. Исаева. – М.: Медиа Арт Лаб, 2002. – 206 с.
2. Аронсон, О. В. Метакино. / О. В. Аронсон. – М.: Ад Маргинем, 2003. – 123 с.
3. Бакина, Т. В. Кино аттракционов: историческая перспектива и современные технологии воздействия на зрительское восприятие // Сборник материалов научно-технической конференции студентов, аспирантов и молодых специалистов НИУ ВШЭ им. Е. В. Арменского. М.: МИЭМ НИУ ВШЭ, 2015. С. 304-306.
4. Базен, А. Что такое кино? / А. Базен. – М.: Искусство, 1972. – 379 с.
5. Балаш, Б. Дух фильма. / Б. Балаш. – М.: Художественная литература, 1935. – 138 с.
6. Барт, Р. Смерть автора / Р. Барт. Избранные работы: Семиотика. Поэтика.– М., 1994. – 323 с.
7. Барт, Р. Camera lucida. Комментарий к фотографии. / Р. Барт. – М.: Ад Маргинем, 2011. – 194 с.
8. Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости / В. Беньямин. Краткая история фотографии. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2013. – 168 с.
9. Бугаева Л. Искусство будущего: нейрокино / По ту сторону медиума: искусство, наука и воображаемое технокультуры. Сост. и ред. Д. Булатов. – Калининград: БФ ГЦСИ, 2016. – С. 82-89.
10. Вертов, Д. Основное «кино-глаза», или Вернейший путь к кино-октябрю. / Формальный метод. Антология русского модернизма. Под ред. Ушакова С. Т. 2. – М.: Кабинетный ученый, 2016. – С. 78-80.
11. Вертов Д. Кино-глаз / Формальный метод. Антология русского модернизма. Под ред. Ушакова С. Т. 2. – М.: Кабинетный ученый, 2016. – С. 57-78.
12. Виноградов, В. В. Антикинематограф Ж.-Л. Годара или «Мертвецы в отпуске». / В. Виноградов. – М.: Канон, 2013. – 280 с.
13. Виппер, Б. Р. Введение в историческое изучение искусства. / Б. Р. Виппер. – М.: Изд-во «Юрий Шевчук», 2015. – 368 с.
14. Голдберг, Р. История перфоманса: от футуризма до наших дней. / Р. Голдберг. М.: AdMarginem, 2014. – 320 с.
15. Гомперц, У. Непонятное искусство. От Моне до Бэнкси. / У. Гомперц; пер. с англ. И. Литвиновой. – М.: Синдбад, 2016. – 464 с.
16. Горюнова, Н. Л. Художественно-выразительные средства экрана: Учеб. пособие. Ч.1: Пластическая выразительность кадра /Н. Л. Горюнова; Ин-т повышения квалификации работников телевидения и радиовещания. – М.,2000. – 41 с.

17. Дебор, Г. Общество спектакля. / Г. Дебор. – М.: Опустошитель, 2014. – 323 с.
18. Делез, Ж., Гваттари, Ф. Анти-Эдип: капитализм и шизофрения. / Ж. Делез, Ф. Гваттари; пер. с франц. и послесл. Д. Кралечкина; науч. ред. В. Кузнецов. – Екатеринбург: У-Фактория, 2007. – 672 с.
19. Делез, Ж. Кино. / Ж. Делез. – М.: Ад Маргинем, 2003. – 622 с.
20. Деникин, А. А. Американское и европейское видеоискусство 1960-2005: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. / Деникин Антон Анатольевич. – М., 2008. – 24 с.
21. Деникин, А. А. ВидеоАрт/Видеохудожники. Альбом с текстовыми вставками и комментариями, эл. издание. / А. А. Деникин. – М.: Videoart digital std., 2013. – 110 с.
22. Джеуза, А. История российского видеоарта. Тт. 1-3. / А. Джеуза. – М.: Изд-во Московского музея современного искусства. Т. 1: 2007, 183 с.; Т.2: 2009, 126 с.; Т.3: 2010, 147 с.
23. Дианова, В.М. Постмодернистская философия искусства: истоки и современность. / В. М. Дианова. – СПб: Петрополис, 1999. – 547 с.
24. Жижек, С. Киногид извращенца: Кино, философия, идеология. / С. Жижек. – Екатеринбург: Гонзо, 2014. – 472 с.
25. Каталог выставки «Дом впечатлений. Прогулка с трубадуром». Сост. Шишко, О. В. – М.: ГМИИ им. А. С. Пушкина, 2017. – 59 с.
26. Клейман, Н. И. Кадр как ячейка монтажа. / Н. И. Клейман. // Вопросы киноискусства. Вып. 11. – М., 1968. – С. 72-80.
27. Ковалов О. Владимир Кобрин: где я встречу с Робинзоном Крузо? / Новейшая история отечественного кино. 1986—2000. Кино и контекст. Т. 2. СПб, 2001.
28. Конфорти М. Архетипы, когерентность и кино / М. Конфорти / Кино и глубинная психология. – М.: МААП, 2010. – С. 57-73.
29. Кувшинова, М. Ю. Кино как визуальный код. / М. Ю. Кувшинова. – СПб: Мастерская «Сеанс», 2014. – 320 с.
30. Кукулин, И. В. Машины зашумевшего времени: как советский монтаж стал методом неофициальной культуры. / И. В. Кукулин. — М.: Новое литературное обозрение, 2015. – 563 с.
31. Кулешов, Л. В. Кадр и монтаж. / Азбука кинорежиссуры. / Л. В. Кулешов. – М.: Искусство, 1969. – 132 с. с илл.
32. Кулешов, Л. В. Собрание сочинений в 3 томах. / Л. В. Кулешов. – М.: Искусство, 1987. — 448 с.
33. Кулешов, Л. В. Уроки кинорежиссуры. Сост. Воденко, М.О., Ростоцкая, М.А., Хохлова, Е.С. / Л. В. Кулешов. – М: ВГИК, 1999. – 262 с.
34. Куренной, В. А. Философия фильма: упражнения в анализе. / В. А. Куренной. – М.: Новое литературное обозрение, 2009. – 232 с.
35. Кучина С. Электронная литература: жанровые, семантические и структурные особенности // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2015. № 1 (43): в 2-х ч. Ч. II. С. 119-123.

36. Лиотар, Ж.-Ф. Состояние постмодерна. / Ж.-Ф. Лиотар. – СПб: Алетейя, 2015. – 160 с.
37. Лотман, Ю., Цивьян, Ю. Г. Диалог с экраном. / Ю. М. Лотман, Ю. Г. Цивьян. – Таллин: Александра, 1994. – 216 с.
38. Малви Лаура. Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф // Антология гендерной теории. – Минск: ПроPILEI, 2000. – С. 280-296.
39. Мамардашвили, М. К. Очерки современной западноевропейской философии. / М. К. Мамардашвили. – СПб: Азбука-классика, 2015. – 730 с.
40. Мамардашвили, М. К. Полный курс лекций. Философия Европы. Психологическая топология пути. / М. К. Мамардашвили. – М.: АСТ, 2016. – 960 с.
41. Мартен, М. Язык кино. / М. Мартен. – М.: Искусство, 1959. – 292 с.
42. Метц, К. Воображаемое означающее. Психоанализ и кино. / К. Метц. – СПб: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2010. – 336 с.
43. Мифология медиа. Опыт исторического описания творческой биографии. Алексей Исаев (1960—2006): Сборник. Сост. Бредихина, Л., Шишко, О. – М.: Новое литературное обозрение, 2013. – 464 с.
44. Михеева Ю.В. Типологизация аудиовизуальных решений в кинематографе (на материале игровых фильмов 1950-х – 2000-х годов: дис. ... д-ра искусствоведения: 17.00.03 / Михеева Юлия Всеволодовна. – М.: 2016. – 377 с.
45. О’Догерти, Б. Внутри белого куба. / Б. О’Догерти. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2015. – 144 с.
46. Омон, Ж., Бергала, А., Мари, М. Эстетика фильма. / Ж. Омон, А. Бергала, М. Мари. – М.: НЛО, 2016. – 248 с.
47. Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства / Х. Ортега-и-Гассет / Восстание масс. Дегуманизация искусства. Беспозвоночная Испания: [сб.: пер. с исп.] – М.: АСТ: СТ МОСКВА, 2008. – 347 с.
48. Осгуд, Ч. Точка зрения гештальт теории. / Общая психология. Тексты: в 3 т. Т. 3: Субъект познания. Книга 1. Ред.-сост.: Дормашев, Б.Ю., Капустин, С.А., Петухов, В.В. – М.: Когито-Центр, 2013.
49. Павликова, Н. Размышление на тему важнейшего из искусств / Н. Павликова. / Кино и глубинная психология. М.: МААП – 2010. – С. 262-273.
50. Паршиков, А. В. Гари Хилл. Эмансипация речи и образа. / А. В. Паршиков. / Гари Хилл: Зритель. Под ред. Игнатовой, А. – М.: Центр культуры и искусства МедиаАртЛаб, 2010. – С. 14-20.
51. Пелешян А. Дистанционный монтаж // Вопросы киноискусства. Вып. 15. М., 1974.
52. Перлз, Ф. Гештальт-Подход и Свидетель Терапии. / Ф. Перлз; пер. Папуш, М. – М.: Института Психотерапии, 2007. – 224 с.

53. Першеева А.Д. «Категория времени в видеоарте» // Материалы Международного молодежного научного форума «ЛОМОНОСОВ-2012» / Отв. ред. А.И. Андреев, А.В. Андриянов, Е.А. Антипов, К.К. Андреев, М.В. Чистякова. [Электронный ресурс] — М.: МАКС Пресс, 2012. ISBN 978-5-317-04041-3.
54. Пудовкин, В. И. Собр. соч. в 3 т. / В. И. Пудовкин. – М., 1974-1976. – 440 с., 479 с., 551 с.
55. Разлогов, К. Э. Мировое кино. История искусства экрана. / К. Э. Разлогов. – М.: Эксмо, 2011. – 736 с.
56. Расширенное кино: каталог-исследование. Сост. Шишко, О., Игнатова, А., Силаева, А., Румянцева, Е. – М.: Центр культуры и искусств МедиаАртЛаб, 2011. – 201 с.
57. Расширенное кино – 2: каталог-исследование. Погружения: в сторону тактильного кинематографа. Ред. О. Шишко. А. Стрельцова, А. Силаева, О. Румянцева. – М.: Центр культуры и искусств МедиаАртЛаб, 2012. – 149 с.
58. Расширенное кино – 3; каталог-исследование. Мокьюментари: реальности недостаточно. Ред. Шишко, О. Таежная, А. Румянцева, Е. – М.: МедиаАртЛаб, 2013. – 122 с.
59. Рейсц, К. Техника киномонтажа. / К. Рейсц; под ред. Комитета Британской киноакадемии; предисл. Диккинсона Т.; пер. с англ. Даниловой, Н.Д., Шер, Ю.Л.; Общ. ред. и вступ. ст. Юткевича С. – М.: Искусство, 1960. – 296 с.
60. Ромм, М. И. Монтажная структура фильма: Учеб. пособие по спец. «Кинорежиссура худож. фильма». / М. И. Ромм. Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. – М.: ВГИК, 1981. – 85 с.
61. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии. / С. Л. Рубинштейн. – СПб: Издательство «Питер», 2000. – 720 с.
62. Рубинштейн, С. Л. Основные свойства внимания. / С. Л. Рубинштейн. / Общая психология. Тексты: в 3 т. Т. 3: Субъект познания. Отв. ред. Петухов, В. В. – М.: УМК «Психология»; Московский психолого-социальный институт, 2004. – С. 101-102.
63. Садуль, Ж. История киноискусства. / Ж. Садуль. – М.: Издательство иностранной литературы, 1957. – 464 с.
64. Слепак, К. Кино, тени и глубинная психология / К. Слепак. / Кино и глубинная психология. – М.: МААП, 2010. – С. 243-261.
65. Соколов, В. С. Киноведение как наука. / В. С. Соколов. – М.: НИИ киноискусства, 2007. – 326 с.
66. Старусева-Першеева А.Д. Видеоарт: «белый куб» галереи или «черный бокс» кинозала? // Вестник ВГИК. 2014. № 4 (22). С. 126-135.
67. Старусева-Першеева А.Д. «Видеоарт: стратегия презентации как художественное решение» // Материалы Международного молодежного научного форума «ЛОМОНОСОВ-2014» / Отв. ред. А.И. Андреев, Е.А. Антипов. [Электронный ресурс] ISBN 978-5-317-04715-3.

68. Старусева-Першеева А.Д. Видеоарт: знаковое отсутствие монтажа как художественный прием // Вестник ВГИК. 2015. № № 3 (25). С. 82-91.
69. Старусева-Першеева А.Д. «Виртуальная реальность как новая возможность “расширения” экранных искусств» // Материалы конференции Инновационные технологии в кинематографе и образовании: II Международная научно-практическая конференция, Москва, 21-25 сентября 2015 г.: Материалы и доклады. — М.: ВГИК, 2015.
70. Старусева-Першеева А.Д. Кино как средство массовой коммуникации (интервью с А.В. Павловым) // Коммуникации. Медиа. Дизайн Т. 1 №1, 2016. – С. 213-219.
71. Старусева-Першеева А. Д. Медиаискусство как переосмысление жизни (интервью с О.В. Шишко) // Коммуникации. Медиа. Дизайн. 2016. Т. 1. № 3. С. 86-93.
72. Старусева-Першеева А.Д. «Многозначность термина “фигура знака” в кино и киноведческая методология» // Материалы Международной научной конференции к 190-летию МГХПА им. С.Г.Строганова и 100-летию со дня рождения П.А.Тельтевского. Москва, 2015. [Электронный ресурс] ISBN 978-5-87627-102-0.
73. Старусева-Першеева А.Д., Аристова У.В. Многоканальный видеоарт: актуальная технология управления потоками визуальной информации. // Качество. Инновации. Образование. 2015. № 12
74. Старусева-Першеева А.Д. Роль зрителя в экранных искусствах // Обсерватория культуры. 2017. Т. 14. № 3. С. 302-309.
75. Строеие фильма. Сост. Разлогов, К., комментарий Ямпольского М., под ред. Осколкова, Н., Федотова, З. – М.: Радуга, 1984. – 294 с.
76. Тарковский А. Запечатленное время // Вопросы киноискусства. – М., 1967, Вып. 10. С. 79-102.
77. Туровская, М. И. 7 ½, или фильмы Андрея Тарковского. / М. И. Туровская. – М.: Искусство, 1991. – 255 с.
78. Утилова, Н. И. Монтаж: Учеб. пособие для студентов вузов. / Н. И. Утилова. — М.: Аспект Пресс, 2004. – 171 с.
79. Ушкарев А.А. Функциональная двойственность кино // Вестник ВГИК №3 (25), 2015. С. 18-28.
80. Фелонов, Л. Б. Монтаж как художественная форма: [Учеб. пособие] / Л. Б. Фелонов. Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Науч.-исслед. каб. каф. кинорежиссуры. – М., 1966. – 162 с.
81. Фрейлих, С. И. Теория кино: от Эйзенштейна до Тарковского. / С. И. Фрейлих. – М.: Академический проект, 2008. – 512 с.
82. Шкловский, В. Б. Искусство как прием. / В. Б. Шкловский. / Формальный метод: Антология русского модернизма. Том 1. Системы. Под ред. Ушакова, С. – М.: Кабинетный ученый, 2016. С. 131-146.
83. Шурипа, С. Вещи и объекты. Poleмика вокруг минимализма / С. Шурипа. / Труды ИПСИ. Том I. Избранные лекции по современному

- искусству и философии. – М.: Институт проблем современного искусства, 2013. С. 31-81.
84. Шурипа С. Различие и идентичность. Художественный дискурс после 1960-х. / С. Шурипа. / Труды ИПСИ. Том I. Избранные лекции по современному искусству и философии. – М.: Институт проблем современного искусства, 2013. – С. 82-131.
 85. Эйзенштейн, С. М. Избранные произведения: в 6 т. / С. М. Эйзенштейн. – М.: "Искусство", 1964-1971. – Т.1. 696 с.: ил., 20 л. ил. Т.2. 564, [2] с., 11 л. ил., нот. Т.3. 670, [2] с., 16 л. ил. Т.4. 790, [2] с., 11 л. ил. Т.5. 600 с., 16 л. ил. Т.6. 558, [2] с., 28 л. ил.
 86. Эйзенштейн, С. М. Монтаж. Сост., предисл. и коммент. Клеймана, Н. И. / С. М. Эйзенштейн. – М.: Музей кино, 2000. – 529 с.
 87. Эйзенштейн, С. М. Монтаж. Под ред. Юренева Р. / С. М. Эйзенштейн. – М.: ВГИК, 1998. – 192 с.: ил. – (Памятники кинематогр. мысли).
 88. Эйзенштейн С. М., Пудовкин В. И., Александров Г. В., Будущее звуковой фильма. Заявка. / С. М. Эйзенштейн, В. И. Пудовкин, Г. В. Александров. / История отечественного кино: хрестоматия. – М.: Канон, 2011. – С. 193-195.
 89. Эко, У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста. / У. Эко. – М.: АСТ, 2016. – 640 с.
 90. Эльзесер, Т., Хагенер, М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. / Т. Эльзесер, М. Хагенер. – СПб: Сеанс, 2016. – 440 с.
 91. Юхананов Б. Фатальный монтаж // Cine Fantom, №14, 1989.
 92. Art of the 20th century. Ed. Walther I.F. Taschen, 2012. 840 p.
 93. Bal M. Thinking in film: The politics of video installation according to Eija-Liisa Ahtila. Bloomsbury, 2013. – 328 p.
 94. Baudry J.-L. The apparatus: metapsychological approaches to the impression of reality in the cinema // Narrative, apparatus, ideology: A Film Theory Reader / Ph. Rosen ed. NY: Columbia University Press, 1986. P. 299-318.
 95. Bellour R. The image of thought: art or philosophy, or beyond? / Afterimages of Gilles Deleuze's film philosophy. D. N. Rodowick ed. University of Minnesota, 2010. P. 8-14.
 96. Bishop C. Installation Art: A Critical History. – London: Tate Publishing, 2005. – 144 p.
 97. Bishop C. Radical Museology, or, What's "Contemporary" in Museums of Contemporary Art. – London: Koenig books, 2015. – 80 p.
 98. Bovier F., Mey A. Multiple sites of expanded cinema / Cinema in the expanded field. University of Art and Design in Lausanne, 2015. P. 4-13.
 99. Bouman, M. A broken piece of an absent whole: experimental video and its spaces of production and reception. University of Rochester, Rochester, New York, 2008. – 314 p.
 100. Broeker H., ed. Gary Hill: selected works and catalogue raisonné. Wolfsburg: Kunstmuseum Wolfsburg, 2002. – 287 p.

101. Collection. New media installations. Paris: Editions du Centre Pompidou, 2006. – 288 p.
102. Cubitt S. Timeshift: On Video Culture. Oxford: Routledge, 1991. – 190 p.
103. Culler J.N. From television signal to magnetic strip: an archeology of experimental television and video knowledge. Doctoral thesis. Binghamton State University, New York, USA, 2011. – 345 p.
104. Davis D. Filmgoing/videogoing: making distinctions / Video culture: A Critical Investigation. Ed. J. Handhardt. - NY.: Visual studies workshop press, 1987. P. 270-274.
105. Dufour S.-I. L'image video d'Ovide à Bill Viola. Paris: Archibooks, 2008. – 222 p.
106. Elwes C. Installation and moving image. Columbia University Press, 2015. – 216 p.
107. Elwes C. Video art, a guided tour. - N.Y.: I.B.Tauris, 2005. – 168 p.
108. Fackelberg M. Circuits of exchange: myth of interactivity in video art. Stanford University, Stanford, California, 2002. – 244 p.
109. Frohne U. and Haberer L. eds. Kinematografische Räume: Installationsästhetik in Film und Kunst. – Munich: Wilhelm Fink Verlag, 2012. – 884 p.
110. Grau O. Virtual art: from illusion to immersion. – London: MIT Press, 2003. – 430 p.
111. Greenberg C. Modernist painting / Art in theory, 1900-1990: an anthology of changing ideas, ed. by C. Harrison and P. Wood. – 2nd ed., 2003. P.773-779.
112. Groys B. Movies in the museum // Alphabet city (Lost in the archive) ed. Comay R. №8, 2002. P. 94-108.
113. Joselit D. Feedback: Television against Democracy. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. – 232 p.
114. Handhardt J. G. ed. Video Culture: A Critical Investigation . NY.: Visual studies workshop press, 1987. – 340 p.
115. Harrison C. American culture in the 90-s. Edinburgh University Press, 2010. – 200 p.
116. Heyden M.H. Video art historicized: traditions and negotiations. Ashgate, 2015. – 236 p.
117. Higgins H. Fluxus experience. University of California Press LTD. 2002. – 259 p.
118. Houg H., Fifer S.J. ed. Illuminating video: an essential guide to video art. N.Y.: Aperture, Bay Area Video Coalition, 1990. – 568 p.
119. Kaizen W. Live on tape: video, liveness and the immediate / Leighton T. ed. Art and the Moving Image: A Critical Reader. London: Tate and Afterall, 2008. – P. 260-266.
120. Krauss R. Video art: the aesthetics of narcissism. October, Vol. 1. (Spring, 1976). P. 50-64.
121. Lacan J. Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je / Ecrits I. Ed. Du Seuil. 1966. P. 93-100.

122. Laurenson P. Vulnerabilities and contingencies in film and video art / Film and video art. Ed. Comer S. London: Tate publishing, 2009. P. 144-153.
123. Leighton T. ed. Art and the Moving Image: A Critical Reader. – London: Tate and Afterall, 2008. Licht A. Sound Art: Beyond Music, Between Categories. – N.Y.: Rizzoli, 2007. – 496 p.
124. Manovich L. The language of new media. MIT press, 2001. – 400 p.
125. Manovich L. White cube, black box. Merve Verlag GmbH, 2005. – 171 p.
126. Martin S. Video art. Taschen, 2006. – 95 p.
127. McLuhan M., Fiore Q. Medium is the message: An Inventory of Effects with Quentin Fiore. Penguin Classics, 1967. – 160 p.
128. McLuhan M. Understanding media: the extensions of man. New York: McGraw-Hill, 1964. – 389 p.
129. Meigh-Andrews C. A history of video art. The development of form and function. Oxford, N.Y.: Berg Publishers, 2006. – 336 p.
130. Meigh-Andrews C. A history of video art. 2 ed. Bloomsbury publishing, 2014. – 408 p.
131. Michelson A. Bodies in space: film as carnal knowledge // Art Forum 7, 1969. Feb. № 6. P. 54-63.
132. Mondloch K. Screens: Viewing Media Installation Art. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010. – 208 p.
133. Morin E. Le cinéma ou L'homme imaginaire. Цит. по: Essais d'anthropologie sociologique. Paris: Les Editions de minuit, 1956. – P. 97-132.
134. Münsterberg H. Warum wir ins Kino gehen? // Philosophie des Films: Grundlagentexte / D. Liebsch ed. Paderborn: Mentis, 2005. P. 27-36.
135. Obrist H. U. Interviews. Vol. 1. CHARTA, 2003. – 1000 p.
136. Paik N.J. La vie, stallites, one meeting – one life / Video Culture: A Critical Investigation - NY.: Visual studies workshop press, 1987. P. 219-224.
137. Parfait F. Video: un art contemporain. Paris: Editions du Regard, 2001. – 366 p.
138. Qu'est-ce que c'est l'art video aujourd'hui? Ed. par Moisdon S. Boulogne: Editions de Beaux arts, 2008.
139. Reconstructing swiss video art from the 1970s and 1980s. Schubiger I. ed. JPR|Ringer, 2008. – 248 p.
140. Reiss J. The moving image as seen in the end of the mechanical age / Exhibiting the moving image. History revisited. Eds.: Bovier F., Mey A. University of Art and Design Lausanne, 2015. P. 18-27.
141. Rush M. New media in late 20th-century art. London: Thames & Hudson, 1999. – 248 p.
142. Rush M. Video Art (Revised edition). N.Y.: Thames&Hudson, 2003. – 224 p.
143. Russolo R.L. Videoin sight. Healing with contemporary art. Silvana Editoriale, 2010. – 315 p.
144. Spottiswoode R. A Grammar of the Film. An Analysis of the Film Technique. – London, 1935. – 332 p.

145. Verwoert J. Bas Jan Ader: in search for the miraculous. Afterall books, 2006. – 64 p.
146. Video art. The Castello di Rivoli collection. Gianelli I., Beccaria M. ed. Milan: Skira, 2013. – 286 p.
147. Wees W.C. Recycled images. The art and politics of found footage films. NY: Anthology film archives, 1993. – 117 p.
148. Westgeet, H. Video art theory: a comparative approach. John Wiley & Sons. 2016. – 224 p.
149. Wooster A.-S. Why don't they tell stories like they used to? // Art Journal Vol. 45, No. 3, Video: The Reflexive Medium (Autumn, 1985). P. 204-212.
150. Youngblood G. Expanded Cinema. Boston: E.P. Dutton; First edition, 1970. – 432 p.
151. Азизов З. Ответ обществу комментария: монтаж как искусство // Художественный журнал № 79/80, 2011. [Электронный архив] – Режим доступа: <http://xz.gif.ru/numbers/7Ж9-80/azizov/>, свободный.
152. Астриук А. Рождение нового авангарда: камера-перо. Пер. А. Фукса. / Cineticle [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://cineticle.com/behind/768-la-camera-stylo.html>, свободный.
153. Аронсон О. Художник — это тот, кто назвал себя художником. Интервью / Theory and practice, 12.01.2017. [Электронный журнал] – Режим доступа: <http://theoryandpractice.ru/posts/15456-khudozhnik--eto-tot-kto-nazval-sebya-khudozhnikom-intervyu-s-filosofom-olegom-aronsonom>, свободный.
154. Артамонов А. Внутренняя вселенная // Интернет-версия журнала «Сеанс», 11. 06.2013. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://seance.ru/blog/portrait/peleshyan_artamonov/, свободный.
155. Видеоарт / Macedonian dictionary, 2003. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://macedonian.enacademic.com/6538/%D0%B2%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B0%D1%80%D1%82>, свободный.
156. Видеоарт / Большой толковый словарь по культурологии. Кононенко Б.И., 2003. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_culture/1407/%D0%92%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B0%D1%80%D1%82, свободный.
157. Деникин А. Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям // Художественная культура Выпуск №1 (6), 2013. [Электронный архив] – Режим доступа: <http://sias.ru/publications/magazines/kultura/2014-3/yazyki/843.html>, свободный.
158. Джеуза А. Видеотворчество и художественное сообщество. Исторические параллели между США и Россией // Художественный журнал № 58/59, 2005. [Электронный архив] – Режим доступа: http://xz.gif.ru/numbers/58-59/videotvorchestvo/view_print/, свободный.

159. Джулиан, Айзек / Арт Узел: все о современном искусстве, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://artuzel.com/node/177>, свободный.
160. Кирхмайер В. // Пустота из черного ящика. Художественный журнал № 33, 2001. [Электронный архив] – Режим доступа: <http://www.guelman.ru/xz/362/xx33/xx3318.htm>, свободный.
161. Кленов В. Короткий фильм о Пиратском телевидении / Видео-хостинг Vimeo. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://vimeo.com/16941515>, свободный.
162. Лялина О. Новое в некрореализме // Коммерсант №008 от 20-01-94. [Электронный архив] – Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/69056>, свободный.
163. Маньковская И. Деконструкция / Новая философская энциклопедия: В 4 тт. М.: Мысль. Под редакцией В. С. Стёпина. 2001. [Электронный архив] Режим доступа: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/308/%D0%94%D0%95%D0%9A%D0%9E%D0%9D%D0%A1%D0%A2%D0%A0%D0%A3%D0%9A%D0%A6%D0%98%D0%AF, свободный.
164. Медиамузей. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.mediamuseum.ru>, свободный.
165. Мишенин Д. Тихий Шолохов. Интервью // «Крестьянка», декабрь 2008. [Электронный архив] – Режим доступа: http://web.archive.org/web/20100113143904/http://www.krestyanka.ru/archive/year2008/dec/dec_349.html, свободный.
166. Профиль Полины Канис Веб-сайт Премии Кандинского, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.kandinsky-prize.ru/polina-kanis/>, свободный.
167. Профиль Таус Махачевой / Веб-сайт Премии Кандинского, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.kandinsky-prize.ru/taus-mahacheva/>, свободный.
168. Расширенное кино — 3: Мокьюментари. Реальности недостаточно / Арт Узел: все о современном искусстве, 03.07.2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://artuzel.com/node/73>, свободный.
169. Ризома // История Философии: Энциклопедия. — Минск: Книжный Дом. А. А. Грицанов, Т. Г. Румянцева, М. А. Можейко. 2002. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://dic.academic.ru/dic.nsf/history_of_philosophy/432/%D0%A0%D0%98%D0%97%D0%9E%D0%9C%D0%90, свободный.
170. Смерть автора / История Философии: Энциклопедия. — Минск: Книжный Дом. А. А. Грицанов, Т. Г. Румянцева, М. А. Можейко. 2002. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://dic.academic.ru/dic.nsf/history_of_philosophy/480/%D0%A1%D0%9C%D0%95%D0%A0%D0%A2%D0%AC, свободный.

171. Татаркова Д. Народные звёзды: Самые популярные YouTube-блогеры этого года / Wonderzine, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.wonderzine.com/wonderzine/life/2014/203629-youtube-stars>, свободный.
172. Цивьян Ю. Цивьян Ю. Теории монтажа: Америка — Советский Союз // Сеанс № 57-58, 2013. [Электронный архив] Режим доступа: http://seance.ru/blog/shtudii/montage_theories/, свободный.
173. Что такое видеоарт? / Центр медиа-технологий, искусства и коммуникации Mediaartlab, 2006. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://old.mediaartlab.ru/poliekran_videoart.shtml, свободный.
174. Чухров К. Тело как политический эксцесс: Кети Чухров о Вали Экспорт / Theory and practice, 29.10.2013. [Электронный журнал] – Режим доступа: <https://theoryandpractice.ru/posts/7643-vali-ekhport>, свободный.
175. Шурipa С. «Не существует никакого ситуационизма...» // Художественный журнал № 79/80, 2011. [Электронный архив] Режим доступа: <http://xz.gif.ru/numbers/79-80/shuripa/>, свободный.
176. Ямпольский М. Кинематограф аллегории. О Владимире Кобрине и его фильмах // Киноведческие записки №50, 2001. [Электронный архив] – Режим доступа: <http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/710/>, свободный.
177. Acconci V / Electronic Arts Intermix, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://eai.org/titles/remote-control>, свободный.
178. Adamson T. Gillian Wearing: 'I've always been a bit of a listener'. Интервью [Электронный ресурс] / The Guardian, 04.03.2012. [Электронный архив] Режим доступа: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2012/mar/04/gillian-wearing-whitechapel-gallery-feature>, свободный
179. AES+F. Inverso mundus / Вэб-сайт группы AES+Ф, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://aesf.art/projects/inverso_mundus/, свободный.
180. Ahtila E.-L. Where is where / Web-site of Walker art center, 2017. <http://blogs.walkerart.org/filmvideo/2010/01/19/eija-liisa-ahvila-where-is-where-is-where/>, свободный.
181. Avant-garde // MoMA: Glossary of art terms. [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://www.moma.org/learn/moma_learning/glossary#c, свободный.
182. Chris Burden / The art story. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.theartstory.org/artist-burden-chris-artworks.htm>, свободный.
183. Ciao Fei. Whose utopia? Web-site of Tate gallery, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.tate.org.uk/art/artworks/cao-whose-utopia-t12754>, свободный.
184. Cremaster project web-site, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.cremaster.net/crem4.htm>, свободный.

185. Contemporary art // Tate: Art terms. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/contemporary-art>, свободный.
186. Davis A. Discover energies: Haines and Hinterding / Web-site of Museum of contemporary art Australia. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.mca.com.au/discover-haines-and-hinterding>, свободный.
187. ELLES@CENTREPOMPIDOU / Site internet du Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/ccBLAM/r7Gk7od>, свободный.
188. Enactive cinema, 2014. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.enactivecinema.net/>, свободный.
189. Export V. ...Remote...remote / Webseite von Medien Kunst Netz, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.medienkunstnetz.de/works/remote-remote>, свободный.
190. Godard J.-L. Montage, mon beau souci // Cahiers du cinema 65, 1965. [Электронный архив] – Режим доступа: <http://www.filmfilm.be/post/87977465683/montage-mon-beau-souci-par-jean-luc-godard>, свободный
191. Jankowski C. The holy artwork / Web-site of Tate gallery, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.tate.org.uk/art/artworks/jankowski-the-holy-artwork-t12910>, свободный.
192. Haller R.A. An interview with Steina Vasulka. — October 28, 1980. [Электронный архив] – Режим доступа: <http://www.fondation-langlois.org/html/e/docnum.php?NumEnregDoc=d00019112&IndexPage=460>, свободный.
193. Hill G. Figuring grounds / Web-site of Gary Hill, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://garyhill.com/work/video/figuring-grounds.html>, свободный.
194. Hill G. Site recite / Web-site of Gary Hill, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://garyhill.com/work/video/site-recite.html>, свободный.
195. HFA Remembers Fluxus / The Harvard Crimson, 02.05.2007. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.thecrimson.com/article/2007/5/2/hfa-remembers-fluxus-anything-can-be/>, свободный.
196. Glosses of Finnegans wake. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://finwake.com>, свободный.
197. McQueen S. Deadpan / Encyclopedie nouveaux medias. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?lg=FRA&ID=15000000035398>, свободный.
198. McQueen S. Deadpan / Site internet du Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cGErj6a/rxAErdd>, свободный.
199. Miccelli T. The Extravagant Intimacy of Pipilotti Rist / Hyperallergic, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа:

- <https://hyperallergic.com/334093/the-extravagant-intimacy-of-pipilotti-rist>, свободный.
200. Nam June Paik. Button happening / Electronic Arts Intermix, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://eai.org/titles/button-happening>, свободный.
 201. Nam June Paik. Global groove / Webseite von Medien Kunst Netz. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.medienkunstnetz.de/works/global-grove/>, свободный.
 202. Nauman V. Wall/Floor positions / Video Data Bank. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.vdb.org/titles/wallfloor-positions>, свободный.
 203. Rees A.L. Expanded cinema and narrative: a troubles history / Expanded cinema: art, performance, film. – London: Tate publishing, 2011. Pp. 12-23.
 204. Reynolds R. Based on actual event / Web-site of Reynold Reynolds, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://artstudioreynolds.com/based-on-an-actual-event/>, свободный.
 205. Richard Billingham. Fishtank / Artangel, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.artangel.org.uk/project/fishtank/>, свободный.
 206. Ruehle J. Eija-Liisa Ahtila: Where is where is where... [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://blogs.walkerart.org/filmvideo/2010/01/19/eija-liisa-ahtila-where-is-where-is-where>, свободный.
 207. Sargent-Wooster A. Reach out and touch someone: the romance of interactivity / Illuminating video: an essential guide to video art. Houg H., Fifer S.J. ed. N.Y.: Aperture, Bay Area Video Coalition, 1990. Pp. 275-303.
 208. Scratch! / Web-site of Seventeen gallery, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.seventeengallery.com/exhibitions/scratch/>, свободный.
 209. Spielmann Y. Video and computer: the aesthetics of Steina and Woody Vasulka, 2004. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=472>, свободный.
 210. Taylor-Wood S. Hysteria / Web-site of Sam Taylor-Johnson, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://samtaylorjohnson.com/moving-image/art/hysteria-1997>, свободный.
 211. Tuer D. Mirrors and Mimesis: An Examination of Strategies of Image Appropriation and Repetition in the Work of Dara Birnbaum // n.paradoxa № 3, 1997. [Электронный архив] – Режим доступа: http://www.ktpress.co.uk/pdf/nparadoxaissue3_Dot-Tuer_4-16, свободный.
 212. Van Gogh Alive / Web-site of Grand exhibitions. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://grandeexhibitions.com/traveling-exhibitions/van-gogh-alive/>, свободный.
 213. Venice: THE BOAT IS LEAKING. THE CAPTAIN LIED / Sito web di una galleria Fondazione Prada, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа:

- <http://www.fondazioneprada.org/project/the-boat-is-leaking-the-captain-lied/?lang=en>, свободный.
214. Video art / Oxford English dictionary, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа:
<http://www.oed.com/view/Entry/36448402?redirectedFrom=video+art#eid15555189>, свободный.
215. Video art / Collins English dictionary, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/video-art>, свободный.
216. What You See Is What You See: Frank Stella and the Anderson Collection at SFMOMA / Web-site of San Francisco Museum of Modern Art, 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа:
<https://www.sfmoma.org/exhibition/what-you-see-is-what-you-see/>, свободный.

ФИЛЬМОГРАФИЯ**Художественные фильмы:**

1. «4 месяца, 3 недели и 2 дня» («4 luni, 3 săptămâni și 2 zile», Мунджиу К., 2007)
2. «Ад Данте. Песнь V» («Dante's Hell. Song V», Гринуэй П., 1989)
3. «Александр Невский» (Эйзенштейн С., 1938)
4. «Андалузский пес» («Un chien andalou», Дали С., Бунюэль Л., 1929)
5. «Барабанщик в Болеро» («Le batteur du bolero», Леконт П., 1992)
6. «Бёрдмэн» («Birdman or The Unexpected Virtue of Ignorance», Иньярриту А.Г., 2014)
7. «В прошлом году в Мариенбаде» («L'année dernière à Marienbad», Рене А., 1961)
8. «Вавилон» («Babylon», Иньярриту А.Г., 2006)
9. «Веревка» («Rope», Хичкок А., 1948)
10. «Возвращение к разуму» («Le retour à la raison», Рэй М., 1923)
11. «Жизнь американского пожарного» («Life of an american fireman», Портер Э., 1903)
12. «Заводной апельсин» («Clockwork orange», Кубрик С., 1971)
13. «Здесь и там» («Ici et ailleurs», Годар Ж.-Л., 1974)
14. «Земля» (Довженко, 1930)
15. «История(и) кино» («Histoire(s) du cinéma», Годар Ж.-Л., 1988-1998)
16. «Китайка» («La chinoise», Годар Ж.-Л., 1967)
17. «Книги Просперо» («Prospero's Books», Гринуэй П., 1991)
18. «Люмьер и компания», антология короткометражных фильмов («Lumière et compagnie», 1995)
19. «Метрополис» («Metropolis», Ланг Ф., 1926)
20. «Механический балет» («Ballet mécanique», Леже Ф., 1924)

21. «На 10 минут старше» (Франк Г, 1978)
22. «Наполеон» («Napoléon», Ганс А., 1927)
23. «Нетерпимость» («Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages», Гриффит Д.У., 1916)
24. «Ностальгия» (Тарковский А., 1983)
25. «Пароходный Билл Младший» («Steamboat Bill Jr.», Китон Б., 1928)
26. «Путеводитель» (Шапиро А., 2004)
27. «Рождение нации» («The Birth of a Nation», Гриффит Д.У., 1915)
28. «Русский ковчег» (Сокуров А., 2001)
29. «Таймкод» («Timecode», Фиггис М., 2000)
30. «Туринская лошадь» («A torinói ló», Тарр Б., 2012)
31. «Уединенная вилла» («The Lonely Villa», Гриффит Д.У., 1909)
32. «Уик-энд» («Week End», Годар Ж.-Л., 1967)
33. «Фонтан» («Fountain», Аронофски Д., 2007)
34. «Чемоданы Тульса Люпера» («Tulse Luper's suitcases», Гринуэй П., 2003-2004)

Видео:

35. «2 в 1» («2 into 1», Уэринг Дж., 1997)
36. «4-й этаж к мягкости» («4th floor to mildness», Рист П., 2016)
37. «10-16» (Уэринг Дж., 1998)
38. «24-часовое “Психо”» («24-hour “Psycho”», Гордон Д., 1993)
39. «ААА-ААА» (Абрамович М., 1977)
40. «Автопортрет» («Autoportrait», Нисик Х., 1980)
41. «Администрируя вечное» («Administering eternity», Рист П., 2011)

42. «Аквариум» («Fishtank», Биллингэм Р., 1998)
43. «Аналитические штудии №2» («Analytical Studies №2: Unframed lines», Шартис П., 1971-1976)
44. «Антро/социо» («Anthro/socio», Науман Б., 1992)
45. «Артефакты» («Artefacts», Васюлка В. и Ш., 1980)
46. «Астра» («Astra», Онищенко Н., 2014)
47. «Балканский эротический эпос» («Balkan erotic epic», Абрамович М., 2006)
48. «Бальтюс» (Солдатов А. 2014)
49. «Безумные подражатели» (Венков Д., 2012)
50. «Библимен» (Пирогова А., 2013)
51. «Благовещение» («The Anouncement», Ахтила Э.-Л., 2010)
52. «Большая квадратная логарифмическая VLF замкнутая антенна» («Large Square Logarithmic VLF Loop Antenna», Хаинс Д., Хинтердинг Дж., 2015)
53. «Бульвар Чанг Ань» («Chang'an boulevard», Ай ВэйВэй, 2004)
54. «Бумеранг» («Boomerang», Холт Н. и Серра Р., 1974)
55. «В искусстве мечты сбываются» («In art dreams come true», Козыра К., 2003-2009)
56. «Вертикальный сдвиг» («Vertical roll», Джонас Дж., 1972)
57. «Ветер» («The wind», Ахтила Э.-Л., 2001-2002)
58. «Вид» («The view», Эрлих Л., 1997-2005)
59. «Видеостена» («Video wall», Бирнбаум Д., 1989)

60. «Внутреннее и внешнее пространство» («Inner and Outer space», Уорхол Э., 1966)
61. «Всегда люби мужа своего» («Always love your man», Де Вито К., 1975)
62. «Время эфира» («Air time», Аккончи В., 1973)
63. «Водопроводчик. Серия 2» (Группа «Vidiot», 2011)
64. «Войлочный телевизор» («Filz-TV», Бойс Й., 1970)
65. «Володя» (Старусев Д., 2016)
66. «Волшебный хруст» (Алимпиев В., 2011)
67. «Восторг» («Rapture», Нешат Ш., 1999)
68. «Вытоптать пашню» (Алимпиев В., 2009)
69. «Выяснение основания» («Figuring grounds», Хилл Г., 1985/2008)
70. «Геология» («Geology», Хаинс Д., Хинтердинг Дж., 2015)
71. «Где есть где?» («Where is where?», Ахтила Э.-Л., 2009)
72. «Глобальный кайф» («Global groove», Пайк Н.Д., 1973)
73. «Гордость нации» («Nation's finest», Пайпер К., 1990)
74. «Горе от ума» (Торбелутс О., 1993)
75. «Грим искусства» («Art make-up», Науман Б., 1968)
76. «...Далекое... далекое» («...Remote... remote», ВАЛИ ЭКСПОРТ, 1973)
77. «Десять тысяч волн» («Ten thousand waves», Джулиан А., 2010)
78. «Дзен для пленки» («Zen for film», Пайк Н.Д., 1965)
79. «Дзен для ТВ» («Zen for TV», Пайк Н.Д., 1963)

80. «Длина волны» («Wavelength», Сноу М., 1967)
81. «Дни Долины смерти» («Death valley days», Группа «Gorilla Tapes», 1984)
82. «Доброе утро, мистер Оруэлл!» («Good morning Mr. Orwell!», Пайк Н.Д., 1984)
83. «Дромос» («Dromos», Торрес Ф., 1989)
84. «Если это слишком плохо, чтобы быть правдой, это может быть ДЕЗИНФОРМАЦИЕЙ» («If it's too bad to be true it could be DISINFORMATION», Рослер М., 1985)
85. «Интервиста – отыскание слов» («Intervista – finding words», Сала А., 1998)
86. «Интерфейсе» («Interface», Кампус П., 1972)
87. «Искусство должно быть прекрасно, художник должен быть прекрасен» («Art must be beautiful, artist must be beautiful», Абрамович М., 1975)
88. «История будущего» («History of the future», Рейнольдс Р., 1996)
89. «Исчезающая музыка лица» («Disappearing music for face», Шиоми Ч., 1966)
90. «Желаю тебе жить в интересные времена» («May you live in interesting times», Тан Ф., 1997)
91. «Жидкие лабиринты» («Labirinthes fluides», Калам Ж., 1976)
92. «Жизненная статистика гражданина, полученная простым способом» («Vital Statistics of a Citizen, Simply Obtained», Рослер М., 1977)
93. «Записанный вживую видеокоридор» («Video live-taped corridor», Науман Б., 1970)
94. «ЗемляЗвезда» («EarthStar», Хаинс Д., Хинтердинг Дж., 2008)
95. «Здесь и сейчас» («Here and now», Ледэр Л., 2016)

96. «Зокало» («Zócalo», Алис Ф., 1999)
97. «Золотая рыбка» («Goldfish», Стилвелл Дж., 2012)
98. «Золотой век русского авангарда» (Гринуэй П., Боддеке С., 2014)
99. «Зона переключения» («Zapping zone», Маркер К., 1990)
100. «Зонд» («Probe», Дебакер Б., 2008)
101. «Истерия» («Hysteria», Тейлор-Вуд С., 1997)
102. «Камуфляж» (Группа «Синий суп», 1997)
103. «Кастинг Иисуса» («Casting Jesus», Янковский К., 2011)
104. «Квадратный танец» («Dance or exercise on the perimeter of a square (Square dance)», Науман Б., 1968)
105. «Кино» («Feature», Давуд Ш., 2008)
106. «Кинотеатр для мигрантов» (Круговых Т., 2012)
107. «Коллекционные выборы» («Election collectibles», Бойс Б., 2000)
108. «Колючая хула» («Barbed hula», Ландау С., 2000)
109. «Кремастер» («Cremaster cycle», Барни М., 1995-2002)
110. «Крест» («Cruz», Хилл Г., 1983-1987)
111. «Кровь. Море» («Blood. Sea», Чеппе Дж., 2004)
112. «Курск. Всплытие» (Группа «Vidiot», 2009)
113. «Левая сторона, правая сторона» («Left side, right side», Джонас Дж., 1972)
114. «Ленин – гриб» (Курехин С., 1991)
115. «Локомотив» («Lokomotiva», Рыбчинский З., 1976)

116. «Лук» («Crossbow», Хилл Г., 1999)
117. «Луна это старейший телевизор» («Moon is the oldest TV», Пайк Н.Д., 1965)
118. «Магнитное ТВ» («Magnetic TV», Пайк Н.Д., 1965)
119. «Маленькая смерть» («A little death», Тейлор-Вуд С., 2002)
120. «Медиа в огне» («Media burn», Группа «AntFarm», 1975)
121. «Медленное хождение под углом (Походка Беккета)» («Slow Angle Walk (Beckett Walk)», Науман Б., 1968)
122. «Между 1 и 0» («Between 1 & 0», Хилл Г., 1993)
123. «Между светом и тьмой» («Between Darkness and Light (After William Blake)», Гордон Д., 1997)
124. «Меры расстояния» («Measures of distance», Хатум М., 1988)
125. «Место рассказа» («Site Recite», Хилл Г., 1989)
126. «Миграция» («Migration», Эйткен Д., 2008)
127. «Мир» (Кузькин А., 2013)
128. «Мои куклы» («Mes poupées», Гилльмино М.-А., 1993)
129. «Мой визуальный архив» («My visual archive», Джианвэй Ванг, 2002)
130. «Монтаж аттракционов» (Исаев А., 1994-1996)
131. «Моргание глаза» («Eye blink», Оно Й., 1966)
132. «Москва» (Волязловский С., 2008)
133. «Мотыльковый свет» («Mothlight», Брэкидж С., 1963)
134. «Мученики» («Martyrs», Виола Б., 2014)
135. «Накормить 200 ртов» («200 bouches à pourrir», Клоски К., 1994)

136. «Нантский триптих» («Nantes Triptych», Виола Б., 1992)
137. «Настоящее продолженное прошлое(ые)» («Present continuous past(s)», Грэм Д., 1974)
138. «Натюрморт» («Still life», Колман Дж., 2013-2016)
139. «Натюрморт» («Still life», Тейлор-Вуд С., 2001)
140. «Небесный тихоход – 2» (Шутов С., 1994)
141. «Невинная» (Алимпиев В., 2017)
142. «Невозмутимый» («Deadpan», МакКуин С., 1997)
143. «Нежно сквозь ночь» («Through the night softly», Берден К., 1973)
144. «Нефеномен» («Nonphaenomena», Стэпиен Э., 2012)
145. «Новая кожа» («New skin», Эйткен Д., 2001)
146. «Новый океан» («New ocean», Эйткен Д., 2003)
147. «Область катастрофы» («Incidence of a catastrophe», Хилл Г., 1987-1988)
148. «Оборона» (Группа «Синий суп», 2008)
149. «Образы из настоящего времени» («Images from the present tense», Девис Д., 1971)
150. «Обратное телевидение» («Reverse television», Виола Б., 1983)
151. «Одержимость» («Obsession», Тикка П., 2005)
152. «Озеро» (Группа «Синий суп», 2007)
153. «Океан без берега» («An Ocean without a shore», Виола Б., 2008)
154. «Оркестр» («Orkiestra», Рыбчинский З., 1980)

155. «Основано на реальных событиях» («Based on actual event», Рейнольдс Р., 2003)
156. «Отражающий бассейн» («Reflecting pool», Виола Б., 1979)
157. «Панели для стен мира» («Panels for the walls of the world», Вандербик С., 1967)
158. «Паразиты мозга» (Кошкин В., Широкий Н., 1994)
159. «Первый апокриф» (Корин В., 1993)
160. «Переключение» («Switch», Урслер Т., 1996)
161. «Песня на тему» («Theme song», Аккончи В., 1973)
162. «Пиксельный лес» («Pixel forest», Рист. П., 2016)
163. «Пир Трималхиона» («Feast of Trimalchio», Группа «AES+F», 2009-2010)
164. «Пловец» («Swimmer», Нессим С. и Веннберг Т., 1978)
165. «Позиции на полу/стене» («Wall/floor positions», Науман Б., 1968)
166. «Политическая реклама» («Political advertisement», Мунтадас А., Риз М., 2000)
167. «Поп-поп видео» («Pop-Pop Video», Бирнбаум Д., 1980)
168. «Последний бунт» («Last riot», Группа «AES+F», 2005-2007)
169. «Последние слова» («Last words», Чжан Пеили, 2006)
170. «Почему с вещами такая неразбериха? (Давай, Петунья!)» («Why do things get in a muddle? (Come on, Petunia!)», Хилл Г., 1984)
171. «Почему я так и не стала танцовщицей» («Why I never became a dancer», Эмин Т., 1995)

172. «Появление» (Венков Д., 2013)
173. «Приложение к рассказу» («Tale enclosure», Хилл Г., 1985)
174. «Приостановка веры» («Suspension of belief», Хилл Г., 1991-1992)
175. «Простите, ребята» («Sorry guys», Мишель Ш., 1997)
176. «Протопывая студию» («Stamping the studio», Науман Б., 1968)
177. «Психоделический мысленный эксперимент» («The Psychedelic Gedankenexperiment», Хилл Г., 2011)
178. «Пузыри» (Группа «Электробутик», 2000)
179. «Пуля» (Махачева Т., 2010)
180. «Пятая ночь» («Fifth night», Фудун Я., 2010)
181. «Пять ангелов для тысячелетия» («Five Angels for the Millennium», Виола Б., 2001)
182. «Разговор с лампой» (Монастырский, А. 1985)
183. «Реклама Криса Бердена» («Chris Burden Promo», Берден К., 1976)
184. «Свет, который я ощущаю» («The Light That I Feel», Фудун Я., 2014)
185. «Священное произведение» («The Holy Artwork», Янковский К., 2001)
186. «Семиотика кухни» («Semiotics of the kitchen», Рослер М., 1971)
187. «Семь мудрецов в бамбуковом лесу» («Seven Intellectuals in a Bamboo Forest», Фудун Я., 2003-2007)
188. «Семья роботов: мать и отец» («Family of robot: mother and father», Пайк Н.Д., 1986)
189. «Система собственного ТВ» (Кошкин В., 1994)

190. «Сияющие протезы» (Группа «Электробутик», 1998)
191. «Слабый Рот Фронт» (Алимпиев В., 2010)
192. «Смена частей» («Changing parts», Хатум М., 1984)
193. «Сминая шляпу» («Folding hat», Бальдессари Дж., 1970-71)
194. «Сон» («Sleep», Уорхол Э., 1963)
195. «Специальный Гамбургский» («ZZZ Hamburg Special», Щойгль Х., 1968)
196. «Страсть» («Fervor», Нешат Ш., 2000)
197. «Сумасшедший принц японец» (Юхананов Б., 1987)
198. «Суперпозиция» («Superimposition», Вандербик С., 1968)
199. «Тайна двух океанов – 2» (Шутов С., 1994)
200. «Так, как это всегда имеет место» («In as much as it is always already taking place», Хилл Г., 1990)
201. «Танатопсис» («Thanatopsis», Эмшвиллер Э., 1962)
202. «Танго» («Tango», Рыбчинский З., 1980)
203. «ТВ-деколлаж» («Television Décoll/age», Фостел В., 1963)
204. «ТВ-сад» («TV garden», Пайк Н.Д., 1974)
205. «ТВ-помехи» («TV interruptions», Холл Д., 971)
206. «ТВ-ужин» («TV dinner», Фостел В., 1962)
207. «Телевидение поставляет людей» («Television delivers people», Серра Р., К.Ф. Скулман К.Ф., 1973)
208. «Телемистика» («Telemistica», Янковский К., 1999)
209. «Телесный мультиплекс» («Body multiplex», Хилл Г., 1995)

210. «Телефоны» («Telephones», Марклей К., 1995)
211. «Технология/Трансформация: Чудо-женщина» («Technology/Transformation: Wonder woman», Бирнбаум Д., 1978-1979)
212. «Тилли, кукла телеробот» («Tilli the telerobotic doll», Хершман Х., 1995)
213. «Топографическая съемка мастерской II» («Mapping the studio», Науман Б., 2001)
214. «Торговые ветра» («Trade winds», Пайпер К., 1992)
215. «Три перехода» («Three transitions», Кампус П., 1973)
216. «Тройное пари» («Win, place or show», Дуглас С., 1998)
217. «Турбулентный» («Turbulent», Нешат Ш., 1998)
218. «Тут, неподалеку» («Around and about», Хилл Г., 1980)
219. «Ты/я/они» («You/me/them», Урслер Т., 1996)
220. «Тяжеловесная история» («Heavy Weight History», Янковский К., 2014)
221. «Увертюра» («Overture», Дуглас С., 1986)
222. «Удаленный контроль» («Remote control», Аккончи А., 1971)
223. «Удушливые сны» («Smothering dreams», Ривз Д., 1981)
224. «Участок левитации» («Levitation Grounds», Хаинс Д., Хинтердинг Дж., 2000/2015)
225. «Фильм быстрого приготовления» («Instant film», Вайбель П., ВАЛИ ЭКСПОРТ, 1968)
226. «Хождение за угол» («Going around the corner piece», Науман Б., 1970)

227. «Хождение по периметру квадрата в преувеличенной манере» («Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square», Науман Б., 1968)
228. «Хождение с контрапостом» («Walk with contraposto», Науман Б., 1968)
229. «Хороший мальчик. Плохой мальчик» («Good boy. Bad boy», Науман Б., 1985)
230. «Хэппи-энд» (Горлова, 2001)
231. «Хэппенинг с пуговицей» («Button happening», Пайк Н.Д., 1965)
232. «Центральный регион» («Central region», Сноу М., 1971)
233. «Центры» («Centers», Аккончи В., 1971)
234. «Цикл стирания» («Wire cycle», Шнайдер И., Жилетт Ф., 1969)
235. «Часы» («Clock», Марклей К., 2011)
236. «Человеческое лицо это памятник» («Human face is a monument», Вандербик С., 1965)
237. «Черное/Белое/Текст» («Black/White/Text», Хилл Г., 1980)
238. «Четыре маршрута» (Монастырский А., 2017)
239. «Чувственные опыты» (Шутов С., 1992)
240. «Чуждое тело» («Corps étranger», Хатум М., 1994)
241. «Чья утопия?» («Whose utopia?», Фей С., 2006)
242. «Шахта» («Shaft», Вуд Дж., Хариссон П., 1994)
243. «Шумовые поля» («Noisefields», Васюлка В. и Ш., 1974)
244. «Эбб» («Abb», Дженкинс Э., 1996)
245. «Электронная лингвистика» («Electronic linguistics», Хилл Г., 1977)

246. «Электронная супермагистраль: континентальная Америка, Аляска, Гавайи» («Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii», Пайк Н.Д., 1995-1996)
247. «Электронный мальчик на мокрых пеленках» (Группа «Прометей», 1990)
248. «Эмпайр» («Empire», Уорхол Э., 1964)
249. «Это телевизионный приемник» («This is a television receiver», Холл Д., 1976)
250. «Этюды сканирующего процессора» («Scan processor studies», Васюлка В. и Ш., 1973)
251. «Я не знаю, кто я такой» («I do not know what it is I am like», Виола Б., 1986)
252. «Я слишком печален, чтобы рассказать вам» («I'm too sad to tell you», Адер Б.Я., 1971)
253. «Яйца» (Канис П., 2010)
254. «Björk Digital» (Бьорк, 2017)
255. «Bordeaux piece» (Клэрбут Д., 2004)
256. «Harmonia Viva (в стиле Сальвадора Дали)» (Группа «Прометей», 1989)
257. «Inverso mundus» (Группа «AES+F», 2015)
258. «Manaо Турарау» (Пайпер К., Холидей А., 1990)
259. «Nostos I» (Кунтцел Т., 1979)
260. «Nostos II» (Кунтцель Т., 1984)
261. «Thighing (Blue)» (Науман Б., 1968)