

*На правах рукописи*

**Старусева-Першеева Александра Дмитриевна**

**ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ МОНТАЖА В ВИДЕОАРТЕ**

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

Автореферат диссертации на соискание ученой степени  
кандидата искусствоведения

Москва – 2017

Диссертация выполнена на кафедре киноведения Всероссийского государственного института кинематографии имени С. А. Герасимова

- Научный руководитель:** **Разлогов Кирилл Эмильевич**,  
доктор искусствоведения, профессор,  
заведующий отделом разработки  
и апробации методик кинопросвещения  
НИИ киноискусства ВГИК
- Официальные оппоненты:** **Бугаева Любовь Дмитриевна**,  
доктор филологических наук,  
доцент кафедры русского языка как  
инострannого и методики его преподавания  
филологического факультета Санкт-  
Петербургского государственного  
университета
- Евтеева Ирина Всеволодовна**,  
кандидат искусствоведения, профессор  
кафедры кинофотоискусства Санкт-  
Петербургского государственного института  
культуры
- Ведущая организация:** Федеральное государственное бюджетное  
научно-исследовательское учреждение  
«Государственный институт  
искусствознания», г. Москва

Защита диссертации состоится «26» марта 2018 г. в 13:00 на заседании Диссертационного совета Д 210.023.01 при Всероссийском государственном институте кинематографии имени С. А. Герасимова по адресу: 129226, г. Москва, ул. Вильгельма Пика, д. 3, конференц-зал.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Всероссийского государственного института кинематографии имени С. А. Герасимова и на сайте <http://vgik.info/dissovet>.

Автореферат разослан « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2017 г. и размещен на сайтах <http://www.vgik.info/dissovet>; <http://www.vak.ed.gov.ru>.

Ученый секретарь Диссертационного совета  
доктор искусствоведения

Ю.В. Михеева

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ:

**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»<sup>1</sup>, 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 искусства<sup>2</sup> 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 нарративам, скрытым в фильмах для широкой публики. Нам Джун Пайк заявил, что с помощью видеокамеры можно будет «дать сдачи»<sup>3</sup> телевидению, создать

---

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

<sup>2</sup> 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.

<sup>3</sup> Цит. по: Elwes C. Video art, a guided tour. N.Y., 2005. P. 5.

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»<sup>4</sup>, 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»<sup>5</sup>. 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» видео<sup>6</sup>. Примечательно, что в настоящее время авангардные фильмы начала XX века зачастую постфактум объединяют в музейных архивах с видеоартом. 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

---

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

<sup>5</sup> 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.

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

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»<sup>7</sup> 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 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 искусством<sup>8</sup>. 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

---

<sup>7</sup> 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).

<sup>8</sup> 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.

переназначение. Такую 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 форм<sup>9</sup>.

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 медиакоммуникации, 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 коммуникации. Художники работают с аудиовизуальным образом через остранение<sup>10</sup>, 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

---

<sup>9</sup> 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.

<sup>10</sup> 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. См.: Шкловский В. Искусство как прием // Формальный метод: Антология русского модернизма. Том 1. Системы / под ред. С.А. Ушакина.– Екатеринбург; Москва, 2016. С. 136.

оказали на развитие модернистского искусства и мировоззрения<sup>11</sup>, 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 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. Янгблада<sup>12</sup>, 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. Дж. Файфер<sup>13</sup>, Дж. Хандхардт<sup>14</sup>). В 2000-х годах стали появляться труды по истории и теории видео (К. Элвз<sup>15</sup>, К. Мью-Эндрюс<sup>16</sup>, М. Раш<sup>17</sup>, Ф. Парфэ<sup>18</sup>, С.-И. Дюфур<sup>19</sup> и др.), в том числе и книги об отечественном видеоарте (А. Исаев<sup>20</sup> и О. Шишко<sup>21</sup>, А. Джеуза<sup>22</sup>).

---

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

<sup>12</sup> Youngblood G. Op. cit.

<sup>13</sup> Handhardt J. G. Op. cit.

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

<sup>15</sup> Elwes C. Op.cit.

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

<sup>17</sup> Rush M. Video Art. N.Y., 2003.

<sup>18</sup> Parfait F. Video: un art contemporain. Paris, 2001.

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

<sup>20</sup> Антология российского видеоарта. Под. ред. А. Исаева. М., 2002.

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

<sup>22</sup> 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.

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 работ 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 телепередачах<sup>23</sup>. 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 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. Кулешова<sup>24</sup>, В. Пудовкина<sup>25</sup> и С. Эйзенштейна<sup>26</sup>, а также работы их последователей<sup>27</sup>, 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

---

<sup>23</sup> 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.

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

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

<sup>26</sup> Эйзенштейн С. Монтаж. Сост., предисл. и коммент. Н. Клеймана. М., 2000.

<sup>27</sup> Ромм М. Монтажная структура фильма: Учеб. пособие по спец. «Кинорежиссура худож. фильма» / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. М., 1981.

большей степени ориентированными на практику (К. Рейсц<sup>28</sup>, Р. Споттисвуд<sup>29</sup>, М. Мартен<sup>30</sup>, Л. Фелонов<sup>31</sup>). 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 картины<sup>32</sup>. 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.<sup>33</sup>). Однако, уже в 1980-е годы обнаружилась ограниченность данных подходов, связанная с тем, что образный ряд кинематографа все же не может быть уподоблен языку, имеющему словарь с закрепленными значениями каждого слова<sup>34</sup>, более продуктивным можно считать такой подход, при котором в качестве знака (объекта исследования) принимается фильм как целое<sup>35</sup>. 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», «Искусство кино», «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

---

<sup>28</sup> Рейсц К. Техника киномонтажа. М., 1960.

<sup>29</sup> Spottiswoode R. A Grammar of the Film. An Analysis of the Film Technique. London, 1935.

<sup>30</sup> Мартен М. Язык кино. М., 1959.

<sup>31</sup> Фелонов Л. Монтаж как художественная форма: Учеб. пособие / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Науч.-исслед. каб. каф. кинорежиссуры. М., 1966.

<sup>32</sup> 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. НИИ киноискусства. 2007. С. 221-230.

<sup>33</sup> См. Стрoение фильма. / Сост. К.Э. Разлогов. М., 1984.

<sup>34</sup> Там же. С. 8.

<sup>35</sup> Делез Ж. Кино. М., 2003.

монтажное мышление является не просто спецификой творческой профессии, но способом восприятия реальности, характерным для человека XX века<sup>36</sup>. О том, что кинематографический образ работает аналогично человеческому сознанию, писали многие исследователи, в числе которых Г. Мюнстерберг<sup>37</sup>, А. Майклсон<sup>38</sup>, Ж. Делёз<sup>39</sup> и другие. Они показали, что акт кадрирования подобен фокусировке внимания, монтаж созвучен работе мысли и 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 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.

---

<sup>36</sup> Кукулин И. Указ. соч. С. 11-58.

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

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

<sup>39</sup> 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.

**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. 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, Р. Беллур, 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. Уэстгейт, 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 анализа<sup>40</sup>, 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.

---

<sup>40</sup> Соловьев В.С. Киноведение как наука. М., 2007. С. 8-32.

**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. Поскольку 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 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 рассказывания 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 десяти публикациях, в том числе в четырех публикациях в научных изданиях из списка, рекомендованного ВАК РФ. Результаты исследования освещались автором в докладах на региональных и международных научных и научно-практических конференциях.

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).

## СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во **Введении** обосновываются актуальность темы и постановка проблемы диссертации, формулируются объект, предмет, цели и задачи исследования, характеризуется степень изученности проблемы, определяется методология исследования, формулируется научная новизна данной работы в контексте современного киноведения и искусствознания.

В **Главе 1 «Феномен видеоарта и контекст его восприятия»** рассматриваются существующие на сегодняшний день подходы к определению видеоарта, изучаются особенности галереи как пространства коммуникации и специфика зрительского восприятия видеоработ.

В **параграфе 1.1 «Проблема определения видеоарта»** приводятся узкое и широкое определения искусства видео, первое из которых соотнесено с техническими особенностями медиума, второе – с институциональным контекстом создания и презентации видеоарта. В данном параграфе подробно описывается специфика видеотехнологии и ее выразительные возможности.

В **параграфе 1.2 «Экспозиционное пространство как контекст восприятия видео»** указываются основные стратегии экспонирования видео: белый куб и черный бокс. Если в традиционном кинематографе мы можем а priori рассматривать фильм как произведение для кинотеатра (или для показа на телеэкране, если речь о телевизионном фильме), то в случае с видеоартом условия показа могут быть разными, и характер экспонирования будет влиять на зрительское восприятие произведения, в частности, его монтажной структуры<sup>41 42</sup>.

Диссертант противопоставляет две стратегии экспонирования видео: освещенный «белый куб» галерейного пространства, где видео проецируется на одну или несколько поверхностей, и «черный бокс», представляющий собой кинотеатр в миниатюре. И если в черном боксе произведения воспринимаются

---

<sup>41</sup> Деникин А.А. Американское и европейское видеоискусство 1960-2005. [Текст]: автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. культурологии (24.00.01) / Деникин Антон Анатольевич; ГИИ. – М., 2008. – С 18.

<sup>42</sup> Manovich L. White cube, black box. Merve Verlag GmbH, 2005. P. 5-24.

линейно, то в освещенном зале, где зритель свободно фланирует, видео просматривается зачастую фрагментировано и хаотично, что заставляет художников отказаться от последовательного рассказа. Также в данном разделе акцентируется пластичность белого куба как экспозиционного пространства, в котором возможна работа с трехмерными конструкциями: полиэкраном, видеоинсталляцией, видеоскульптурой.

### **Параграф 1.3 «Роль зрителя в видеоарте и других экранных искусствах»**

освещает специфику аудитории видеоарта и характер коммуникации с произведением. В фокусе внимания находится духовная и интеллектуальная работа, которую с необходимостью проводит посетитель выставки современного искусства, чтобы понять посыл художника. Если массовый кинематограф, являющийся частью индустрии развлечений, предлагает зрителю забыть на время просмотра фильма, пассивно следуя по цепочке монтажных фраз и прочитывая сюжет заранее определенным образом, то видеоарт требует от смотрящего активного восприятия и расшифровки произведения.

В параграфе 1.4 «Значение монтажа в видеоарте» исследуются различия между теми функциями, которые традиционно закреплены за монтажом в кинематографе и видеоарте. На основе анализа как классических теорий монтажа, так и подходов современных теоретиков<sup>43 44 45 46 47 48</sup>, показано, что в подавляющем большинстве традиционной кино- и телепродукции первостепенной функцией монтажа становится повествовательная функция, в то время как в экспериментальном кино и особенно видеоарте нарративная составляющая чаще отодвигается на задний план, и монтаж становится не столько инструментом рассказывания истории, сколько средством создания определенного образного

---

<sup>43</sup> Омон Ж., Бергала А., Мари М. Эстетика фильма. М., 2016.

<sup>44</sup> Bellour R. L'Entre-image. La Différence, 2002.

<sup>45</sup> Эльзессер, Т., Хагенер, М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб, 2016.

<sup>46</sup> Пелешян А. Дистанционный монтаж // Вопросы киноискусства. Вып. 15. М., 1974.

<sup>47</sup> Евтеева И.В. О взаимодействии киновидов. СПб.: Российский институт истории искусств, 2011.

<sup>48</sup> Михеева Ю.В. Типологизация аудиовизуальных решений в кинематографе (на материале игровых фильмов 1950-х – 2000-х годов): дис. ... доктора искусствоведения: 17.00.03 – Кино-, теле- и другие экранные искусства / Всерос. Гос. институт кинематографии имени С.А. Герасимова. М.: 2016.

поля, в пространстве которого зритель может провести интеллектуальную и духовную работу, осмысляя проблемы, поставленные художником.

**Глава 2 «Знаковое отсутствие монтажа»** посвящена изучению немонтажных произведений, то есть таких, в которых нет склеек, а внутрикадровый монтаж сведен к минимуму либо отсутствует. Эстетический эффект в таких видео создается не чередованием и не сочетанием изображений, а длительностью одного-единственного плана.

**В параграфе 2.1 «Перформативные однокадровые видео»** показана взаимосвязь раннего видеоарта и искусства перформанса, следствием которой явилось создание значительного количества видеоперформансов, которые в большинстве случаев сняты одним кадром. Анализ однокадровых видео таких художников, как Б. Науман, В. Аккончи, М. Абрамович и др., показывает, что знаковое отсутствие монтажа работает в первую очередь как подтверждение подлинности происходящего на экране, что принципиально важно для видеоперформанса, в котором художник идет на эксперимент или испытание. Не менее важным оказывается телесное сопереживание, которое усиливается при монотонной съемке: зритель не ждет развития сюжета, а фокусируется на созерцании процесса, бытия-во-времени.

**Параграф 2.2 «Неперформативные однокадровые видео»** посвящен анализу произведений, где нет явного действия художника, но совершается некое преобразование, за которым зрителю важно следить, не отрываясь. Здесь отказ от монтажа работает на создание впечатления «прозрачности» медиума, то есть, позволяет зрителю наблюдать за метаморфозами изображения непосредственно, без вмешательства со стороны режиссера или оператора. Характерными примерами таких видео являются работы Э. Уорхола, Дж. Бальдессари и др.

**В параграфе 2.3 «Внутрикадровый монтаж в однокадровых видео»** исследуются работы, в которых присутствует движение камеры и смена планов, в результате чего структурно произведение оказывается похоже на монтажное, однако, оказывается более иммерсивным в силу отсутствия разрывов во времени, что видно на примере работ Г. Хилла, М. Сноу, группы «Vidiot» и др.

В Главе 3 «Горизонтальный монтаж» выделяются три базовых варианта монтажного решения, выработанных в ходе эволюции киноязыка (*последовательный, параллельный и ассоциативный* типы монтажа), и рассматриваются те их новые выразительные возможности, которые возникают в видеоарте. Данная типология монтажа не претендует на всеобщность, а используется как рабочая модель для анализа способов работы видеохудожников с наследием киноязыка.

В параграфе 3.1 «Последовательный монтаж» отмечается, что поскольку именно этот тип монтажа наиболее распространен в кинематографе и на телевидении, он воспринимается видеоартистами как архетип традиционного языка экранных искусств и связывается художниками с теми метанарративами, которые транслируются СМИ и массовым кинематографом. Видеохудожники, работая с последовательными повествовательными структурами, с помощью различных приемов оstarняют их и тем самым подвергают деконструкции большие нарративы, предлагая зрителю критически переосмыслить доминирующие социально-политические конвенции и эстетические парадигмы, которые находят отражение в экранной культуре. В работе художников были выделены следующие стратегии: *критическая работа с медиумом, ироничная мимикрия под формат телепередач, подражание кинематографу*.

Выразительные особенности последовательного монтажа в видеоарте были проанализованы на примере работ таких авторов, как Д. Бирнбаум, Д. Гордон, С. Маккуин, группа АЕС+Ф и др.

В параграфе 3.2 «Параллельный монтаж», проведя анализ параллельных повествовательных структур в видео ВАЛИ ЭКСПОРТ, Д. Ривза и М. Барни, диссертант приходит к выводу, что параллельный монтаж используется художниками в целом так же, как и в кино: для изображения одновременно происходящих событий или для утверждения смысловой связи между событиями, происходящими в разное время. Акцент же в случае видео ставится на второй функции: параллельный монтаж дает художнику возможность наглядно

сопоставлять несколько повествований/высказываний, превращая их в диалог или полилог, и тем самым проявляя прежде скрытые связи между ними.

В параграфе 3.3 «Ассоциативный монтаж» исследуется такой тип монтажа, при котором либо полностью отсутствует причинно-следственная связь между кадрами и/или сценами, либо эта связь мотивирована отвлеченной идеей. На основе анализа ассоциативно построенных видео группы Gorilla Tapes, С. Вандербика, К. Марклея, В. Кобрина, Б. Виолы и других авторов делается вывод, что художники исходят из двух базовых стратегий: *деконструкция привычных смысловых связей между образами* и *выстраивание принципиально новых ассоциаций*. Благодаря этому становятся возможны как критическая переработка существующих в культуре кодов, так и мифотворчество художника.

В Главе 4 «Вертикальный монтаж» анализируются такая организация аудиовизуального материала, при которой звук не иллюстрирует, а дополняет и усложняет изображение, становясь одной из ключевых фигур знака.

В параграфе «4.1 Вертикальный монтаж и поиск новой синтетической знаковой системы» на примере работ Г. Хилла, В. и Ш. Васюлка, группы Прометей и других авторов показаны поиски нового художественного языка, основанного на принципе синестезии: видеоартисты намечают пути создания особой «электронной лингвистики», где выстроится четкая связь между изображением и звуком.

Параграф 4.2 «Вертикальный монтаж как препятствие» посвящен анализу таких видео, где звук осуществляет работу остранения и тем самым побуждает зрителей к размышлению и поиску «второго дна» в видеоряде. Этот принцип ярко проявляется в работах Дж. Уэринг, М. Хатум, С. Тейлор-Вуд и других художников, которые делают звук подчеркнута не-иллюстративным, и это позволяет создать для видео дополнительный контекст, раскрыть для зрителя неявные смыслы происходящего на экране.

В параграфе 4.3 «Вертикальный монтаж и создание аудиовизуальной среды» рассматривается соединение экранного искусства с саундартом. На основе анализа работ Н. Д. Пайка, Б. Наумана, К. Маркера, группы «Синий суп» и других

авторов, выясняется, что активное совмещение видео и полифонического аудио в пространстве галереи способно вызвать у зрителя ощущение глубокого ментального и телесного погружения в экзотическую среду, созданную художником.

**Глава 5 «Пространственный монтаж»** посвящена исследованию как вариантов монтажа, оказавшихся невостребованными в кино, так и специфичных для видеоарта монтажных структур. Вводится понятие «пространственный монтаж», под которым в рамках данной работы понимается соединение в произведении аудиовизуального ряда с трехмерными пластическими элементами, которые усиливают эстетическое воздействие друг друга.

В **параграфе 5.1 «Полиэкран»**<sup>49</sup> анализируется феномен полиэкрана как избыточного перцептивного стимула, что, с одной стороны, затрудняет восприятие видеоработы, а с другой, усиливает роль поисково-ориентировочной деятельности смотрящего, повышает степень осознанности зрителя и провоцирует его азарт.

Такие видеохудожники, как Э.-Л. Ахтила и К. Маркер, применяют полиэкран, чтобы подчеркнуть характерное для современной культуры состояние информационного хаоса, в котором каждый ищет свои ориентиры. Другие авторы с помощью полиэкрана дают зрителю возможность воспользоваться как бы «многокурсным взглядом»<sup>50</sup> на повествование (П. Гринуэй, Я. Фудун) или создают эффектную мозаичную визуальную среду (П. Рист), в результате чего видеоряд уподобляется ризоматическому тексту.

**Параграф 5.2 «Видеоскульптура»** посвящен анализу произведений, в которых художник выразительно обыгрывает трехмерность, материальность проекционного луча (Э. Маккол), экрана (Э. Дженскинс) или телемонитора (В. Фостел, Д. Девис). В данном параграфе подчеркивается, что из-за усиления пластического начала в видеоскульптуре понятие монтажа получает несколько

---

<sup>49</sup> В данном случае речь идет именно о полиэкране, то есть о конструкции из нескольких проекционных поверхностей, которая открывает гораздо больше возможностей для монтажа, чем поликадр, часто используемый в кино.

<sup>50</sup> Расширенно кино. Каталог-исследование. / Сост. Шишко О., Игнатова А, Румянцева Е.М., 2011. С. 111.

иной оттенок, чем в случае с обсуждавшимися выше феноменами: здесь монтаж снова становится сборкой, инженерным термином, предполагающим фактическое собирание целого предмета из частей.

**В параграфе 5.3 «Интерактивная инсталляция»** исследуются пространственные видеоработы, вовлекающие аудиторию с помощью включенного режима обратной связи (feedback), чем нарушают привычки как кинозрителя, так и завсегда белог куба, привыкшего абстрагироваться от собственного тела, как бы превращенного в Глаз<sup>51</sup>. Интерактивные инсталляции усиливают ощущение присутствия зрителя, ощущение его телесности, его бытия здесь-и-сейчас, к которому обращается художник. В данном случае смотрящий не идентифицируется с каким-либо героем, а фокусируется на собственных действиях и решениях (что хорошо прослеживается и в случае с произведениями «нейрокино») <sup>52</sup>. Выразительные возможности интерактивных экранных произведений были проанализированы на примере инсталляций Б. Наумана, П. Кампуса, А. Кузькина и энактивного кино Пии Тикки.

**Параграф 5.4 «Видео и виртуальная реальность»** посвящен анализу эстетических возможностей новейших технологий виртуальной реальности в контексте развития экранных искусств на материале интерактивных инсталляций в виртуальном пространстве, созданных Дж. Хаинс, Д. Хинтердинг и Бьорк. В данном разделе также дается прогноз того, как виртуальная реальность может обогатить инструментарий видеоартиста, а именно: стать таким «расширением» экранных искусств, где зритель выступает подлинным соавтором произведения.

**В Заключении** диссертации обобщаются результаты исследования, формулируются основные выводы.

Диссертант утверждает, что видеохудожники открыли для экранного искусства ряд новых выразительных возможностей монтажа. Это стало возможно благодаря пластичности галерейного пространства, допускающего самые разные

---

<sup>51</sup> О'Догерти Б. Внутри белого куба. М., 2015. С. 50-61.

<sup>52</sup> 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.

формальные эксперименты, а также за счет изменения ролей автора и зрителя, в результате чего художник перестал быть рассказчиком истории и сделался конструктором эстетической среды как коммуникационной ситуации, в которой оказывается зритель-интерпретатор, творчески прочитывающий экранный образ.

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 сложная мозаика образов, погружающая зрителя в перенасыщенную информацией среду. Монтаж в видеоарте работает не на прояснение истории/высказывания, а на остранение, провоцирующее зрителя занять критическую позицию и сменить те привычки просмотра, которые он выработал в связи с кино- и телевизионным нарративом.

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, обработанного средствами искусства. Очевидно, однако, что помимо общечеловеческих ценностей и ключевых культурных кодов в кинематограф проникают также стереотипы и преходящие идеологические сообщения, которые благодаря эффективности коммуникативных механизмов монтажа усваиваются так же хорошо, как и ценные нарративы. Кинематограф обладает огромной силой убеждения, а видеоарт позволяет справляться с «побочными эффектами» этой силы, предлагая вариант выхода за границы конвенциональной системы в сферу субъективного чувствования и размышления.

Несмотря на значительные технические и эстетические несходства произведений разных видеохудожников, можно говорить об общей направленности их работ, сколь бы разнородными они ни были, и эта направленность 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 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».

## **ПУБЛИКАЦИИ ПО ТЕМЕ ДИССЕРТАЦИИ**

### **Статьи в научных изданиях, рекомендованных ВАК РФ:**

1. Старусева-Першеева А. Д. Видеоарт: «белый куб» галереи или «черный бокс» кинозала? // Вестник ВГИК. 2014. № 4 (22). С. 126-135.
2. Старусева-Першеева А. Д. Видеоарт: знаковое отсутствие монтажа как художественный прием // Вестник ВГИК. 2015. № № 3 (25). С. 82-91.
3. Старусева-Першеева А. Д., Аристова У. В. Многоканальный видеоарт: актуальная технология управления потоками визуальной информации. // Качество. Инновации. Образование. 2015. № 12. С. 52-58;
4. Старусева-Першеева А. Д. Роль зрителя в экранных искусствах // Обсерватория культуры. 2017. Т. 14. № 3. С. 302-309.

### **В других изданиях:**

5. 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.
6. 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.
7. Старусева-Першеева А.Д., Щукина П.В. 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.

8. Старусева-Першеева А. Д. Кино как средство массовой коммуникации (Интервью с А. Павловым) // Коммуникации. Медиа. Дизайн. 2016. Т. 1. № 1. С. 146-150.

9. Старусева-Першеева А. Д. Медиаискусство как переосмысление жизни (интервью с О.В. Шишко) // Коммуникации. Медиа. Дизайн. 2016. Т. 1. № 3. С. 86-93.

10. 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. С. 205-209.