

Министерство культуры Республики Беларусь  
Учреждение образования  
«Белорусский государственный университет  
культуры и искусств»

**А. В. Макаревич**

**ВИДЕОАРТ  
КАК ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ФЕНОМЕН**

Минск  
БГУКИ  
2017

УДК 7.038.5+7.038.6]-028.23

ББК 85,022.69+87.823.226.9

М 151

**Рецензенты:**

*О. В. Дудионова*, доктор искусствоведения, профессор;  
*Н. А. Агафонова*, кандидат искусствоведения, доцент

*Рекомендовано к изданию научно-техническим советом  
Белорусского государственного университета  
культуры и искусств (протокол № 6 от 10.02.2017 г.)*

**Макаревич, А. В.**

М151 Видеоарт как художественный феномен / А. В. Макаревич ;  
М-во культуры Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т культуры и  
искусств. – Минск : БГУКИ, 2017. – 206 с.  
ISBN 978-985-522-174-7.

В книге впервые в отечественном искусствоведении дается комплексное представление о феномене видеоарта и его художественных особенностях, формулируется его определение как разновидности техногенного искусства, предлагается классификация видеоартефактов (видеоинсталляций и видеоперформансов) с их подробным описанием и характеристикой.

Адресуется специалистам в области экранного искусства и современных арт-практик, а также практикующим видеохудожникам, театральным режиссерам-постановщикам и художественным критикам.

УДК 7.038.5+7.038.6]-028.23

ББК 85,022.69+87.823.226.9

ISBN 978-985-522-174-7

© Макаревич А. В., 2017

© Оформление. Учреждение образования  
«Белорусский государственный университет  
культуры и искусств», 2017

# ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	4
<b>ГЛАВА 1</b>	
<b>ВИДЕОАРТ: СТАНОВЛЕНИЕ И РАЗВИТИЕ</b>	
1.1. Понятие видеоарта: научные подходы к изучению феномена .....	8
1.2. Генезис видеоарта: этапы технологической и художественной трансформации .....	20
<b>ГЛАВА 2</b>	
<b>ЭКРАННАЯ ПРИРОДА ВИДЕОАРТА</b>	
2.1. Кинематограф и видеоарт: от фильма к видеотексту .....	36
2.2. Видеоарт и телевидение: характер взаимодействия .....	48
<b>ГЛАВА 3</b>	
<b>ИНТЕГРАЦИЯ ВИДЕОАРТА И ИНСТАЛЛЯЦИОННОЙ ФОРМЫ ВИЗУАЛЬНОГО ИСКУССТВА XX ВЕКА</b>	
3.1. Видеоарт в контексте актуальных художественных практик .....	71
3.2. Видеоинсталляция: слагаемые структуры и эволюционная траектория .....	79
3.3. Внутривидовая дифференциация видеоинсталляций .....	88
<b>ГЛАВА 4</b>	
<b>СИНТЕЗ ВИДЕОАРТА И ПЕРФОРМАТИВНОЙ АРТ-ПРАКТИКИ XX ВЕКА</b>	
4.1. Перформативность как способ трансляции аудиовизуального текста .....	130
4.2. Формообразующие признаки видеоперформанса .....	135
4.3. Опыт первичной классификации видеоперформансов .....	145
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b> .....	171
<b>БИБЛИОГРАФИЯ</b> .....	174
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ А</b> Словарь основных терминов .....	194
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ Б</b> Иллюстративный материал .....	197

## ВВЕДЕНИЕ

XX век является переломным в культуре и искусстве вследствие мощного скачка и стремительного развития научно-технического прогресса на последнем этапе техногенной цивилизации. Новейшие технологии, используемые для создания, воспроизводства и хранения изображений (3D, LCD, PDP, Organic Light Emitting Display и Smart Media Card, Multi Media Card, Secure Digital Card, Compact Flash, Memory Stick), обусловили процесс формирования нового языка аудиовизуальной культуры. Возникновение и распространение кино и телевидения создало условия для глубинных преобразований традиционного искусства. Одним из главных механизмов такой трансформации явилось то, что ведущая роль, наряду с письменным языком, печатным словом, стала принадлежать экрану.

Появление в 1965 г. первой портативной видеокамеры фирмы Sony качественно изменило способ создания и потребления аудиовизуальных произведений. Сегодня происходит конвергенция кино, телевидения, видео, мультимедиа по самым различным параметрам. Многие приемы создания аудиовизуальных произведений (монтаж, композиция кадра, свет, звук), казавшиеся ранее исключительно телевизионными или кинематографическими, используются теперь в новом виде аудиовизуального творчества – видеоарте. Видеоарт – это явление искусства последней четверти XX в., возникшее в США и получившее широкое распространение в странах Западной и Восточной Европы. В течение 1980-х гг. видеохудожники использовали аналоговые технологии записи и распространения своих произведений. С появлением в середине 1990-х гг. цифровых видеокамер они «перешли» к цифровому способу создания артефактов, чем и определили вектор дальнейшего развития феномена видеоарта и постепенное его угасание в начале 2000-х гг.

В научной литературе существуют различные точки зрения относительно иерархического положения видеоарта в системе

экранных искусств. Авторы книг и статей, посвященных феномену видеоарта, зачастую обходят стороной проблему идентификации места видеоарта в системе экранного искусства (Р. Ключыньски, Э. Саргент-Вустер, С. Джо Файфер, Д. Холл, К. Элвс, М. Янковска) или же рассматривают явление видеоарта в достаточно широком диапазоне – как часть экранной культуры (И. А. Негодаев, Дж. Янгблад). В белорусском искусствоведении научная литература, посвященная теоретическому обоснованию видеоарта, на сегодняшний день отсутствует.

Своим появлением видеоарт размывает определенность границ художественной культуры, однако, являясь носителем новых возможностей, он в то же время обогащает палитру преобразования реальности, инструментарий ее образного постижения и представления. При этом множество проявлений, кажущихся чуждыми художественной культуре, но остающихся при этом органичными элементами видеоискусства, оказываются настолько общекультурно значимыми, что их исследование, характеристики и оценки уже не укладываются в компетенцию отдельных дисциплин и требуют междисциплинарного подхода для их изучения.

Художественная специфика видеоарта формировалась под влиянием культурных процессов последней четверти XX в. Продолжая идеи движений авангарда, концептуализма и актуальных художественных практик, видеоарт стал не только своеобразным средством оппозиции классическому, традиционному искусству, но и обусловил поиск новых возможностей для развития искусства второй половины XX – начала XXI в.

Эти новые возможности для искусства могут быть выражены, во-первых, в отказе видеохудожников от категориальной разницы между «объектом» и «субъектом» искусства, превратив «объект» искусства в «процесс» создания его реципиентом.

Во-вторых, искусство XX в. характеризуется стремлением разрушить границу, отделяющую искусство и жизнь, включая в художественные композиции в качестве структурных элементов предметы утилитарного назначения, максимально приближающие процесс функционирования искусства к зрителю, что соответствует общей тенденции искусства XX в. к стиранию границ с действительностью.

В-третьих, художественная стратегия направлений искусства второй половины XX в., в особенности концептуализма,

призвана устранить грань, существующую между художественным и научным познанием мира. Видеоарт, продолжая идеи авангардных движений, уже не является исключительно эстетическим феноменом, он в то же время становится культурологическим, философским и социологическим явлением как целого мира, общества, так и отдельного человека.

Кроме того, находясь с 1980-х гг. под влиянием постмодернизма, видеоарт не может быть оценен с точки зрения классической, традиционной, эстетики. Он требует выработки иных подходов и критериев относительно проблемы восприятия искусства, его авторства, художественной ценности и выразительности.

В последней четверти XX – начале XXI в. исследователям аудиовизуального искусства стал очевиден факт взаимопроникновения кинематографа, телевидения и видео. Если на рубеже 1970–1980-х гг. границы между ними оставались довольно четкими, то в 1990-е гг. они стали размытыми. Об этом свидетельствует то, что крупные мастера современного кинематографа, такие как Ж.-Л. Годар, В. Вендерс, Л. фон Триер, П. Гринуэй, Дж. Джармуш, Д. Линч, В. Кар Вай, Т. Китано, создавая свои фильмы, обратились к средствам художественного выражения телевидения и к эстетическим и технологическим особенностям видео. Видеотехнология и эстетика видео в процессе конвергенции аудиовизуальных искусств становятся неотъемлемой частью современного кинематографа, а также являются важнейшими составляющими телевидения. Тем не менее, видеоарт можно рассматривать и как автономное явление, имеющее свои специфические характеристики, посредством которых он активно влияет на формирование и обогащение экранного языка.

Стремительное распространение видеотехники и связанное с этим широкое увлечение новым медиа привело к тому, что уже на начальном этапе становления видеоарта стало возникать огромное количество отснятого материала различного художественно-эстетического уровня. В связи с этим назрела необходимость определения критериев отбора видеоартефактов, несущих в себе художественно-историческую ценность и обладающих статусом произведения искусства.

Сложность исследования феномена видеоарта заключается в том, что его создатели и интерпретаторы обращались к различ-

ным философским и эстетическим установкам. Видеохудожники, находившиеся в поисках собственного выразительного языка, использовали при создании своих артефактов элементы различных форм современного им искусства (перформанса, инсталляций и проч.). Кроме того, видеоарт сумел адаптировать и использовать эстетику и художественные приемы актуальных художественных практик XX в. (минимализма, концептуализма, боди-арта, акционизма и др.), а также театра, кинематографа и телевидения. Все это подчеркивает синтетическую природу видеоарта и требует рассмотрения его произведений в тесной взаимосвязи с перечисленными видами искусства.

Автором проведено комплексное исследование генезиса, художественных и технологических особенностей видеоарта; определены этапы формирования и трансформации видеоарта в мировой и отечественной культуре. Аргументировано искусствоведческое толкование понятий «видеоарт», «видеоинсталляция», «видеоперформанс» и научно обосновано понимание видеоарта как феномена, объединившего в себе художественные основания экранного искусства и современных арт-практик. В книге представлена дифференциация произведений видеоарта и его базовых форм; выявлены и проанализированы видеоартефакты белорусских художников.

# ГЛАВА 1

## ВИДЕОАРТ: СТАНОВЛЕНИЕ И РАЗВИТИЕ

### 1.1. Понятие видеоарта: научные подходы к изучению феномена

Возникновение и развитие в XX в. новейших технологий создания, воспроизводства и хранения информации оказали влияние на становление нового языка визуальной культуры. Значение технологий в изменении роли художественного образа на пороге XX в. впервые отметил немецкий философ В. Беньямин [30]. Появление технических средств предоставило новую возможность для создания и воспроизведения образа действительности. Благодаря простоте, сделавшей процесс репродуцирования и распространения артефактов общедоступным, изображение лишилось своей эстетической ценности, превратившись в объект социально-экономических и политических манипуляций. Последствием этой метаморфозы для искусства стала смена эстетической платформы. Наслаждение реальностью, преображенной с помощью художественных средств, сменяется субъективным потоком визуальных образов, репрезентируемых как события реальности. В этой связи происходит также изменение зрительского восприятия. Зритель становится частицей массовой аудитории поначалу кинематографа, а затем телевидения. Такое его положение В. Беньямин обозначил как состояние «рассеянного критика», эстетическое переживание которого непосредственно связано с его способностью соединять в сознании фрагменты предоставляемой визуальной информации за относительно короткий промежуток времени.

В главе «Средство есть сообщение» («Medium is the Message») монографии «Понимание медиа» («Understanding Media», 1964) М. Маклюэн, формулируя модернистическую эволюцию технологического воссоздания картины мира, го-



ворил о том, что на реструктуризацию жизненных процессов оказала влияние технология фрагментации. Ей противоположна технология автоматизации. Подобно машине, по мнению ученого, технология автоматизации обладает поверхностным, фрагментарным характером в оказании влияния на человека [145].

В то же время эволюция технологий следовала законам самой реальности: от подражания, копирования реальности вплоть до ее симуляции, которая превосходит по качеству изображения настоящую реальность и тем самым теряет с ней всякую связь, превращаясь в ее художественный суррогат. Эту модель гипертрофированной реальности сформулировал Ж. Бодрийяр в своей теории симулякра, которая стала, по мнению ученого, репрезентационной моделью современной культуры. Он высказывал мысль о том, что гиперреальность и воображение изолированы не только друг от друга, но и от любого отличия между реальным и образным. В результате, по Ж. Бодрийяру, остается пространство исключительно для множественного воспроизводства моделей и симулированного порождения разницы [39].

Одновременно новые цифровые технологии (D1, D2, D3, D5, D6, Digital Betacam, DVC PRO (D7), Digital-S (D9), Betacam SX, HDCAM) открывают перед современным обществом широкие возможности и перспективы в процессе социального взаимодействия. Этот коммуникационный потенциал новых медиа описывают многие авторы исследований в области кино, телевидения и видео. Например, ключевыми пунктами «Расширенного кино» Дж. Янгблада являются установление связей между артефактами, наукой и ситуацией в обществе, а также проведение анализа новых технологий в непосредственной связи с их предшественниками (к примеру, сравнение технологии видео с технологией и средствами выражения телевидения и кинематографа) [315].

Со временем технологический прогресс не только расширил доступ к различного рода эстетическим и информативным артефактам, но также предоставил практически любому желающему возможность приобщения к творчеству и созданию чего-либо самостоятельно.

С появлением недорогих портативных видеокамер (Sony 1965, Panasonic 1970, Kodak 1980, JVC 1985) стал активно

прокладывать себе дорогу *видеоарт*. Техника видео начала использоваться не только в качестве средства передачи изображения. С ее помощью художники сумели отразить современную им действительность, актуальные идеи, мысли в аудиовизуальных работах и интеллектуальных концептах. Примерно в одно время, начиная с середины 60-х годов XX в., во всем мире отмечается становление художественного явления, впоследствии названного видеоартом.

В начальной фазе своего формирования видеоарт вызвал множество столкновений, аргументированных мнений и позиций как в среде теоретиков современного искусства, так и среди его создателей. Широкий интерес к видео стал возможным в силу свободной доступности средств видеосъемки. Это привело, с одной стороны, к тому, что новое медиа с самого начала нашло применение практически во всех сферах человеческой деятельности, а не только в творческой сфере. С другой стороны, художественную специфику видеоарта часто приравнивали к языку телевидения и средствам масс-медиа. В результате телевидение стало наиболее популярной темой видеохудожников в разных странах и в разное время. Современный же видеоарт представляет собой высокотехнологичный процесс работы художников с цифровыми технологиями, с применением компьютерной обработки изображения и звука, вследствие чего при поверхностном рассмотрении может показаться, что видеоработы имеют своей главной целью создание и демонстрацию различных визуальных эффектов.

В различных источниках можно встретить разные толкования понятия «видеоарт». Так, авторы российского издания «Новые аудиовизуальные технологии» (О. В. Грановская, Е. В. Дуков, Я. Б. Иоскевич) справедливо обособляют явление видеоарта, говоря, что это «относительно самостоятельная сфера творчества и распространения произведений экрана на видеоносителях» [165, с. 459].

Российский критик И. Давлетшин в своей статье, посвященной отечественному видеоарту, предельно редуцирует проблему определения видеоарта: «Избегая бесполезных терминологических споров, договоримся называть видеоартом <...> любой визуальный продукт, изготовленный при помощи кино-, видео- и компьютерных технологий» [83, с. 132].

В Республике Беларусь определением видеоарта занимались организаторы белорусского фестиваля современного искусства и авангардной моды «Мамонт», в рамках которого видеоарт получил в нашей стране публичное освещение. Термин «видеоарт» в контексте фестиваля понимается как «направление в изобразительном искусстве, использующее видеоизображение, как средство для выражения художественной идеи, а также применяющее для достижения более сильного воздействия на зрителя дополнительные выразительные средства, такие как монтаж, электронная обработка видеоматериала и т.д.» [172].

Различные авторские подходы существуют и в зарубежной научной литературе, посвященной проблеме становления и развития видеоарта. Так, сквозь призму политических, социальных и культурных событий 1960–1980-х гг., а также посредством своих собственных художественно-эстетических предпочтений повествует о видеоарте британская писательница К. Элвс в книге «Гид по видеоарту» («Video Art A Guided Tour»): «Видеоискусство родилось в период высокой личной и политической веры. Художники и активисты считали, что их действия могут иметь значение для общества» [276, с. 20].

В книге другой британской писательницы С. Мартин «Видеоарт» («Video Art») описание истории становления видеоарта происходит сквозь призму хронологии событий: политических, культурных, научных, спортивных и др., имеющих прямое отношение, по мнению автора, к этапам становления и формирования видеоарта [292].

В несколько ином ключе определяет видеоарт американская исследовательница и художница Э. Саргент-Вустер в своей работе «Почему они не рассказывают истории как привыкли?» («Why Don't They Tell Stories like They Used to?») [314]. Автор представляет его как эстетическое явление и рассказывает о том, что подразумевали под видеоартом современные ему критики и видеохудожники. Большое внимание в своей статье Э. Саргент-Вустер уделяет характеристике социокультурного состояния времени возникновения видеоарта. Она говорит о том, что появление видеоарта было отмечено революцией в сознании человечества. Развитие математики (неевклидова геометрия), физики (теория относительности А. Эйнштейна), психологии и философии, изобретение новых способов комму-

никации изменили восприятие времени и пространства. Одним из последствий интеллектуальных и технологических разработок и открытий был переход от внешней, евклидовой, и в целом познаваемой реальности к более частной и субъективной. Автор утверждает, что художники видеоарта в своих произведениях ставят акцент на субъективной упорядоченности мира, основанной на личной логике, в связи с чем, структуры видеоработ, по ее мнению, принимают форму потока сознания, где реальность представлена в виде цепочек чередующихся изображений. Эта структура фактически стала нормативной для всех авангардных медиа и посредством «эффекта просачивания» оказала влияние на структуру телевизионного вещания.

Касаются социокультурных вопросов и авторы статей российской «Антологии видеоарта»: «Мы искали методологию описания видеоарта как объекта социокультурной среды, актуальность которого заключается в стратегии художника» [10, с. 10]. Далее авторы считают, что «видео предоставило художникам возможность объединить технологию, интересы общества и некую личную точку зрения и/или политическую перспективу для представления их при помощи телевидения на суд альтернативной художественной аудитории» [10, с. 57]. При относительно небольших затратах художники могли осуществлять «идеологические арт-диверсии» в несовершенном коммуникационном поле индустрии развлечения, потребления товаров и политики.

Итак, из приведенных примеров следует, что видеоарт рассматривается исследователями прежде всего как социокультурный и технологический, а не эстетический феномен. Авторы также задаются вопросом определения природы видеоарта. Здесь существуют два основных вектора: историко-культурный и технологический.

Историко-культурный подход определяет теоретическую платформу американской исследовательницы Э. Саргент-Вустер, которая пишет о том, что в первые годы своего существования (1968–1974 гг.) видеоарт воспринимался в качестве последней вехи эволюции изобразительного искусства по ряду причин. Во-первых, многие из первых видеопрактиков являлись представителями авангардного искусства первой половины XX в. – движения «Флуксус» (Нам Джун Пайк, В. Фостель,

Й. Оно и др.), венского акционизма (П. Вайбель) или просто бросили вызов традиционному изобразительному искусству, как Б. Науман. Во-вторых, первые видеоработы, как правило, демонстрировались в художественных галереях и музеях. И наконец, видеомейкеры, например, Нам Джун Пайк, способствовали отождествлению видео с живописью и скульптурой, утверждая, что это художественная форма будущего: «Как техника коллажа пришла на смену масляной живописи, так электронно-лучевая трубка заменит холст», и что использование синтезатора дало возможность формировать изображение на экране телевизора так же свободно, «как Пикассо, красочно, как Ренуар, глубоко, как Мондриан, яростно, как Поллок и лирически, как Джаспер Джонс» [314, с. 204].

Далее Э. Саргент-Вустер пишет, что первые видеоработы не прошли мимо влияния дадаистов и сюрреалистов, которые акцентировали в своем творчестве волю случая, автоматического письма и других психических явлений. Дадаист К. Швиттерс и сюрреалист М. Дюшан стали основоположниками новой практики искусства, художественная особенность которой базируется на эстетике повседневности. М. Дюшан принес идею случайности, что, в свою очередь, повлияло на работы Дж. Поллока, группы «Флюксус», театра танца Джадсон, композитора Дж. Кейджа и, в конечном счете, на видео.

Тем не менее американская исследовательница утверждает, что понимание произведений видеоискусства как стадии развития живописи неверно. Э. Саргент-Вустер считает, что произведения видеохудожников в некотором роде оказываются близки музыке и даже поэзии. Это связано с огромными возможностями художественного выражения видеоарта и нередким использованием абстрактной образности согласующейся с четкой ритмической конфигурацией. Однако она говорит о том, что анализировать видеоартефакты с позиции традиционных видов искусства ошибочно, поскольку видеоарт обладает своей собственной художественной спецификой [314].

Технологический подход к возникновению видеоарта описывает Дж. Янгблад в вышеупомянутой книге «Расширенное кино». Он считает, что видеоарт, являясь носителем технологии создания аудиовизуальных образов, тождественной телевидению, особым образом происходит из него («Телевидение как креативный медиум») [315].

Подобное мнение высказывает польский исследователь М. Янковска. В монографии «Видеоарт, видеоинсталляция, видеоперформанс» [284] она пишет о том, что поначалу видеоарт развивался, опираясь на телевидение, которое обеспечивало художникам не только техническую базу, но являлось также предметом дискурса и критики. Кроме того, телевидение предоставляло художникам пространство для репрезентации своих работ, которые изначально носили экспериментальный характер.

Современный белорусский исследователь экранного искусства Н. А. Агафонова в работе «Экранное искусство: художественная и коммуникативная специфика» акцентирует внимание на видеоарте с точки зрения технологического подхода и определяет его место в системе экранного медийного искусства как «боковую ветвь развития ТВ» [7, с. 34], которое, по мнению автора, и обусловило возникновение видеоарта на основе техники VHS. В пользу технологического взгляда на проблему видеоискусства говорит описание автором видеокommunikации как возможности «остановки, повторного просмотра отдельных эпизодов в любой последовательности» [7, с. 34].

Технологический подход в описании видеоарта избирает британская писательница К. Элвс. В исследовании «Гид по видеоарту» она большую часть отводит описанию технической стороны видеоарта. Ее повествование включает основные вехи развития видеотехнологии: появление портативной видеокамеры, появление простой сборки для редактирования изображения, появление и синхронизация звука с изображением и до возникновения цифровой камеры и компьютеров. К. Элвз говорит, что видеохудожники использовали любое технологическое новшество, и многие их эстетические, политические или философские идеи увидели свет благодаря новым технологиям [276, с. 35]. Автор описывает различные эксперименты видеохудожников, связанные с технической стороной этого медиа.

Другой британский исследователь К. Мэй-Эндрюс в монографии «История видеоарта» («A History of Video Art»), посвященной подробному описанию истории становления видеоарта, считает основополагающим прецедентом его формирования эволюцию технического оборудования. Он рассматривает основные этапы становления видеоарта сквозь призму техно-

логического развития. Будучи профессором цифрового искусства и директором отдела электронных и цифровых искусств университета Центрального Ланкашира, К. Мэй-Эндрюс большое внимание уделяет описанию внутреннего устройства различного типа видеокамер, редакционного оборудования и проч. [295].

С технологической точки зрения на генезис видеоарта смотрит и ряд авторов российской «Антологии видеоарта»: К. Бохоров, Т. Горючева, А. Исаев, М. Мусина, О. Саркисян, А. Смирнов, О. Шишко. По мнению А. Исаева, видеоарт является формой творчества, осуществляемой посредством видеотехники. Авторы также указывают на связь видеоарта с киноискусством на примере неофициального направления советского кинематографа «Параллельное кино», представители которого (братья Г. и И. Алейниковы, Б. Юхананов) известны как в истории советского кино, так и в российском видеоарте [10].

Так, в российской теории экранных искусств попытка определения специфики видеоарта относительно кинематографа принадлежит российскому практику и теоретику видео Б. Юхананову, считавшему, что специфическая особенность видеоарта заключается в том, что видео, оперирует целостной реальностью, а не ее фрагментами, как кино [259]. Эта художественная особенность видеоарта сближает его с телевидением.

Проблемы определения места видеоарта в системе экранного искусства касается также российский ученый И. Негодаев – автор монографии «Информатизация культуры» [159]. Он считает, что синтез кино и телевидения является основой для создания новой культурной ситуации – ситуации видеокультуры. И. Негодаев указывает на отличительные особенности зрительской аудитории, говоря, что кинематограф создал массового зрителя, телевидение – аудиторию домашнего пользования, видеокультура же дала зрителю возможность потребления экранных текстов с учетом индивидуальных запросов [159]. Автор монографии трактует видеоарт исключительно в технологическом ключе, не более чем новый способ создания, хранения и передачи художественной информации. Однако именно эстетические возможности медиа имеют решающее значение для развития видео в качестве искусства.

В сборнике эссе «Освещая видео: руководство по видеоарту» («Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art») [279],

составленном американскими критиками и видеохудожниками Д. Холлом и С. Джо Файфер, осуществлена попытка проследить генеалогию видеоарта. Авторы отмечают, что столкнулись с проблемой неоднозначности истоков описываемого явления. В видеоарте, считают исследователи, синтезируются совершенно различные художественно-эстетические установки и стратегии, которые становятся камнем преткновения при критической оценке произведений видеоарта. Проблема усложняется и тем, что видеоарт в научном дискурсе окружен многочисленными, зачастую совершенно отличными друг от друга интерпретациями и аналитическими концепциями.

Проблема классификации произведений видеоарта в научной литературе также не имеет однозначного решения среди исследователей, которые предлагают совершенно различные концепции. Например, во введении к монографии «Видеоарт, видеоинсталляция, видеоперформанс» польский искусствовед М. Янковска говорит о том, что «видеоарт» имеет такие разновидности, как собственно видеоарт («видеолента»), видеоинсталляция и видеоперформанс [284]. Однако она уточняет, что видеоарт не подразумевает конечной классификации или однозначного отнесения артефактов к определенной группе. Их объединяет прежде всего использование техники VHS.

Один из авторой российской «Антологии видеоарта» К. Бохоров к видеоарту относит собственно видеоарт, или экранное и неэкранное видео, и видеоперформанс [10, с. 34]. Какие-либо критерии данного разделения автором не приводятся. Возможно, в основу мог быть положен способ репрезентации артефакта.

Таким образом, отсутствие четкой классификации произведений видеоарта, на наш взгляд, объясняется недостатком искусствоведческих концепций рассмотрения феномена видеоарта и методик анализа его произведений.

В упомянутой статье Э. Саргент-Вустер «Почему они не рассказывают истории как привыкли?» поднимается проблема интерпретации продуктов видеоарта. Она заключается в том, что видеоработы, как правило, не несут в себе четкой, определенной композиции, как это имеет место, например, в музыке или поэзии. Автор пишет, что видеохудожники чаще сравнивают свои работы с поэзией или музыкой за счет их метафорического содержания, а также за счет наличия дополнительных



ссылок к абстрактным и часто ритмическим структурам своих артефактов [314]. Когда художники описывают свою работу как подобную музыке, они не ссылаются на слух. Э. Саргент-Вустер утверждает, что «музыкальность» работ видеоарта заключается в ритмическом расположении изображения или в ритме движения картины. Автор в некотором смысле права, поскольку описание изображения как музыки восходит по крайней мере к теории зрительной музыки С. Эйзенштейна, которая, в свою очередь, базируется на теории соответствий Ш. Бодлера и А. Рембо, а также на синтетических работах Р. Вагнера и А. Скрябина. Однако попытка поставить знак равенства между видео и музыкой, скорее всего, несостоятельна из-за существенной разницы их природы.

Также автор статьи касается вопроса цветового содержания работ видеоарта. Она отмечает, что многие художники настаивают на важности цвета для формирования смысла своих работ. Однако символика цвета как таковая перестала иметь существенное значение с изобретением колорайзера – устройства, изобретенного Нам Джун Пайком и используемого в целях цветокоррекции и тонирования видеоизображения, а также способного влиять на внешний вид объектов, приближая их вплотную к прозрачному коллажу, обеспечивая взаимопроникновение объектов. Это дает более быстрый и наглядный способ построения метафорических отношений.

Вопросами цвета и музыки относительно видеоарта занимались российские художники (Я. Аксенова «Орфей», 1996, А. Колейчук «Тени Колейчука», 1998) и критики. Например, автор статьи «Визуальная музыка» А. Смирнов писал о том, что художники занимаются «поиском иных форм логики для конструирования времени и последовательностей на основе музыкальных моделей» [10, с. 107]. Авторами российской антологии видеоарт воспринимался как временное искусство, которое вращается вокруг преодоления пространства. Видеохудожник, создающий динамичное изображение, развивающееся во времени, дает зрителю возможность проникновения в другое пространство. Из этого принципа, по мнению авторов, рождается разнообразие форм видеоарта [10].

Медиаведческое видение данного вопроса демонстрирует М. Янковска. Например, она пишет о видеоарте как об «интер-

медиальном» искусстве. Понятие «интермедиаальный» в данном контексте – «это значит такой, который не содержит в себе характерных черт различных видов искусства (разных медиа), но начинает и поддерживает диалог между ними» [284, с. 74]. М. Янковска исследует видео в пространстве других медиа (телевидение, кино, цифровое искусство) и видит его одним из звеньев эволюции медиаискусства. Она пишет, что «(мульти)медийному искусству наиболее близкими оказываются электронные образы, которые получаются в результате электромагнитных или цифровых процессов. Классифицировать их можно согласно используемой по отношению к ним системы – от видео до компьютерных образов» [284, с. 62].

Шведский искусствовед Д. Бирнбаум в своей монографии «Хронология» [33] описывает особенности понимания художниками видеоарта таких категорий, как время и пространство, исследует специфические стратегии творчества видеоартистов, направленные на отражение различных аспектов существования человечества и восприятия им времени в современном мире.

Д. Бирнбаум отмечает три концепта, которые, на его взгляд, являются основой для формирования специфического дискурса видеоарта: концепт времени, концепт пространства и концепт действия. Все они направлены на поиск оснований специфики восприятия человеком своей самости, человеческой субъективности и познания им объектов окружающей действительности. Он подчеркивает и обращает внимание в своем научном труде на то, что видеоинсталляции особое значение придает категории времени и что они обладают исключительными возможностями в манипуляции с ним: «Одновременность нескольких потоков движущегося изображения обеспечивает возможность не только сжатых и темпорально многослойных образов, но и сложных констелляций и сопоставлений» [33, с. 36]. В качестве примеров автор приводит работы, Э.-Л. Ахтиллы, Б. Виолы, Ст. Дугласа и других значимых видеопрактиков, в которых художники по-новому интерпретируют традиционные категории пространства и времени, творчески переосмысливая и трансформируя их в своих художественных концепциях.

Американский философ Фр. Джеймисон в работе «Постмодернизм, или логика культуры позднего капитализма», касает-

ся вопроса возникновения техники видео, художественные качества которой способны в полной мере, по мнению ученого, отразить эстетическую сущность эпохи постмодернизма. Автор пишет: «<...> двадцать девять минут в видео гораздо длинней, чем тот же временной фрагмент в кино; не будет преувеличением говорить об уникальности и очень резком противоречии между виртуальным, подобно наркотическому, опытом настоящего образа на видеокассете и любой текстовой памятью, куда могут быть включены последующие записи...» [95, с. 117–137].

Проанализировав научные подходы к проблеме исследования видеоарта, можно сделать вывод, что феномен видеоарта пока не получил основательного теоретического осмысления. В отношении генезиса видеоарта ученые разделились на две группы: сторонников историографического (Э. Саргент-Вустер) и группу технологического (К. Элвс, Дж. Янгблад и ряд российских авторов – Т. Горючева, А. Исаев, О. Шишко и др.) подходов происхождения видеоарта.

Что касается определения понятия «видеоарт», то данный вопрос авторы научных работ и статей стараются обходить, предлагая описательную характеристику явления взамен конкретного определения. Э. Саргент-Вустер указывает на отсутствие ясности в определении видеоарта, и сама не пытается его сформулировать. По ее мнению, сложность заключается в отсутствии прямой преемственности с авангардной традицией и усугубляется модернистской и формалистской риторикой, распространенной в генезисе видео. Э. Саргент-Вустер сопоставляет видеоарт с живописью, скульптурой, литературой, музыкой, кино и телевидением [314].

Специфика произведений видеоарта рассматривается исследователями вкуче с родственными видеоарту экранными видами искусства – кино и телевидением (Э. Саргент-Вустер, Дж. Янгблад).

Нет единого мнения среди ученых и в вопросе дифференциации произведений видеоарта. Исследователи предлагают произвольные классификации видеоартефактов, не вдаваясь в их детальную характеристику.

Таким образом, процессы, возникшие благодаря появлению новых технических средств записи, хранения и распростране-

ния аудиовизуальной информации, оказали влияние на все стороны жизни человека: социально-экономическую, политическую, культурную. Технология видео, возникшая в 60-х гг. XX в., с одной стороны, способствовала расширению коммуникационного поля человека, с другой – дала направление и импульс творческому началу. Именно появление такого технического устройства, как портативная видеокамера, обусловило становление и развитие новой формы художественного творчества – видеоарта. Однако до сих пор видеоарт не получил должного искусствоведческого осмысления. В научной среде в отношении видеоарта отсутствует методологическая база и искусствоведческий подход к его изучению, не разработан терминологический аппарат. Можно даже сказать, что единая теоретическая база рассматриваемого нами явления отсутствует. Совершенно не разработан искусствоведческий подход в исследовании видеоарта. Это привело к тому, что у изучаемого феномена отсутствует как терминологическая база, так и подходы к его дальнейшей концептуализации. В книге мы постараемся выявить специфику видеоарта, определить его генезис, а также предложить критерии классификации видеопроизведений.

## **1.2. Генезис видеоарта: этапы технологической и художественной трансформации**

Прежде чем была выработана собственная художественно-эстетическая платформа видеоарта, видеохудожники окунулись в изучение особенностей новой техники. Начиная со второй половины 1960-х гг. они тщательно и разносторонне освоили потенциал портативной техники видео. Это был этап становления видеоарта, необходимый для понимания технических процессов работы камеры, особенностей ее строения и функционирования.

Так, художники открыли для себя, что фосфорное покрытие в начале электронно-лучевой трубки камеры было крайне чувствительным к ярким источникам света, особенно в период длительного светового воздействия (о чем, к слову, предупреждал производитель техники). Примерами такой технологичной работы стали артефакты американского художника М. Люсьера («Горящий рассвет», 1975), немецкого художника

Й. Герца («Прометей Греческий. Часть № 3», 1975). В обоих случаях была продемонстрирована чувствительность трубки видеокамеры путем длительного воздействия на нее прямых солнечных лучей. Изучая технологические особенности камеры, художники Б. и Л. Этра и Б. Татти начали направлять камеру прямо на монитор, к которому она была подключена. В результате обнаружилось, что видео обратной связи создает замкнутое проявление видеопроцесса. Артефакты подобного характера встречаются в творчестве Ст. Партриджа, М. Сноу в начале 1970-х гг. Ряд экспериментальных видеоработ возник в связи с технической возможностью видеокамеры синхронно фиксировать изображение и звук (Б. Науман, «Синхронизация», 1969; Р. Серра, «Бумеранг», 1974) [295].

В конце 1960-х гг. произошел небольшой технический прогресс в направлении Portapak. Новые записывающие устройства имели два звуковых канала [302]. Первый предназначался для синхронной записи изображения и звука, при помощи второго можно было записать звук независимо от изображения. Теперь художники могли «играть» с различными вариантами озвучки, закадровым комментарием и т. п. Логическая связь между звуком и визуальностью была нарушена американским художником Г. Хилом в ленте «Зачем делать что-либо в неразберихе» (1984).

Видеоаппаратура очень быстро «обрастала» техническими новшествами. Так, в начале 1970-х гг. художник Великобритании П. Донбауэр создал новый инструмент – видеосинтезатор (Videokalos Colour), который представлял собой своеобразную электронную палитру, с помощью которой художник мог работать непосредственно с цветами (красным, синим, зеленым) или объединять их со снятыми на пленку изображениями. Перформативный потенциал видеосинтезаторов был использован художниками Ш. и В. Васюлка, которые работали в Европе и США на рубеже 1960–1970-х гг. Чешские художники экспериментировали со звуковым сигналом видеокамеры. Они смешивали изображение и звук, происходящий из камеры, со звуком, генерируемым иным звуковым источником, изобретая, таким образом, новые отношения между звуком и изображением, в которых нарушалась логика изображения источника звука с тем, что мог видеть и слышать зритель. Подобные опыты

десинхронизации изображения и звука встречаются в творчестве Б. Наумана [302].

Схожие задачи ставили перед собой польские художники в первой половине 1970-х гг. [284]. Используя различное техническое оборудование (камеры, микшеры, мониторы), они анализировали проблемы записи, манипуляции и передачи образа средствами видеотехники (П. Квек «Положение студии», 1974; И. Марцолла «Измерение 1, 2, 3, 4», 1975 и др.).

Подобного рода артефакты носили автономный характер, расширяя границы действия аналитического поиска в пространстве электронной записи и трансляции изображения. Эти ранние работы, на наш взгляд, не имеют особой художественной ценности, а скорее являются своеобразным подступом, протопериодом видеоарта. Главная же ценность этого этапа заключается в том, что здесь обнаруживается базисная онтологическая составляющая видеоарта – *рекординговость*.

Под рекордингом нами понимается процесс, который включает видеозапись, монтажную обработку видеоматериала, его хранение на определенном носителе, а также возможность воспроизведения изображения на экране. Рекординг, таким образом, является главным признаком видеоарта, демонстрирующим его связь с аудиовизуальным (экраным) искусством.

Следующий этап становления видеоарта – середина 1970-х – начало 1980-х гг. Это время выхода художников на чужую территорию (экранного искусства) и освоение ими специфики экранного нарратива. Тесное взаимодействие видеоарта с кинематографом и телевидением привело, с одной стороны, к взаимообогащению выразительными средствами обозначенных видов искусств, с другой – к выработке видеоартом собственных художественно-технологических свойств.

На данном этапе многочисленные ранние видеоработы были в первую очередь ответом на повсеместное распространение телевидения. Также многие художники озаботились тщательным изучением языка кино и тем, каким образом он может быть включен в изобразительное искусство. Возможность использования длящегося, развернутого во времени «повествования» в видеоарте вызвала огромный интерес в художественной среде. Многих амбициозных художников, выросших во времена возникновения и разработки новых художественных кон-

цепций, уже не удовлетворяет возможность выражения своих идей в статичном образе. Они стремятся найти то, что позволит им рассказать «историю». В связи с этим видеотворчество и видеотехнология зачастую воспринимаются как аналог кино или телетворчества, хотя на практике различия между ними довольно четкие и проистекают прежде всего из природы данного медиа, изначально обладающего отличным характером организации аудиовизуальных образов. Кроме того, следует иметь в виду, что видеоарт представляет собой не только новую технологию создания произведений, но и совершенно иную парадигму художественно-эстетического сознания, которое оказало влияние на характер всего экранного искусства.

Описывая процесс кристаллизации художественных особенностей видеоарта, следует кратко остановиться на этапах эволюции самой видеотехнологии.

Первая портативная видеокамера Sony Portapak, с появлением которой, собственно, и началась история видеоарта, использовала аналоговый формат электромагнитной записи изображения и звука EIAJ-1, разработанный Ассоциацией электронной промышленности Японии. Следующий шаг в развитие видеотехники произвела та же фирма Sony, разработав в 1969 г. новый профессиональный формат видеозаписи U-matic, впервые использующий видеокассету, вмещающую запас магнитной ленты, необходимый для записи в течение 90 минут. Этот формат сделал возможным записывать композитный (полный цветовой) видеосигнал с помощью двух головок: одна магнитная дорожка записывает одно поле. На основе профессионального формата U-matic в 1975 г. фирмой Sony был разработан формат для бытового использования наклонно-строчной видеозаписи Betamax. Максимальная продолжительность записи составляла 220 минут. Годом позже японская фирма JVC предложила новый формат видеозаписи VHS (Video Home System), который в 1984 г. утвердили в качестве стандарта бытовой видеозаписи. Максимальное время записи достигало от 4 до 6 часов [133].

Уже через два года фирма Sony выпустила на рынок первый цифровой формат видеозаписи D1. Формат базировался на наклонно-строчной сегментированной записи сигналов изображения и звука. Оборудование, использующее цифровые фор-

маты видеозаписи, позволяло получать высококачественные материалы, кроме того, оно обладало большей стабильностью функционирования, являлось достаточно надежным и эффективным. Немаловажным преимуществом цифровой видеозаписи являлась возможность многократной записи материала, при этом сохранялось качество изображения. К первым цифровым форматам записи относят следующие: D2, D3, D5, D6, Digital Betacam, DVC PRO (D7), Digital-S (D9), Betacam SX, DV. К их общим техническим характеристикам относятся: высокая эффективность обработки материала, продуманная система коррекции изображения и возможность маскирования ошибок съемки. Новые цифровые форматы и видеоаппаратура были разработаны известными фирмами Sony, Ampex, Panasonic, Toshiba.

Со второй половины 1990-х гг. был разработан новый цифровой формат HDTV (High Definition Television), или ТВЧ (телевидение высокой четкости). Этим термином определяют технологию, применимую как для телевидения, так и для цифрового кинематографа. Технология высокой четкости подразделяется на два периода развития: аналоговый и цифровой. В ТВЧ разрешение составляет 1920x1080 пикселей взамен 720x576 пикселей у стандартного аналогового или цифрового видео. Широкое распространение ТВЧ как на телевидении, так и в кинематографе связано именно с появлением цифровой версии этой технологии (с 2000 г.) [175].

В результате в развитии видеотехнологии мы можем обозначить три этапа: аналоговый, цифровой и ТВЧ. Следует отметить, что выразительные особенности видеозаписи преимущественно одинаковы как для цифрового, так и для аналогового видео, будь то стандартное разрешение или телевидение высокой четкости. Поэтому является некорректным утверждение о том, что развитие видеоарта зависит исключительно от технических изобретений и совершенствования технологий. Мировой художественный опыт показывает, что многие выдающиеся представители как кино, телевидения, так и видеоарта эстетически и практически, зачастую, оказывались внутренне готовы к грядущему изменению и обогащению художественного языка и подготавливали творческую среду для появления новых художественно-эстетических и технологических воз-



возможностей аудиовизуального искусства. Богатый творческий опыт таких режиссеров, как Ж.-Л. Годар, П. Гринуэй, В. Кобрин, Кр. Маркер, З. Рыбчински, Л. фон Триер, А. Сокуров и др., подтверждает тезис о приоритете художественных поисков над технологическими новшествами [175].

Еще А. Базен, французский кинокритик и теоретик кино, говоря о кинематографе акцентировал преимущество художественно-эстетических концепций режиссеров над применяемой ими, в ходе создания фильма техникой, и существующими в то время технологиями: «Его (кино) идея существовала в совершенно готовом виде в человеческом мозгу – как на платоновском небе, и более всего нас поражают не те импульсы, которые воображение исследователей получало от технических изобретений, но упорное сопротивление материи идеи» [17, с. 46].

Однако современные исследователи, активно осмысливающие процесс становления видеоарта, формирования его языка, развитие видеотехнологий, обходят стороной художественные особенности изучаемого феномена. Постараемся обозначить основные параметры художественной выразительности видеоарта, которые по-разному проявляют себя на каждом этапе производства и функционирования экранного продукта, созданного с помощью видеотехнологий.

На этапе съемки отличительными свойствами видеозаписи являются относительная компактность, мобильность видеоаппаратуры, значительная «вместимость» записи, высокая светочувствительность техники видео, относительная общедоступность, возможность единовременной записи звука и изображения. Перечисленные характеристики, как правило, предоставляют создателям экранных произведений больше творческой свободы. В. Вендерс, например, сравнивая аспекты и параметры творческой свободы в кинематографе и в видеоарте, отмечает ряд особенностей, которые могут выступать в качестве неоспоримых эстетических достоинств. Он говорит о том, что язык кино, из-за определенной специфики для создания фильмов, считается настолько ярко выраженным, что отражается практически на всех объектах предкамерной реальности картины. Этого невозможно достичь в случае с видео. Однако видео дает большую свободу, возможность запечатлеть действительность более резко, спонтанно, ближе к натуре, чем в кино [61].

Отличительным свойством видеокадра, в сравнении с кадром, созданным на киноплёнке, является большая глубина резкости, что, в свою очередь, приводит к «плоскому» двумерному изображению [175, с. 6]. Поэтому для передачи на видео большей глубины или объема изображения зачастую используется способ съёмки с предельно открытой диафрагмой, это позволяет уменьшить глубину резкости, «размывает» фон, отделяет от него снимаемый объект и, таким образом, помогает достичь некоторого «поэтического», возвышенного визуального эффекта [175, с. 7].

Видео обладает также более высоким, в сравнении с киноплёнкой, контрастом; это проявляется в том, что изображение теряет полутона, а бестеневое световое решение преобладает над светотеневым. Для того чтобы добиться полутонов, создатели фильма, часто используют отраженное, мягкое, иногда естественное освещение в помещении. Многие же, наоборот, используют как эстетический принцип высокий светотеневой контраст видео. Возможность видеоконтроля позволяет творческой группе в короткие сроки просматривать отснятый материал и, в случае необходимости, вносить соответствующие корректировки прямо на съёмочной площадке. Это вносит элементы интерактивности в сам творческий процесс.

Отличительной особенностью монтажно-тонировочного периода создания аудиовизуального произведения является возможность монтажа онлайн. Это позволяет монтировать фильм или телепрограмму ещё во время съёмочного процесса. Существуют также дополнительные возможности создания видеоэффектов, таких как затемнение и наплыв. Цифровой (нелинейный) видеомонтаж даёт возможность использовать традиционные монтажные приемы, (например, уже ставшие классическими «перелистывания» кадров, «гребенки», «вытеснения» и др.) и создавать новые визуальные эффекты. В результате этого монтажные переходы, которые используют элементы изображения, становятся своего рода пространством для самовыражения художника. Появляются особые формы творчества, связанные с видеомонтажом, – ремикширование и виджеинг.

Далее необходимо выделить несколько общих характеристик, являющихся типичными для аудиовизуального произведения, созданного с использованием техники видео, на любом этапе его производства.

Прежде всего это возможность синтезирования в единое целое движения, производимого съемочной камерой, и внутрикадрового движения, что приводит к особому изобразительному динамизму и позволяет фиксировать процессуальные стороны реальной действительности.

Другим важным свойством является небольшая способность разрешения видео, которая характеризуется заметной пикселизацией изображения, что придает ему эффект некоторой шероховатости и документальности. Художники, работающие с видеотехникой, порой используют данный технический «недостаток» в качестве художественного приема, чтобы придать материалу особую импрессионистическую живописность.

При съемке на видеокамеру роль освещения как художественного фактора значительно сократилась по сравнению с традиционным кинематографом и телевидением.

В отношении звукового ряда произведения, созданного техническими средствами видео, следует подчеркнуть, что способность видеокамеры фиксировать одновременно изображение и звук привело к аудиальной континуальности звукоряда. Иными словами, в звуковой ткани видеопроизведения стали преобладать естественные шумы и звуки, производящие зачастую иллюстративный эффект, с одной стороны, и подчеркивающие спонтанный характер каждого снятого кадра – с другой.

Подводя итог сказанному выше, отметим, что возникновение видеоарта непосредственно связано с появлением и развитием нового технического средства записи и трансляции материала. В результате художественные параметры видеоарта в определенной степени связаны со спецификой видеотехнологии как средства записи и трансляции аудиовизуального изображения. К наиболее существенным техническим характеристикам новой видеотехнологии, оказывающим влияние на создание особой выразительности экранного сообщения, мы предлагаем отнести возможность многократного использования носителя видеоизображения, высокую протяженность непрерывной видеосъемки, быстроту получения отснятого видеоматериала, легкость осуществления коррекции и трансформации изображения с помощью монтажа.

На художественном уровне построения аудиовизуального ряда особенности видеоарта проявляются следующим образом:

как синтез внутрикадрового движения и движения, производимого видеокамерой; как реалистичность видеоизображения, доведенная до предела при помощи тщательной детализации; как отказ от немотивированного освещения; как преобладание естественных шумов и звуков в аудиальной фактуре видеопроизведения.

Пройдя этапы технологической эволюции за относительно короткий промежуток времени, видеоарт сумел выработать собственные художественные принципы, напрямую связанные с его техническими характеристиками. Скрупулезно изучив скрытые механизмы работы нового технического средства – видеокамеры – во время лабораторного этапа своего существования и вобрав в арсенал своих выразительных средств опыт кинематографа и телевидения, во время экранного этапа видеоарт обрел рекординговую составляющую. Принцип рекординга подчеркивает принадлежность видеоарта к экранному искусству, поскольку для производства и репрезентации видеоартефактов непременно будут задействованы технические средства видеотехники.

Следующий этап технологической и художественной трансформации видеоарта совпал с его автономизацией от кино и ТВ и возвращением в русло изобразительного искусства, но с рекординговой «сердцевинкой» в своих артефактах (1980–1990-е гг.). Этот этап начался с адаптации видеоартом идей, концепций, выразительных средств актуальных художественных практик, среди которых особое место заняли инсталляция и перформанс. Результатом явились две базовые формы видеоарта – видеоинсталляция и видеоперформанс (рис. 1).

Последний этап развития и трансформации видеоарта (2000-е гг. и по настоящее время) характеризуется его тесным взаимодействием с музыкальным искусством, постепенным растворением в театральных постановках, имплементацией в архитектурном пейзаже и природном ландшафте и т. п. В этот период стираются грани между основными базовыми формами видеоарта (видеоинсталляцией, видеоперформансом), появляются сложные видеоартефакты синкретической природы.

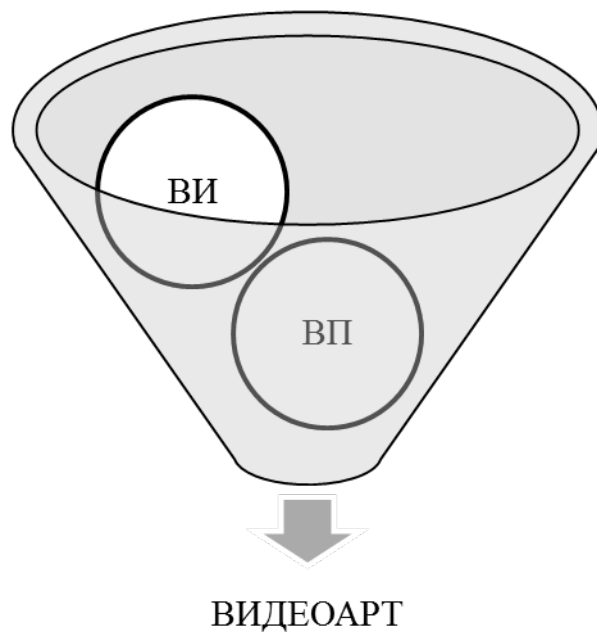


Рис. 1. Базовые формы видеоарта  
ВИ – видеоинсталляция,  
ВП – видеоперформанс

Так, взаимодействие видеоарта с современным музыкальным искусством намечает несколько тенденций. Первая возникает в случае, когда ведущая роль в союзе видеоарта и музыки принадлежит последней. В данном случае видеоряд зачастую создается специально для сопровождения современной академической музыки и воспринимается как способ разрешения интеллектуальной сложности формальных конструкций музыкальных сочинений. Видеоизображение принимает на себя функцию визуализации звучания, отражая программу музыкального произведения, растворяясь в его ткани. В качестве примера можно привести проект «In Croce» («На кресте» / «Накрест», 2007), созданный известной российской органисткой Л. Голуб и современной художницей и сценографом О. Кумегер, в котором органные произведения выдающихся композиторов XX в. – С. Губайдулиной, Д. Лигети, О. Мессиана, А. Пярта, А. Шнитке – соединяются с уникальными световыми и изобразительными эффектами.

Вторая тенденция взаимосвязи музыки и видеоарта прослеживается в случаях, когда художественная значимость обоих составляющих в структуре артефакта становится равноценной. В подобных ситуациях происходит нетрадиционное объедине-

ние различных видов искусств, действующих параллельно, но при этом не сливающихся и сохраняющих свою автономность. Ярким примером является совместная работа гениального видеохудожника современности Б. Виолы и театрального режиссера П. Селларса. Результатом их сотрудничества стало исполнение пятчасовой музыкальной драмы Р. Вагнера «Тристан и Изольда» на сцене парижской Opera Bastille (2005). Музыкальная драма прозвучала в отсутствие сценических декораций, на фоне огромного экрана, в сопровождении видеоряда, созданного Б. Виолой. Видеоартитюра Б. Виолы оказалась автономна музыкальной партитуре Р. Вагнера. Мастер видеоарта пошел по пути контрапункта. Он создал мир образов, существующий параллельно действию на сцене, который отражал бы скрытое измерение внутренней жизни героев. Так, экранную повествовательную интерпретацию вагнеровского сюжета заменяют душевные миры Тристана и Изольды, существующие попутно происходящему на сцене. Отдельные части «Проекта Тристан» Б. Виолы демонстрируются им как самостоятельные видеоинсталляции.

В качестве примеров в этом контексте можно назвать также оперу современного российского композитора и музыковеда В. Раннева «Синяя борода. Материалы дела» (2010), проект К. Серебренникова, А. Сюмака «Реквием» (2010).

И наконец, третья тенденция, – когда музыка является всего лишь эмоциональным дополнением визуального ряда (Б. Виола «Появление», 2002). Большинство транслируемых видеоинсталляций происходит под так называемую «фоновую», бесконечно длящуюся музыку, основное предназначение которой – помочь зрителю глубже погрузиться в мир мерцающих образов.

В последнее десятилетие к художественным возможностям видеоарта активно обращается современный театр. В сценических произведениях все чаще используются отдельные визуальные эффекты в дополнение к декорациям либо видеодекорации, которые полностью конструируют пейзажно-архитектурную среду представления. Видеодекорации – это видеопроекции, которые выводятся на экраны, расположенные по всему периметру помещения, а также на стены и предметы интерьера. Тем самым они заменяют, видоизменяют и дополняют обычную обстановку, создают «виртуальное» сценическое

пространство, способное полностью поглотить зрительскую аудиторию. Ярким примером использования видеодекораций в Республике Беларусь является спектакль «Пан Тадеуш», поставленный в Национальном академическом театре имени Я. Купалы режиссером Н. Пинигиным в январе 2014 г. Видеопроекция, помимо изображения архитектуры и пространства спектакля, содержит фрагменты фильма А. Вайды с одноименным названием «Пан Тадеуш» (1999) и гравюры Н. Орды с видами г. Новогрудка. Кроме того, следует отметить крайне важную особенность самого архитектурного видеоизображения: помимо выполнения своей непосредственной функции – декорирования сценического пространства, изображение въездных ворот несет в себе черты самостоятельной образности, т.е. по мере развития действия спектакля и в зависимости от происходящих событий меняется их внешний облик (Приложение Б, рисунок 1). Монументальная и величественная арка постепенно ветшает, покрывается трещинами, прорастает растительностью и постепенно поддается разрушению. В этом внешнем, казалось бы, изменении облика архитектурного элемента заключается драматургическая логика визуального пласта спектакля, что говорит о большом мастерстве создателей данного спектакля.

В практике белорусских театров это не единственный пример использования аудиовизуальных приемов. Так, двумя годами раньше в Национальном академическом театре имени Я. Купалы Н. Пинигин осуществил постановку спектакля «Листапад. Андерсен» по мотивам сказок Г. Х. Андерсена, в которой традиционные сценические декорации полностью заменяют видеодекорации. Отдельные элементы видеодекораций можно увидеть в спектакле «Слуга двух господ» режиссера А. Нордштема, поставленном в 2007 г. также в Национальном академическом театре имени Я. Купалы. На сегодняшний день видеодекорации – достаточно распространенное явление, широко применяющееся в театрах России, Польши, Западной Европы.

Элементы видеодекораций широко применяются в постановках Национального академического Большого театра оперы и балета Республики Беларусь. В сопровождении видеоряда идут как оперы (А. Бородина «Князь Игорь», Дж. Верди

«Аида», «Бал-маскарад», «Набукко», Дж. Пуччини «Тоска», «Турандот», Н. Римского-Корсакова «Кашей Бессмертный», Д. Смольского «Седая легенда»), так и балеты (Е. Глебова «Маленький принц», К. Хачатуряна «Чиполлино»).

Наиболее отчетливо проявилась взаимосвязь видеоарта и архитектуры, начавшаяся с первых опытов пространственно-открытых видеоинсталляций, а затем эволюционировавшая в зрелищные проекционные шоу с использованием технологии 3D-маппинга, создающие эффект реконструкции архитектурного сооружения. Архитектурные объекты, принимая на себя поток визуальных образов, начинают функционировать в качестве «экрана» – транслятора изображения.

В результате видеоарт проникает в традиционные формы творчества. В данном случае мы можем говорить о теснейшем сплаве разных языков искусства, на пересечении которых рождается новое художественное целое, специфический/уникальный эстетический объект.

Таким образом, технологические и эстетические особенности видеоарта формировались в русле экранных искусств с последовательным привлечением современных художественных практик. Это развитие прошло несколько этапов: от освоения художниками новой видеотехники, через постижение выразительных средств и технических приемов экранного искусства к выработке собственной технологической и эстетической платформы.

История становления видеоарта – это, по сути, путь «проникновения» движущегося экранного изображения в изобразительное искусство.

С учетом из сказанного выше, предлагаем определить *видеоарт* как гибридную форму (Г. Г. Гадамер) актуальной художественной практики, основанную на экранной эстетике и объединяющую рекординговую, экспозиционную и перформативную платформы.

Понятие «гибридная форма» в искусстве ввел Г. Г. Гадамер [68, с. 306] в своей теоретической работе «Актуальность прекрасного». Экстраполируя на видеоарт смысл гадамеровской дефиниции, можем заключить следующее: видеоарт, являясь вторичной или гибридной формой, отсылает нас к определенным феноменам, а именно к актуальным художественным



практикам <...>, традиционным видам искусства (музыка, театр, архитектура) и экранному искусству (кино, телевидение) (рис. 2).

В своем определении мы настаиваем именно на гибридности формы видеоарта, поскольку, соглашаясь с Г. Г. Гадамером, в современном искусстве «<...> исчезают общепринятые объединяющие тематические элементы, которые надлежало сохранять в форме художественного творчества, чтобы каждый, знакомый с ними, мог пользоваться ими, как словарем, из которого составляются новые высказывания» [68, с. 306].

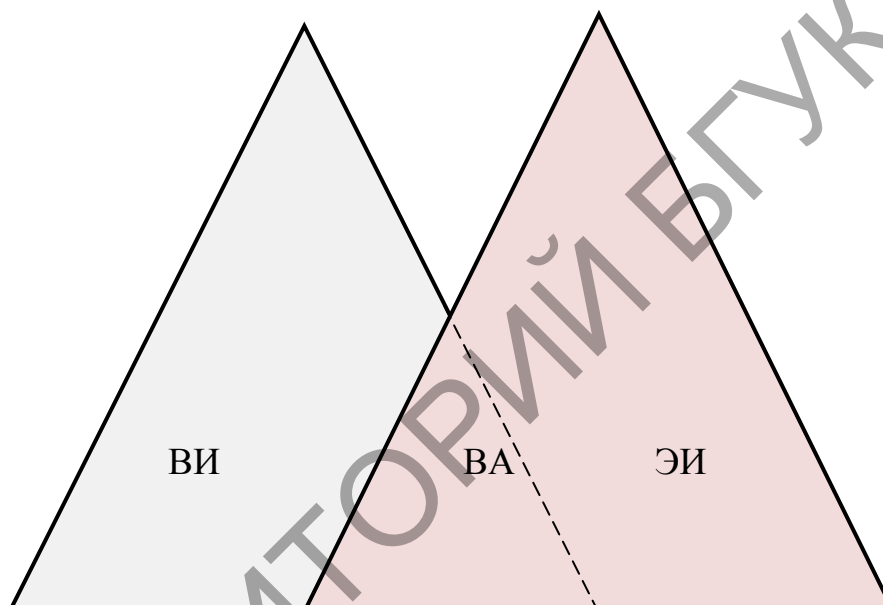


Рис. 2. Видеоарт в системе визуальных и экранных видов искусств

ВИ – визуальные искусства,  
ВА – видеоарт,  
ЭИ – экранные искусства

Напротив, художник формирует свой собственный язык общения, который оказывается воплощенным в произведении искусства. Зритель должен воспринять этот язык и «овладеть им как родным, <...> независимо от того, лежит ли в основе формального решения и авторской трактовки предварительная очевидная общность нашего понимания действительности или же мы только в столкновении с художественной структурой начинаем, так сказать, “овладевать грамотой”, учить алфавит и язык того, кто обращается к нам через нее, – в любом случае речь идет о совместном действии» [68, с. 307]. То же касается и

понимания произведений видеоарта. Отойдя от трактовки произведения искусства в рамках классической эстетики, видеохудожники создают артефакты, требующие овладения и понимания их языка.

Раскрывая понятие гибридной формы видеоарта, мы отмечаем следующие ее составляющие: *рекординговость*, *экспозиционность* и *перформативность* (рис. 3).

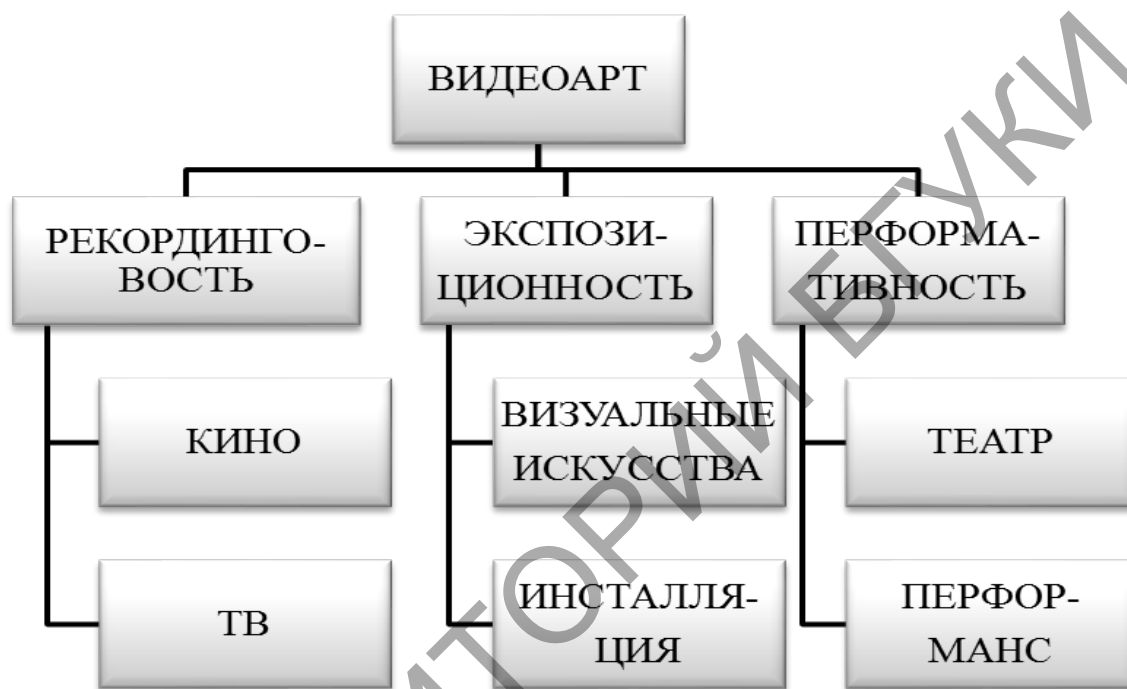


Рис. 3. Генезис видеоарта

Под рекордингом понимается запись (независимо от ее содержания), продуцируемая на экран (либо на любую поверхность, принимающую на себя функцию экрана). Изначально это была запись на видеопленку. Здесь может возникнуть проблема в связи с изменением терминологической коннотации. Первоначально «видео» возникло и понималось как «видеозапись» на «видеопленку». На сегодняшний день, с точки зрения технологии, все это устарело, однако понятие «видеоарт» остается, несмотря на то, что запись может производиться цифровым способом. Другой элемент гибридной формы видеоарта – перформативность – проявляется в видеоперформансе и выражается в наличии живых действий художника либо исполните-

ля видеоперформанса. Третий элемент – экспозиционность – нашел отражение в видеоинсталляции и понимается как наделение определенной роли и наполнение смысловым содержанием пространства экранирования видеообраза.

Таким образом, в становлении технологической и художественной основы видеоарта выделяются исторические этапы. Первый охватывает вторую половину 1960-х – первую половину 1970-х гг., в течение которых художники видеоарта осваивали законы новой техники. Второй – этап – середина 1970-х – начало 1980-х гг. – время взаимодействия видеоарта и экранных видов искусства – кинематографа и телевидения, вследствие чего видеоарт выработал совокупность собственных выразительных средств и технологических приемов на базе художественно-эстетических элементов кино и телевидения. Эти два этапа открыли важнейший принцип видеоарта – рекординговость; это говорит о том, что видеоарт несет в себе зачатки экранной природы, поскольку в нем присутствуют общие морфологические свойства кинематографа и телевидения. Третий этап развития видеоарта – 1980–1990-е гг. – характеризуется его автономизацией от кинематографа и ТВ. Видеоарт возвращается в сферу изобразительного искусства, но с рекординговым основанием в своих артефактах. Начало этого этапа было отмечено процессом приращения видеоарта и концепций и выразительных средств актуальных художественных практик XX в., особое место среди которых принадлежит инсталляции и перформансу. Именно они определили такие составляющие видеоарта, как экспозиционность и перформативность. Завершающий этап процесса формирования видеоарта совпадает с нынешним периодом развития художественной культуры и характеризуется его диссолюцией в современном арт-пространстве.

В результате следует сделать важное концептуальное заключение: видеоарт в период становления заимствовал выразительные средства кинематографа и телевидения (монтаж, план, ракурс, замедленная съемка, полиэкранность, эффект прямой трансляции). Результатом стала выработка собственных художественных и технологических параметров и приемов (отказ от аудиовизуального нарратива и четкой композиционной структуры, аудиальная континуальность звукоряда, документальность видеоизображения).

## ГЛАВА 2 ЭКРАННАЯ ПРИРОДА ВИДЕОАРТА

### 2.1. Кинематограф и видеоарт: от фильма к видеотексту

Взаимодействие видеоарта и кино изначально носило сложный и глубокий характер: от заимствования видеоартом приемов и основ аудиовизуального языка до обратного влияния технологии видео на кинопроцесс. По мнению российского теоретика А. Н. Хренова, предтечей американского видеоарта можно считать киноавангард, возникший в первой половине 1940-х гг. [240]. Режиссеры авангардного кино снимали свои фильмы таким образом, чтобы созданные ими работы напоминали запись в режиме реального времени. Например, Э. Уорхол создавал фильмы фиксированной камерой продолжительностью до восьми часов, и это является типичным для того времени способом мышления о фильме. Фильм как арт-объект был лишен субъективного, личного содержания. С появлением видео практика Э. Уорхола была воспринята Б. Науманом, В. Аккончи, Дж. Джонасаном и другими видеомейкерами. Структура их работ определялась протяженностью ленты, но, в отличие от Э. Уорхола, ранние видеомейкеры не использовали камеру в качестве объективного наблюдателя, у них не было четкого разделения режиссер/объект. В их работе они были объединены, художник, находящийся перед камерой, использовал ее как зеркало. Этот процесс Р. Краусс назвала «нарцисстическим» [288].

Другим способом выражения внутреннего зрения и отрыва от реальности для режиссеров авангардного кино стал метод, основывающийся на построении композиции из цепи аналогичных форм. Например, Ф. Леже в своем фильме «Механический балет» (1924) взял за основу построения композиции кадра вращающиеся неконцентрические круги. Г. Рихтер в фильмах «Ритм 1921», «Ритм 1923», «Ритм 1925» создает серии то

увеличивающихся, то уменьшающихся квадратов. Подобный метод лег в основу фильмов М. Дюшана, О. Фишингера и др. Продолжение их творческих поисков можно увидеть в работах второй волны авангардного кино 1965–1970-х гг. Практикующий видеохудожник, автор текстов, посвященных видеоарту, М. Раш в монографии «Видеоарт» [302], описывая творческий метод британского видеохудожника М. Сноу, отмечал характерный для него, подчеркнуто технико-ориентированный метод создания произведений. Этот метод до сих пор продолжает оставаться одним из базовых в стратегии построения абстрактного кино и видео.

Американский киновед Дж. Янгблад также указывает на преемственную связь видеоарта и кинематографа [315]. В частности, он находит истоки видеоарта в творчестве американских и европейских кинорежиссеров 1950–1960-х гг. (С. Кларк, Ф. Жиллетт, Ст. Вандербик). Основанием для этого служит то, что разработанные режиссерами-авангардистами художественные концепции частично перенимались видеохудожниками, а именно: стремление отойти от принципов нарративного повествования, имевших место в 1960-е гг. в среде авангардного кинематографа США.

Вторым основанием преемственности видео и кино является тот факт, что некоторые видеохудожники начали заниматься творческой деятельностью в области видеоарта, имея опыт работы в кинематографе.

Следующим немаловажным фактом, указывающим на связь видеоарта и кинематографа, является перенос в арсенал видеоискусства приемов работы с отснятым материалом, в частности монтажа.

Кроме того, Дж. Янгблад считал возможным применение к работам видеоарта приемов художественной критики, используемых для оценки кинофильмов, и впервые предложил следующий способ анализа произведений видеоарта:

а) использовать междисциплинарный подход, то есть связь с наукой (развитие технологии) и с социально-историческим контекстом;

б) учитывать связь с близкими искусствами (в данном случае – с кино и телевидением);

в) применять к нарративному видеоарту инструменты анализа, разработанные теоретиками кино [315].

Более подробного описания методики анализа видеопроизведений автор не дает. Он лишь предлагает рассматривать видеоработы с точки зрения кинокритика. Однако в среде искусствоведов и критиков метод анализа видеоартефактов предложенный Дж. Янгбладом не применялся, так как использование единых критериев для глубокого исследования произведений видеоарта и кино является ошибочным [276, 284, 292, 295], поскольку видеоарт, как и кинематограф, стал самостоятельным способом высказывания авторского взгляда. Выработка определенного и наиболее верного направления исследования видеоарта нуждается в дальнейших теоретических поисках. Тем не менее, считает Дж. Янгблад, взаимодействие кинематографа и видеоарта очевидно, соответственно, и научные изыскания в области кинематографа могут частично применяться при анализе отдельных работ видеоарта [315].

Похожим вопросом о связи видео и кино задавалась в 1980-е гг. Э. Сарджент-Вустер. В своей статье «Почему они не рассказывают истории как привыкли?» она ссылается на Дж. Янгблада и его книгу «Расширенное кино», в которой явно выводился генезис видеоарта из кинематографа. Американская исследовательница пишет, что в 1970 г., когда вышла в свет теоретическая работа Дж. Янгблада, дискуссии о связи кино и видеоарта прекратились. Пока гегемония постмодернизма не повлияла на разрушение границ различных видов искусства и существовала идея о категории исключительности, видеоарт был в стороне от своего «кинематографического прошлого» и, соответственно, теоретической платформы, которая была разработана для критического дискурса в отношении кинематографа [315].

Говоря о непосредственной близости кинематографа и видеоарта, многие исследователи отмечают: первое, что было позаимствовано новым медиа у кинематографа, – это процесс переработки изначального материала, или *монтаж*. П. Бургер отмечал, что монтаж является основной технической процедурой кинематографа [270]. Однако роль и значение монтажа зависят от того, как он используется: для прерывания или комментирования реальности таким образом, чтобы поразить зрителя и заставить его осознать иллюзию изображения. Или он используется аллегорически, или поэтически, например, как в фильмах С. Эйзенштейна [247; 248; 249; 250]. С помощью

классического монтажа, или так называемого бесшовного редактирования, фильм порождает иллюзию непрерывной реальности.

Со временем фильмы стали все больше отдаляться от физической реальности. Эту проблему обозначил крупнейший немецкий киновед З. Кракауэр в книге «Природа фильма. Реабилитация физической реальности» [129]. Идею возвращения кинематографу реальности предложили режиссеры группы «Догмы 95» – Л. фон Триер, Т. Винтерберг, К. Левринг, вернувшись к съемкам ручной камерой [48]. Цельность восприятия мира возвратило человечеству видео. «Кинематограф снимает истории из жизни гигантов, мы сидим в зале и смотрим на них снизу вверх. В видео же человек даже в масштабе своем приблизительно такого же размера, как и мы сами, а это свойство более древнего сознания. В этом смысле можно сказать, что видео антропософично, оно как бы равно человеку» [10, с. 135].

Из осознания особой «природы» видео в российском видеоарте возникла концепция так называемого «медленного видео». Близость этой концепции наблюдается в творчестве режиссера Б. Юхананова [259], согласно которой режиссер снял такие фильмы, как «Особняк» (1986), «Игра в Хо» (1987), «Сумасшедший принц Фасбиндер» (1988). Идея «медленного видео» Б. Юхананова состояла не в отрицании кинематографа как такового, а в преодолении его «немогущности»: «Кинематограф предчувствовал видео в фильмах французской и особенно немецкой “новой волны”» [10, с. 135].

Описанные выше идеи были свойственны в большей мере российскому видеоарту, в то время как влияние авангардного кинематографа испытали в основном художники европейского и американского видеоарта.

Для того чтобы прояснить параметры сходства между произведениями видеоарта и кинофильмом, предлагаем обратиться к понятию *кинотекста* и сопоставить его с *видеотекстом*.

В начале XX в. кинематограф рассматривался как совершенно незамысловатая форма повествования с помощью движущегося изображения. Однако уже в первой четверти XX в. теоретики русской формальной школы В. Б. Шкловский и Ю. Н. Тынянов предприняли попытку концептуализации ки-

нофильма как определенной знаковой системы. Впервые понятие «киноязык» встречается в работе В. Б. Шкловского «О киноязыке» (1926) [244]. Ю. Н. Тынянов в статье «Об основах кино» предпринял попытку описания «лексики» и «грамматики» киноязыка, считая, что с помощью такого «языка» изображение в фильме обретает смысл значения особого порядка, трансформируясь из «видимой вещи» в «смысловую вещь» (Ю. Н. Тынянов) [219]. Совокупность таких смыслопорождающих значений в конкретном фильме составляет так называемый кинотекст.

Положения семиотики применительно к анализу кино использует русский ученый Ю. М. Лотман. Он определяет искусство как «особым образом организованный язык», а произведения, созданные на этом языке, – как тексты. Соотношение языка и текста носит конфликтный характер [142]. Текст в искусстве имеет собственную структуру и свойства, не выводимые из структуры языка. Ю. М. Лотман утверждает, что «многослойный и семиотически неоднородный текст, способный вступать в сложные отношения как с окружающим культурным контекстом, так и с читательской аудиторией, перестает быть элементарным сообщением, направленным от адресанта к адресату. На такой стадии структурного усложнения текст обнаруживает свойства интеллектуального устройства: он не только передает вложенную в него извне информацию, но и трансформирует сообщения и вырабатывает новые» [139, с. 131].

В данном случае Ю. М. Лотман в своей статье «Семиотика культуры и понятие текста» указывает на усложнение социально-коммуникативной функции текста. Он предлагает «свести ее к следующим процессам:

1. Общение между адресантом и адресатом. Текст выполняет функцию сообщения, направленного от носителя информации к аудитории.

2. Общение между аудиторией и культурной традицией. Текст выполняет функцию культурной памяти. В таковом качестве он, с одной стороны, обнаруживает способность к непрерывному пополнению, а с другой, к актуализации одних аспектов вложенной в него информации и временному или полному забыванию других.



3. Общение читателя с самим собою. <...> В ходе такого общения получателя информации с самим собою текст выступает в роли медиатора, помогающего перестройке личности читателя, изменению ее структурной самоориентации и степени ее связи с метакультурными конструкциями.

4. Общение читателя с текстом. Проявляя интеллектуальные свойства, высокоорганизованный текст перестает быть лишь посредником в акте коммуникации. Он становится равноправным собеседником, обладающим высокой степенью автономности. <...>

5. Общение между текстом и культурным контекстом. В данном случае текст выступает в коммуникативном акте не как сообщение, а в качестве его полноправного участника, субъекта – источника или получателя информации» [139, с. 131–132].

В результате, по словам Ю. М. Лотмана, «текст предстает перед нами не как реализация сообщения на каком-либо одном языке, а как сложное устройство, хранящее многообразные коды, способное трансформировать получаемые сообщения и порождать новые» [139, с. 132].

Здесь уместно будет указать на ряд существенно важных функций текста как *сообщения*, предложенных российским лингвистом Р. Якобсоном в статье «Лингвистика и поэтика» [261]. Ученый определяет такие функции текста как коммуникативная, апеллятивная, поэтическая, экспрессивная, фатическая, метаязыковая, которые, на его взгляд, перекликаются с видами социального действия. Коммуникативная и апеллятивная функции несут в себе ценностно-рациональный характер, поэтическая и экспрессивная – эмоциональный и традиционный. Доктор филологических наук В. М. Березин, считает, что «в какой-то мере к традиционному виду социального действия можно отнести и последние две разновидности коммуникативного действия по Р. Якобсону, так как, рассуждая о самом коде (метаязыковая разновидность) или говоря ради поддержания беседы ничего не значащими словами (фатическая разновидность), мы так или иначе выражаем свой характер, традиции и привычки» [31, с. 46–47].

Целью так называемой эмотивной, или экспрессивной, функции, сосредоточенной на адресанте, является, как правило, «прямое выражение отношения говорящего к тому, о чем

он говорит. Отсюда – стремление произвести впечатление наличием ярких эмоций, подлинных или притворных. В этом случае особенно возрастает использование не когнитивных (познавательных-логических), а внепознавательных (или метакогнитивных) аспектов языка – разного рода экспрессивных изобразительно-жестовых его компонентов.

Функции сообщения могут быть также конативными (повелительными), когда они имеют в виду более или менее конкретного адресата, и референтивными – в случае ретивального (безадресного) коммуникативного процесса (всяческого рода заклинания, магические действия)» [31, с. 46–47].

Также вопросами кинотекста занимался русский режиссер и теоретик кино С. М. Эйзенштейн. Разрабатывая теорию монтажа, он предложил определять основные характеристики кинотекста с помощью так называемого «монтажного порядка» или ритмико-поэтических правил (контрапункта, параллелизма доминирующего движения или образа и др.). В своей зрелой работе «Неравнодушная природа» [250] С. М. Эйзенштейн выводит свою собственную философию монтажа в кино. В киномонтаже режиссер видит способ производства значений. Суть этого производства значений сводится к определенному сопоставлению формальных свойств двух элементов, в результате которого возникает новый, качественно отличающийся от двух предыдущих, третий элемент. Он возникает, как правило, на границе монтажных стыков и несет в себе главный текстуальный смысл фильма. Формальные же монтажные элементы составляют кино-иероглифы – смысловые фигуры, в которых переосмысливаются пласты «видимого (визуального, непосредственно воздействующего, континуального, динамичного) и невидимого (вербального, смыслового, опосредованного, артикулированного, неподвижного)» [173, с. 361].

В конце 1950-х гг. разработанная С. М. Эйзенштейном концепция монтажа обрела семиотическое толкование. Были предприняты попытки трактовки кинофильма как системы знаков, несущую в своей основе парадигму естественного языка. Иначе говоря, выдвигались идеи возможной идентичности вербального и экранного языков. Итальянский теоретик кино и режиссер П. П. Пазолини, описывая аудиовизуальный язык кино, использовал терминологию грамматики вербального языка.

Так, кинокадр он обозначал как «монема» и раскладывал его на составные единицы, которые называл «кинемами» [212].

Таким образом, мы видим, что суть концепции семиотического анализа кинотекста сводится к тому, что любой фильм обладает собственным языком, который может быть описан в значениях синтаксиса, грамматики. В качестве важной структурной составляющей кинотекста исследователи признают кадр, который выступает в значении основного носителя киноязыка. Кадры соединяются в фильме при помощи монтажа. Такое соединение по своему функциональному значению оказывается идентичным слиянию морфем в слове и слов в предложении.

Иначе данную проблему видит итальянский ученый У. Эко. Он считает, что вопросы кинотекста нужно обсуждать не с точки зрения грамматики вербального языка, а с позиции семиотики иконического знака с последующим анализом его составных элементов [251]. Все составные единицы кинотекста структурируются не только на основе традиционных иконических кодов. К кинотексту могут также присутствовать следующие коды, предложенные итальянским ученым: иконографические, риторические, стилистические, коды бессознательного, коды вкуса и сенсорные коды.

Известные французские теоретики К. Метц, Ж. Лакан видят связь киноязыка и бессознательного, считая, что смысл его составляющих находится в сфере символического. Так, К. Метц полагает, что коды аудиовизуального изображения можно разделить на два взаимодействующих блока. К первому относятся культурно-антропологические коды, которые усваиваются человеком с момента его рождения и в процессе его воспитания и образования; ко второму блоку относятся коды, отвечающие за согласованность образов – это иконографические коды, порядок организации кадров, монтажа, архитектоника в ходе повествования [212].

Как видим, понятие «кинотекст» достаточно разработано в мировой научной литературе. Принимая во внимание научные концепции таких ученых, как Ю. М. Лотман [139; 140; 141; 142], Ю. Н. Тынянов [219; 220], Ю. Г. Цивьян [242], У. Эко [251; 252; 253], мы можем понимать кинопроизведение как определенную знаковую систему и, соответственно, как особый

тип текста. Как считает Ю. Г. Цивьян, «в определенном приближении любой фильм можно определить как дискретную последовательность непрерывных участков текста. Назовем эту последовательность кинотекстом» [242, с. 109–111].

Кинотекст, несомненно, является сложной семиотической структурой. Одни авторы считают, что кино представляет собой соединение изобразительной («движущееся изображение») и словесной сторон (Ю. М. Лотман), другие видят в структуре кинотекста синтез трех основополагающих кодовых систем: портретной (видеоряд), лингвистической и звуковой (У. Эко).

Все сказанное выше можно применить к *видеотексту* и определить его как соединение лингвистической и нелингвистической семиотической системы, оперирующей знаками различного рода. Лингвистическая система включает две составляющие: письменную (титры и надписи) и устную (голоса актеров, вокальные произведения). Нелингвистическая – также разделяется на два блока: аудиальный (музыкальное сопровождение видеоряда, естественные шумы) и визуальный (перемещения актеров, их внешний облик, внутреннее убранство помещений, атрибутика и проч.). Составляющие семиотической системы видеотекста находятся в тесной, неразрывной связи друг с другом.

Видеотекст, посредством которого зрителю передается аудиовизуальное сообщение, структурируется посредством кинематографических средств выразительности, к которым относятся кадр, монтаж, ракурс, свет, план. Однако один из важнейших признаков кинотекста, которым является коллективный функционально дифференцированный автор (режиссер, оператор, монтажер, актеры и т.д.), принципиально отсутствует в видеотексте. Видеотекст – и в этом его качественное отличие – может создаваться лишь одним автором-режиссером.

Сравним характерные черты кинотекста с наличием/отсутствием их в видеотексте (постараемся выделить антонимические пары). Ниже приведены таблицы различий и сходных характеристик обоих видов аудиовизуального текста (таблицы 1, 2).

Таблица 1

**Дифференцирующие черты кино- и видеотекста**

	Кинотекст	Видеотекст
Категория целостности кино- и видеотекста	Дискретность (его структура допускает членимость)	Монолитность видеотекста (единое когерентное целое)
Место человека в произведениях кино и видео	Антропоцентризм (образ человека является сердцевиной)	Антропософизм (конгруэнтность человеку)
Пространство человека	Локальная и темпоральная отнесенность	Многомерное, тотальное, всеохватывающее
Автор кино- и видеотекста	Полиавтор	Моноавтор

Таблица 2

**Общие черты кино- и видеотекста**

Повествовательная направленность кино- и видеотекста	Характер направленности развития событий как в кинофильме, так и в видеопроизведении, в зависимости от художественного замысла, бывает устремленным вперед, согласно развивающимся событиям в действительности, или же, наоборот, стремиться назад. Зачастую используются приемы проспекции, как предвидение событий в будущем, или ретроспективы, как обращение к прошедшим событиям. Эти характеристики придают экранному тексту ощущение многомерности.
Каналы передачи информации	Кино- и видеотекст в одинаковой степени характеризуются множественно-канальной информативностью. Информационные потоки могут разделяться, с одной стороны, в зависимости от способа восприятия информации (визуальной и аудиальной), с другой – от типа воспринимаемой информации (содержательно-фактуальная, содержательно-концептуальная, содержательно-подтекстовая) [70, с. 55].
Коммуникативный аспект	Прагматическая направленность как кинотекста, так и видеотекста основывается на установлении со зрителем обратной связи, понимаемое в данном контексте как некий скрытый отклик в сознании зрителя

Одно из ключевых отличий между видеоартом и традиционным кинематографом зиждется на правилах построения *аудиовизуального нарратива* (дефиниция Н. А. Агафоновой).

Известно, что аудиовизуальный нарратив является основным художественным свойством не только кинематографа, но и телевидения, поскольку воссоздаваемые посредством экрана образы заключают в себе определенную драматургию развития. В качестве основополагающих критериев аудиовизуального нарратива Н. А. Агафонова выделяет совокупность следующих составляющих: наличие конфликта, действующих персонажей и определенной композиционной структуры произведения [7, с. 52]. Применяя указанные критерии, мы можем говорить о нарративном либо ненарративном видео.

Примеры аудиовизуального нарратива в видеоарте встречаются довольно редко (Д. Гордон «Психо 24», Э.-Л. Ахтила «Анна, Аки и Бог», «Сегодня», «Служба утешения», Д. Айткен «Электрическая земля», Н. Абалакова, А. Жигалов «Полотеры», Л. Брэндсон, Дж. Лаудер «Провидение» и др.).

Однако зачастую в произведениях видеоарта отсутствует либо ярко выраженный конфликт, либо композиционная структура, либо действующие персонажи. В таком случае мы говорим о «ненарративном видео», которое приближается, по сути, к живописному полотну или «ожившей» фотографии – Д. Алмонд «Реальное время», Б. Науман «Маркировка студии», Б. Виола «Квинтет», Ф. Плесси «Водогонь». Но, в отличие от живописи или фотографии, запечатлевающим, как правило, застывшие мгновения, эмоции и чувства, видеоинсталляции и видеоперформансы динамизируют изображение средствами видеозаписи, «оживляют» картины.

Обладая совокупностью выразительных средств экранных искусств (план, монтаж, ракурс), в ненарративных видеоартефактах напрочь отсутствует четкая композиционная структура. Изобразительное начало в данном случае несет в себе динамизм («подвижность экранного образа»). Также ненарративному видео присуща принципиальная незавершенность экранного сообщения. В этом проявляется двойственная природа видеоарта: использование технологичного способа создания образа (пластические, монтажные приемы) соединяется с живописным принципом повествования, в результате возникает

«движимый образ», находящийся в пространственно-временном континууме, но в то же время не развивающийся во времени.

Таким образом, справедливо можно утверждать, что принцип образной архитектоники – нарративный/ненарративный, который избирается видеохудожником, не является основополагающим в видеоарте, в отличие от кино, ТВ. И именно факт вариантного, избирательного отношения художника к принципу нарративности/ненарративности суть двойственной природы видеоарта: статический аудиовизуальный образ, приводимый в движение техническими средствами, оказывается вне временного развития, как бы зависшим в пространстве.

Создавая свои произведения, видеохудожники стремятся передать зрителю концептуальные идеи путем создания специфического коммуникативного процесса. В отличие от традиционного кинематографического повествования, создатели видеоартефактов организуют сложные экспериментальные среды, демонстрирующие многослойные уровни субъективного зрительского опыта. Смыслы и значения, которыми наполнены работы видеохудожников, имеют широчайший диапазон: от акцентирования остросоциальных и культурных вопросов современного мира до переживания общефилософских и эстетических проблем. Любое отдельно взятое видеопроизведение призвано породить целую сеть концептов, которые приводятся в движение в момент восприятия их зрителем.

В результате можно говорить о том, что видеохудожники посредством своего творчества изучают художественные возможности техники видео в качестве современного (для их времени) средства установления контакта с аудиторией, реализации процесса межличностной коммуникации; в качестве своеобразного способа исследования пространства и времени посредством длительных наблюдений, процессов, происходящих в окружающей действительности, или в качестве средства, способного, наконец, разрушить устоявшиеся стереотипы традиционного кинематографа и телевидения.

Таким образом, видеоарт зародился в области экранного искусства, в связи с чем имеет преемственную связь с кинематографом и телевидением. На это указывает ряд исследователей в области экранного искусства (Э. Саргент-Вустер, Дж. Янгб-

лад, М. Янковска). Взаимоотношения видеоарта и кинематографа выстраивались на уровне перенимания видеохудожниками элементов выразительного языка кино, прежде чем был выработан собственный способ создания видеоартефактов.

Во взаимоотношении кинематографа и видеоарта мы можем обозначить два уровня:

а) уровень заимствования кинематографических приемов, способов повествования;

б) уровень сопоставления кино- и видеотекстов, когда кино-текст представляет собой сложную семиотическую структуру и может рассматриваться в рамках науки о языке.

Аналогичное утверждение правомерно, на наш взгляд, в отношении *видеотекста* как связного, цельного и завершенного сообщения, выраженного посредством вербальных и символов (знаков), организованного в соответствии с замыслом одного автора с помощью кинематографических кодов, зафиксированного на материальном носителе и предназначенного для последующей трансляции на *экране* и аудиовизуального восприятия реципиентом.

## **2.2. Видеоарт и телевидение: характер взаимодействия**

Телевидение предшествовало видеоарту и на момент возникновения последнего представляло собой сложную, всеохватывающую систему. Телевидение посредством музыки, литературы, графики или фото «говорило» на множестве языков и одновременно развивало собственный язык, основывающийся на соответствующей системе коммуникации. Эта коммуникация давала зрителю лишь иллюзию свободы, поскольку изначально поступала только в одном направлении, и зритель был вынужден поглощать бесчисленное количество информации.

Феномен телевидения в среде теоретиков и критиков не имеет однозначного к себе отношения: одни усматривали в нем орудие власти и манипуляции, дешевой «развлекательности» и упадок «высокой культуры» (Р. Селцер, А. Кумор), или же вовсе ему было отказано в художественном начале (Ж. Бодрийяр); другие верили в то, что с телевидения начинается новый этап в истории человечества (Р. Арнхейм, М. Маклюэн).

Нейтральное отношение к телевидению имел известный культуролог Э. Тоффлер. Описывая цивилизацию «третьей



волны», он утверждал, что данная цивилизация будет базироваться на информации, а не на массовой продукции, к которой и причислял телевидение. Ученый не относил феномен телевидения к культуре, обосновывая это тем, что массовые средства передачи информации (в противоположность «немассовым») лишают получателя индивидуального выбора [216].

Гораздо большее значение придавал телевидению М. Маклюэн. Он утверждал, что телевидение станет отправной точкой в движении к новому типу сообщества во всем мире, к так называемой «глобальной деревне», а вместе с тем определит и перемены менталитета обществ, взаимодействующих с телевидением [146]. Это должно привести к разрыву с линейным мышлением, которое не «работает» в потоке информации, передаваемой мозаично, и принуждает зрителя к скорейшему ее поглощению. В подобной ситуации М. Маклюэн видел начало электронной, «алинеарной», алогичной культуры.

С меньшим энтузиазмом писал о телевидении польский ученый Е. Теплиц. Он считал, что телевидение, как пресса или радио, является скорее средством сообщения, нежели искусством. Но даже как средство сообщения оно приносит гораздо больше художественных явлений, чем пресса или радио [214].

Подобных или крайне отличных высказываний можно было бы привести значительно больше, однако они не являются предметом исследования, а лишь имели цель обратить внимание на «факт телевидения», которое притягивало внимание художников, захваченных возможностью контроля (управления) могучей «машиной», использованием ее технических возможностей, а также силой воздействия на зрителей.

Иной взгляд на феномен телевидения отражают многочисленные труды российских и белорусских ученых, предпринявших попытку осмыслить телевидение с точки зрения искусства, выявить его художественные особенности и специфику образности телевизионных артефактов. Особого внимания заслуживают исследования таких авторов, как Н. А. Агафонова [7], Э. Г. Багиров [14; 15; 16] А. С. Вартанов [56; 57], Н. П. Карцов [115], Р. Д. Копылова [127; 128], В. И. Михалкович [150; 151], О. Ф. Нечай [161, 162; 163; 164], Е. С. Сабашникова [193], В. С. Сапак [196], Б. М. Сапунов [197], Н. Г. Стежко [209; 210; 211], Н. Т. Фрольцова [230; 231; 232] и др.

У видеохудожников, так же как у теоретиков и критиков, было свое неоднозначное отношение к использованию телевидения в своем творчестве. Начиная с 1960-х гг. телевидение становится пространством интеграции (Манифест телеспециалистов), средством художественного творчества (Нам Джун Пайк, Д. Грэхем), расширением центральной нервной системы (Л. Сиэрс), объектом (Й. Бойс, Р. Гамильтон, В. Фостель), а также материалом и системой реконструкции и новой интерпретации (Нам Джун Пайк, Д. Бирнбаум, М. Рослер) и, в конце концов, оказывается на пути независимого телепроизводства (У. Розенбах, М. Оденбах, группа «Дармстад»).

Всего в истории взаимодействия видеоарта и телевидения можно обозначить *четыре периода*. Их границы достаточно расплывчаты, особенно если сравнивать видеоарт США со странами Западной и Восточной Европы. Обозначим их:

1. Конец 1950-х – 1960-е гг. – период увлечения видеохудожниками телевидением как новым художественным средством.

2. Вторая половина 1960-х гг. – период открытой полемики с телевидением. Это еще экспериментальный период по качеству работ, выполненных художниками на стыке телевидения/видео, время освоения художниками пространства телевидения (телестудий, техники и проч.).

3. Начало 1970-х гг. – время атаки, демистификации телевидения, появления целого направления – «TV footage» («найденные кадры»).

4. 1980–2000-е гг. – самостоятельный путь развития видеоарта.

Одной из наиболее существенных предпосылок увлечения художниками телевидением стало желание завоевать широкий круг зрителей, которые к тому времени уже привыкли пользоваться аудиовизуальными сообщениями. Фактически, именно благодаря телевидению видеоарт оказался в состоянии оказывать широкое и многостороннее влияние на большие и разные по своему составу зрительские аудитории. Телевидение обеспечило художников тем социокультурным пространством, в рамках которого они могли провозглашать свои альтернативные взгляды и идеи. Следуя духу времени 1960-х гг., на волне авангардистских движений и деятельности «Флуксуса», видеоарт стал мощным средством оппозиции так называемому «высокому искусству» и его институтам. Видео содействовало объе-

динению технологии, общественных интересов с воззрениями художников с целью трансляции их на телевидении для альтернативной художественной аудитории. Именно такое понимание телевидения обратило на него внимание артистов как на средство сообщения, а также инструмент, позволяющий создавать новые основы творчества, вплоть до новой эстетики [276]. Однако с самого начала внутри самой видеоэстетики сформировалась некоторая дихотомия – является ли эта среда искусством? С одной стороны, техника видео представлялась одним из существенных компонентов «утопической мечты» 1960-х гг. о формировании свободных каналов коммуникации; с другой – заметные достижения первых видеохудожников продемонстрировали гибкость и жизнеспособность этой среды в качестве структурного элемента инсталляций и перформансов, благодаря способности вбирать в себя различные формы повествования изображением: от документальной съемки и личностного повествования до экспериментальных наработок киноавангардистов.

На протяжении 1960-х гг. в США появилось кабельное телевидение, а также общественная сеть телевидения, что привлекло внимание видеохудожников, стремящихся найти новые возможности расширения зрительской аудитории. Формат, в котором создавались видеоработы (открытые 1/2 дюймовые кассеты), оказывался непригодным для трансляции по коммерческому телевидению. Видео демонстрировало новые формы для отражения радикальных мыслей и пробуждало амбиции альтернативного некоммерческого телевидения в качестве влиятельной общественной информационной системы.

Период увлечения художниками телевидением был относительно коротким. Телевизионная техника уступила место технике видео, более легкой и эффективной в использовании, производстве и трансляции, свободной от наличия дополнительных устройств и людей. Это произошло в середине 1960-х гг., когда фирма Sony выпустила на рынок переносной видеокomплект Portapak – систему, которая позволила независимо от телевидения производить и транслировать движущиеся образы [302].

Во второй половине 1960-х гг. телевидение становится «открытым» полем для экспериментального искусства. Видеоху-

дожники получили возможность приобрести опыт работы на общественных телестанциях и в телевизионных студиях. Начиная с 1967 г. общественные телестанции организовывали трансляцию своих первых программ с присутствием и при непосредственном участии видеохудожников. В Бостоне молодым продюсером Фредом Барзиком была организована «Новая телевизионная мастерская», которая оказывала молодым художникам финансовую поддержку, предоставляла доступ к техническому оборудованию, а также возможность выхода в эфир. Эта студия стала центром творческих экспериментов таких художников, как У. Вегман, П. Кампус, Дж. Кейдж, Нам Джун Пайк, О. Пин. Впоследствии она стала называться WGBH (Western Great Blue Hill) и являлась единственной телевизионной художественной мастерской, которая не прерывала своей работы с момента основания ее Ф. Барзиком.

В это же время в Европе немецкий художник Г. Шим организовал трансляцию по телевидению серию видеоработ под названием «Лэндарт». Данный проект состоял из работ различных видеохудожников, созданных специально для немецкого телевидения. Будучи сторонником привлечения художников к работе в телевизионных студиях и отстаивая независимое положение телевизионных трансляций, посвященных современному искусству, основную свою задачу относительно серии «Лэндарт» Г. Шим видел в возможности организации «выставочного» (экспозиционного) пространства для видеоарта средствами телеэфира; концепцию же своей программы художник определил как «ТВ Галерея». В 1969 г. WGBH выпустила первый сборник работ художников видеоарта под названием «The Medium is the Medium» («Среда есть средство»), которые транслировались в эфире недавно созданной Службы Общественного Вещания (PBS) в США. Эти события вызвали волну критических отзывов и привлекли внимание к новому техническому средству создания артефактов. Работы, вошедшие в сборник, имели характер эксперимента, были созданы в духе авангардного кинематографа и продемонстрировали уникальное слияние языка картин, звуков и образов.

Время «открытого» телевидения исторически совпало с эпохой «третьей волны», описанной Э. Тоффлером [216], и представляет собой конгломерат большого количества независи-

мых, но влияющих друг на друга явлений, которые возникли в первой половине XX в. Одним из них было массовое производство и потребление как предметов, так и художественных образов. Последние стали выполнять функцию товара, который быстро исчезает из повседневного использования и так же быстро заменяется новым. Явления «одноразовости» и быстрого потока информации, функционирующего благодаря системе воспроизводства и массмедиа, изменили не только модель жизни отдельного человека, но и возможности восприятия реальности. Телевидение сыграло в этом значительную роль. Как передатчик информации оно стало для большого количества людей источником схем поведения, эстетических и этических норм [44]. Переданные посредством телевидения образы реальности являлись, в сущности, только отражением, «тенью» той реальности, потому что гибридная мозаика образов, льющихся с экрана, напоминала скорее предмет развлечения. Большинство показанных миров, соединенных друг с другом в удивительных макетах, приводило к тривиализации проблем реальности, а информация становилась одноразовым продуктом, который после использования следует выбросить.

Этот факт обратил на себя внимание художников, которые критически относились к телевидению как к средству, действующему по принципу «коллективного сознания». Многие художники, такие как Нам Джун Пайк или представители «Флуксуса» (Й. Бойс, Дж. Мациюнас, Й. Менас, Т. Райли и др.) полемизировали с коммерческими телепрограммами. Й. Бойс в акции «Войлочное ТВ» (1970) заслонил экран телевизора войлоком, надел боксерские перчатки с целью обороны от наплыва информации. В. Фостель поднял ту же проблему, начав цикл работ «Деколлаж». В 1963 г. он выставил работу, которая состояла из шести испорченных телевизоров, а несколько лет спустя презентовал работу «21 проектор». В них В. Фостель старался сделать так, чтобы мониторы окружали зрителей или воздействовали на кумулятивной основе, предлагая тем самым образ современного общества, управляемого посредством массмедиа, особенно телевидением. Во всех перечисленных случаях телевизор служил в качестве предмета, фетиша XX в., который становился объектом критики [279].

Вместе с тем в начале 1970-х гг. появился иной способ демистификации роли медиа в формировании коллективного

сознания реципиентов. Началась настоящая атака на телевидение в форме самих его образов. Это явление было названо «found footage» («найденные кадры»). П. Краевски, например, считал, что «found footage» является одной из наиболее анархичных, радикальных, независимых художественных, критических и творческих кинопрактик. Подобное явление касается как экспериментального кино, так и телевидения [284]. Художники использовали первоначально отснятый материал кино или телевидения. Затем образы заново перерабатывались и составлялись друг с другом так, чтобы в итоге возникало новое семантическое и эстетическое значение. В 1969 г. В. Фостель в фильме «Вьетнам» использовал материалы, которые транслировались информационными программами различных телевизионных станций, посвященных войне во Вьетнаме. Нам Джун Пайк в 1965 г. на аппарате Sony Portapak реализовал пятиминутное видео, используя материалы из выступления мэра Нью-Йорка Джона В. Линдсэй. В 1967 г. появился «McLuchan Caged» – видео на базе телепрограммы с участием М. Маклюэна. Художники, использующие в своих работах телематериал, останавливали внимание зрителей на одной интересующей их теме, составляя образы в расширенное сообщение.

В Великобритании подобное явление возникло в начале 1970-х гг. Молодые художники, работающие в группах или индивидуально, такие как Г. Барбер, Д. Бразерз, использовали для так называемого «scratch video» («поцарапанное видео») информацию, транслируемую по телевидению. Материалом для их работ служили выступления политиков (М. Тэтчер, Р. Рейган), информация военного характера. Важными элементами создания их работ были видео обратной связи, монтаж, замедление и ускорение воспроизведения, повторы, музыка (в стиле рок), которая выполняла функцию комментатора или дополняла образ. Тематика работ носила политический характер [295].

Использование образов и материалов телевидения позволило художникам занимать определенную позицию относительно актуальных событий, а также самого «факта ТВ». Во-первых, телевизионное сообщение само по себе было носителем информации, которая зависела от политических систем, поэтому манипуляция этим сообщением становилась оружием не только против институтов телевидения, но и против власти.

Во-вторых, тайну и заинтересованность, которые сопровождали телевидение, можно приравнять к состоянию массового гипноза или всеобщего увлечения.

«Found footage» позволило возникнуть образам, создающим автономный мир, выполняя тем самым тезу Ж. Бодрийера об окончательной фазе эволюции «образов, целиком эмансипированных из-под власти того, что есть на самом деле, реально, очевидно» [39]. Используя образы, которые утратили данную им изначально роль «объективной репрезентации реальности», художники моделировали новые конструкции значений, используя «found footage», жесты и схемы, применяемые в телевидении как элементы формирования новых образных и понятийных, автономных структур относительно реальности медиа.

В целом 1970 год имеет важное значение в пропагандировании концепции видео как искусства. В это время дефиниции «телевидение» и «видео» в дискурсе художественных критиков, писателей, журналистов, кураторов и самих художников стали взаимозаменяемы.

В Европе в начале 1970-х гг. многие видеохудожники стали сотрудничать с продюсерами и руководителями телевизионных компаний и студий в создании программ. Например, в Великобритании, Австрии видеохудожники (Д. Холл, П. Вайбель) предлагали телестудиям видеозаписи своих перформансов [279]. Во Франции в 1975 г. была организована лаборатория по разработке новых направлений на телевидении – Национальный институт аудиовизуальных исследований (I.N.A.), совместно с которым создавали свои видеопроекты художники Ж.-П. Фаржье, Т. Кунцель, Р. Каэн. В Бельгии в 1977 г. по телеканалу RTBF стала транслироваться программа Ж. П. Трефуа «Видеография», посвященная обзору видеоарта и международных экспериментальных документальных фильмов, созданных при помощи видеокамеры. В Германии в 1978 г. на втором телеканале ZDF была выпущена программа Р. Вилсона «Видео 50», демонстрирующая первую продукцию, созданную с участием видео. Таким образом, практически в каждой европейской стране можно найти примеры сотрудничества раннего видеоарта и телевидения [265].

В США главным центром создания художественных телепрограмм стал Нью-Йорк, где в 1971 г. была организована пер-

вая американская Телевизионная художественная лаборатория на базе общественного канала WNET. В телелaborатории художники получили возможность создания профессионального монтажа и специальных эффектов (замедление, наложение). Кроме того, художники работали с двухкассетной техникой, которая обеспечивала (по тем временам) высокое качество изображения, пригодное для эфира. Все это вызывало широкий международный интерес к «экспериментальной» (т. е. технической) стороне искусства на телевидении. Однако в 1983 г. американская Телевизионная художественная лаборатория прекратила свое существование то ли по причине отсутствия аудитории (авторское видео имеет невысокий авторитет на американском общественном телевидении), то ли вследствие возникновения необходимости искать деньги для финансирования экспериментальных программ, на производство которых художественные студии получали поддержку от Фонда Рокфеллера и Корпорации Общественного Вещания (CPB) [265].

Большое значение, на наш взгляд, имеет то, что первые телевизионные мастерские предоставили возможность доступа к новому оборудованию, что в свою очередь, породило большой энтузиазм среди художников, несмотря на то, что руководители телестудий зачастую отвергали их творческие предложения. Тем не менее выходявшие в эфир программы авторского видео сыграли свою положительную роль, побудив молодых художников заняться видеотворчеством. Телевизионные студии стоили дорого, кроме того, они имели ограниченное пространство и были достаточно консервативны в выборе художников. Тогда, начиная в середины 1970-х гг., художники стали создавать независимые мастерские, так называемые центры новых технологий. Финансовую поддержку им оказывали Фонд Рокфеллера и Национальный фонд поощрения искусств (NEA). Эти центры приобретали дорогостоящее студийное оборудование с целью развить профессиональные навыки и отыскать свою аудиторию. Кроме того, художники предлагали платные общественные курсы по видеопроизводству и монтажу, а также периодически организовывали открытые программы авторского видео.

Здесь хочется обозначить отличия надежд, возлагаемых на телевидение американскими и европейскими художниками.



Отличие объясняется тем, что влияние на них телевидения в течение жизни носило разный характер. Так, например, у художника американского происхождения, выросшего в Лос-Анджелесе в 1960-е гг., было, как минимум, двенадцать различных телеканалов, вещание на которых было круглосуточным. Зрительский опыт европейских художников значительно отличался – телевидение имело гораздо меньшую степень влияния на их жизнь. В большинстве европейских стран в 1960-е гг. существовало всего 1–2 канала, время вещания которых было ограничено преимущественно вечерними показами. Транслировались, как правило, новостные, образовательные программы или фильмы. Однако с расширением услуг международных спутниковых служб, возникновением MTV и CNN коммерческий стиль американского телевидения стал преобладать и в Европе. Так, европейские художники, работающие в области видео, смогли попасть на телевизионные студии своих стран лишь в середине 1980-х гг. С этого момента начинается четвертый этап – этап мирного сосуществования техники видео и телевидения.

Так, в 1987 г. силами Амстердамского музея Стеделик и Музея современного искусства в Лос-Анджелесе была организована крупная выставка «Искусство для телевидения», в которой поднималась проблема взаимоотношения телевидения и видеоарта. Подготовка к выставке длилась в течение трех лет, кураторы с мировыми именами (Д. Миньо, Ж. Лазар, К. Р. Хоффман) отбирали наиболее талантливые видеоработы, которые были созданы специально для телевидения. По окончании выставки были проведены пресс-конференции в восьми странах по истории видеоискусства и телевидения и издан каталог участников [239].

С 1980 г. стали проводиться первые европейские фестивали видеоарта, организованные по принципу кинофестивалей (Берлинский, Роттердамский), включающие в свою программу внеконкурсные смотры работ видеоарта. Участие видеохудожников в фестивалях повлекло интерес продюсеров, кураторов музеев, критиков, а также широкую аудиторию к видеоарту. Кроме того, многие крупные фестивали видеоарта предусматривали демонстрацию отдельных видеоработ по телевидению. Например, Международный видеофестиваль в Гааге традиционно

включает в программу своего фестиваля демонстрацию видеоработ по кабельному телевидению.

В сентябре 1979 г. стартовал один из крупнейших ежегодных фестивалей техногенного искусства «Арс Электроника» («Ars Electronica») в г. Линц (Австрия). Фестиваль существует до сих пор и является самым значимым в своей области (в 2015 г. в фестивале приняло участие около 1000 художников и 35 000 зрителей). Программу фестиваля составляют показы работ художников, проходят конференции и форумы, посвященные вопросам искусства и новым технологиям, определяются победители в различных номинациях – и все мероприятия проводятся в полном взаимодействии с местной телевизионной станцией. В 1986 г. в рамках фестиваля был организован проект под названием «Видеонале», представляющий собой своеобразную ретроспективу работ, относящихся к видеоарту. Данный проект в течение восьми вечеров транслировался по региональному каналу ORF в рамках еженедельной программы по культуре «Искусство воздействия». Кроме того, по телевидению транслировались работы отдельных немецких и австрийских видеохудожников, таких как М. Алми, Г. Бехтольд, К. ван Брюх, Б. Краке, Р. Криш, У. Розенбах. В 1990 г. фестиваль «Ars Electronica» выступил в качестве спонсора телевизионной программы «Отель Помпино» («Hotel Pompiно»), созданной гамбургской группой «Ван Гог ТВ» и транслировавшейся в прямом эфире. Один из основателей группы «Ван Гог ТВ» – М. Ненц, долгое время сотрудничал с «Арс Электроникой», производя совместные телепроекты и радиопрограммы для передачи их в прямом эфире. Программа «Отель Помпино» транслировалась по всей Европе, предоставляя зрителям возможность звонить в телевизионную студию во время прямого эфира.

В 1984 г. на территории бывшей Югославии также была организована ежемесячная программа художественного телевидения – «ТВ Галерея», которая транслировалась из Белграда на всю страну. Руководимая Д. Блажевич программа предоставляла возможность широкому кругу художников получить съемочную группу, студийное время и монтажную технику с тем, чтобы они создавали работы для «ТВ Галереи» (программа была названа так в память о проекте немецкого видеохудожника Г. Шима). К участию в проекте были приглашены десятки

художников со всей страны. Также планировалось совместное производство программ с телестудиями Любляны (Словения) и Скопье (Македония). Кроме того, в Белграде Национальное телевидение совместно со Студенческим культурным центром оказывало поддержку видеохудожникам, приглашая их к участию в организованной Центром видеонеделе, в течение которой интервью с художниками и их работы транслировались по ТВ Любляны. В 1983 г. в Любляне было организовано Международное видеобиеннале, просуществовавшее до 1989 г. и предоставлявшее художникам доступ к телевизионным мастерским и необходимое оборудование для реализации своих проектов. В видеобиеннале принимали участие как югославские, так и иностранные художники. М. Випотник, М. Гржинич, В. Симан и А. Сид получили возможность создавать работы и показать их широкой аудитории в прямом эфире.

В США на протяжении 1980-х гг. продолжалось сотрудничество общественных телевизионных студий с независимыми видеохудожниками. В 1985 г. была выпущена первая американская национальная программа («Alive from off center»), посвященная современному искусству и искусству новых технологий, в рамках которой транслировались передачи, посвященные авангардному балету, перформансу, экспериментальному кино и видео. Изначально продюсеры программы с целью расширения своей аудитории отбирали работы видеохудожников, в которых присутствовало подражание приемам коммерческого телевидения. Однако с течением времени сотрудничество известных в то время музыкантов (Д. ван Сэйген, Р. Фрипп), актеров (Л. Андерсон, Э. Магнусон), хореографов (М. Монк, Э. Росс, Р. Рэйд, Мин Танака), фотографов (У. Вэгман, М. Смит) и видеохудожников (Т. Диббл, Ш. Кларк, Дж. Сэнборн, Д. Холл) способствовало значительному повышению эстетического уровня и художественного содержания передач. Просуществовала эта программа вплоть до 1996 г. (в 1992 г. была переименована в «Alive TV») и имела немалый успех среди телезрителей.

В то же время другая авторская программа «Новое телевидение», создаваемая на базе общественных каналов WGBH и WNET и транслируемая по местным американским каналам в Бостоне, Лос-Анджелесе, Нью-Йорке, также стремилась выйти

на территорию национального канала PBS. На первый план «Нового телевидения» выходили авторские работы видеохудожников. Однако возможности программы были ограничены вследствие недостаточного финансирования.

В 1989 г. Центр искусства новых медиа в Чикаго выпустил серию телевизионных программ, адресованных молодежной аудитории, под названием «90-е». Каждый выпуск программы представлял собой «коллаж» смонтированных в быстром темпе независимых друг от друга видеофрагментов (авторского, музыкального видео и проч.), посвященных общечеловеческим проблемам, для обсуждения которых приглашались известные современные американские художники, например С. Блумберг. Это были темы войны в Персидском заливе, распространения оружия, наркотиков и т. п. В результате серия программ «90-е» получила широкий отклик среди зрителей и в 1991 г. ей было отведено время в эфире национального канала PBS, но для консервативно настроенного руководства канала программа «90-е» оказалась не подходящей.

Среди ранних экспериментов с техникой видео следует отметить также примеры интерактивных телевизионных работ. Например, американский видеохудожник Д. Дэвис в 1976 г. один из первых начал использовать спутниковую технику Космического центра имени Линдона Джонсона в Хьюстоне (США) для передачи в эфир своей работы «Семь мыслей».

Другая экспериментальная работа принадлежит Нам Джун Пайку. В 1978 г. художник с помощью технического оборудования американской телекоммуникационной компании «АТ&Т» объединил целую группу художников и студентов для участия в своих творческих экспериментах, в которых он заложил основы работы с информационными потоками: аудио, видео, дигитальными эффектами.

Наиболее значительным достижением Нам Джун Пайка в этой области стала трансляция передачи «Доброе утро, Мистер Оруэлл!». Это телевизионное шоу, являющееся своеобразным комментарием знаменитой антиутопии Дж. Оруэлла «1984», было показано 1 января 1984 г. в формате телемоста. В организации и реализации проекта приняли участие американские знаменитости, общественная телевизионная станция WNET-13 и Парижский центр Ж. Помпиду. Программа сочетала прямую

телетрансляцию и заранее записанные видеофрагменты с использованием графических элементов, автором которых был Нам Джун Пайк. В качестве режиссера выступал Э. Ардолино, известный в те годы благодаря популярному телешоу «Танцующая Америка», а впоследствии – как режиссер фильмов «Грязные танцы» (1987), «Трое мужчин и маленькая леди» (1990) «Действуй сестра» (1992) и др. Ведущим этого телевизионного проекта стал знаменитый американский журналист и писатель Дж. Плимптон.

Глобальный телемост Нам Джун Пайка объединил и значимых современных художников (композиторов, музыкантов-исполнителей, танцоров, перформеров). Так, например, американский композитор Дж. Кейдж продемонстрировал один из своих музыкальных перформансов, в котором для достижения особого звукоизвлечения использовались кактусы. При помощи сложной, изобретенной им, технической системы, композитор пером извлекал звук из этих растений. Американская художница и перформер Ш. Мурман специально для программы Нам Джун Пайка воссоздала и продемонстрировала свою работу «ТВ виолончель». В программе принял участие и известный британский музыкант П. Гэбриэл. Он выступил дуэтом с американской авангардной певицей и перформансисткой Л. Андерсон с песней «This Is the Picture (Excellent Birds)». Это был видеоклип, действие которого разворачивалось во вневременном виртуальном пространстве. Характер театрализации клипа определяла футуристическая стилистика. Также Л. Андерсон выступила в эфире с собственным перформансом, в котором демонстрировала эксперименты со своим голосом.

Активное участие в телемосте приняли современные художники, такие как, Й. Бойс, А. Колдер, Р. Раушенберг. Работы А. Колдера послужили декорациями к одному из музыкальных фрагментов телепередачи.

Как уже было сказано, в телепрограмме Нам Джун Пайк сочетал выступления артистов в прямом эфире с многочисленными видеозаписями. В рамках трансляции впервые была показана видеоработа художников Д. Винклера и Дж. Санборна «Акт III» на музыку американского композитора Ф. Гласса. Также были продемонстрированы видеозаписи с участием испанского художника С. Дали и немецкого композитора-

авангардиста К. Штокхаузена, ролики с участием танцующего французского актера И. Монтана, а также смонтированные видеоматериалы с участием известного американского хореографа М. Каннингема.

Содержала программа и пародийные элементы. Например, был организован телемост «США–Франция» с ведущими Л. Фуллером и М. Кригменом, основная идея которого заключалась в демонстрации проблем, характерных для современных телекоммуникационных систем. Технические помехи стали не просто неотъемлемой частью трансляции программы, но ее важнейшим драматургическим элементом.

Таким образом, Нам Джун Пайк в своем проекте «Доброе утро, мистер Оруэлл!» сумел объединить художников и музыкантов, находившихся на разных континентах, сплотить вокруг экранов телевизора порядка 25 миллионов зрителей по всему миру, тем самым продемонстрировав позитивный взгляд художника на феномен глобального телевидения.

В это же время в начале 1980-х гг. художники К. Гэллоуэй и Ш. Рабинович также предприняли попытку создания интерактивного проекта – «Космическая дыра» («Дыра в пространстве»), представляющего собой телемост в реальном времени, который с помощью спутника сумел объединить людей, находящихся в торговом центре Лос-Анджелеса и Линкольн центре Нью-Йорка. Вскоре после осуществления акции ее фото- и видеоматериалы были презентованы в Художественном музее в Лонг-Бич (Калифорния).

В 1992 г. режиссер Дж. Давидович совместно с американскими университетами Айовы и Нью-Йорка и Художественным музеем в Лонг-Бич создал интерактивную программу «Пьяцца Виртуале». Воспроизводившаяся в трех городах программа объединяла в себе различные видеозаписи и перформансы, интервью с кураторами, критиками и художниками, носила экспериментальный характер интерактивного телевидения. Она транслировалась ежедневно в течение трех месяцев по спутнику Европейского космического агентства из временной студии, расположенной в Касселе – месте проведения одной из крупнейших международных выставок современного искусства, и представляла собой открытую систему для включения телевидения. Разнообразная информация, поступавшая

от зрительской аудитории, а также от двадцати различных международных телестудий, объединялась в единый передающий сигнал. Зрители, смотревшие программу со своих домашних телеприемников, принимали в ней активное участие с помощью телефонов, факсов или модемов, а художественные телестудии – с помощью видеотелефонов. Содержание определенных заранее программных блоков детерминировалось исключительно участниками этой программы, исключая отдельные акты цензуры. Наибольшей популярностью пользовались такие программные блоки как: «Кофейня», представляющая собой разговорную программу на заданную тему; «Мастерская» – художественная программа по рисованию рассчитанная на двух участников; «Мускарт» – передача, в которой монитор, установленный в эфирной студии, контролировался с помощью панели телефона, находящегося дома у зрителя. Немецкой телекоммуникационной компанией «Дойче Телеком» (Deutsche Telekom), являвшейся главным спонсором проекта, было зарегистрировано в ходе передачи до десяти тысяч звонков в час. Все это свидетельствует о живом интересе зрительской аудитории в интерактивном телевидении. Для авторов же и организаторов программы «Пьяцца Виртуале» была скорее лабораторией в области техники, которая позволяла зрителю влиять на ход развития передачи и управлять ее содержанием.

Возвращаемся к вопросу о «магическом» свойстве телевидения – его способности «захватывать» широкую зрительскую аудиторию, и вопросу о том, сумеет ли оно стать площадкой для развития видеоарта. Руководство телевизионных студий неоднократно говорило о том, что отдельно взятая технология не в силах повлиять на изменения общества и жизни отдельных людей; маркетинговые службы публиковали материалы, в которых подчеркивалось значение телевидения в успешном привлечении покупателей к рекламируемой продукции. Понимая это, американские и европейские видеохудожники и независимые продюсеры активно состязались за возможность кооперации с телевизионными студиями. В США создавались своеобразные телелаборатории, которые сотрудничали с видеохудожниками, побуждая их внедрять новые идеи в традиционные телевизионные формы и разрабатывать концепции нового телевидения. Как мы убедились, именно видеохудож-

ники стали первыми в разработке экспериментального интерактивного телевидения в Европе и США.

Видеоарт в разное время на телевидении ставил перед художниками противоречивые вопросы. Если в 1960-х гг. телевидение было «открыто» для разработки новых идей, а новые технологии воспринимались как развлечение, то в 1990-е гг. с помощью телеэфира художники стремились отыскать заинтересованную в них аудиторию. Однако видеохудожники с самого начала понимали, что не телевидение должно определять их творческие установки, а они сами должны не только обозначать рамки диалога с телевидением, но и беспечивать его содержанием, которое превосходило бы форму. Только тогда телевидение сможет стать платформой для просвещения широкой общественности. Мощь средств массовой информации, о которой когда-то писал М. Маклюэн [146], будет со всей очевидностью проявлена только тогда, когда они (СМИ) смогут изменить восприятие телезрителя, расширить его до глобальной перспективы. Однако не стоит отрицать то значение, которое телевидение сыграло для видеоарта в техническом отношении. Благодаря возможности в течение длительного времени работать в телелaborаториях видеохудожники сумели перенять для себя такие выразительные приемы, как «закрытая цепь» изображений, петли обратной связи и др.

Что же касается вопроса взаимоотношения *российского* и *белорусского* видеоарта с телевидением, то вплоть до конца 1980-х гг. художники не имели возможности взаимодействия с телевидением. Это связано прежде всего с политической ситуацией в стране. Как известно, средства массовой коммуникации, в частности телевидение, подобно другим сферам общественной жизни, находились в рамках идеологических государственных доктрин [163]. Именно поэтому телевидение оставалось в определенном смысле нейтральным, не являясь объектом критического осмысления и не вызывая к себе интереса со стороны художников. Ситуация изменилась лишь после 1991 г., когда наступил период демократизации общества и СМИ, в результате чего телевидение в довольно короткий срок заняло лидирующие позиции по отношению к другим средствам массовой коммуникации, и вскоре телевидение стало строиться по типу западноевропейского. Кроме того, телевидение довольно



быстро влилось в область художественных поисков, став для отдельной части художников предметом недовольства и споров тогда, правда, не в таком масштабе, как это было в западных странах, другие же были заняты рекламной деятельностью.

Первые работы советского видеоарта в отношении телевидения носили аналитический характер. В них отсутствовала критика функций телевидения, скорее художники пытались проникнуть в суть феномена. Примером могут служить проекты творческого коллектива «Прометей», работы которого были впервые показаны широкой аудитории Советского Союза в 1990 г. В работе «Видео Аве Мария» была сконструирована оперная певица: ее платье подвешивалось на штатив, вместо головы был телевизор, перед штативом стоял микрофон, в который она исполняла номер, транслируемый с экрана телевизора. Для другой своей работы – «Электронный мальчик на мокрых пеленках» – художники смоделировали детскую коляску, из которой раздавался плач ребенка. Роль ребенка выполнял телевизор, по которому транслировалась видеозапись плачущего младенца. В других концептуальных композициях группы «Прометей», таких как «Электронный корт», созданной как аллюзия фильма итальянского режиссера М. Антониони «Blow-up», «Телевизор, играющий на фортепиано» и проч., художники стремились акцентировать функцию телевидения не в качестве транслятора изображения, а как равноправного участника художественных акций.

После относительно непродолжительного периода осмысления феномена телевидения средствами видео начался этап критики средств массовой коммуникации, в частности телевидения. Связано это с тем, что телевидение оказалось мощным средством воздействия на общество благодаря присущей ему симулятивной природе, которая заключается в том, что образы, транслируемые по телевидению, обладая «платонической силой» (У. Эко), оказываются способны преобразовать частные идеи в общественные. Именно поэтому с помощью такого средства массовой коммуникации, как телевидение, оказалось несложно проводить сомнительные стратегии убеждения. Образы, появляющиеся на экране телевизора, заставляют зрителя верить в их реальное существование, несмотря на то, что в

действительности они оказываются симулякрами (Ж. Бодрийяр) реальности.

Антителевизионные коннотации включают в себя работы видеохудожника Г. Ригвавы. Например, его работа «Не верьте им. Они все врут» (1993) представляет собой многократно повторяющееся короткое обращение художника к зрителям с экрана телевизора следующего содержания: «Не верьте им. Они все врут». В другой работе – «Ты бессилён, или все не так уж плохо» (1993) Г. Ригвава взглянул изнутри на механизм манипулирования массовым сознанием, применяемый средствами массовой информации. Художник симитировал популярные для его времени реалити-шоу, продемонстрировав заранее заготовленные кадры «прямого эфира». Другой российский художник В. Цаголов в своей работе «Теленовости» (1998) заставляет аудиторию еще раз усомниться в достоверности популярной телевизионной программы, построенной на новостных сюжетах и фрагментах репортажей. «Теленовости» представляет собой коллаж вымышленных и изрядно «приукрашенных» новостных блоков.

Таким образом, художники обращают внимание зрителя на то, что обладая симулятивной природой, телевидение способно воспроизвести мифы идеологического, политического или коммерческого характера. И здесь не последнюю роль играет реклама. Она обладает способностью порождать мифы социальной престижности, стремление к сопричастности, создавать в сознании зрителя созданию миф о себе самом. В результате реклама стала популярной среди видеохудожников темой иронизирования над мифологической сущностью телевидения. Для этого художники создавали работы, в которых искажался первоначальный смысл рекламного сообщения с помощью переиначивания значений, игры слов, изменения звукового содержания и т. п.

Так, объектом творчества О. Тобрелутс стал крайне навязчивый характер рекламы. В работе «Манифест неоакадемизма» (1994) художница размышляет о том, что если в качестве объектов рекламы выступают не только различные потребительские товары, но и политические программы, то как бы выглядела реклама интеллектуального продукта – художественного стиля, например? Свое негативное отношение к рекламе вы-

сказал и художник Д. Булныгин в серии роликов иронического характера под общим названием «Реклама для собак» (2000). В них рекламируются предметы и услуги, которые, как оказывается «необходимы» современному человеку для содержания собак. Реклама как великий миф современного общества представлена в работе провокационного характера «Виртуальное тело Бога» художников А. и Ю. Великановых (2000). Работа демонстрирует выложенные на прилавок магазина предметы массового потребления, такие как подгузники, тампоны, кофе, краска для волос, жвачка, стиральный порошок и шоколад, приобретение которых сулит душевное спокойствие и укрепление духа, подобно религии.

В итоге телевидение, будучи могущественной технологией, воздействующей на сознание людей, использует достаточно широкий инструментарий: непрерывность и легкодоступность адаптированной к восприятию зрителя информации, которая оказывает на него влияние как на эмоциональном, так и на рациональном уровнях, а также посредством использования силы архетипов – образов, которые напрямую обращены к подсознанию человека, тем самым заметно снижая уровень критичности. Вследствие этого телевидение и стало объектом выпадов и протестов со стороны художников видеоарта.

Однако следует сказать, что видеоарт, как и телевидение, несет в себе экранную природу, которой свойственна определенная доля симулятивности, поскольку видеопроизведение уже не является результатом высокохудожественного отражения реальности (мимесиса), а является результатом моделирования художником реальности вместе со зрителем, которая каждый раз может становиться иной. Таким образом, можно говорить о том, что видеоарт, подобно телевидению, также использует симуляционную технологию, с тем лишь отличием, что видеохудожники конструируют прежде всего художественную реальность, а не идеологическую.

Обращаясь к вопросу освоения телевизионного пространства художниками видеоарта, следует отметить, что в сравнении с США и западно-европейскими странами, где многие телевизионные каналы предоставили видеохудожникам пространство телевизионных студий, время в эфире, на постсоветском пространстве ситуация складывалась иначе. В первой половине

1990-х гг. на российском телевидении стали транслироваться программы, в которых содержался материал о зарубежном и отечественном видеоарте. Например, авторские программы «Программа А» (1989–1990) Н. Зарецкой, «ТВ-Галерея» (1990–1995) А. Борисова, «Тишина-9» (1992–1996) Т. Диденко и др. Эти телепрограммы по большей части были посвящены авангардной музыке, содержали рубрики, посвященные современному искусству, в частности видеоарту. Именно благодаря этим телепрограммам российской аудитории были впервые представлены образцы как отечественного, так и зарубежного видеоарта. Эти первые телепоказы стали творческим импульсом для многих российских художников, побудили их попробовать свои силы в области видео. Однако, к сожалению, эти авторские программы не стремились стать независимыми студиями, как в США и Западной Европе, с возможностью производства и распространения авторских видеопроектов [10, с. 58–60].

Касаясь вопроса взаимодействия российского видеоарта и телевидения, необходимо отметить, что в России были предприняты попытки создания альтернативного телевидения, которые, к сожалению, не имели успеха.

Среди первых независимых российских телекомпаний следует назвать «Пиратское телевидение», созданное петербургскими художниками Т. Новиковым, Ю. Лесником, В. Мамышевым-Монро и просуществовавшее всего три года (1989–1992). По своей структуре «Пиратское телевидение» мало чем отличалось от традиционного телеканала: содержало новостные блоки, ток-шоу, юмористические передачи и трансляцию сериалов. Тем не менее, авторы стремились к демонстрации альтернативного способа производства телепрограмм, резко высмеивая государственное официальное телевидение, с одной стороны, и стать ярким выражением советского альтернативного искусства – с другой. В своих передачах художники отказывались от художественных принципов создания произведений, характерных для советской эпохи. Всего ими было создано до десяти часов непродолжительных по времени вещания программ, посвященных совершенно различным темам (биографии известных людей, репортажи о важных культурных событиях – церемоний открытия выставок, фестивалей и проч., короткометражные фильмы, музыкальные видеоклипы,

телевикторины). Важной художественной составляющей авторских передач стали пародийность, экстравагантность и эпатажность.

Несколько позже в Москве была организована «Студия эгоцентрических особенностей» художниками А. Исаевым и В. Кошкиным. Просуществовала она два года (1993–1994). Концепция московской студии была близка арт-проектам, осуществленным немецким художником Г. Шимом в начале 1970-х гг., согласно которым, именно современное телекоммуникационное пространство может стать художественной платформой, объединяющей авторов и зрителей.

Независимые студии демонстрировали иной, противоположный способ создания телевизионных программ. Резко критикуя официальное телевидение, они прочно стояли на позиции современного альтернативного искусства. Телепередачи, созданные независимыми студиями, освещали наиболее яркие культурные события, биографии известных людей, транслировали репортажи с места торжественных церемоний открытия выставок, фестивалей, проводили викторины, демонстрировали короткие видеофильмы и музыкальные ролики. Зачастую передачи носили пародийный, эпатажный характер. И все же художники Москвы и Петербурга не смогли создать российское альтернативное телевидение, подобно американскому кабельному телевидению как, например, «Paper Tiger Television», («Бумажный телетигр»). В результате видеоарт в России не сумел найти себе места в телеэфире и не сумел создать независимый канал вещания.

Таким образом, говоря о непростых отношениях видеоарта и телевидения, мы отмечаем, с одной стороны, активную демистификацию, открытую иронию и критику стратегических приемов телевидения со стороны видеоарта, с другой – прямое сотрудничество, которое выразалось в распространении видеоарта телевидением. Кроме того, телевизионные технологии оказали важное влияние на становление художественных особенностей видеоарта. Имея опыт работы с телевизионным оборудованием и техникой, видеохудожники сформировали приемы, которые впоследствии стали важными составляющими выразительного языка видеоарта. Например, прямая трансляция, замедленное и ускоренное воспроизведение материала,

петли обратной связи, видео дилэй – задержка видеосигнала, кеинг – процесс совмещения двух и более изображений или кадров в пределах одной композиции, морфинг – визуальный эффект, создающий впечатление плавной трансформации одного объекта в другой и др.

Более того, во взаимодействии телевидения и видеоарта можно обозначить несколько довольно отчетливых этапов: освоение художественно-выразительных средств и технических приемов телевидения, применение телевизионных материалов для создания видеоартефактов и использование телевизионных каналов для распространения видеоработ. В результате телевидение в разное время для видеоарта было базой технологических наработок и художественно-экспериментальной платформой для молодых видеохудожников.

## ГЛАВА 3 ИНТЕГРАЦИЯ ВИДЕОАРТА И ИНСТАЛЛЯЦИОННОЙ ФОРМЫ ВИЗУАЛЬНОГО ИСКУССТВА XX ВЕКА

### 3.1. Видеоарт в контексте актуальных художественных практик

На многовекторность развития «визуальных искусств» повлияла ситуация глобализации процессов человеческой жизнедеятельности на протяжении XX в., породившая тенденцию формирования информационного общества, процесса виртуализации культуры и искусства, активного использования визуального канала передачи и хранения информации. На сегодняшний день понятие «визуальное искусство» кардинально отличается от понимания «изобразительности», характерного для эпохи Нового времени. В современной художественной культуре сфера визуального искусства включает в себя различные художественные практики, артефакты которых направлены в сторону восприятия иконичной образности: традиционные виды и формы творческой деятельности (ИЗО, скульптура), многочисленные арт-практики, а также широкий конгломерат явлений, относящихся к области художественного творчества, огромное количество всевозможных текстов и процессов, называемых «артефактами», или «продуктами художественного творчества». Кроме того, область визуальных искусств охватывает широкий спектр прикладной (утилитарной) деятельности, использующей инструментарий и стратегии репрезентации изображения наглядного образа (реклама, сфера коммуникаций, дизайн) [93]. Научному осмыслению особенностей развития визуальных искусств посвящены труды таких авторов, как В. Беньямин [30], П. Вайбель [49; 50; 51], А. Генис [71], Б. Гройс [78; 79; 80; 81; 82], В. М. Дианова [94], А. Ю. Демшина [93] и др.

Видеоарт, возникший во второй половине 1960-х гг., отреагировал на тенденцию современного ему искусства к синтети-

ческому объединению, выходу в окружающую действительность и стремлению задействовать в процессе творческих актов потенциал реципиента (хэппенинг, перформанс). Появление видеоарта на мировой художественной арене стало довольно противоречивой реакцией художественной практики на стремительное развитие научно-технического прогресса. С одной стороны, художники пытались следовать за ним, а с другой – демонстрировали некоторую неуверенность эстетического сознания перед новым явлением, которое за относительно короткий срок (примерно, за полвека) привело фактически к расшатыванию основ традиционной художественной культуры. Со второй половины XX в. стали появляться новые концепции искусства. Например, «Белый манифест» итальянского живописца и теоретика Л. Фонтана, высказывания американского композитора Дж. Кейджа и др. [88], в которых обосновывается необходимость создания четырехмерного искусства, развивающегося в пространстве и времени, основывающегося и использующего достижения новой техники и технологии согласно сложившимся жизненным условиям. В связи с этим можно обозначить несколько более-менее отчетливых этапов художественной культуры XX в., несущих в себе предпосылки возникновения явления, названного видеоартом.

Первый этап – предметный – начался с рэди-мейд, М. Дюшана и характеризуется тем, что в ранг произведения искусства возводится любой утилитарный, зачастую незначительный предмет, изъятый из своего привычного, утилитарно-функционального контекста и помещенный в художественное пространство музея, выставки или галереи в статусе современного артефакта.

Второй этап – предметно-композиционный – начался с того момента, когда художники стали создавать специальные инсталляции, ассамбляжи, используя при этом различные утилитарные предметы или их части (детали, обломки и т.п.). На основе этих инсталляций организовывались особые пространства (энвайронменты) и пространственно-временные действия (акции). Данный этап также начался с творчества упомянутого выше М. Дюшана, прошел через направление поп-арта и достиг своего кульминационного момента в творчестве таких художников, как Й. Бойс, Я. Кунеллис, Р. Хорн и др. Здесь нужно отметить немаловажную роль семантики случайного, алогич-



ного или даже абсурдного соединения, часто несочетаемых в обыденной жизни предметов и их частей, помещенных в едином пространственно-временном континууме.

Третий этап – электронный – возникает в случае использования в создании арт-объектов в качестве основных элементов не предметов реальности, а их аудиовизуальных образов-симулякров. На первый план в творческой деятельности выходят видеоартефакты, в которых электронные образы могут сочетаться с реальными предметами или их элементами. Но постепенно всевозможные виртуальные объекты и активные киберпространства, создаваемые в сети Интернет, обретают более весомую роль; начинается активное освоение приемов моделирования многослойных виртуальных реальностей, которые предоставляют реципиенту возможность выступать в качестве активного действующего лица.

В таких непростых культурно-исторических условиях прокладывал себе путь видеоарт, начало которого принято связывать с моментом появления и широкого распространения портативных видеокамер Sony Portapak. Видеотехнология обнаружила себя не только в качестве электронного носителя для передачи изображения, но стала применяться как средство, с помощью которого художник может выразить свои концептуальные идеи в аудиовизуальных артефактах. Практически одновременно во всем мире, начиная с последней четверти XX в., складывается явление, получившее название «видеоарт» [276]. Попытка определения линии исторического развития видеоарта сталкивается с проблемой неоднозначности и множественности его истоков, совмещении различий художественных стратегий и интерпретаций видеоконцепций. Все это создает барьер для искусствоведческой оценки видеоарта. Постараемся разобраться в генезисе данного явления.

Взаимосвязь видеоарта с традиционным изобразительным искусством заключается в том, что ранние одноканальные видеоленты и многоканальные видеоинсталляции, как правило, демонстрировались в традиционном художественном пространстве пластического искусства – галереях и музеях.

Видеохудожники, к примеру, Нам Джун Пайк, содействовали идентификации видеоарта с изобразительным искусством и скульптурой. Так, Нам Джун Пайк считал, что изобретение

синтезатора (колоризатора) даст возможность создавать изображение на экране телевизора или монитора, подобно художникам-живописцам [314]. Обращение к истокам авангардной живописи, прежде всего абстрактной и супрематической, наблюдается также в творчестве современных ему видеохудожников: Д. Бека, В. Васюлка, Л. Левайна и др.

Некоторые видеоартефакты действительно имеют внешнее сходство с «ожившими» живописными картинами, особенно будучи «выставленными» в залах художественных музеев или в картинной галерее. Однако рассматривать видеоарт как «кинетическую живопись» неверно, поскольку в таком случае природа видеоарта отражается неполно, видеоарт оказывается лишен целого ряда сложных концептуальных стратегий, которые применяют в своем творчестве видеохудожники. Американский исследователь видеоарта Э. Саргент-Вустер в своей статье, посвященной эволюции видеоарта в США, утверждает, что интерпретация видеоартефактов в качестве «ожившей» живописной картины ошибочна. Она говорит о том, что произведения современных ей видеохудожников в большей степени оказываются близки к поэзии или к музыке, если учесть, насколько могут быть обширны выразительные возможности и средства видеоарта, когда художники прибегают к абстракции и к определенным ритмическим структурам [314]. Тем не менее невозможно отрицать, что видеоарт своими корнями действительно уходит в русло изобразительного искусства, а точнее, некоторых его направлений. Так, зачастую видеохудожники в своих артефактах воплощают идеи, близкие авангардной живописи первой половины XX в. – дадаистов, художественной деятельности М. Дюшана и его искусства рэди-мейд [270]. Также немалое влияние на становление эстетической платформы видеоарта оказали направления изобразительного искусства второй половины XX в. – боди-арт, минимализм, кинетическое, концептуальное искусство, а также процессуальные практики современного для видеоарта искусства (искусство акций). Рассмотрим, как обозначенные направления визуального искусства XX века нашли свое отражение в творчестве видеохудожников.

Как уже было сказано выше, некоторые артефакты В. Васюлка, Л. Левайна имеют внешнее сходство с авангардной жи-

вописью [314]. Однако это сходство носит исключительно визуальный характер вне каких-либо эстетических установок. Некоторые видеоартефакты являются своеобразным продолжением художественных поисков в области цветопередачи, формы, света, используя специфические возможности техники видео, несут в себе определенную близость к абстрактной, супрематической, экспрессионистской живописи.

Иначе обстоит дело с авангардным движением первой половины XX в. – дадаизмом и творчеством М. Дюшана, ставшего предшественником указанного направления. Известно, что движение дадаистов изначально не имело ни четкой художественной программы, ни единых стилистических канонов. Это направление продолжило линию разрыва со всеми культурными традициями, проложенную М. Дюшаном. В этой эстетической позиции присутствует некоторая близость видеоарту: его создатели «на первых порах» отрицали наличие каких-либо традиций и предшественников. Однако это не главное.

Отличительным творческим «вкладом» дадаистов в искусство XX в. стали найденные ими принцип случайной организации композиции и метод «художественного автоматизма» в творческом акте. Эти художественные установки впоследствии были унаследованы многими другими направлениями искусства XX в., в том числе и видеоартом. В живописи их применял художник Г. Арп, в литературе – Т. Тцара, который, следуя принципу случайности, вырезал и склеивал в хаотичном порядке слова из журналов и газет. Чем-то подобным занимались пионеры видеоарта В. Фостель, Г. Барбер и др. – «вырезали» и «склеивали» случайные кадры в единое целое – период так называемого «TV footage» в истории видеоарта [10, с. 84].

Особое значение для дадаизма имеет творчество немецкого художника К. Швиттерса. Он известен тем, что составлял коллажи, материалом для которых служили найденные им предметы в мусорных баках. Обрывки газет, оберточной бумаги, использованные проездные билеты и прочие отходы повседневной жизни горожанина художник организовывал согласно законам классического искусства, следуя принципам ритмической организации, композиционным законам и т. п. В результате к артефактам К. Швиттерса могут применяться традиционные эстетические оценки.

Не приняв антиэстетические установки дадаизма, художникам видеоарта оказалась крайне близка эстетическая позиция К. Швиттерса, который воспринимал искусство в классическом понимании, как нечто высокое, до конца не определенное и не постижимое. Именно поэтому К. Швиттерс оставался на периферии дадаистского движения, но выработанные им приемы создания артефактов оказали влияние на художественную практику в искусстве XX в. Он и М. Дюшан стали ключевыми фигурами в стирании грани, разделяющей искусство и жизнь, и в принятии новых, нетрадиционных художественных материалов. Оба они внесли вклад в «открытие» арт-практики, приведшей к эстетике повседневности. Кроме того, идеи дадаистов, как уже неоднократно говорилось, стали одним из главных импульсов различных художественных движений в современном искусстве, в частности видеоарта.

Идея случайности, найденная М. Дюшаном, повлияла на работы Дж. Поллока, группы «Флюксус», театра-танца «Джэдсон», композитора Дж. Кейджа и, в конечном счете, на видео. Так, американский художник Нам Джун Пайк, в 1959 г., находясь под сильным влиянием творчества и эстетических взглядов Дж. Кейджа, сделал свою первую видеоинсталляцию в духе дадаистского ассанбляжа в Германии (Вупперталь), а многие из его ранних работ представляли собой своеобразные композиции, собранные из доступных промышленных отходов. Он составлял из телеприемников оригинальные композиции подобно М. Дюшану, экспонируя, таким образом, предметы утилитарного назначения в качестве арт-объекта. Нам Джун Пайка интересовали свойства техники как своего рода комментария массовой телеэстетики и культуры потребления.

Во второй половине XX в. в искусстве появляются направления, которые напрямую либо косвенно нашли свое отражение в видеоарте. Так, в середине века возникает художественное течение «кинетическое искусство» [126]. Его ориентация на эксперименты с движением, пространством и нетрадиционными материалами оказалась близка художникам видеоарта. Нам Джун Пайк предлагал зрителям при помощи магнита повлиять на изменение картинки на видеомониторе «Magnet TV» («Магнитное ТВ»), 1965; «Participation TV» («Участие ТВ»), 1965. Техническими экспериментами с видео занимались Л. Левайн, В. Васюлка.

В 1960-х гг. возникает одно из значимых направлений модернизма и авангардного движения – концептуализм [34]. Принципиальное отличие концептуализма от предшествующих ему художественных движений и направлений заключается в том, что замыслу произведения придается особенная художественная ценность, которая выражается вербализированной идеей – концептом. Произведением искусства становится его проект, требующий интеллектуального осмысления взамен чувственного восприятия. Для адекватного постижения такого рода артефактов от реципиента требуются особого рода знания или инструкции. Не искушенный обыватель, не посвященный в «правила игры», оказывается в данном случае отделенным глухой стеной от «элитарного», замкнутого в себе искусства.

Близость концептуализма и видеоарта видится в том, что многие из его основателей перешли из визуального искусства к видеоарту – Д. Грэхем и Б. Науман (США), А. Монастырский и И. Чуйков (Россия), А. Рыбчинский и О. Черный (Беларусь), а также в том, что в большинстве своем произведения видеоарта, несмотря на кажущиеся простоту и безыскусность, оказываются «недоступны» для понимания простым обывателем, требуют особых навыков прочтения их концептов.

Почти одновременно с видеоартом выкристаллизовывается такое художественное направление второй половины XX в., как боди-арт. В качестве художественного объекта боди-арта выступает либо тело человека, либо его фотографии и муляжи. В своей творческой деятельности представители боди-арта видят в теле объект или средство искусства, используя в качестве инструмента создания артефактов тело человека, его позы, жесты и т.п. Боди-арт проявился в творчестве таких видеохудожников, как В. Аккончи, В. Брушевского, Дж. Джонас и др., использующих собственное тело в качестве объекта художественного исследования.

Одним из центральных понятий, обозначающих произведения искусства XX в., стала инсталляция, понимаемая как моделирование, организация художественных экспозиций [267]. Термином «инсталляция» принято обозначать пространственные композиции, составленные из многообразия предметов, зачастую изъятых художником из их утилитарного окружения. Главной художественной задачей инсталлирования становится

стремление придать экспозиционному пространству особое художественно-смысловое значение, когда благодаря новому контексту и композиционному решению возникает многомерное семантическое пространство.

Инсталляция является одним из самых распространенных во второй половине XX в. видов артефактов, поскольку их созданием занимались художники различных направлений. Наиболее яркими представителями являются Й. Бойс, Я. Куннелис, Р. Раушенберг, Р. Хорн, Т. Юккер [267].

К концу XX века стали появляться видеоинсталляции. Наряду с традиционными для инсталляции статическими объектами действительности, для создания видеоинсталляций художники стали кино-, видеотехнику, лазерные проекторы и установки и т.п. Наиболее известными создателями видеоинсталляций являются Б. Виола, Д. Гордон и др. [302].

Идея создания видеоинсталляций оказалась близка видеохудожникам, поскольку их артефакты несут в себе функции репрезентации действительности, визуализации идей и концептов. В отличие от представителей визуального искусства, видеохудожники используют изображения действительности, часто сгенерированные видеотехникой, с целью демонстрации множественности значений визуальных объектов, а не для традиционного отражения реальности в ее же узнаваемых формах и образах. Сложная система концептуализации экранных образов в видеоарте дает художникам возможность визуализации самого процесса человеческого мышления, демонстрируя сам концепт или какую-либо мысль, а также множественность способов оперирования зрителем всевозможными контекстами видеоартефакта. Здесь следует учесть, что практически любой отраженный на экране объект может быть лишен своего первоначального значения и наделен художником большим количеством смыслов, становясь своеобразным «ноль-объектом». Это связано с тем, что видеоизображение несет в себе свойства концептуальности, контекстуальности и функцию авторского комментария.

Таким образом, сущность видеоинсталляции раскрывается посредством базисной составляющей видеоарта – экспозиционности. Это понятие сближает видеоарт с визуальным искусством, и именно его роль становится определяющей в организации художественного пространства видеоинсталляции.

В рамках искусства традиционных форм (живопись, скульптура) экспозиционность понимается как средство визуальной организации выставочной среды, определяющей ее визуальное и смысловое содержание с целью достойной презентации художественных произведений. Относительно видеоинсталляции под экспозиционностью мы понимаем размещение объекта экспонирования (видеообраза) в такой пространственной локализации, которая обеспечивает оптимальное восприятие художественно-смыслового содержания видеоартефакта. Сущность же экспозиционного пространства видеоинсталляции заключается во взаимопроникновении времени и пространства, в своеобразной антиномии статики и динамики.

Развитие видеоарта в русле актуальных художественных практик XX в. (кинетическое искусство, концептуализм, минимализм, искусство акций, боди-арт, инсталляция, энвайронмент) совпало с новым периодом его художественной трансформации – этапом автономизации от кинематографа и телевидения. Видеохудожники обращались к различным эстетическим установкам и творческим методам (дадаизм, искусство рэди-мейд). В результате, видеоарт оформился как своеобразный сплав выразительных языков визуальных и техногенных искусств в форме видеоинсталляции.

### **3.2. Видеоинсталляция: слагаемые структуры и эволюционная траектория**

Под инсталляцией (от англ. installation – установка, монтаж) в искусстве принято понимать композицию, созданную художником в определенном пространстве с использованием различных элементов бытовой среды, промышленности, природных объектов, визуальной и текстовой информации. Основное художественное содержание инсталляции состоит в игре смысловых значений, изменяющихся в зависимости от местонахождения предмета инсталляции – в бытовом окружении или в выставочном пространстве [299].

Дефиниция «инсталляция» и терминология, связанная с этим словом, возникли относительно поздно. В 1971 г. Д. Бурен в эссе «The function of the studio» («Функция студии»)

употребил слово «инсталляция», заменяя им слово «выставка» [269]. Журналы, посвященные искусству, повсеместно использовали слово «инсталляция» для описания композиций галерейных экспозиций. Так, например, были подписаны фотографии нью-йоркских выставок сюрреалистов (в 1938 и 1942 гг.), на которых М. Дюшан осуществил последовательно композиции «1200 мешков с углем», а также «Веревка длиною в милю». Этот жест, можно сказать, позволил М. Дюшану «захватить» для искусства пространство, с тем, чтобы подчеркнуть значение контекста (событие, место, время), в котором находится искусство.

Как само явление, так и проекты, называемые «инсталляцией», можно разделить на две группы.

Первую группу составляют локализованные, или интерьерные, инсталляции, способ образования которых непосредственно связан с фактом инсталлирования в пространстве. К этой группе относятся работы, связанные с местом, особенно те, которые наследуют традицию пластических искусств, а также объединяющие их с медиа.

Вторая группа – так называемые ментальные инсталляции – охватывает понятие инсталляции, которое содержится в концептуальной традиции поиска новых средств выразительности и создания значений, необязательно с помощью конкретной пластической формы или используя существующее пространство, более широко. В этом случае инсталляцией можно назвать особого рода проекты, в том числе акции, вмешательства, жесты, пространственные композиции, произведения концептуального рода, возникающие в результате «монтажного мышления».

Идеи проектов инсталляций обеих групп сохраняют свой смысл и для видеоинсталляций. Возникновение видеообраза в пространстве инсталляции было консеквенцией концептуальной (и когнитивной) родословной инсталляции после 1958 г., новых технологий, а также заинтересованностью альтернативными формами коммуникации. Если принять идею Э. Тоффлера, что XX век – начало «эпохи третьей волны», то можно утверждать, что изменения, которые происходили в хозяйственной, экономической и культурной сферах, оказали влияние и на искусство [216].



Основными элементами видеоинсталляции, относящимися к разным областям онтологии и перцепции, являются *пространство* и *видеообраз*. Их соединение создает новые семантические области, в которых оба эти элемента дополняются и стимулируют друг друга, представляя собой своего рода «микроринформацию». Не всегда, однако, это будет произведение конкретной формы, ограниченное определенным пространством. Видеоинсталляция может быть объединена с определенного рода технической конструкцией [275]. Видеообраз является в такой системе одним из элементов, сосуществующих в общем пространстве объединенных значений. Именно эти два элемента лягут в основу классификации видеоинсталляции.

Видеоинсталляция – понятие широкое и сложное для идентификации. Так, в монографии Н. А. Агафоновой «Экранное искусство: художественная и коммуникативная специфика» видеоинсталляция описывается «как пространственная композиция, в которой монитор с транслируемым фильмическим материалом служит опорным художественным компонентом» [7, с. 155]. Такая трактовка видеоинсталляции не полностью раскрывает ее концептуально-семантическое наполнение. Суть видеоинсталляции сводится к тому, что именно благодаря ее возникновению в определенной степени изменилось понятие экрана – оно значительно расширилось в семантическом ключе. Речь идет о том, что функцию экрана постепенно стали выполнять любые объекты интерьера, элементы внутренней или внешней архитектуры здания. К этому присовокупляется и роль художественного пространства, в котором транслируется образ и которое в итоге становится «опорным художественным компонентом» наряду с экранным посланием.

Подобно объектам минимал-арта или концептуального искусства видеоинсталляция не может быть выражена в определенной материальной форме, однозначной, например, в случае живописи или скульптуры. Структуру видеоинсталляции определяют элементы двух уровней. Первый уровень проявляется в авторской видеозаписи, которая обычно представляет собой суть видеообраза в законченной форме; а также в пространстве инсталлирования, которое может быть закрытым либо открытым. Вторым уровнем составляют «нехудожественные» или записывающие и воспроизводящие устройства (видеокамера, эк-

ран, видеопроектор, телевизор и т. п.). Они чаще являются сменными элементами, которые, как правило, не влияют на конечную форму видеоинсталляции.

В некоторых случаях может требоваться оборудование, параметры или форма которых служат определенным художественно-концептуальным целям. Например, в работах из цикла «Family of Robot» («Семья роботов») или «Passage» («Проход») (обе 1968 г.) американский видеохудожник Нам Джун Пайк использовал корпуса старых телеприемников, установив в них современные кинескопы. Устаревшее телевизионное оборудование с современной технологией символичным образом соединяет в себе прошлое и настоящее. Но это частный случай.

Наряду с видеообразом неотъемлемой частью видеоинсталляции является проекционное пространство. Можно выделить *два типа проекционных пространств*: закрытое, или замкнутое, пространство и открытое (рис. 4).

К закрытому типу пространства видеоинсталляции относится так называемое интерьерное пространство, когда для проекции электронных образов используется внутренняя архитектура здания (стены, пол, окна), которая бы не искажала видеоизображение, а, наоборот, выявляла и подчеркивала выразительные возможности. Также сюда относятся всякого рода отдельные выставочные павильоны, боксы, полупрозрачные ширмы, если видеоинсталляция происходит в рамках какого-либо фестиваля или биеннале.

Кроме того, следует отметить, что закрытое пространство может быть «пустым» (т.е. отсутствие видимых объектов сосредотачивает зрителя непосредственно на транслируемом видеообразе) либо «заполненным» различного рода предметами, образами и т.п.

Отдельной группой стоят видеоинсталляции, экспонируемые в пространстве музея, галереи или в выставочном зале. В этом случае возникает особая разновидность видеоинсталляции (проекционная), поскольку ее восприятие оказывается подчиненным или зависимым от ожиданий зрителей, связанных с посещением музейного пространства.

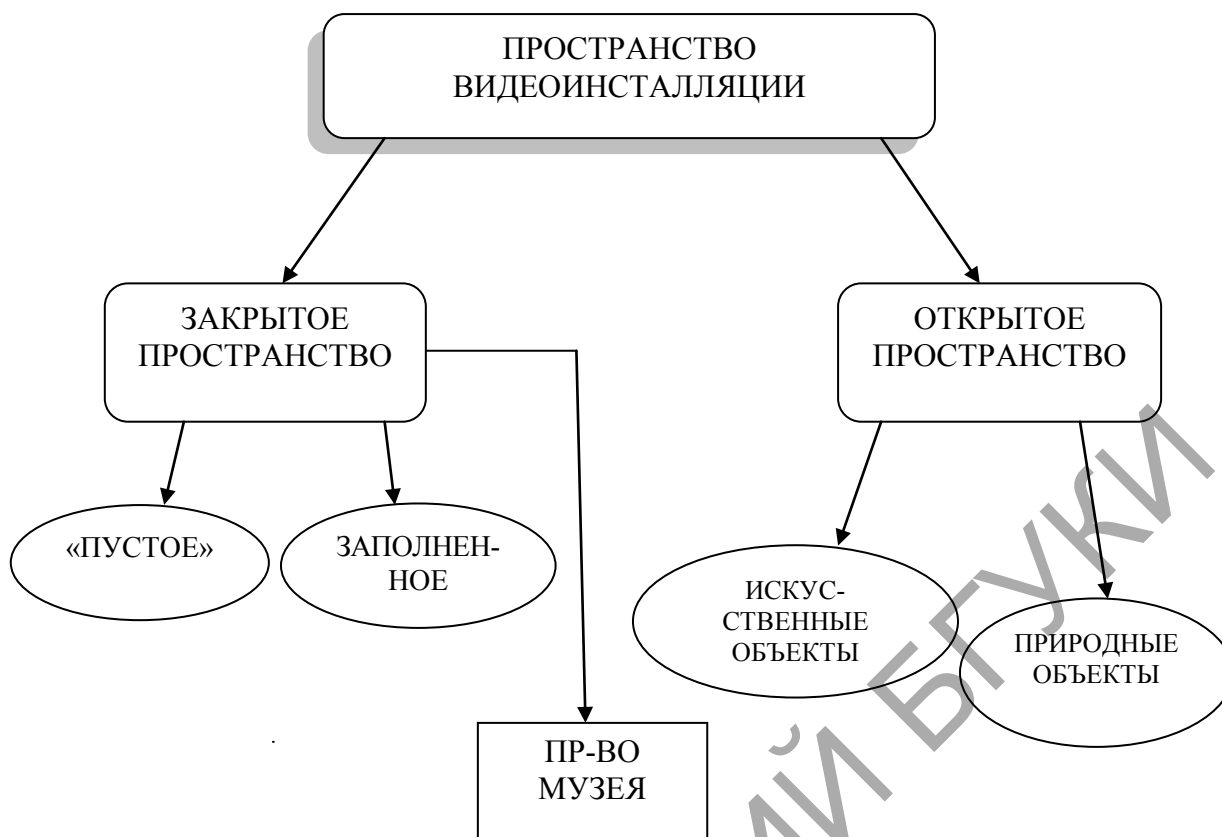


Рис. 4. Типы проекционного пространства видеоинсталляций

Открытое, или «тотальное», пространство инсталлирования подразумевает, что в качестве проекционной поверхности выступают объекты искусственного рукотворного пространства (городская среда, например), в случае с тотальным пространством – природные ландшафты. Здесь в пространство видеоинсталляции попадают многочисленные объекты жизненных реалий, в отличие от специально созданного «пустого» закрытого пространства.

Таким образом, мы предлагаем определять *видеоинсталляцию* как пространственную композицию, главным смысловым элементом которой является рекординговый (записанный на материальный носитель) образ (видеообраз), экспонируемый в закрытом или открытом пространстве.

История видеоинсталляции начинается во второй половине 1960-х гг., в то время, когда художники, работающие в области видеоарта, продолжили эксперименты со способом создания и пространством экспонирования своих работ. Значительная роль в развитии видеоинсталляции принадлежит авангардному изобразительному искусству, кинематографу и собственно ви-

деоарту. Видеоартистам стало «тесно» в рамках короткого «фильма», демонстрируемого на экране. Они обратились к идее проекции, которая использовалась в кино, и творчески ее переработали [277].

Первый период охватывает около 15 лет – примерно со второй половины 1960-х по конец 1970-х гг. Поначалу видеoinсталляции создавались при помощи традиционной для того времени видеотехники, имели простую структуру и характеризовались строгой «технологической» эстетикой [284].

Первые видеoinсталляции функционировали по принципу замкнутого круга («closed circuit video environment»). Видеообраз был записан в реальном времени и непосредственно транслировался на экран монитора. Важное место в этой системе занимал зритель, который, входя в пространство видеoinсталляции, становился частью тавтологического модуля, принимая на себя двойную роль – объекта и получателя. Такой характер имели ранние видеoinсталляции Л. Левайна «Slipcover» («Скользкая обложка», 1966) и «Iris» («Ирис», 1968), Б. Наумана «Video Corridor» («Видеокоридор», 1969–1970). Все они возникли с опорой на образ непосредственной («прямой») трансляции того, что происходит в реальном времени и пространстве [303].

В целом арт-практика первых видеохудожников носила аналитический уклон. Они экспериментировали с записанными на пленку образами реальности: транслировали изображение медленнее относительно реального времени или использовали определенные системы знаков, которым отвечали выбранные фрагменты действительности.

Следующим этапом развития видеoinсталляции становятся 1980–1990-е гг. Артефакт видео получил в это время «статус предмета», а также определенную автономию по отношению к действительности [275].

В начале 1980-х гг. возникли новые формы видеoinсталляции. Видеообразы были «расколоты», или мультиплицированы, посредством системы множественных проекций. Возникли так называемые «videowall»-инсталляции. Наррация стала одной из основных доминант в структуре видеoinсталляции, развиваясь на месте встречи реальных образов с тем, что воображаемо, а также реального времени – с записанным в электрон-

ном образе. Видеоинсталляция приняла структуру визуального гипертекста, записанного на разных уровнях познания и восприятия [275]. В свою очередь зритель становился не только смотрящим, но и активным участником «спектакля», в котором образы и звуки «обволакивают» его, создавая специфическую среду.

Примеры видеоинсталляций типа «videowall» мы находим в творчестве Нам Джун Пайка, Ш. Кубота, Б. Наумана, Г. Ригвавы, П. Рист и др. Следует отметить, что такие видеоинсталляции создаются до сих пор, с той лишь разницей, что видеоизображение сменилось цифровым.

Помимо того в видеоинсталляциях 1990-х гг. появляются работы, отсылающие нас к экспериментальным работам художников, использующих кинопроекторную аппаратуру в 1960–1970-е гг. На связь проекционного видеоарта и кинематографа указывают характерные для эпохи постмодернизма всевозможные аллюзии, многочисленное цитирование или же прямое использование фрагментов из фильмов. Такой характер имеют, например, видеоинсталляции Д. Гордона «Психо 24» (1993), С. Маккуина «Флегма» (1997), а также проекты польских видеохудожников И. Густовской, Б. Конопки [284].

С начала 2000-х гг. видеоинсталляция как базовая форма видеоарта получает новый импульс к развитию благодаря цифровой технике съемки и проецирования.

Так, плазменные технологии дали возможность современным художникам экспонировать свои произведения в открытом пространстве городской среды. Такие экстерьерные видеоинсталляции достаточно масштабны и требуют значительной подготовки, поэтому создаются, как правило, в рамках международных фестивалей, например, на ежегодном фестивале в Берлине («Media Facades Festival»). Широкое распространение такого рода проекты получили и в России: фестиваль «Пусто» в Москве на стенах домов (куратор К. Перетрухина), фестиваль ультракороткого видео на рекламных видеоэкранах в Екатеринбурге «Аутвидео» (куратор А. Сергеев).

В первом десятилетии XXI в. появляются первые видеоинсталляции в Республике Беларусь. К сожалению, феномен видеоинсталляции, равно как и самого видеоарта, – это далеко не самое распространенное явление в художественных кругах

нашей страны. Связано это прежде всего с тем, что в Беларуси до сих пор не существует институций, которые могли бы обеспечить художников информационными и техническими возможностями для создания произведений современного искусства. Впервые видеоарт стал доступен зрителям Беларуси в конце первого десятилетия XXI в. в рамках конкурсных программ фестивалей современного искусства, таких как Минский международный фестиваль цифрового искусства «Terra Nova» (проходит с 2009 г.), международный фестиваль современного искусства и авангардной моды «Мамонт» (существует с 1995 г., конкурс видеоработ проходит с 2011 г.). Так, например, к участию в конкурсной программе видеоарта в рамках международного фестиваля современного искусства и авангардной моды «Мамонт» принимались работы продолжительностью не более пяти минут и «исполненные в любой форме (мультфильм, видеофильм, музыкальный клип, рекламный ролик, компьютерная графика, технологические эксперименты, видеоинсталляции, видеоперформансы), которые можно отнести к категории искусства» [172]. Как видим, четкого разделения внутри видеоарта нет, и представление о нем весьма расплывчато и пространно.

Что касается непосредственно видеоинсталляций, то мы можем назвать имена белорусских художников, имеющих опыт создания данной формы видеоарта: **Максим Тыминько** «Пять лирических пьес о физике. Пятьдесят художников и два арт-критика поют под аккомпанемент фортепиано и терменвокса», 2009–2010 гг. (Приложение Б, рисунок 2), **Эвелина Домнич** «1000 павлиньих перьев, вспенивающихся в кислоте», 2010 г., а также А. Комаров, А. Рыбчинский, О. Черный, С. Шабохин, творческую группу «Позитивные действия», в состав которой входят П. Войнитский, С. Завиженец, Д. Ивановская и др.

Следует также отметить, что понятие видеоарта в Беларуси тесно связано с таким явлением современной культуры, как виджеинг, который, как и видеоарт, начал развиваться в нашей стране относительно недавно. В связи с этим количество белорусских виджеев невелико. Среди наиболее ярких можно назвать коллективы «An angelico» (творческая группа, в которую входят А. Слюнченко и В. Дегтярев), «X-Muz», «Brain Bow» и проект «Awesome Eidolons». К сожалению, на сегодняшний

день сложно говорить о каких-либо индивидуальных особенностях творчества названных групп. Их заслуга скорее в том, что они были первыми, кто начал показывать отснятые изображения родного города Минска на ночных вечеринках в клубах. Суть их творчества сводится к тому, что подготовленный заранее видеоряд (отснятый и смонтированный) транслируется на проекторах в клубе, но практически не взаимодействует с музыкой. Причислить эти проекты к разряду видеоинсталляций не считается целесообразным, поскольку их творчество скорее экспериментально по своей природе, а визуальные образы, созданные ими, носят по большей части прикладной характер, сопровождающий музыкальное выступление диджея.

Таким образом, возникновение техники видео дало возможность не только непосредственной фиксации происходящего, но стало толчком к многочисленным экспериментам в области электронных медиа. Реальное пространство и время становятся для художника своего рода «моделью ситуаций», которые использовались в зависимости от собственных поисков в процессе определения природы медиа и создания нового языка.

Наиболее распространенной разновидностью видеоинсталляций конца 1960-х – начала 1970-х гг. были проекты «closed circuit» («замкнутого круга»), в которых транслировался выбранный отрезок пространства или изображение конкретного предмета. Видеоинсталляции такого типа создавали американские и польские художники. Работы польских художников носили скорее аналитический, экспериментальный характер [284]. Это связано прежде всего с техническим отставанием и несколько запаздывающим «освоением» и поиском новых способов создания артефактов, использующих видеозапись. Американские же видеоинсталляции обозначенного периода являются более сложными и интересными с художественной точки зрения.

В видеоинсталляциях 1980-х – начала 1990-х гг. видеоматериал чаще всего был результатом более ранних предкамерных действий, обработанных и смонтированных. В начале 1990-х гг. видеоинсталляции были обогащены нарративными признаками: элементы фабулы, документальные, или «found footage», материалы. Благодаря этим изменениям видеоинсталляция обрела новое измерение расширенной формы аудиовизуального спектакля, принимая формы интимных откровений, документа

или короткой истории. Изменилась и форма подачи видеоматериала. Художники стали применять для трансляции видеобразов различные проекционные панели.

Видеоинсталляции 2000-х гг. приняли характер визуального спектакля, электронного пейзажа или метафабульных рассказов, заполняющих пространство городской среды.

Видеоинсталляция представляет собой синтез таких первоэлементов, как видеообраз (рекординговость) и экспозиционное пространство (экспозиционность), которые легли в основу ее дифференциации. Первые видеоинсталляции относятся ко второй половине 1960-х гг. Они основываются на телевизионном приеме прямой трансляции и носят характер «замкнутого круга» (Л. Левайн, Б. Науман). В последующие два десятилетия видеохудожники создают сложные концептуальные артефакты с использованием большого количества проекционного оборудования. Видеообразы оказываются размноженными на неопределенное количество экранов, могут содержать отсылки к кинематографическим фрагментам либо воссоздавать процесс человеческого мышления с помощью организации сложных семантических структур. Примеры таких видеоинсталляций можно найти в творчестве Д. Айткена, Д. Алмонда, Э.-Л. Ахтила, Б. Виолы, Д. Гордона и др.; среди белорусских видеохудожников следует отметить творчество А. Соколовой, М. Тыминько. В последнем десятилетии XX в. видеоинсталляции постепенно растворяются в виртуальном пространстве, сгенерированном современными техническими средствами.

### **3.3. Внутривидовая дифференциация видеоинсталляций**

Отсутствие достаточного количества теоретических искусствоведческих разработок, касающихся проблемы инсталляции, затрудняет типологизацию видеоинсталляций. Предлагаемая нами классификация артефактов, относящихся к видеоинсталляции, не претендует на конечную и является попыткой дифференциации наиболее распространенных разновидностей (рис. 5).

В качестве критериев классификации видеоинсталляций выступают: объект трансляции, пространство и способ экспонирования.



1. По объекту транслирования видеоинсталляции подразделяются на:

– видеоинсталляции «closed circuit» («замкнутого круга»), основанные на использовании телевизионного приема «прямой трансляции», когда в качестве объекта трансляции выступает фрагмент или объект экспозиционного пространства;

– концептуальные видеоинсталляции, использующие в качестве объекта трансляции аудиовизуальный материал, предварительно обработанный с помощью монтажа и представляющий собой, как правило, достаточно сложное и неоднозначное для восприятия экранное сообщение.

2. По месту экспонирования видеообраза, т. е. по типу принимающего на себя электронный образ пространства, видеоинсталляции бывают двух видов:

– проекционно-закрытые – трансляция изображения происходит в закрытом пространстве музея, галереи, выставочного зала, павильона и т. п.;

– проекционно-открытые – трансляция видеообраза в открытом пространстве, как правило, городской среды.

3. В зависимости от способа трансляции видеоинсталляции делятся на:

– моноэкранные, в которых трансляция аудиовизуального текста сконцентрирована на одном экране или носителе, выполняющем функцию экрана;

– «videowall»-инсталляции, в которых трансляция аудиовизуального текста фрагментирована на нескольких экранах, что дробит целостность видеообраза.

В художественной практике часто встречаются смешанные видеоинсталляции, совмещающие в себе черты различных типов. Например, концептуальная видеоинсталляция может транслироваться как в открытом, так и в закрытом пространстве, а видеоинсталляция «closed circuit» может транслироваться не на одном экране, а «разбиваться» на несколько проекций.

Видеоинсталляции типа «closed circuit» («замкнутого круга») – самый ранний исторический тип видеоинсталляций. Их возникновение связано с экспериментами художников, стремящихся создать особую творческо-технологическую среду, в которой настоящее и запечатленное время встречаются в одном пространстве, используя при этом телевизионный прием

прямого эфира или прямой трансляции. В результате возникает акт телевизионной коммуникации, содержащий в себе непосредственную аудиовизуальную информацию о происходящем событии или действии в момент его возникновения.



Рис. 5. Классификация видеоинсталляций

Видеоинсталляция «closed circuit» представляет собой экспонирование в реальном пространстве записанного на пленку видеоизображения по принципу обратной связи, т. е. записывается и транслируется то, что непосредственно происходит во время видеозаписи. Артефакты такого типа строятся по принципу видеонаблюдения. Только в данном случае «герой» записи является симультанным наблюдателем.

Так, в работе Лес Левайна «Ирис» (1968) зритель имел возможность рассматривать на разных мониторах свое изображение, меняющееся в реальном времени. Каждый экран

был покрыт цветной прозрачной пленкой, для того чтобы посетители могли ощутить многофасеточную природу телевизионной техники наблюдения. Семантика такого рода артефактов заключается, как правило, в предоставленной зрителю фундаментальной возможности почувствовать двойственный характер человеческой личности, которая может одновременно пребывать в нескольких пространствах: реальном, медийном, художественном, воображаемом и т.п.

Встречая свое собственное изображение, зритель имел реальную возможность пережить опыт постижения природы различных эманаций собственного «Я», например, с помощью нескольких видеоинсталляций Брюса Наумана. В работе **«Видеокоридор» (1969–1970) Б. Науман** создает узкий тоннель, проходя по которому, зритель в конце встречался со своим собственным изображением на экране монитора (Приложение Б, рисунок 3). Известный критик М. Морзе писала о том, что, попав в пространство видеоинсталляции Б. Наумана, по мере продвижения вглубь экспозиционного участка, можно почувствовать, как теряются ощущения физических характеристик пространства, а образ отделяется от собственного тела, как бы выходит за его рамки [279]. Подобного эффекта, но с различными смысловыми оттенками, в своих замкнутых видеоинсталляциях старались достигнуть многие художники.

К ранним видеоинсталляциям «closed circuit» относятся также творческие опыты польских видеохудожников. Сконструированные ими артефакты представляли собой совокупность новых коммуникационных форм, в центре которых выступал автономный, относительно реальности, видеообраз. Например, видеоинсталляция **Ядвиги и Яцека Сингерове «Два отношения» (1978)** строится при опоре на симультанную трансляцию телестудии и ее же фотографий. Технически это было выполнено следующим образом: одна камера фиксировала события настоящего времени, другая – дубликат того события (фото), относящегося к прошедшему времени. Разница между двумя онтологическими образами становится зримой посредством движения и звуков в студии, записанных первой камерой.

Работы, опирающиеся на одновременное использование прямой трансляции изображения и его записи, в форме видеоинсталляции создавал в 1970-х гг. другой известный польский видеохудожник – Томаш Кавяк.

Техническое устройство, наблюдающее себя и одновременно, создающее образ своего зрителя, долгое время было предметом изображения в экспериментальных работах известного американского видеохудожника **Дэна Грэхема**. Для создания эффекта наблюдения художник применял различные виды отражающих поверхностей – зеркала, стекла, мониторы, а также разновидности как низкотехнологичных, так и новейших устройств, находящихся в его распоряжении. Комбинируя определенным образом эти устройства, Д. Грэхем добивался получения различных отражений аудитории и в результате мог управлять ее восприятием. Например, видеоинсталляция **«Зеркала против мониторов с временной задержкой» (1974)** (Приложение Б, рисунок 4), состоящая из двух видеомониторов, двух видеокамер, работающих с временной задержкой, и двух больших зеркал, представляет собой довольно сложную композицию. Зритель, попадающий в пространство видеоинсталляции и смотрящий в направлении зеркала, видит: 1) отражение пространства, в котором он находится в данный момент. Это то, что мы обычно ожидаем получить от восприятия – заслуживающий доверия отчет о том, что находится непосредственно перед нами и дано нашим органам чувств. Но у этой видеоинсталляции есть и другие уровни, которые невозможно объяснить с помощью метафор восприятия. Зритель также встречает: 2) себя самого в качестве наблюдателя. Это уровень саморефлексии, традиционно описываемый с помощью центральной метафоры зеркала. Но Д. Грэхем добавляет еще один уровень: 3) в отраженном изображении монитора, с запозданием в пять секунд, фрагмент того пространства, как оно отразилось в зеркале на противоположной стороне. Можно было бы сказать, что эта система оснащена памятью. Вещи не просто сразу же исчезают, как только их перестают воспринимать. Наоборот, через пять секунд им дается вторая возможность.

В более зрелых видеоинсталляциях художника, таких как **«Три соединенных куба / Дизайн интерьера для пространства, предназначенного для показа видеопроекций» (1986)** или **«Пространство с видом: энвайронмент для видео» (1995)** зритель выступал в роли одновременно и наблюдателя, и наблюдаемого. Таким образом, главная заслуга Д. Грэхема

состоит в том, что в своих технически сложных артефактах он создал множество остроумных и неожиданных метафор современного общества.

Примером видеоинсталляции, использующей принцип замкнутого видео, в творчестве российских художников является работа **Алексея Беляева и Кирилла Преображенского «Свет в конце тоннеля» (1991)**. В данной видеоинсталляции представлена, казалось бы, алогичная ситуация: объектив видеокамеры направляется внутрь себя; камера снимает то, что происходит с ней, т. е. сам видеопроцесс. Отличительной особенностью работы является то, что в ней совершенно отсутствует авторское вмешательство, что придает артефакту характер аутентичности.

Яркой иллюстрацией того как происходит осмысление функционирования видеоинсталляции «closed circuit» является работа другого российского художника **Ивана Чуйкова «Теория отражения 4» (1999)**. В работе сопоставляется работающая видеокамера, сигнал с которой воссоздается телемонитором, с достаточно точным изображением данной камеры на треноге и телеприемника на подставке, отображенные на стене белого цвета. Зритель наблюдает свое изображение в телемониторе, но в то же время осознает, что его внезапное возникновение в структуре артефакта является результатом работы сознания художника. Видеоинсталляция отражает соотношение художественного образа и технологии его воплощения и тем самым поднимает проблему взаимодействия реальной действительности и вымысла. И. Чуйков в своей работе выражает идею о том, что достоверное отображение реального мира не является источником концептуального наполнения артефакта. Идея в таком случае не может преодолеть замкнутое пространство (реальное или виртуальное) художественного произведения.

Суть концептуального ядра видеоинсталляций «closed circuit» – идея модели визуализации, способы представить *время*, дать ему некое эстетическое пристанище. Объединяет их способность заставить движущиеся образы и целые серии возвращаться. Примеры использования этой идеи кругового возвращения можно найти в видеоарте начала XXI в. Например, кругообразность как тайный шифр времени является важной чертой проектов современной видеохудожницы **Таситы Дин**.

Ее видеоинсталляция «Телебашня» (2000) представляет собой видеозапись, сделанную внутри знаменитого берлинского вращающегося ресторана, расположенного в телевизионной башне, одной из главных достопримечательностей бывшей ГДР. Первоначально, чтобы ресторан совершил полный оборот, требовался час. Спустя 60 минут нужно было освободить пользующееся спросом место. Ныне с помощью видеозаписи вращение совершается вдвое быстрее. В своей работе Т. Дин уподобляет вращающийся ресторан космическому кораблю из «Космической Одиссеи: 2001» Ст. Кубрика и описывает его как пример манящего анахронизма. Когда-то он был символом будущего; сейчас он устарел.

Другая работа Т. Дин, соединяющая вращательное, кругообразное движение и время, – это «Исчезновение на море» (1996), созданная в маяке Бервик-апон-Твид (Великобритания) и показывающая не что иное, как саму темпоральность и переход от света к темноте, когда маяк начинает функционировать. Событие здесь есть течение самого времени. Ночью ты вглядываешься в черноту в поисках вращающегося маяка и расшифровываешь время в промежутках между вспышками.

Таким образом, в 1970-е гг. видеоинсталляции «closed circuit» стали наиболее распространенным способом воплощения в арт-практике такого художественного средства как замкнутая цепь. Д. Грэхем, Б. Науман и другие видеохудожники создавали работы, содержащие «петли» с обратной связью на видеокамерах прямой трансляции и мониторах, видеоинсталляции, в пространство которых предлагалось проникнуть зрителю. Втянутые в визуальный механизм, они уже не только зрители, но и часть того, что можно видеть. Иными словами, не только воспринимающие субъекты, но и тела, которым навязана пассивная роль объекта восприятия. В заряженных клаустрофобией коридорах Б. Наумана и комнатах с временной задержкой Д. Грэхема зрители сталкиваются со смещенными изображениями самих себя на мониторах. Как только ты вступишь, ты уже впутался – физически и кинестетически – самым неожиданным образом. По сравнению с коммерческим кино, современная ему видеоинсталляция подразумевает активного зрителя. Она не внушает зрителю позицию потребителя заранее готовой визуальной продукции. Благодаря возможности

одновременной записи и прямой трансляции записанного видеоизображения в видеоинсталляциях «замкнутого круга» зрители, в известном смысле, распознают самих себя. Всякое узнавание есть опыт нашего возрастающего освоения мира.

Отдельно следует отметить известный проект американского художника **Нам Джун Пайка «ТВ-Будда» (1974)**, который считается визитной карточкой автора. В работе в разных вариациях представлена фигура Будды, сидящего перед телевизором (экраном монитора и т.п.), зачастую лишенного визуального содержания (Приложение Б, рисунок 5). Подобного рода проекты отражают стремление Нам Джун Пайка художественно преобразить пространство средствами видеоарта. В период 1960–1990-х гг. художник создал невероятное количество композиций, сооружений или просто составных фигур из телевизионных приемников, мониторов, антенн и другого оборудования. Примером может служить принадлежащая Нам Джун Пайку серия антропоморфных композиций, сконструированных им из телевизоров и объединенных собирательным названием «Роботы». Эти работы создавались на протяжении тридцати лет его творческой деятельности в области видеоарта, на сегодняшний день они пополняют многочисленные художественные коллекции в разных странах. Однако описанные выше проекты Нам Джун Пайка, на наш взгляд, не могут относиться к видеоинсталляциям. Российский исследователь видеоарта А. Деникин в книге «Видеоарт / Видеохудожники» называет проекты подобного типа видеоскульптурами, объясняя такое название тем, что артефакты составлены из телеприемников и прочих приборов [93]. Мы причисляем эти работы к разряду искусства рэди-мейд, нежели к видеоскульптуре или видеоинсталляции. Скорее, это эксперименты с пространством, объектом экспонирования и своеобразной концепцией автора.

Определяющим фактором *концептуальной* видеоинсталляции служит объект транслирования, который преподносит в качестве видеоматериала заранее обработанную видеозапись. Концептуальная видеоинсталляция чрезвычайно разветвлена в силу своего тематического многообразия. Поэтому, следуя логике компаративного метода исследования, ограничим свой выбор концептуальными видеоинсталляциями, содержащими в своей основе отсылки к известным произведениям изобразительного искусства и кинофильмам.

Ярким примером такого рода видеоинсталляции является известная работа английского видеохудожника **Дугласа Гордона «Психо 24» (1993)**, представляющая собой творческую интерпретацию известного фильма Альфреда Хичкока «Психо» (1960). Д. Гордон без какого-либо вмешательства в композиционную структуру кинопроизведения уменьшил скорость смены кадров. В результате временная протяженность фильма А. Хичкока от полутора часов увеличивается до двадцати четырех. Таким способом автор видеоинсталляции стремился переключить зрительское внимание с сюжетной линии, наиболее интересной для аудитории, на специфические особенности кинопроизведения, которые остаются, как правило, незамеченными зрителем: на способ построения кадра, на монтаж отдельных фрагментов фильма, на изменения направления движения камеры. Иными словами, видеохудожник дает зрителю шанс постичь внутренние механизмы создания фильма, в которых зачастую и кроется мощнейшая сила его воздействия.

Чтобы достичь наибольшего эффекта от такого темпорального преобразования, Д. Гордон демонстрирует «фильм» в непривычном контексте: переместив его из комфортной для зрителя обстановки кинотеатра в художественное пространство галереи, предполагающее свободное перемещение зрителя, и непривычным способом – как живописное полотно (Приложение Б, рисунок 6). Лишая зрителя развлекательного эффекта, возникающего при просмотре фильма в кинотеатре, Д. Гордон предлагает воспринимать «кино» на базисном, семиотическом уровне. Зритель в такой ситуации становится гораздо более активным в своем выборе, его впечатления обогащаются за счет осознанных телесных движений, перемещений и выбора точки просмотра. Таким образом, формируется фундаментальная задача видеоарта в отношении движущегося изображения – раскрыть содержание и смысл его дискурсивной природы. Возможно благодаря этому концептуальная видеоинсталляция обрела широкую популярность в современном искусстве и пользуется ею по сей день [295]. Примеры подобного видеоллирования можно найти в творчестве Д. Айткена, Э.-Л. Ахтилы, Б. Виолы, Ст. Дугласа, Ст. Маккуина, Ш. Нешат, П. Рист и многих других.

В видеоинсталляции **Стива Маккуина «Флегма» (1997)** показывается, как на стоящего перед домом афроамериканца



обрушивается стена дома, при этом человек остается невредим, поскольку он находился именно в том месте, где при обрушении стены оказалось пустое окно. Впечатление от увиденного усиливается тем, что зритель, находясь совсем близко к проекции в небольшом боксе, испытывает на себе весь ужас, охватывающий человека, на которого падает стена дома. В своей работе Ст. Маккуин обратился к фрагменту фильма «На Запад» (1923) американского режиссера первой половины XX в. Бастера Китона, изменив главного героя: вместо бойкого ковбоя героем видеоинсталляции является представитель национального меньшинства, который борется за свои гражданские права.

Сложные концептуальные видеоинсталляции мы находим в творчестве **Стена Дугласа**. Например, «**Безутешные воспоминания**» (2005) – это зрелая работа художника, представляющая собой вольный ремейк фильма Томаса Гутьерреса Алеа «Воспоминание об отсталости», снятого на острове Куба в 1968 г. Главным героем как фильма, так и видеоинсталляции является человек, который в период массовых эмиграций с Кубы принимает решение там остаться. В фильме Т. Г. Алеа эти события относятся к 1961–1962 гг.

В видеоинсталляции Ст. Дугласа действие переносится на два десятилетия позже, в период так называемого «лодочного моста», связанного с событием в США, когда из американского порта «Мариэль» сбежало порядка ста тысяч кубинцев. Главный герой, проведший четыре года в заключении за то, что получил из-за границы посылку, бежит из тюрьмы, надеясь добраться обратно, пытаясь обрести свое прежнее «Я», вернуться в свой прежний мир; но он вдруг стал привидением, окруженным людьми, отражающими друг друга. Сама Куба превратилась в пристанище двойников. Таким образом, герой видеоинсталляции становится не только отражением главного персонажа фильма Т. Г. Алеа (к слову, обоих героев зовут Сержио), он стал отражением, двойником самого себя, своего прежнего «Я».

Тщательно исследует технологические, а также идеологические аспекты кино как парадигматический пример сегодняшней культуры спектакля современный французский видеохудожник **Пьер Хьюгхе**. Не все его произведения работают с движущимися образами, однако в последние десять лет он соз-

дал вещи, напрямую соотносящиеся с фильмами И. Бергмана, У. Диснея, П. П. Пазолини, Э. Уорхола и А. Хичкока. Он использовал сценарии, звуковые дорожки и субтитры в качестве отправных точек для своих разнообразных проектов, а также задействовал дубляж, перевод и переделку. Многие из этих работ созданы в тесном сотрудничестве с друзьями-художниками, в том числе с Д. Гонсалес-Ферстер и Ф. Паррено. Метакинематографическая одержимость П. Хьюгхе вылилась в серию крупномасштабных произведений, замечательных не только своей художественной строгостью, но и способами подачи. Воздействие его «**Сноговорение (Со “Сном” Энди Уорхола и голосом Джона Джиорно)**» (1998), например, во многом обязано пространственной составляющей этой видеоинсталляции. На одной стороне стеклянной стены демонстрируется фрагмент фильма «Сон» (1963) Э. Уорхола, показывающий поэта Джона Джиорно, произносящего длинный монолог о работе и технической неумелости Э. Уорхола. Два помещения не сообщались напрямую. В Люксембургском музее, где впервые была показана эта видеоинсталляция, надо было пройти через большие участки музея, чтобы добраться до другой стороны стекла. Это создавало странное ощущение нереальности, и люди подавали друг другу знаки, чтобы удостовериться, что обратная сторона – это не какой-то специальный визуальный эффект.

Другая видеоинсталляция П. Хьюгхе – «**Эллипсис**» (1997) – отражает наиболее типичную черту его поздних работ – сложное наложение различных уровней реальности. «Эллипсис» представляет собой тройную видеопроекцию, в которой за отправную точку взяты кадры из фильма Вима Вендерса «Американский друг». В одной из сцен фильма главный герой Джонатан Циммерманн (сыгранный Бруно Ганцем) разговаривает по телефону в парижской квартире. В следующем кадре мы узнаем, что ему сообщают ужасную новость уже в другой квартире на противоположном берегу Сены. В кино мы принимаем подобные переносы. Едва ли мы вообще задумываемся об этих внезапных монтажных стыках. В «Эллипсисе» П. Хьюгхе заполняет эту лакуну реальностью. Мы видим, как Ганц переходит реку, идет из одной квартиры в другую (в реальности это довольно большое расстояние, оно занимает порядка десяти

минут ходьбы). Минуло двадцать лет с тех пор, как он сыграл роль Джонатана Циммерманна, и Ганц, естественно, выглядит старше. Становится интересно, кем является этот персонаж в видеоинсталляции – художественным персонажем Циммерманна, актером Ганцем или неким персонажем новой истории? «Эллипсис» создает углубления во времени в рамках художественного вымысла. Монтажные стыки, которые здесь имеются в виду, являются не только стыками между часовыми поясами, но и совершенно разными онтологиями.

Хочется отметить одну из последних работ П. Хьюгхе – «Третья память» (2000) (Приложение Б, рисунок 7). Эта видеоинсталляция возникла благодаря реальной истории грабителя-гомосексуалиста Джона Войтовица. Впервые эта история появилась на экране в 1975 г. в фильме Сидней Люмета «Собачий полдень» с Аль Пачино в главной роли. Фильм описывает попытку Дж. Войтовица ограбить в 1972 г. нью-йоркский банк, чтобы оплатить своему любовнику Сэлу операцию по перемене пола. С треском провалившееся ограбление освещалось в прямом эфире несколькими телевизионными станциями. Полиция застрелила Сэла в международном аэропорту Кеннеди, откуда парочка готовилась бежать из страны; Дж. Войтовец получил двенадцать лет тюрьмы. Однако благодаря Аль Пачино его слава стала вечной.

П. Хьюгхе пригласил досрочно освобожденного Дж. Войтовица изложить перед камерой «подлинную историю». В итоге возникла видеоинсталляция, состоящая из двух проекций, каждая из которых показывает реконструкцию ограбления и захвата заложников в Бруклинском банке с разных точек. Мы видим, как Дж. Войтовец, довольно тучный человек в свои пятьдесят с лишним лет, расхаживает по съемочной площадке, воспроизводящей место преступления, размахивает револьвером и показывает группе статистов, где они должны стоять, как двигаться и как действовать. Те, кто смотрел фильм, автоматически начинают сопоставлять его с видеосинталляцией; процесс, которому П. Хьюгхе способствует тем, что в одну из проекций включает отрывки из голливудской версии. Остается открытым вопрос, насколько сам Дж. Войтовец находится под влиянием фильма. Он считает, что воспроизводит факты; однако когда он говорит, как это произошло на самом деле и как он

это делает в «Третьей памяти», появляются основания сомневаться. Дж. Войтовица не только сравнивали в прессе с Аль Пачино в дни ограбления, но именно Аль Пачино с Марлоном Брандо послужили для мошенников своеобразным художественным образцом – в день совершения преступления грабители вдохновлялись «Крестным отцом». (Актер, который играл персонажа по имени Фредо в «Крестном отце», Джон Кэйзел, исполнил роль Сэла в «Собачьем полдне».) В самом конце видеоинсталляции П. Хьюгхе предлагает зрителям третий уровень репрезентации, показывая несколько секунд документальной хроники с настоящего места преступления. Мы видим Дж. Войтовица в белой футболке, он кричит и жестикулирует, обращаясь к толпе перед банком. В целом визуальный ряд этой сложной многоуровневой видеоинсталляции имеет скрытый смысл. П. Хьюгхе касается проблемы времени, памяти и превращения реальных событий в художественный вымысел [283].

Таким образом, описывая кинематографические аллюзии концептуальных видеоинсталляций, может возникнуть вопрос о том, не поглощает ли новая форма искусства – видеоинсталляция, – другую – кинематограф, используя детали и фрагменты фильмов для воплощения своих концептуальных идей и выводя тем самым новые формы повествования и участия зрителя. Ответ на данный вопрос, возможно, содержится именно в том, что видео задает кинематографу вопросы, которые последний не в состоянии задать себе сам. Как, например, это делает Д. Гордон в «Психо 24» и П. Хьюгхе в «Эллипсисе», когда, предоставляя зрителю возможность осознать функцию монтажа, вставляет в ленту реальное расстояние и время, которое действительно требуется, чтобы переместиться из одного места в рассказе в следующее.

Говоря о концептуальных видеоинсталляциях нельзя не отметить творчество американского классика видеоарта – **Билла Виолу**, во многих произведениях которого содержатся отсылки к тем или иным шедеврам мирового изобразительного искусства.

Б. Виола (р. 1951) признан на международном уровне одним из ведущих современных видеохудожников. Видеоинсталляции Б. Виолы – это тотальные среды, которые окутывают зри-

теля посредством изображения и звука; созданные при помощи современных технологий, они отличаются своей простотой и доступностью. В течение 40 лет Б. Виола создает видеоролики, архитектурные видеоинсталляции, звуковые среды, электронную музыку и работы для телевизионного вещания. Он является одним из немногих, чей творческий путь связан с видеоискусством на протяжении долгих лет. Закончив Колледж визуальных искусств и перформанса в Сиракузском университете Нью-Йорка, в 1970-х гг. он ассистировал различные проекты известных пионеров видеоарта – Нам Джун Пайка и П. Кампуса, практиковался в различных теле- и видеостудиях и лабораториях США. С 1973 г. выступает уже как независимый видеохудожник. В начале 1980-х гг. Б. Виола стажировался в Японии в Лаборатории корпорации Sony г. Ацуги как стипендиат совместной Программы, объединяющей американских и японских художников в области традиционных и современных искусств (U.S./Japan Creative Artist fellowship).

За творческие достижения в области видеоарта Б. Виола был неоднократно вознагражден разнообразными институциями и фондами США и Европы, среди которых: стипендия Фонда Рокфеллера (1982), Полароид Видео Арт Премия за выдающиеся достижения (1984, США), «Премия Майя Дерен» Американского института кинематографии (1987), Премия Дж. Д. и К. Т. Макартуров (1989, США), Медаль Скоухеганской школы (1993, США), Международная премия XXI Каталонии (2009, Испания) и Премиум Имперiale от Японской ассоциации искусств (2011). Также Б. Виола стал первым, кто был удостоен премии в области медиаискусства, которая была присуждена ему в 1993 г. Центром искусств и медиатехнологий в Карлсруэ (Германия).

Кроме того рядом американских и европейских университетов видеохудожнику была присуждена почетная степень Доктора Изобразительных искусств – это Сиракузский университет в США (1995), Институт искусств в Чикаго (1997), Массачусетский Художественный колледж в Бостоне (1999), Калифорнийский институт искусств (2000), Королевский колледж искусств и Университет Сандерлэнда в Великобритании (2000). В 2000 г. Б. Виола стал членом Американской Академии изобразительных искусств и наук. В 2006 г. французское

правительство присудило ему почетное звание Кавалера Ордена Искусств и Литературы.

Многочисленные персональные выставки работ Б. Виолы проходили в крупнейших художественных галереях и музеях мира, таких как: Музей современного искусства и Музей Гуггенхайма в Нью-Йорке (1979, 1987 и 1997), Музей современного искусства в Париже (1983), Стеделик Музей в Амстердаме (1998), Музей современного искусства в Стокгольме (1985, 1993), а также в ряде художественных галерей Великобритании, Франции, Израиля, Бразилии, Германии, Испании, Швейцарии, США, Японии и России. В настоящее время Б. Виола живет и работает в Лонг Бич (Калифорния).

В своем творчестве Б. Виола фокусируется на универсальных человеческих переживаниях и эмоциональных состояниях, исследует темы рождения и смерти, размывает границы сущего и неявного, искусства и реальности, пространства и времени. Его произведения имеют корни, как в восточном, так и в западном искусстве, а также в духовных традициях, включая дзен-буддизм, исламский суфизм и христианский мистицизм. Используя внутренний язык субъективных мыслей и коллективных воспоминаний, своим творчеством он обращается к широкой аудитории, позволяя зрителям ощутить воздействие своих артефактов непринужденно и по-своему.

Главными средствами художественного выражения в творчестве Б. Виолы являются свет, цвет и звук, в особенности, музыкальное сопровождение. Музыка всегда была важной частью жизни и работы художника. Еще в начале своей творческой деятельности в 1970–1980 гг. он сотрудничал с американским пианистом и композитором-авангардистом Дэвидом Тюдором в составе группы «Тропический лес» («Rainforest»), создавал видеосопровождение для музыкальных композиций французского и американского композитора, одного из основоположников электронной и конкретной музыки, Эдгара Вареза, в 1990-х гг. работал с немецким ансамблем современной музыки («Ensemble Modern»), а в 2000 г. – создавал видео для мирового тура американской рок-группы «Nine Inch Nails». В 2004 г. Б. Виола начал сотрудничать с режиссером П. Селларсом и дирижером Э.-П. Салоненом для создания новой постановки оперы Р. Вагнера «Тристан и Изольда», которая была пред-

ставлена в форме проекта Лос-Анджелесским филармоническим оркестром в декабре 2004 г., а затем в Линкольн-Центре исполнительских искусств, Нью-Йорк (2007). Окончательную версию опера обрела во время мировой премьеры в Парижской национальной опере в апреле 2005 г. Особым образом в своих произведениях Б. Виола апеллирует временем, применяя различные способы и технологии его образного преобразования – замедленная съемка, таймлапс или цейтраферная съемка (разновидность покадровой замедленной съемки), обратное воспроизведение и др.

Остнавимся на некоторых работах видеохудожника, которые согласно нашей классификации относятся к концептуальным видеоинсталляциям. Например, **серия видеоинсталляций «Страсти» («The Passions»)**, созданная в период с 2000 по 2003 гг. В качестве генеральной темы знаменитой серии «Страсти», в которую вошли двадцать видеоработ, Б. Виола избрал человеческие эмоции. Наибольшую популярность получили четыре «Квинтета» серии – «Квинтет изумленных», «Квинтет памяти», «Квинтет невидимых» и «Квинтет тишины». Визуальную стилистику «Страстей» определили образцы искусства прошлого: во время работы над видеоинсталляциями Б. Виола обращался к европейской живописи (И. Босх, А. Дюрер, А. Мантенья), к японской скульптуре, индийской и персидской миниатюре. В результате чего «Квинтеты» больше всего напоминают живописные полотна старых мастеров, только выполненные в технике видеоарта (Приложение Б., рисунок 8).

Как уже было сказано выше, главным содержанием видеоинсталляций, входящих в серию «Страсти», стали человеческие эмоции, вернее их динамика; именно на смене эмоционального состояния героев своих видеоработ художник акцентирует внимание зрителя. Например, на экране видеоинсталляции «Квинтет памяти» изображена группа из пяти человек, три женщины и двое мужчин, они стоят прижавшись друг к другу, и в течение четверти часа, что длится видео, зритель наблюдает, как постепенно на персонажей накатывается, а потом низпадает сильнейшая волна эмоций. Вначале видеоинсталляции лица актеров абсолютно ничего не передают, никаких эмоций, но постепенно у каждого появляется свое собственное, инди-

видуальное выражение, постепенно возрастает сила испытываемых ими чувств. Когда эмоции достигают наивысшей кульминационной точки, волна напряжения начинает спадать, оставляя на лице каждого участника этого действия чувство усталости и опустошенности. Художник как будто бы демонстрирует, какой силой воздействия обладают эмоциональные переживания и насколько они бывают разрушительны для психологического состояния человека.

В «Квинтетах» каждый из пятерых персонажей переживает только одну эмоцию. Исполнители находятся близко друг к другу, но при этом никак не взаимодействуют (ни физически, ни эмоционально), а если иногда и касаются соседа, то только потому, что стоят так тесно. Отсутствие декораций и света за спиной у актеров, с одной стороны, символизирует темноту и пустоту, делает их совершенно обособленными от внешнего мира, и даже отрицает его; с другой стороны, минимализм в оформлении внутреннего пространства артефакта позволяет зрителю целиком погрузиться в динамику сложного эмоционального потока и сконцентрироваться на нем. Ограничены актеры также и в своих движениях: они не сходят с места, поскольку их перемещения строго ограничены рамой, очерченной экраном. Такая ситуация еще больше подчеркивает силу эмоционального напряжения лиц и тел персонажей.

Б. Виола использует метод замедленной до предела видеосъемки, что позволяет выявить тончайшие нюансы выражений человеческих лиц, создать крайне субъективное психологическое пространство, в котором останавливается время – как для актеров, так и для зрителей.

К концептуальным видеоинсталляциям относится также работа **Б. Виолы «Приветствие» (1995)**, показанная в Государственном музее изобразительных искусств им. А. С. Пушкина на первой Московской биеннале в 2003 г.

Видеоинсталляция была создана автором по мотивам картины «Встреча Марии с Елизаветой» (1528–1529) итальянского живописца эпохи Возрождения, одного из основателей школы маньеризма Я. Каруччи, прозванного Понтормо (1494–1557). Сюжет видео довольно прост. На первый взгляд как будто ничего не происходит: на улице беседуют две женщины, к ним подходит третья и, игнорируя одну собеседницу, что-то шеп-



чет второй. Оставив из четырех фигур первоисточника три, Б. Виола остановил прекрасное мгновение библейского сюжета с помощью замедленного движения видеопленки. При таком медленном воспроизведении сорок пять секунд реального времени оказались развернуты в десятиминутное видео, благодаря чему ясным и значительным становится каждое малейшее движение персонажей: короткий взгляд, чуть слышное касание рук, развивающиеся на ветру одежды, завораживающий шепот, порывы ветра.

Несмотря на то, что в основе сюжета данной видеоинсталляции лежит евангельская история, Б. Виола постарался сместить акцент в своей работе в сторону такой общечеловеческой ценности как «встреча». Однако зная, что художник интересуется различными религиозными системами, трудно воспринимать его работу вне библейского сюжета, благодаря едва уловимому ощущению чуда, исходящего от этого видео. Таким образом, Б. Виола разрушает стереотип итальянской живописи эпохи Ренессанса, где за блеском техники и сиянием красок теряется основное содержание произведений, он как будто бы наполняет новой жизнью уставшую от времени форму художественного повествования.

Второй тип видеоинсталляций по нашей классификации определяется по месту транслирования видеообраза. В зависимости от характера пространства, в котором проецируется электронный образ, мы предлагаем различать в этом блоке два устойчивых вида видеоинсталляций: *проекционно-закрытые* и *проекционно-открытые*. В основу такой дифференциации нами положен принцип деления пространства презентации на замкнутое/открытое.

Упомянутые два вида видеоинсталляций имеют свои разновидности в зависимости от типа поверхности, на которую проецируется видеоизображение. Так, проекционно-закрытые видеоинсталляции делятся на студийные видеоинсталляции со всевозможными вариациями экспонирования электронного образа в замкнутом пространстве (пол, стена, потолок, окна и проч.) и выставочно-музейные (трансляция видеоизображения в пространстве музея, галереи, выставочного зала и т. п.).

Проекционно-закрытые видеоинсталляции получили свое развитие в 1980–1990-е гг. Стали возникать так называемые

*студийные, или видеоинсталляции во внехудожественном пространстве* (студия, комната, супермаркет и проч.), когда изображения на мониторах постепенно уступили место большим проекциям.

Видеоинсталляции во внехудожественном, обыденном контексте акцентируют иллюзорный аспект проекции, ставя движимый образ в центр композиции, игнорируя дополнительные элементы, предметы или объекты. Пространство видеоинсталляции благодаря этому становится расширенным, определяя свои границы транслируемым изображением. Согласно Р. Крауссу, использование экрана в форме плоской, освещенной поверхности, становящегося пространством иллюзорного изображения (фильм, видео, слайды), способствовало отвлечению внимания зрителей от внутренних объектов, направляя его на них самих. Р. Краусс называла видео явлением «первоначально психологическим» в зависимости от механизмов восприятия [288]. В «классическом» понимании инсталляции главный ее смысловой акцент находится на объектах и в реальном пространстве, а также в их двусторонней зависимости. В случае видеоинсталляции акцент сместился на несубстанциональную, парящую в пространстве проекцию.

Неожиданное пространственное решение для своей работы **«Реальное время» (1995)** находит английский художник **Даррен Алмонд**. Содержание видеоинсталляции сводится к изображению во всю стену лондонской мастерской художника, которое передавалось через спутник в заброшенный цех (в него могли зайти зрители) в другой части города. Ничего драматичного в этой проекции нет: зритель видит стол, стул, вентилятор и цифровой датчик времени на стене. В комнату никто не входит, ничего не происходит, за исключением того, что каждые 60 секунд на часах перекидываются цифры. То, в чем мы принимаем участие, или то, частью чего мы стали, есть не что иное, как гигантские часы, идущие в прямом эфире на другом конце города.

Хотя эта работа сложна с точки зрения технического исполнения (художнику понадобилась помощь Би-би-си), Д. Алмонда интересует, по-видимому, не столько техника, сколько теоретическая головоломка. Сосредоточенность на техническом средстве, на прямой трансляции делает заметным базовое тео-

ретическое затруднение: расстояние в пространстве, присутствие во времени. Мы «здесь», физически присутствуем в этой комнате, но также и «там», в другой комнате, которая не воспринимается нами непосредственно, но которая, тем не менее, дана.

Другая работа Д. Алмонда «Тюрьма Ее Величества Пентонвилл» (1997) является по-настоящему новаторским произведением, связанным с автобиографическим событием художника, технически близким предыдущей работе. Один из близких друзей Д. Алмонда оказался в тюрьме Ее Величества в северном районе Лондона, и тогда из камеры заключения художник организовал прямую трансляцию. Старое, потрепанное временем замкнутое пространство не представляет собой чего-либо неожиданного, чего не скажешь о редких приглушенных звуках, которые издают тюремные охранники – грохот стальных затворов, дребезжащий звон ключей, внушающий сущий страх. В видеоинсталляции этот звук постепенно крещендирует, и в сознании зрителя появляется надежда на какое-либо действие, ситуацию, которая положила бы всему этому конец. Однако дальше ничего не происходит.

Сложно определить, что так озадачивает в показах в реальном времени, помещенных в контекст искусства. Прежде всего они уникальны и случаются только однажды. Пропущенные сквозь технические средства массового распространения, они, тем не менее, единичны, в том смысле, что будут открыты для восприятия, поскольку, мы никогда точно не знаем, что может произойти. Все это очевидно, однако заслуживает внимания, поскольку, как нам кажется, избавляет произведение искусства от затруднения, диагностированного в эссе В. Беньямина о технической воспроизводимости. Существует видеопленка с версией «Тюрьмы Ее Величества Пентонвилл», но подлинное произведение искусства случилось лишь однажды.

Следует упомянуть еще одну значимую работу Д. Алмонда, относящуюся к студийным видеоинсталляциям – «Освенцим, март 1997» (1997). Визуальный ряд работы передает как с серого неба падает снег, а группа людей ждет на остановке автобуса, который так и не придет. Черно-белая пленка настолько зернистая, что на ней невозможно различить лица или детали. На противоположной стороне улицы пустует другая автобус-

ная остановка; периодически проезжает транспорт. Неторопливо тянется анонимная толпа; ничего не происходит. Март в польском городке Освенцим, известном также как Аустерлиц.

Видеоинсталляция состоит всего лишь из двух 8-мм лент, проецируемых бок о бок и показывающих две автобусные остановки: одна заполнена посетителями превращенного в музей концентрационного лагеря, другая – немногочисленными людьми, которые хотят ехать дальше вглубь страны. Обе видеозаписи заметно замедлены, дабы сделать безнадежное ожидание еще более мучительным. Как и многие произведения Д. Алмонда, эта работа о длительности, задержке; она предлагает углубленное переживание времени. Там ничего не происходит, однако течение времени делается внутренне ощутимым.

К категории проекционно-закрытых видеоинсталляций, транслируемых во внехудожественном пространстве можно отнести и работы Ст. Дугласа, хотя наиболее сложные его видеоинсталляции непросто встроить в рамки какой-либо классификации. Такие работы можно понять и на фронтальном уровне, однако гораздо большее значение им сумеет придать зритель, который постарается проникнуть глубже. Ст. Дуглас относится к тем талантливым художникам, которые намеренно не скрывают смысл своих произведений, наоборот, визуальный язык его артефактов, равно как и тексты, предельно ясны; сложность восприятия кроется в их многослойности, не каждый зритель сумеет распознать все скрытые семантические пласты его работ. В качестве примера можно привести видеоинсталляцию **«Песочный человек» (1995)**. Это одна из наиболее известных видеоинсталляций представляет собой тщательно выверенное произведение, своего рода размышление о механизмах воспоминания и осознания времени. Первоначально ее можно воспринять как некий сновидческий сценарий, посвященный детским воспоминаниям трех человек родом из г. Потсдам (ГДР). Однако эта работа посвящена сложному периоду Германии, наступившему после падения Берлинской стены. Но чтобы по-настоящему оценить суть работы Ст. Дугласа, потребуется осведомленность с рядом других ее источников: со сказочной новеллой немецкого писателя Э. Т. А. Гофмана «Песочный человек» (1816), с эссе З. Фрейда «Жуткое» (1919) и его идеей о навязчивом повторении, а также

с некоторыми основами городского планирования в Германии, прежде всего, с феноменом «Шребергарден», небольшими наделами земли, которые бедняки могли арендовать у города, чтобы выращивать свои собственные овощи. Эти сады названы в честь жившего в XIX в. педагога Морица Шребера, сын которого, Даниэль Пауль Шребер, прославился тем, что написал «Мемуары больного, страдавшего нервной болезнью», сыгравшие ключевую роль в развитии фрейдовско теории паранойи. Все это крайне важно для видеоинсталляции Ст. Дугласа, хотя она в конечном счете не об этом.

«Песочный человек» представляет собой двойную видеопроекцию, причем каждый экран показывает сад Шребера в обзоре 360°. Выстроенные на старых студиях «Уфа» неподалеку от Потсдама и снятые на 16-мм пленку, декорации воспроизводят сады: один – как тот мог выглядеть 20 лет назад, а другой – его современная версия, частично превращенная в строительную площадку. Самое любопытное в этой проекции – это вертикальный шов, одновременно соединяющий и разделяющий половинки. Сады занимают соответствующее положение по обе стороны этого разрыва таким образом, что, по мере того как камеры объезжает съемочную площадку, старый сад стирается новым, и, наоборот, без какой-либо развязки. Две стороны сплетаются воедино благодаря истории, которую рассказывает Натаниэль, трагический герой сказки Э. Т. А. Гофмана. Он громко произносит текст, однако губы его шевелятся не синхронно словам. При более внимательном рассмотрении становится ясно, что на самом деле движение губ попадает в такт словам ровно в тот момент, когда Натаниэль сам проходит через шов.

Рассказ Э. Т. А. Гофмана полон двойников, таинственных повторений и совпадений. Однако Ст. Дуглас не иллюстрирует сказку немецкого романиста, скорее, он приводит в движение ее центральные понятия. Он показывает вертикальный разрез, порождающий дисгармоничную трещину, которая проходит через все поле зрения. И все же видеоинсталляция, видимо, ставит под вопрос нечто большее, чем традиционную гегемонию зрения. Она, похоже, предлагает такую форму сознания темпоральности, которая сближается с тем, что З. Фрейд понимал как задержанное действие. События, которые никогда

не были даны как полностью присутствующие, переживаются лишь задним числом.

Если человек не переживает себя в непосредственной само-близости, осознает происходящее с собой лишь с запозданием, как то предлагает фрейдовская теория, это приводит к значительным последствиям для субъективности.

Ст. Дугласа не интересовала идея одиночной, статичной субъективности, используя технику полифонии, он создает два темпоральных момента, дает возможность размышлять об этих моментах, точно так же как можно смотреть на настоящее и понимать, как жило прошлое и как оно стало прошлым. На самом деле такая «Темпоральная полифония» является психическим состоянием, в котором все мы постоянно живем, при этом существуют еще более сложные формы синхронии, чем простое взаимодействия восприятия и воспоминания.

И все же нас интересует этот шов, разделяющий изображение на две проекции. Как утверждает Кэрол Дж. Кловвер в коротком эссе о «Песочном человеке», шов этот является не просто линией, а отмечает темпоральный разрыв и создает своего рода синкопу в нашем восприятии, порождая тем самым тревожное чувство дисгармонии [155]. Киноведы на протяжении десятилетий теоретизировали по поводу разрывов во времени и пространстве в киноповествовании и в отношении зрителя к тому, что происходит на экране. Классическое голливудское кино построено таким образом, что делает эти монтажные стыки невидимыми. Работы П. Хьюге и Ст. Дугласа выносят швы и стыки на поверхность. Здесь ничто не сокрыто, а механизм показан таким образом, что никто не усомнится, что все это – в значительной мере искусственный продукт и что нет ничего естественного в том, как рассказаны на экране истории с помощью сложной техники монтажа, призванной стереть следы монтажной склейки.

Признаки концептуальных и проекционно-закрытых видеоинсталляций во внехудожественном пространстве презентации несет в себе работа **Доминик Гонсалес-Ферстер «Bonne-Nouvelle, Станционное кино» (2001)**. Видеоинсталляция была установлена на станции метро Bonne-Nouvelle в Париже и стала первой работой художницы в публичном пространстве. Она является попыткой автора внести кинематографические ассо-

циации в неподходящее для них место. С помощью серии искусных интервенций – нескольких мониторов, различных видов театрального освещения – Д. Гонсалес-Ферстер трансформировала утилитарную подземную архитектуру станции (лестницы, переходы, платформы) в гигантскую кинематографическую фантазию. На мониторах появляются фрагменты фильмов, снятых в метро. В глаза бросаются ряды пылающих шарообразных ламп, висящих над усталыми пассажирами, ожидающими прибытия поезда.

В целом эта работа (как и подобные ей, приведенные в тексте ниже) не укладывается в рамки нашего исследования и анализа артефактов, использующих видеотехнологии. Это скорее околкинематографическая фантазия художницы, инсталлируемая в публичном пространстве, в котором на какое-то мгновение пассажиры переносятся из серого и шумного урбанистического окружения в причудливое театральное фойе или, может быть, в парк аттракционов. Однако мы обращаем внимание на такого рода произведения современных художников, поскольку они не только маркируют границы видеоарта, но и указывают направление художественно-эстетической и технологической эволюции упомянутого вида искусства в целом.

Вторая разновидность проекционно-закрытых видеоинсталляций – *выставочно-музейная*, или *видеоинсталляция в художественном пространстве*. Прежде чем видеоинсталляция покинула замкнутое пространство темной комнаты или студии и вышла в открытое пространство городской среды, она «оккупировала» пространство музея, галереи или выставочного зала. Возникла особая разновидность видеоинсталляции, электронные образы которой помещаются в контекст, презентуются и иначе оцениваются: передислокация движущихся изображений в музей помогает увидеть в их циркуляции совершенно иное художественное измерение и производить эстетическую прибавочную стоимость [303].

В действительности же, когда движущееся изображение помещается в контекст музейного пространства, возникает ситуация, когда определяющими для зрительского восприятия становятся ожидания, которые зритель по привычке связывает с посещением музея и встречей с «неподвижным» изображением или образом, будь то живописное полотно, скульптурная

композиция, серия фотографий и т.п. Ключевой момент в этом ожидании связан с предоставленным в распоряжение зрителя временем созерцания артефактов [77].

Как известно, в традиционном музее посетитель обладает свободой в отношении времени созерцания произведений искусства. Эта зрительская автономия может рассматриваться как возможность зрителя самостоятельно управлять и распоряжаться временем, необходимым ему для восприятия. Более того, музейная система берет на себя функцию гаранта этой зрительской «самостоятельности». Однако традиционные музейные установки начинают расшатываться с момента появления движущегося образа [290]. Ведь именно они начинают устанавливать зрителю время их созерцания.

В нашей культуре мы традиционно можем располагать двумя моделями, которые позволяют достигнуть определенной степени управления временем, – это «неподвижность» образа в музее и «неподвижность» зрителя в зале кинотеатра [77]. Эти модели перестают действовать в случае возникновения движущихся образов в пространстве музея, поскольку возникает ситуация, когда движущиеся образы «встречаются» с подвижным зрителем, который не может быть принудительно остановлен, так как является конститутивным.

Таким образом, видеоинсталляция в музее сумела снять запрет зрителя на движение, который в свое время установил кинематограф. Теперь и видеоинсталляция, и созерцающий ее зритель, могут двигаться одновременно. Эта принципиальная несозерцаемость, которая возникает вследствие одновременного движения образа и зрителя, и создает «эстетическую прибавочную стоимость» (Б. Гройс).

Примером так называемого разрушения привычных способов созерцания и сотворения иных методов реконструирования зрительского восприятия являются видеоинсталляции упомянутых ранее художников – Д. Айткена, Т. Дин, Ст. Дугласа, П. Хьюгхе. Дело в том, что, как уже отмечалось, видеоинсталляции, особенно рубежа XX–XXI вв., сложно определить по какому-либо одному признаку классификации. Как правило, работы этого периода несут в себе самые различные параметры и зачастую вовсе не поддаются классификации. Поэтому, относя тот или иной артефакт к определенной классификацион-



ной категории, мы опираемся на наиболее «выдающийся» признак, оговаривая при этом и другие возможные. Так, видеоинсталляция П. Хьюгхе «Сноговорение» (1998), классифицируемая нами как концептуальная, является также разновидностью проекционно-закрытых видеоинсталляций, поскольку впервые была продемонстрирована в одном из выставочных залов Люксембургского музея в 1998 г.

Выставочные залы в качестве пространства презентации своих работ выбирает американец Дуг Айткен. В технически сложной видеоинсталляции «**Инфлексия**» (1992), осуществленной посредством запуска кинокамеры (прикрепленной к небольшой ракете с мощным двигателем) в небо, перед зрителем кадр за кадром разворачивается ландшафт Южной Калифорнии: обычные контуры пригородной сетки возникают как таинственный узор. Когда ракета взлетает, камера поворачивается вниз, регистрируя фактуру земли. Требуется некоторое время, чтобы понять, что зернистая поверхность – это асфальт, с которого производится запуск; но затем картина проясняется: можно различить автостоянку, какие-то строения, шоссе. В той проекционно-закрытой видеоинсталляции присутствуют важнейшие элементы творчества Д. Айткена: движущееся транспортное средство; скорость, сделанная ощутимой; абстрактный ландшафт, разворачивающийся с помощью современных визуальных технологий. На выставке фильм (переведенный в видео) демонстрируется в предельно замедленном движении.

Видеоинсталляции Д. Айткена – это не просто «захват» территории выставочного зала или музея; в своем творчестве он постоянно возвращается к необходимости искать новые, более богатые модели повествования. В наиболее амбициозных артефактах речь идет о том, чтобы предложить более изощренное повествование в виде разветвленной нарративной сети со множеством асинхронных соединений, задержек, отсрочек. Масштабная работа, решающая эти задачи, – мультиэкранная видеоинсталляция «**Алмазное море**» (1997), снимавшаяся несколько недель в пустыне Намиб в Юго-Западной Африке (Приложение Б, рисунок 9). Визуальный ряд видеоинсталляции представляет собой фиксируемые камерой гладкие наносы песка, образованные ветром, волнистые линии и резкие тени. Ландшафт с его четкими формами и очертаниями обнаружива-

ет черты искусственности. Временами он кажется превращенным в образ – образ пустыни, граничащий с абстракцией. И посреди этой гигантской пустоты, почти полностью безлюдной, круглосуточно кипит работа сложнейшей добывающей промышленности. Весь промышленный комплекс источает пугающую, зловещую атмосферу.

Д. Айткен подчеркивает контраст между природой и техникой, который становится темой его произведения. Мы видим ржавую раму грузовика и колючую проволоку; затем диких лошадей, свободно скачущих по пустыне. Художник старается представить ландшафт в медленных кадрах бескрайнего пространства, чередующихся с компьютеризированными машинами, не давая при этом почувствовать свою собственную моральную точку зрения. Камера превращается в «молчаливый глаз», сфокусированный на том, чтобы запечатлеть пространство из безоценочной перспективы.

Интересна структура этой видеоинсталляции – она не имеет ни начала, ни конца (на выставке видеоряд идет без остановки) и, кажется, подчинена общей атмосфере механизации, включающей в себя наряду с промышленным оборудованием и сам ландшафт. Редкие здесь люди, кажется, сводятся к обслуживанию сложных машин. Все происходит так, как если бы автоматизированный промышленный комплекс был живым и в то же время лишенным жизни. Как утверждает З. Фрейд в своей статье «По ту сторону принципа удовольствия» [228], все органическое обладает внутренним влечением к возвращению на более раннюю стадию существования, т. е. в неорганическое состояние. Жизнь есть не что иное, как круговой путь между исходным состоянием смерти и будущей смертью, к которой, по существу, стремится все живое. З. Фрейд столкнулся с этим влечением к смерти при исследовании того, что он назвал навязчивым повторением, иными словами, склонности некоторых его пациентов навязчиво возвращаться к наиболее травматичным и болезненным переживаниям. Смерть, говорит З. Фрейд, существует в самой жизни как принцип повторения: механическая тяга к возвращению в свое изначальное состояние неорганической материи, предшествующей всем формам органической жизни, биологической, равно как и интеллектуальной. Закольцованное, без начала и без конца, «Алмазное

море» можно прочитать как грандиозную иллюстрацию возвращения к механическим процессам неорганического, порожденного наиболее передовыми технологиями, изобретенными человечеством.

К выставочно-музейным видеоинсталляциям относится известная работа российского художника **Гия Ригвавы**, «**Не верьте им, они все врут**» (1993–1995), видеоряд которой представляет собой изображение головы самого автора, которая многократно повторяет короткое сообщение: «Не верьте им, они все врут... Они все сожрут». Впервые видеоинсталляция была показана на выставке «Седьмого съезда Российских народных депутатов» в выставочном зале Центрального дома художников в 1993 г. Учитывая содержание и контекст выставки, видеоработа Г. Ригвавы носила явно обличительный характер уходящей эпохи. Спустя два года видеохудожник поместил свою работу в совершенно иной контекст: она была показана на электронной панели крупного супермаркета в Москве в период рождественских распродаж. Бесспорно, что новый контекст придал видеоинсталляции иной смысл: теперь слова, произносимые с экрана рекламного щита, звучали порицательно в отношении общества потребления. Таким образом, видеоинсталляция Г. Ригвавы еще раз подчеркивает значение контекста для современного артефакта, перемена которого обусловила иное прочтение первоначальной идеи художника.

В данном контексте также хочется еще раз отметить творчество французской художницы **Д. Гонсалес-Ферстер**. Главной темой презентуемых ею в выставочном пространстве видеоинсталляций становится бессодержательность, которая находит физическое выражение, когда художница оставляет большие пространства пустыми. Таков случай в работе «**Зала Бразилии**» (2000), где зеленый ковер покрывал пол на большом участке Музея современного искусства в Стокгольме («Moderna Museet»), все остальное сводилось к оранжевой неоновой вывеске с названием инсталляции и маленькому монитору, встроенному в стену и демонстрирующему виды Бразилии Оскара Нимейера. В противовес метакинематографическим видеоинсталляциям Д. Айткена, П. Хьюгхе творчество Д. Гонсалес-Ферстер, вне зависимости от используемой техники оказывается близко производству пустоты. Эту пустоту Ролан Барт в

своей книге «Империя знаков» посчитал письмом, которое связал с философией Дзен. «В конечном счете, письмо есть тоже своего рода сатори, – утверждает Р. Барт, – это сатори (событие Дзен) есть более или менее сильный подземный толчок (который невозможно зарегистрировать), сотрясающий сознание и самого субъекта, опустошающий речь» [21, с. 12]. Задача работ французской художницы – дать зрителю ощутить толчок, сотрясающий сознание; это есть разновидность письма и тем самым форма экстерииорности, которая делает возможным собственные формы атмосферической субъективации.

Непривычные места для репрезентации своей работы выбирает современный французский видеохудожник **Филиппа Паррено**. Его видеоинсталляция «Греза (о) вещи» (2001), впервые шла в кинотеатрах Швеции, вставленная в середину рекламы. Второй раз показ состоялся в художественном контексте: картина Роберта Раушенберга «Белая серия» («*The White Series Painting*») видна в течение 4'33 секунд, времени, отведенного на картину Дж. Кейджем. В финале этой записи тишины свет гаснет и на картину проецируется фильм. То, что мы видим в темноте, есть не что иное, как промельк будущего, мгновение видимости, еще не интегрированное в повествование. Это история об аномальном росте и диковиной синтетической растительности. Сцена наверняка происходит не здесь и не сейчас, а где-то в другом месте и в какое-то радикально другое время, и, однако же, она кажется неопровержимо присутствующей в настоящем. Если бы будущее существовало в конкретном смысле, как нечто различимое, прошлое нас бы не соблазняло. Но будущее, как говорит В. Набоков, лишено подобной реальности. Оно всего лишь «призрак мышления». В творчестве Ф. Паррено призрак мышления – будущность – преследует многие его работы.

В рамках международной художественной выставки – 52-й Венецианской биеннале – продемонстрировал свою работу **Б. Виола**. Видеоинсталляция «Океан без берегов» (2007) была показана на трех больших вертикальных экранах церкви Сан Галло (Венеция). Поначалу визуальный ряд видеоинсталляции представляет собой едва различимое черно-белое марево, из которого медленно, из глубины экранов, выступают человеческие фигуры. Слабо различимые силуэты постепенно стано-

вятся все более отчетливыми; и только подойдя практически вплотную к экрану, становится ясно, что за водной стеной проливного дождя или водопада скрывается человеческая фигура. Возникший из водного столпа промокший, чуть задыхающийся, человек постепенно переводит дух, затем какое-то время внимательно всматривается в открывшееся перед ним пространство и исчезает снова в водном потоке, в черно-белой мгле.

Видеоинсталляция Б. Виолы длится полтора часа, и в течение этого времени из водного потока возникают различные персонажи, которые ни разу не повторяются, не появляются одновременно и не становятся полностью различимыми. Приблизиться к самому краю, прикоснуться к поверхности экрана и встретиться взглядом со зрителем удалось лишь одному из них. Остальные, как будто не решаясь подойти ближе, стараясь не нарушить невидимую границу, отделяющую их от внешнего мира, остаются во мраке экрана. В съемках видеоинсталляции принимали участие двадцать четыре исполнителя, среди которых был и сам художник, и его супруга Кира Перов, и дочь Блэйк Виола.

Возникают персонажи совершенно неожиданно, среди них есть и мужчины и женщины, разных возрастов и рас (неизвестно являются ли они профессиональными актерами), но появление каждого напоминает безупречно сыгранную сцену, до такой степени многообразны их жесты, мимика и пластика. Например, одна уже немолодая женщина таким решительным движением поправляет мокрые волосы и глядит сквозь экран так, будто бы перед ней находится переполненный зрительный зал. Застыв на мгновение, она с достоинством покидает пространство экрана, как после блестяще сыгранной сцены или произнесенного монолога. Напоминающий вождя индейцев, длинноволосый старец, окинул взором, открывшуюся перед ним картину, и словно убедившись, что все по-прежнему, спокойно уходит. Не скрывает восторга от открывшейся картины азиат. Он внимательно вглядывается в лица зрителей, как будто хочет поделиться чем-то важным, но, не решаясь, уходит, так ничего и не сказав. Молодая девушка, осторожно протягивает руки к экрану, но, не решаясь пересечь границу, исчезает во тьме.

Что хотел сказать автор этой работы? Однозначно ответить сложно. Каждый зритель вправе понимать ее согласно своему

мироощущению. Для кого-то – это граница между действительностью и вымыслом, реальностью и небытием, миром живых и мертвых. Как бы то ни было, подобные образы, символизирующие границу, разделяющую два мира, довольно часто встречаются в произведениях искусства, начиная от «Орфея» Ж. Кокто, когда персонажи появляются на том свете, пройдя сквозь жидкое зеркало до японских фильмов ужасов, в которых призраки умерших возникают из мельтешащего изображения. Ясно одно, что «Океан без берегов» возвращает нас к особым излюбленным художником темам, образам и символам – это водные потоки и поверхности, в которых исчезают и из которых появляются его герои. Видеоинсталляция производит сильнейшее впечатление на зрителя, она буквально приковывает его к огромным экранам, заставляя самому окунуться в происходящее.

На выставке, посвященной технологиям аналогового кино, в одной из главных галерей Лондона «Tate Modern» была показана работа современной британской видеохудожницы **Таситы Дин «Фильм» (2011)**. Это видеоинсталляция, протяженностью в одиннадцать минут, проецировалась в абсолютной тишине на одну из стен выставочного зала галереи. Интересна она тем, что художница при ее создании использовала уже устаревшие технологии съемки, среди них – двойная экспозиция, широко применявшаяся на начальных стадиях развития кинематографа. «Фильм» Т. Дин воспринимается как своего рода «визуальная поэма», посвященная угасающему аналоговому кинематографу.

Вторым видом в нашей классификации по типу пространства являются *проекционно-открытые* видеоинсталляции. Они возникают на рубеже XX–XXI вв., когда электронные образы начинают вторгаться в открытое пространство городской среды (фасады зданий, площади, таблоиды и пр.). Их возникновение связано, как правило, с дальнейшим развитием техники – с появлением возможности цифровой записи и трансляции изображения. Часто художников в данном случае именуют медиахудожниками, «художниками по фасадам» и т.п., а их работы – медиапроектами, медиаинсталляциями. В нашем контексте слово «медиа» будет пониматься как новое средство создания электронного изображения, чаще всего компьютерными сред-

ствами. Видеоинсталляции, созданные такого рода техникой, выходят за рамки нашего исследования, поскольку их работы уже не являются плодом видеотехники. Поэтому для логического завершения разговора, посвященного видеоинсталляции, кратко коснемся вопроса проекционно-открытых видеоинсталляций.

Проекционно-открытые видеоинсталляции подразделяются на *экстерьерные (фасадные)* и *ландшафтные (пленэрные)*. Экстерьерные видеоинсталляции в качестве пространства презентации используют различные архитектурные элементы (окна, стены и проч.); ландшафтные видеоинсталляции «врезаются» в городской пейзаж (таблоиды, панели, а также садово-парковое пространство города).

Примером экстерьерной видеоинсталляции является работа **Фабрицио Плесси «Водогонь» (2001)**. Художник спроецировал видеоизображение на окна знаменитого венецианского музея Коррер на площади Сан Марко. Огромные окна то были охвачены ярким красным огнем, то ниспадали на площадь мощными потоками прозрачной воды, превращая на мгновение архитектурное сооружение в водопад. В этой грандиозной зрелищной видеоинсталляции присутствует элемент шоу, используемый многими художниками по сей день. Впоследствии это привело к тому, что проекционные видеоинсталляции все большее место занимают в сфере туризма и развлечений.

Примером ландшафтной видеоинсталляции может служить работа **Пипилотти Рист под названием «Откройте мне прорубь» (2000)**. На большом экране зритель видит человека, лицо которого оказывается вжатым в прозрачную непроницаемую плоскость. Создается ощущение клаустрофобии; попытки человека выйти наружу, вдохнуть глоток воздуха оказываются тщетными. Это видео было показано на огромной светодиодной панели в Нью-Йорке, в месте, где обычно мелькают рекламные ролики. Такой контекст для демонстрации видеоинсталляции выбран не случайно: он придает видеообразу острую драматичность, а беззаботное, жизнерадостное, утопающее в изобилии товаров и услуг окружение приобретает давящий и мрачный оттенок.

Современные видеоинсталляции отличаются тем, что не только «перешли» на цифровой формат записи изображения,

но и стали настолько изощренными в плане формы и концептуальных решений, что порой не укладываются в единую классификацию, или сочетают в себе большую часть ее признаков [275]. Так, в творчестве Д. Гонсалес-Ферстер понятие жанра в принципе теряет свою релевантность. Ее проект **«Экзотуризм» (2002)** представляет собой целое «космическое» приключение: включает звуковую и визуальную «среду», переносящую зрителя в абстрактный ландшафт генерируемых компьютерных форм; дизайн магазина «Balenciaga» в Нью-Йорке; грандиозные световые и видео-шоу, сопровождающие рок-концерты.

Другая ее работа – **«Парк – План Бегства» (2002)** – технически представляет собой построенный в форме бабочки павильон, являющийся своего рода кинематографической машиной, выносной проекционной кабинкой, иллюстрирующей виды парков из таких фильмов, как «Ночь» М. Антониони, «Vive L'amour» Цзай-Минь Лианя и «Прошлым летом в Мариенбаде» А. Рене. Тела и лица возникают за стеклом павильона подобно призракам, едва различимым в дневное время, но становятся полностью видимыми, когда опускается ночь.

Одной из отправных точек или истоком проекта была сцена из фильма Лианя, которая оказала на художницу настолько сильное воздействие, что она совершила длительное путешествие в то место (парк Тайбэе), где эта сцена была снята, чтобы попытаться лучше ее понять. В своей работе Д. Гонсалес-Ферстер старается ухватить эти тонкие ощущения, настолько неуловимые, что у них нет названий, но достаточно отчетливые, чтобы помнить их всю жизнь. Остается понять, чем же все-таки является «Парк» – парковой скульптурой, инсталляцией или кино под открытым небом? Вероятно, всем этим вместе: визуальные образы вписываются в урбанистический ландшафт, будь это цветущий немецкий парк или лабиринт парижской станции метро.

Говоря о фасадных видеоинсталляциях, нужно отметить, что в определенных случаях видео применяется художниками в качестве средства актуализации новых технологий как дискурсивного элемента. Как правило, зачастую такого плана видеоинсталляции создаются во время крупных фестивалей, посвященных медийному искусству или искусству новых технологий. Одним из интересных можно считать ежегодный (с 2008 г.)



фестиваль медиафасадов в Берлине («Media Facades Festival»), посвященный взаимоотношениям архитектурного пространства и новейшим средствам информации. Программа фестиваля включает выставку, конференцию и публичные демонстрации видеоработ на некоторых городских фасадах города Берлина. Например, здание офиса создателей бизнес-софта SAP оснащается сложной системой, состоящей из видеокамер, проекционного оборудования, микрофонов, датчиков движения, для последующего осуществления интерактивного взаимодействия между внутренним пространством офиса и внешним пространством, в которое попадают оказавшиеся поблизости люди.

Трехсекционное окно венгерского института – Collegium Hungaricum – во время фестиваля превратили в огромный монитор, на котором с помощью мощнейшего проектора становится возможным для любого желающего рисование цифрового изображения, а также наблюдение за внутренним пространством вымышленных помещений, изображения которых транслируются на стенах указанного здания.

Цилиндрический каркас Газгольдер, называющийся Rote Insel («Красный остров»), был оснащен огромным экраном, предназначенным для вечерних трансляций потока видеобразов, контролирующегося не просто удаленно, а одновременно из нескольких разных позиций.

Начиная с 2013 г., мы можем говорить о начале истории фасадной видеоинсталляции в Республике Беларусь, когда на фасаде здания Национального академического Большого театра оперы и балета в Минске была показана 3D-проекция исторического характера, созданная в честь празднования 946-летия города. Над созданием этого яркого исторического проекта работала белорусская компания «ПМ Скрин Групп» совместно с литовским партнером «PM screen». Для создания проекта, длившегося чуть более 10 минут, использовалась 3D-маппинг – это новая технология, с помощью которой становится возможной трансляция сложных сюжетных линий с огромным эмоциональным накалом. Несмотря на то, что создание 3D-проекций не входит в рамки нашего исследования, мы считаем нужным обозначить этот эпизод, поскольку он является первым случаем создания проекционно-открытой видеоинсталляции в Беларуси.

Согласно третьему критерию нашей классификации – способу экспонирования видеобраза – видеоинсталляции бывают моноэкранные и «videowall»-инсталляции.

Отличительной особенностью *моноэкранных* видеоинсталляций является трансляция видеобраза на одном экране вне зависимости от типа пространства и содержания аудиовизуального сообщения. Как правило, они представляют собой смешанный вид. Примеры моноэкранных видеоинсталляций встречаются довольно часто в творчестве многих видеохудожников (Б. Виола «Посланник», 1996; «Появление», 2002; Д. Гордон «10 км», 1994; М. Тыминько «Пять лирических пьес о физике. Пятьдесят художников и два арт-критика поют под аккомпанемент фортепиано и терменвокса», 2009).

Например, к моноэкранным видеоинсталляциям можно отнести работу **Б. Виолы «Посланник» (1996)**, впервые показанную в качестве алтарной картины Кафедрального собора Дарема (Англия), что придает ей особое сакральное значение. На экране, сквозь поверхность воды, пронизанную яркими лучами солнца, зритель видит мужчину с разведенными в стороны руками; он медленно достигает поверхности воды, всплывает наружу, заглатывает воздух и снова опускается вниз. Как большинство работ Б. Виолы, «Посланник» включает в себе глубокий символический смысл, новый взгляд на таинство рождения и смерти.

*«Videowall»-инсталляции* («видеостена») представляют собой «разбросанный» в пространстве, дискретный видеобраз, трансляция которого происходит на нескольких экранах. Эта форма видеоарта представлена в творчестве Б. Наумана, Ф. Плесси, Г. Хилла, художников группы «Студио Азуро» и др.

Одним из первых к идее создания «размноженного» в пространстве художественного образа пришел **Нам Джун Пайк**. На протяжении почти двадцати лет, начиная со второй половины 1960-х гг., он реализовывал свои творческие идеи с помощью экспериментов с техническими возможностями, предоставленными новыми устройствами записи и воспроизведения изображения. Попытка отразить современное представление о времени и пространстве воплотилась в «videowall»-инсталляции **«Часы» (1963)**, композиция которой складывается из ряда, состоящего из двадцати четырех мониторов, уста-

новленном на уровне глаз человека. На каждом мониторе изображена светящаяся стрелка часов, показывающая на один час больше, чем на предыдущем. В 1967 г. Нам Джун Пайк создает проект «ТВ-луна» («Телелуна»), представляющий собой композицию из двенадцати телепримеников, транслирующих одну из фаз Луны. Несколько позже художник создал масштабную работу «ТВ-сад» (1974), состоящую из шестидесяти мониторов, расположенных в живописном саду среди тропических растений и транслирующих в режиме реального времени изображения Луны. «ТВ-сад» воплощает в себе новый организм, или иную, современную флору, возникшую в результате особой репликации живой природы и техники. Одной из самых впечатляющих работ Нам Джун Пайка стала так называемая медиабашня «Чем больше, тем лучше» (1988), сконструированная из 1003 мониторов, на каждом из которых транслировалось свое изображение, и приуроченная к открытию Олимпийских игр в Сеуле. Символизировать она могла беспредельную мощь, которую несли в себе новые технологии коммуникации.

Эксперименты Нам Джун Пайка привели к тому, его артефакты стали отправной точкой для создания особого вида визуального повествования, которое стало особенно популярным среди представителей арт-рынка и музейного дела. Нашла отражение идея Нам Джун Пайка и в искусстве – в творчестве Ш. Кубота, М. Ж. Лафонтена, Г. Ригвавы и др.

Так, под сильным влиянием Нам Джун Пайка видеохудожница из Японии **Шигейко Кубота** создала большое количество интересных проектов. Так, сюжетом для ее работы «Дюшаниана» (1976) послужило живописное полотно М. Дюшана «Обнаженная, спускающаяся по лестнице» (1912). Ш. Кубота создала многоступенчатую конструкцию, наподобие лестницы, в которую были вмонтированы мониторы, изображающие отдельные части тела обнаженной женской фигуры – исчезая на одном экране и появляясь на другом, ступенькой ниже, создавалась иллюзия нисходящего движения. Благодаря мерцающим экранам лестница в видеоинсталляции Ш. Кубота обрела некое мистическое значение, воплощая в себе важнейший символ мировой культуры.

Своеобразную модель движущегося образа создает российский видеохудожник **Гия Ригвава** в видеоинсталляции «Бла-

говещение» (1994). В его работе изображение отдельных фрагментов человеческой фигуры также оказывается размножено на экранах нескольких мониторов. В результате происходит своеобразная реконструкция физического объема с помощью, созданного художником, виртуального пространства.

В данном контексте заслуживает внимания видеоинсталляция **Брюса Наумана «Антро/социо (Ринде смотрит в камеру)» (1991)**, в которой художник исследует, как в зависимости от условий, в которых происходит акт вербализации одной и той же идеи, различается смысл конечного высказывания. Произведение представляет собой выраженное пластически размышление над постулатами австрийского философа Людвига Витгенштейна, который утверждал, что язык непрозрачен и общение достигается в результате различных языковых игр.

В видеоинсталляции использованы несколько видеозаписей того, как музыкант Ринде Экхарт декламирует на разные голоса и поет две фразы: «Помогите, социология меня ранит» и «Накормите, антропология меня съест». Голова Ринде показана Б. Науманом в нескольких вариантах: в фас, в 3/4 оборота, повернутой на 180°, на телеэкранах, расположенных по два, один над другим, на проекциях. Все головы выкрикивают одно и то же, но, кажется, что имеют они в виду совершенно разные вещи. Мы видим, что пространственное решение этой работы имеет принципиальное значение для понимания ее смысла. Структура видеоинсталляции и ее пластическая идея гораздо важнее используемого медиа, оно — лишь способ создания изображения, которое, однако, позволяет воплотить игру художественными средствами.

Искусство проекционно-закрытой видеоинсталляции «videowall» заключено не в элементах, а в принципах их синтеза. Мы уже не видим в них сохраняющих целостность образа отображений, смысл которых можно было бы опознать. В итоге videowall-инсталляция превращается в своего рода кубистическую или беспредметную картину, которую уже нельзя рассматривать «одним воспринимающим взором». Требуется особая деятельность зрителя, который должен самостоятельно синтезировать различные ракурсы, возникающие на раздробленном «экране».

Ключевым пунктом в видеоинсталляциях «videowall» является то, что в качестве проекции, принимающей на себя видео-

изображение, выступает «мультиэкран», состоящий из нескольких мониторов (*не проекций*), транслируемых дискретно размноженный видеобраз. Зритель в данном случае должен приложить некоторое усилие, чтобы сложить раздробленную картинку в целостное визуальное сообщение. Однако современные проекты типа «videowall» несут в себе гораздо больше смысла нежели «визуальный пазл». Примером тому служат видеоинсталляции финской видеохудожницы Эйя-Лизы Ахтила, американца Дуга Айткена.

Видеоинсталляция **Эйя-Лизы Ахтила «Анна, Аки и Бог» (1998)** представляет собой сложную для восприятия работу [263]. Она состоит из двух больших экранов, пяти мониторов и отличается тем, что смысловая многомерность намерено превосходит тот уровень, который способен охватить зритель. Видеоинсталляция отражает запутанную нить больного воображения и документальных съемок, изображает границу психического распада. История, согласно, Э.-Л. Ахтила, основана на реальных событиях, случившихся с человеком, который, находясь в состоянии психоза, создал для себя женщину. Мозг главного героя видеоинсталляции Аки, больного шизофренией, начал порождать реальность, состоящую из собственных звуков и видений. Мало-помалу граница между реальностью и воображаемым размылась. Нафантазированные личности и события вошли в голову Аки и стали там жить параллельной жизнью с окружающей его действительностью. Главным персонажем в этом новом мире была Анна Ниберг, невеста Аки.

Видеоинсталляция имеет трехуровневую структуру, в которой повседневная реальность подается внахлест с вымышленной. С одной стороны, Аки выглядит как сбивающаяся с толку множественность лиц и голосов, произносящих одни и те же слова об идеальной женщине. С другой стороны, документальные кадры демонстрируют реальные интервью с большим числом юных финок, вызвавшихся сыграть роль воображаемой подруги Аки. Третий компонент, присутствующий на дополнительном экране, – это изображение Бога, которого играют два актера: один женщина и другой мужчина. Вместе эти элементы порождают многоуровневое, напоминающее лабиринт повествование, превосходящее психические способности не только так называемой нормальности, но и, учитывая присут-

ствующее на экране изображение Бога, конечной субъективности. Здесь имеет место не просто кристаллизация привычного человеческого опыта, но и раздробленное сознание, открытое в бесконечность.

Сочетание документального и художественного повествования в «Анне» напоминает более раннюю работу Э.-Л. Ахтила «Если бы 6 было 9» (1995) – видеоинсталляцию с разделенным экраном, рассказывающую о сексуальном мире молодых жительниц Хельсинки. Истории и диалоги в этой удивительно музыкальной работе восходят к художественному вымыслу, однако осуществлению этой видеоинсталляции предшествовали исследование и интервью с реальными людьми. Структура видеоинсталляции представляет собой три смежных видеоряда, образующих синхронное повествование. Три экрана демонстрируют сексуальные фантазии, повседневные действия и мечты юных девушек. Даже если эта работа в основе своей является сложным художественным вымыслом, откровенность девушек создает ощущение документальности происходящего. Запутанное переплетение различных разновидностей сознания – воспоминаний, фантазий, перцепций – оставляет чувство не столько диссонанса, сколько гармоничного потока. Нежная лирика грез и приятная фортепианная музыка сталкиваются с откровенностью их рассказов.

Впечатляющие видеоинсталляции создавал американский художник Дуг Айткен. Его «Электрическая земля» (1999) – масштабная видеоинсталляция на восьми экранах – была удостоена награды «Золотой лев» на Венецианской биеннале в 1999 г.

Видеоинсталляция начинается с того, как главный (и единственный) герой, которого играет Али Джонсон, лежит распростертый на кровати с пультом дистанционного управления в руке, уставившись в телевизор, который показывает одни помехи. Далее он отправляется на ночную прогулку – начинается его заряженное энергией путешествие по урбанистическому и абсолютно безлюдному окружению. Постепенно его походка, становящаяся все более и более механической и конвульсивной, принимает характер причудливого танца, который, кажется, подстраивается к окружающей обстановке в попытке копировать синкопированные ритмы и движения окружающей сре-

ды. Временами кажется, что именно его танец приводит предметы в движение: автомобильные стекла таинственным образом поднимаются и опускаются, оживает мойка машин, продуктовая тележка на пустынной автостоянке внезапно наполняется спазматической энергией.

Можно подумать, что это картина будущего, показывающая последнего человека в мире, населенном одними машинами, и который сам находится на грани окончательной механизации. Но повествования Д. Айткена не поддаются столь однозначному прочтению. Они имеют открытый финал и кольцевую структуру. Тем не менее ясной в «Электрической земле» оказывается проблематика человеческого тела, которая не поддается описанию терминами традиционной феноменологии и гуманизма. С феноменологической точки зрения живое тело представляет собой абсолютное «здесь и сейчас» опыта, твердую почву, вокруг которой вращается все остальное. Ситуация, которую описывает Д. Айткен, очевидно ставит эту перспективу под вопрос. Такое ощущение, что, построенная с помощью новых технологий, субъективность оказывается способна уязвить самую суть человеческой идентичности.

В данном контексте обращает на себя внимание видеоинсталляция «Я умру» (2007) видеохудожника из Китая **Янг Ченгчонга**. Визуальный ряд видеоинсталляции оказывается размноженным на десяти огромных экранах и представляет собой серию коротеньких видеозаписей людей, случайных прохожих, разных возрастов, полов и национальностей, повторяющих одну и ту же фразу: «Я умру». Произносят они ее по-разному: демонстративно серьезно, подчеркнуто важно, вдумчиво и печально, смеясь и смущаясь возможно от того, что произносят довольно банальную и вместе с тем нелегкую фразу. Однако чем меньше чувства вкладывают участники в эту истину, тем более трагично она звучит. Таким образом, Янг Ченгчонгу удалось с помощью большого количества экранов и еще большего числа участников передать трагическую сущность человеческого бытия.

Примером видеоинсталляции «videowall» является работа белорусской художницы, **Анны Соколовой**. Ее видеоинсталляция из серии «Орнамент» (2010) была организована в выставочном пространстве нового дюссельдорфского Кунстхалле (Приложение Б, рисунок 10). Выставочное пространство пред-

ставляет собой остаток огромного подземного туннеля, в одном конце которого пол постепенно поднимается вверх и сходится с потолком. Этот кусок туннеля шириной 10 метров и длиной 30 метров невозможно пройти до конца, так как расстояние между полом и потолком постепенно уменьшается. В этом месте схода было выставлено по горизонтали 14 мониторов, которые отражались в зеркалах длиной 20 метров, расположенных слева и справа на стенах туннеля. Все это за счет особенностей архитектуры, позволяющих видеть работу только с определенного ракурса, создавало ощущение огромного пульсирующего горизонта; вместо тупика перед глазами представляла безграничная протяженность.

Таким образом, можно определить отличительные черты видеоинсталляции: она интегрирует в себе собственно видеообраз (фрагментированные электронные динамические образы) и пространство, которое «захватывается» физической формой (собственно «телом») артефакта аналогично скульптуре, а также трансляцией видеоизображения аналогично кино или ТВ.

Рамки, огранивающие ее структуру, размываются, становятся подвижными и зависимыми от длины проекции и диапазона сосуществования видеообраза и объекта. Видеоинсталляция составляет территорию сама для себя, а пространство участвует в формировании артефакта. Видеообраз (за исключением видеоинсталляции «closed circuit») должен быть подготовлен заранее и составляет конечную целостность произведения. Однако запись на видеоленте никогда не является автономным произведением, а только модулем, который дополняется или которым дополняются остальные элементы видеоинсталляции. Она (запись) имеет только различные черты автономного произведения как законченная запись фрагмента выбранной или созданной ситуации, объекта или явления.

В зависимости от того, что несет в себе видеообраз, мы предложили различать два типа видеоинсталляций: «closed circuit» («замкнутого круга») и концептуальные. Среди концептуальных видеоинсталляций отдельно была обозначена группа артефактов, имеющих в основе видеообраза аллюзии к кинематографу и изобразительному искусству. Вторая группа классификации видеоинсталляций отталкивается от типа экспозиционного пространства. Здесь мы обозначили, два вида



видеоинсталляций: проекционно-закрытые и проекционно-открытые. По способу экспонирования видеообраза различаются моноэкранные и «videowall»-инсталляции.

Видеоинсталляция, подобно видеоперформансу, остается явлением открытым и не до конца определенным. Двойная роль, которую зритель выполняет во время видеоинсталляции, указывает на новые проблемы: двойного существования, поиска идентичности или «участия» в свете, созданным с помощью медиа. Раскрытие смыслов видеоинсталляции происходит посредством прохождения очередных этапов посвящения, собирания значений и элементов во время путешествия в пространстве проекции. Этот опыт можно сравнить с путешествием по сложносоставной структуре гипертекста; в видеоинсталляции конструкция определяется посредством движимых образов, принимая роль метафорической системы знаков.

Таким образом, видеоинсталляции можно дифференцировать по трем критериям: по объекту транслирования – видеоинсталляции «замкнутого круга» («closed circuit») и концептуальные видеоинсталляции; по месту транслирования видеообраза – проекционно-закрытые и проекционно-открытые; по способу транслирования – моноэкранные и «videowall»-инсталляции.

## ГЛАВА 4 СИНТЕЗ ВИДЕОАРТА И ПЕРФОРМАТИВНОЙ АРТ-ПРАКТИКИ XX ВЕКА

### 4.1. Перформативность как способ трансляция аудиовизуального текста

Представление/перформативность (иными словами – воспроизводство образов) зародилось в глубокой древности из культового ритуала, танца, шествия и обрело почву в театральном искусстве. Возникнув как «творческая объективация греческого духа» [68, с. 157], театр прошел стадию так называемого «религиозного присутствия», когда он был частью культовой среды христианской веры. Важная особенность этого периода заключается в том, что зритель играл в театральном представлении роль не меньшую, чем исполнитель. К началу XIX в. ситуация изменилась, и театр приобрел новое измерение. Наступил период «высоконравственного театра», когда театр обрел современную сценическую форму, а зритель – классическую роль наблюдателя. XX век вновь возродил противостояние безмолвного зрителя и удаленного от него сценического пространства [68, с. 159–161].

Структурные перемены, произошедшие в обществе, требовали новую форму представления, где единство актера и зрителя приобретает иное измерение. В русле авангардного искусства XX в. возникла новая форма представления – акционизм (искусство акций) – художественные действия, носящие процессуальный, динамический характер [264].

Первые опыты проведения акций осуществили представители дадаизма и сюрреализма. Их творческие выступления в 1920-х гг. носили эпатажный, демонстративный, алогичный, разрушающий и даже шокирующий характер, но уже в середине XX в. искусство акций приблизилось к театрализованным выступлениям, включавшим в себя элементы различных форм

творчества, совершаемых либо в специально отведенных для этого помещениях, либо на открытом пространстве городских скверов, парков, площадей. Такого рода представления теории разделяют на хэппенинги и перформансы.

Хэппенинги, как правило, происходят в местах обыденного пребывания людей (на улицах, набережных, в скверах). Действия их организаторов-исполнителей носят характер художественной импровизации и интерактивности. Это выражается в их стремлении вовлечь в происходящее действие случайных прохожих [65]. Широкое распространение хэппенинги получили в США [286].

В середине 1960-х гг., когда хэппенинги стали достаточно привычной формой публичных выступлений, художниками движения «Флюксус» была предложена несколько иная форма выступлений. Свои акции они называли «концертами», для которых создавали особые «партитуры». Действия в этих «концертах» строились по принципу стирания личностного начала, основываясь на так называемой авторской корпоративности.

В Европе большей популярностью пользовались перформансы. Время их возникновения относится к 1970-м гг. Истоки перформанса находятся в движении дадаизма, в теории театра жестокости А. Арто [13], в фонетической поэзии К. Швиттерса, в традициях русского и итальянского футуризма [35], особую роль обрел манифест «Мюзик-холл», провозглашенный в 1913 г. итальянским писателем и поэтом Ф. Т. Маринетти, в котором описывается его концепция «театра неожиданности». Влияние на возникновение перформанса также оказали его ближайшие предшественники – хэппенинги и творческий опыт и идеи движения «Флюксус».

Этимология слова «перформанс» имеет комплекс значений и в буквальном переводе с французского языка («*perfoinir*») означает «полностью снабжать». Однако основополагающим для сущности понятия «перформанс» традиционно считается перевод глагола английского языка «*perform*», который при дословном прочтении означает «исполнять». Однако если для точности определения исходить из самой сути явления, то тут оказывается близким перевод другого английского глагола – «*furnish*», что означает «снабжать» в смысле устанавливать правила игры [308]. Таким образом, мы видим, что уже изна-

чально в самой дефиниции кроется очень важный концептуальный момент для понимания сути описываемого явления: игровой элемент искусства, который в случае с перформансом может проявляться и в качестве свободы, отказа от целевых установок, ограничивающих творческую деятельность, и непосредственно как некий импульс, толчок или свобода движения.

Как уже было сказано выше, перформанс возник в 1970-х гг. во времена скандальных выступлений дадаистов и публичных провозглашений своих манифестов футуристами. Подробное описание явления перформанса было предложено Р. Л. Голдберг в опубликованной ею в 1979 г. книге «Performance Art». Называя перформанс «живым искусством», она выводила его генезис из выступлений футуристов, конструктивистов, дадаистов, которые «смогли найти новые способы переживания (бытия) искусства в ежедневной жизни» [278, с. 8].

Перформанс, как известно, имея общую основу с хэппенингом и акциями, относится к акционизму, под которым подразумевается художественное процессуальное творчество, а не вид или жанр искусства. Термин «акционизм» был введен для возможности локального разделения хэппенингов и перформансов [273]. Например, под понятиями «Венский» или «Московский акционизм» подразумевается место проведения перформансов, хэппенингов, устраивания энвайронментов, демонстрации видеоарта.

Перформанс представляет собой действие, для которого характерна форма исполнения, носящая паратеатральный характер и направленная на достижение конкретной художественной цели (в отличие от иных форм акционизма). Другим отличительным свойством перформанса, о чем упоминалось выше, является принципиальная невовлеченность публики в творческий процесс (если это не было спланировано заранее) и отсутствие спонтанности действия. Это объясняется тем, что главным объектом перформанса является художник – его тело, жесты, эмоции и всевозможные творческие перевоплощения [308], поскольку перформер погружается в определенное состояние или ситуацию – от эстетически-метафорической до социально нагруженной. Таким образом, обыгрывание ситуаций, наделяемых художником особым смыслом и значением, определяет главный принцип перформанса – ситуативность,

т. е. то, чего оказываются лишены хэппенинги и различные формы акций.

Перформанс не следует относить к театральному искусству, поскольку в перформансе отсутствуют такие понятия, как герой, персонажи. То, что делает перформер, можно назвать презентацией определенной модели поведения, но не исполнением роли в классическом понимании. Кроме того, перформер, в отличие от театрального актера, переживает ситуацию, выбранную им самим, погруженную в реальность происходящего [273].

Как и хэппенинги, перформансы могли проводиться в открытом пространстве городской среды, на специально оборудованных площадках либо в заранее подготовленных помещениях. Основное отличие перформансов от хэппенингов заключается в том, что действия перформера, как правило, четко спланированы, а само представление перформанса идет по сценарию, разработанному заранее. В перформансах присутствует более ощутимая дистанция между зрителем и исполнителем, но, тем не менее, в нем также неизменно присутствует элемент неожиданности, импровизационности и, в отдельных случаях, интерактивности [273]. И именно перформансы легли в основу такой разновидности видеоарта, как видеоперформанс.

Как известно, специфическими особенностями театра как вида искусства является наличие живой актерской игры и вытекающая из нее возможность живой непосредственной коммуникации между исполнителями и зрителями. Именно присутствие исполнительства в видеоперформансе дает нам возможность рассматривать *перформативность* как важное слабое видеоарта.

Перформативность понимается как возможность непосредственного воздействия на зрителя путем определенных действий (жестов, игры) художника, подкрепленных аудиовизуальными средствами. Следует сделать одну оговорку. В теории перформативных искусств принято разделять два понятия: «делать» (в английском языке обозначается как «doing») и «показывать делание, представлять» (в английском – «showing doing»). Искусство перформанса, как правило, обозначается в иностранной литературе как «performance art» и применяется в значении визуального искусства 1960–1970-х гг. [308]. Мы же

используем понятие перформативности в значении «performing art» («перформативное/исполнительское искусство»), которым обозначаются театр, опера, балет и т. п. Тем самым мы настаиваем на более тесной связи видеоперформанса с театром, нежели с визуальным искусством, поскольку в данном случае именно актерское «движение» призвано образовать характерную коммуникацию между ним и зрителем.

Возможность установить эмоциональный контакт со зрителем, а также обязательное наличие исполнителя, на действиях которого и зиждется все представление, являются основополагающими принципами создания видеоперформанса, художественная специфика которого заключается в соединении в одном эстетическом пространстве зафиксированного на пленке прошлого и текущего настоящего действия. Герой-исполнитель видеоперформанса, подобно актеру театральной постановки, повествует с помощью жестов, мимики, взглядов. Его фигура в конечном итоге является центральной и смыслопорождающей. И именно благодаря присутствию персонажа в реальном времени возможно установление эмоционального контакта со зрителем, что, в свою очередь, влечет за собой еще одно важное поле соприкосновения видеоарта с театром, когда акт создания артефакта симультанен восприятию его зрителем.

Таким образом, говоря о проблеме представления аудиовизуального текста в видеоарте, мы сталкиваемся с необходимостью обнаружения источника «представления», который оказывается «заложен» в традиционном театральном искусстве, с одной стороны, и в авангардных практиках первой половины XX века – с другой. Вследствие наших рассуждений мы пришли к выводу о том, что в видеоарте находятся зачатки театрального представления, которые проявляются в обязательном наличии живого исполнительского жеста в видеоперформансе. Живое актерское действие в совокупности с аудиовизуальными образами помогает создавать высокоэмоциональные образы, и коммуникацию. Однако в некоторых видеоартефактах (например, в «Квинтете» Б. Виолы) актерские жесты и сама актерская игра исполнителей оказываются крайне важны, и даже отсутствие живой коммуникации не ослабляет психологического напряжения при просмотре его работ. В результате мы можем говорить о том, что видеоарт творчески преобразует

основные художественные принципы театра как вида искусства в зависимости от художественного замысла и мастерства видеохудожника.

Концептуальному оформлению видеоперформанса способствовало слияние рекордингового ядра видеоарта с художественными идеями искусства акций. В результате возник новый способ трансляции аудиовизуального текста – перформативность. Понятие перформативности включает в себя неременное присутствие во время презентации артефакта исполнителя художественных действий, устанавливающего коммуникативную связь со зрителями.

#### **4.2. Формообразующие признаки видеоперформанса**

Артефакты, основанные на комбинации перформанса и видео, своими историческими корнями уходят в конец 1970-х гг. К этому периоду, ориентировочно, относятся первые опыты по организации *видеоперформанса*. Долгое время понятие видеоперформанса имело широкое употребление, например, применительно к документированию художественных акций и к перформансу, организованному специально для съемки на видеокамеру, а также к артефактам, в которых акция вплетена в видеоинсталляцию типа «closed circuit», и к экспериментальным работам с телевидением.

Сама дефиниция видеоперформанса также имеет ряд синонимичных обозначений; зачастую одно и то же явление, относящееся к видеоперформансу, носит различные названия. Например, в англоязычной литературе встречаются следующие упоминания артефактов, имеющих отношение к документации на видеокамеру различных рода акций: «Tape of Action» («Зафиксированные действия»), «Performance-Oriented Tape» («Исполнительско-ориентированная запись»); видеоработы симбиотического характера обозначаются терминами «Performance-Based Video» («Перформанс на основе видео») или «Performance and Video Piece» («Перформанс и видеофрагмент»); артефакты, возникавшие в ходе творческих экспериментов на границе различных видов искусства, обозначаются словосочетанием «Theatrical Video Performance» («Театральный видеоперформанс») [10, с. 33]. Несомненно, такая терминологиче-

ская ситуация вносит путаницу в вопрос идентификации самого видеоперформанса. Кроме того, данная ситуация осложняется тем, что и единые конвенциональные правила создания видеоперформанса по-прежнему не выработаны и, соответственно, никем не прописаны. Однако все же существуют вполне определенные принципы, по которым строится видеоперформанс и которые, в конечном счете, относят определенные артефакты именно к разряду видеоперформанса.

Исходя из этого, с целью поиска возможности более точной идентификации артефактов, относящихся к видеоперформансу, мы предлагаем выделять *три формообразующих принципа*, которые проявляются в той или иной степени во всех описанных выше формах данного вида искусства (рис. 6).

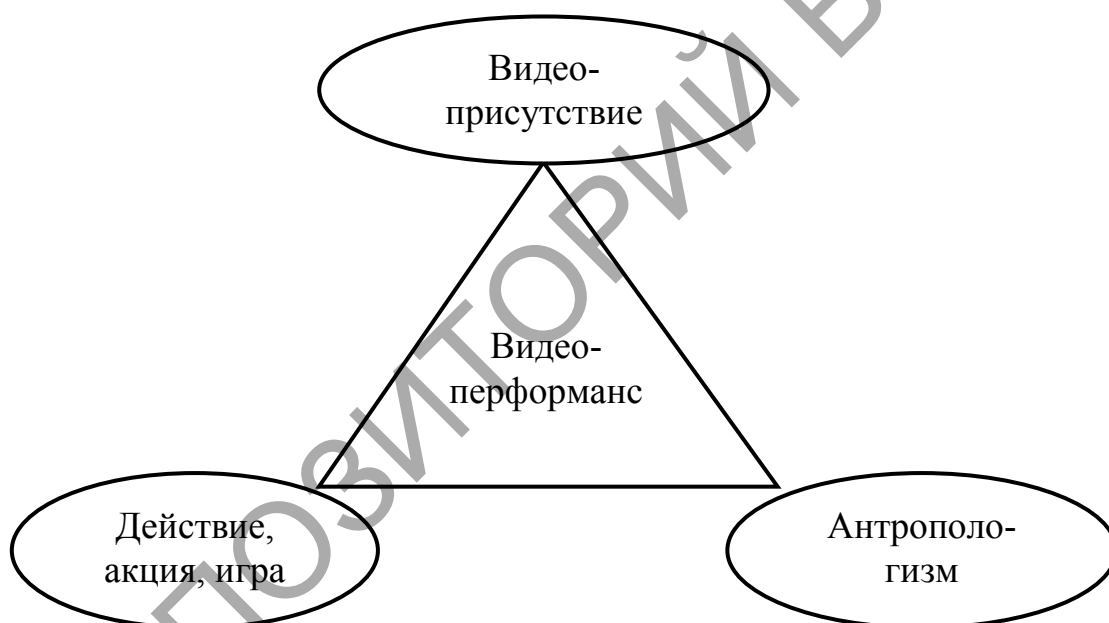


Рис. 6. Формообразующие признаки видеоперформанса

Стоит лишь сказать, что эти принципы (в отдельных случаях) могут нарушаться художником.

#### 1. *Видеоприсутствие.*

Первым формообразующим принципом видеоперформанса является присутствие техники видео в общей концепции создания артефакта. Именно этот факт позволяет относить перформанс к категории видеоперформанса [284]. Использование различного рода видеотехники и слайдпроекторного оборудо-



дования привело к композиционному усложнению работ: средства видеотехники дают возможность моделирования дифференцированной внутренней, как пространственно-временной, так и семантической, структуры артефакта.

В ранних видеоперформансах функция видеокамеры сводилась к механической фиксации собственно перформативного действия. В результате возникала своего рода видеодокументация художественного события, свидетельство его существования. Такие опыты имели место в 1960-х гг. в творчестве американских и западно-европейских видеохудожников (Э. Антин, Дж. Гилберт, П. Кампус, Л. Монтано, М. Сноу, Т. Фокс) [305]. В Восточной Европе подобные эксперименты появляются значительно позже: в конце 1970-х – середине 1980-х гг. – в Польше (П. Выжиковски, Е. Патрум, Ж. Робаковски) [284], в начале 1990-х гг. – в России (Н. Абалакова и А. Жигалов, А. Монастырский, С. Шутов, арт-группа «Синий суп») [10] и лишь в первом десятилетии 2000-х гг. – в Беларуси (М. Гулин, К. Мужев М. Напрушкина, В. Петров, А. Слободчикова, арт-группы «Бергамот», «Липовый цвет», «Экзорцистический Gesamtkunstwerk»).

Следующий этап «вхождения» видеокамеры на территорию перформанса – разыгрывание художественной ситуации либо действия специально для съемки на видеокамеру с дальнейшей презентацией видеозаписи. В отношении перформанса, а точнее, его концептуальной основы – дематериализации искусства, это шаг назад; в случае с видео его функция сводится к визуализации, или, точнее, изображению, художественного представления реальности. Эти видеоработы представляли собой исследование возможностей самой технологии, эффектов, которые можно достичь с ее помощью, и смысловых коннотаций, часто не запрограммированно возникающих в ходе непредсказуемых аудиовизуальных решений.

В то же время существовала другая тенденция в видеоперформансе, ставшая новым этапом развития вышеописанных концептуальных и минималистических стратегий и методов. Это видеокамера, непосредственно включенная в действие, не в качестве механического фиксатора событий, а как полноценный персонаж. Художники не манипулируют видеокамерой и ее изображением, но вплетают в сложные семантические

структуры своих работ. Видеокамера теперь сама «попадает» в кадр, становясь продолжением тела художника (в Германии У. Розенбах сделаны выступления, в которых камера была привязана к ее телу, в результате получилось изображение, представляющее свою точку зрения на то, что она называет «живые видеовыступления»), либо активным участником действия (В. Аккончи, П. Кампус) [289]. Кульминацией этого пути становится сотворение видеоперформанса средствами электронных образов и человеческого действия (И. Густовска, Н. Абалакова и А. Жигалов) [273].

## *2. Игра, живое действие, акция.*

Как мы смогли убедиться, та или иная роль видеотехники в создании видеоперформанса определяла его специфические формы внутри вида; сейчас мы будем говорить об игре, живом действии (англ. action), наличие которого говорит о том, что перед нами именно видеоперформанс, т.е. является отличительным признаком этой разновидности видеоарта.

Следует отметить, что действие понимается не как его отсутствие, т.е. бездействие или «неподвижное действие» (как, например, в случае с видеоперформансом «Русская рулетка»). Присутствие человеческого фактора в создании артефакта, пусть даже внешне бездействующего, вносит внутреннее напряжение зрителя, который находится в ожидании какой-либо акции, но может так и не дожидаться ее. Этот метод абсолютно не нов и характерен для искусства перформанса. Одним из первых его презентовал Дж. Кейдж в своем перформансе «4,33» [237].

Важным является факт, что в любом действии/бездействии, демонстрируемом в видеоперформансах, как правило, отсутствует временная определенность, поэтому зритель получает возможность достраивать и заполнять семантические ячейки, предложенные автором, бесконечно. И зритель, участвуя в видеоперформансе, чувствует себя менее свободным в силу присутствия внутреннего напряжения, возникающего в ходе развития дальнейших действий или событий происходящего и пребывания в неизвестности относительно возможных временных рамок представления, в отличие, например, от видеоинсталляции, где тоже присутствует действие, но оно носит скорее созерцательный, медитативный характер, провоцирует

большую свободу действий зрителя и, соответственно, меньшее внутреннее напряжение, связанное с ожиданием чего-то. Но, как мы убедимся далее, так происходит не всегда.

Возвращаясь к игре-действию, непременно присутствующей в видеоперформансе, нужно обозначить и такой важный нюанс, как отсутствие целевой направленности. Иными словами, цель, к которой все сводится, являет собой, по сути, бесцельное действие. Именно в таком ракурсе следует понимать значение «игры» в видеоперформансе, которая является шагом к межличностной коммуникации. Если в видеоперформансе что-то представляется (даже если это только лишь игровое действие или движение), то, согласно законам игры, зритель по умолчанию «имеет это в виду». Таким образом, перед нами открывается функция, которую несет в себе игровая репрезентация и которая заключается в доказательстве того, что игра представляет собой нечто вполне определенное, а не стохастическое, и является, в конечном итоге, саморепрезентацией игрового процесса. К этому следует добавить, что в то же время игровое действие означает, что игра нуждается в присутствии в ней. Ситуацию, когда зритель только лишь наблюдает за игрой, не принимая в ее процессе непосредственного участия, можно назвать по-латыни «participatio», что означает полная поглощенность игровым действием, которое никого не оставляет равнодушным или безучастным.

Важным моментом характеристики живой игры или действия в видеоперформансе является то, что зритель являет собой нечто большее, нежели отстраненный наблюдатель, который следит за тем, что происходит перед ним. Как участник видеоартефакта он всегда является составной частью самой игры [284]. И если перед художником стоит задача увлечь зрителя в эту игру, то задача зрителя сводится к тому, чтобы уметь услышать и вовремя среагировать на обращенное к нему авторское послание.

### *3. Антропологизм.*

Первые два принципа отражают двойственную природу видеоперформанса – его технологическую и изобразительную стороны. Следующий принцип вытекает из предыдущего и является его логическим продолжением. Антропологизм в данном случае понимается нами буквально – как физическое при-

сутствие человека (художника-автора) в процессе создания и презентации артефакта, т.е. в процессе исполнения видеоперформанса. Опять же различные формы видеоперформанса реализуют этот принцип в неравной степени. Так, например, мы можем говорить об «условном» антропологизме в видеоперформансах, записанных на пленку. Главный же наш интерес направлен на те артефакты, где человек присутствует в действительной реальности.

Проблема антропологизма в видеоперформансе имеет *три грани*; все они тесно взаимосвязаны друг с другом, но, как правило, более выпуклой становится одна или две в зависимости от художественного замысла. Итак, понятие антропологизма в видеоперформансе включает в себя:

- 1) наличие «героя-автора» (дефиниция Н. А. Агафоновой) в одном лице;
- 2) внимание к вопросам телесности;
- 3) проблема антагонизма мужского и женского начал в искусстве.

Наличие героя-автора как главного манипулятора художественного события и исполнителя определенных действий является важнейшим смысловым элементом видеоперформанса независимо от того, записаны ли его действия на пленку или исполняются «вживую». Это то, что отличает, например, видеоперформанс от видеоинсталляции.

Однако необходимо учесть, что наличие героя-автора в процессе создания и репрезентации артефакта вовсе не означает, что произведение стремится выразить его переживания. Современный художник выступает не столько в качестве творца, сколько в роли открывателя чего-то невиданного, таинственного, далекого, неизвестного, которое сквозь его существо начинает проникать в реальность бытия. Такова суть игры/действия художника в видеоперформансе.

Проблема *телесности* в видеоперформансе связана скорее с его истоками, а также с тем, что, оставшись один на один с современной ему видеотехникой, художник, жаждущий художественного эксперимента, нового поиска, начинает его с исследования тела, а чаще всего – его физических возможностей. Использование тела человека в качестве творческого материала встречается в творчестве таких художников как, И. Кляйн, О. Мейл и Дж. Пэйн.

О проблеме телесности в искусстве перформанса польский художник З. Варпеховски писал: «Перформанс является направленным во внутрь его исполнителя. Внешний антураж: костюм, реквизит и прочее, должны направлять наше внимание на то, что происходит внутри художника» [309, с. 145]. В таком ключе конструировали свои перформансы художники, впоследствии создавшие видеоперформансы: В. Аккончи, движения которого напоминали своего рода поэзию тела; Д. Оппенхейм, который подвергал свое тело различного рода физическим манипуляциям, Л. Андерсон, выступления которой содержали автобиографические нотки; Дж. Джонас, которая посредством собственного опыта и творчества указывала на проблемы мира, основанного на стереотипах и принятых схемах поведения [285].

Видео также создавало идеальную среду для созерцания собственного тела или его частей. Продемонстрировал это **Вито Аккончи** в видеоперформансе «**Исправления**» (1970). С помощью видеокамеры и монитора, на котором транслировалось изображение, художник смог увидеть и удалить несколько лишних волос со своей спины. Видео также позволяет художнику пристально смотреть и изучать черты своего лица, наблюдать за собственными жестами как своего рода неопределенными сообщениями, которые невольно передаются нашими телами [289].

**Брюс Науман** в своем видеоперформансе «**Вращение вверх тормашками**» (1973) также отводит главную роль телу. Тело художника совершает вращательные движения вокруг точки, находящейся в середине видеокadra. Стоя на одной ноге, Б. Науман постоянно теряет равновесие, тем самым как бы «переворачивая» пространство, но в то же время круговое движение его тела постоянно возвращается в устойчивое положение. В этой работе, основанной на однообразном непрекращающемся действии, с помощью видеокамеры художник нарушает топологию пространства, стремится лишить его верха и низа, играет с ним. Внутрикадровое движение разворачивается гиперболически к верхним и нижним границам кадра. Это приводит к искаженному восприятию, которое Б. Науман демонстрирует на протяжении всего артефакта [295].

Подобными экспериментами занимались и польские художники. С помощью видео обратной связи **Жозеф Робаковски** на

протяжении длительного времени исследовал себя и свое тело, записывая на пленку лишь отдельные части лица или тела и оставаясь преимущественно анонимным. К такому роду работ можно отнести **«Лицо ТВ» (1977)**, **«Ближе-дальше» (1985)**, **«Искусство – это сила» (1985)**, **«Боль моей ноги» (1990)** и др. В последующих работах он начал постепенный процесс обозначения того, что до сих пор было сокрыто, – собственно лица. Видеоперформансы **«Мои видеомазохизмы 2» (1990)**, **«Ядя, сними трубку» (1992/93)**, **«Яблоко» (1994)** показывают лицо художника в различных жизненных ситуациях: искаженное гримасой боли (гротескно-иронический комментарий), во фрагментах ежедневных перевязок или во время еды («философия ежедневности») [284]. О своих работах Ж. Робаковски говорил как о психофизических исследованиях собственного организма, которые получал с помощью видеозаписи. В итоге это принесло ему убеждение «в капитальном значении технических открытий, поскольку они делают возможным отражение моего психоэмоционального состояния, темперамента и сущности на видеоленте» [284, с. 183].

Совершенно иначе проблему тела в своем творчестве видел польский видеохудожник молодого поколения **Петр Выжиковски**, который начал свою творческую деятельность в начале 1990-х гг. Первые работы художника имели ритуальный характер, напоминали шаманские обряды, а так называемые «мифические» формы самопредставления автора были интенсифицированы посредством видеообраза. Объединяющим элементом видеоперформансов П. Выжиковского, а также ключом к пониманию его искусства было *тело*, которое художник трактовал и как «информацию», и как «пространство» искусства. Отталкиваясь от такого понимания тела, художник начал поиски самости – собственного Я, которое в облике современной культуры должно быть отражено с помощью новых технологий. Как самосознание, так и физическое тело, по мнению художника, должны принять форму так называемого «технологического тела», лишённого телесности и представляющего собой сумму различных элементов: опыта других людей, случаев и ситуаций, составляющих нашу действительность, иными словами, содержащего в себе опыт внешнего мира. Первой работой, отражающей идею «технологического тела» стал **«Перформанс с антенной» (1991)**. П. Выжиковски закрепил

на своем теле антенну, подключенную к монитору. Изменения положения антенны определяли качество изображения на экране монитора. Эта работа стала переломной в его творчестве, так как с нее началась стратегия «исчезновения», которую художник проводил консеквентно в более позднем творчестве, используя видеотехнику, а позже – пространство виртуальной реальности [284].

В 1994 г., во время XIX Театральных реминисценций в Кракове, П. Выжиковски исполнил видеоперформанс **«Воплощение»**, в котором, стоя нагим перед публикой, снимал на видеокамеру свое тело. Запись фрагментов тела в крупном плане была видна на мониторах телевизоров, установленных в разных местах помещения. Трансляция видеоизображения осуществлялась в режиме реального времени, благодаря чему факт «распространения» тела, его исчезновение и новое появление на экранах имело для художника особенное значение. Акцентирование двух измерений реальности – живого действия (акции) и его экранного образа, а также физического тела и его электронной репрезентации – было частью стратегии «исчезновения» или растворения тела и самости в виртуальном мире. Видеозапись тела художника была затем замурована в стене, что, с одной стороны, означало символическое аннулирование как физического, так и электронного тела, а с другой – подтверждало равнозначность обоих «тел».

Следующие поиски художника в области видеоперформанса продолжались в направлении «выхода» из физического тела и привели его к утверждению, что пространство искусства локализуется вне физического тела, принимая наиболее высокую форму. Для того чтобы окончательно «выйти наружу», П. Выжиковски перенес свои поиски в область неограниченного пространства виртуальной реальности.

Подобные выступления двумя десятилетиями раньше проводила немецкая видеохудожница **У. Розенбах**. В ее выступлениях камера была привязана к телу, в результате художница получала видеоизображение, представляющее неожиданную точку зрения. Свои эксперименты она называет «живые видеовыступления» [278].

Проблема антропологизма в видеоперформансе может быть выражена также путем сопоставления или, наоборот, взаимо-

действия антитетических основ *мужского и женского начала*. Подчеркнутая маркировка этих первоэлементов задает напряженный эстетический и семантический тон. В качестве ярких примеров можно привести видеоперформансы российских художников **Нatalьи Абалаковой** и **Анатолия Жигалова** («Полотеры», «Окно» и др.). Другим примером подобного видеоперформанса является работа **Брюса Наумана** «**Мужчина/женщина, случай насилия**» (1985). Главные герои этих работ отличаются повышенной подвижностью в своих действиях, направленных друг на друга. В конечном счете это приводит к проявлению жесткого садизма. Блестящий эпизод открытого противопоставления мужского и женского начал представлен в (условно) первой части видеоперформанса белорусских художников **Антонины Слободчиковой** и **Михаила Гулина** «**Вскрытие женщины**» (2011). Примечательно то, что здесь противопоставление носит совершенно отличный, в сравнении с предыдущими примерами, характер – авторы демонстрируют две – мужскую и женскую – точки зрения на главные достоинства женского пола одновременно, внахлест, так, что в итоге складывается сложный, неуловимый, загадочный и вместе с тем противоречивый образ женщины.

Примером открытого противопоставления мужского и женского начал является цикл работ «**Органическая жизнь**» (2000–2007), принадлежащий группе современных белорусских художников «**Бергамот**». Ее участники – **Ольга Масловская** и **Роман Троцюк** – создали не просто галерею сложных образов: от гармонического взаимодействия до публичного конфликта, но проводили своеобразное исследование своего и противоположного пола, их социальных символов и знаков, приводя свои социальные роли к гармоническому, как внешне-социальному, так и внутри-личностному, единству (Приложение Б, рисунок 11).

Таким образом, обозначив основные формообразующие принципы видеоперформанса – наличие рекординговой сердцевины, живого действия и антропологического фактора, мы предлагаем определять его как пространственно-процессуальный вид арт-практики, представляющий собой акцию, в ходе которой художник посредством своего тела в сочетании с ранее осуществленной видеозаписью сообщает аутентичную ин-



формацию. Местом, в котором происходит конечная реализация события, инспирированное художественным жестом, является сознание зрителя, оно же выступает и в качестве конечного элемента демонстрационной структуры артефакта.

Возникновение видеоперформанса обязано синтезу перформанса и видеоарта. Основные формообразующие признаки видеоперформанса смыкаются с театральными установками – непременным присутствием героя, художника-исполнителя, обращенных к публике и стремящихся осуществить коммуникативный акт. Все действия художника в видеоперформансе интенсифицируются или аккомпанируются рекординговой составляющей видеоарта.

### 4.3. Опыт первичной классификации видеоперформансов

Приводимая ниже классификация видеоперформансов носит авторский характер и не претендует на конечную завершенность. В качестве исходных критериев, определяющих разновидность видеоперформанса, выступают функциональное качество видеотехники (видеокамеры, видеоленты и другое оборудование) и степень коммуникации между художником и зрителем (рис. 7).

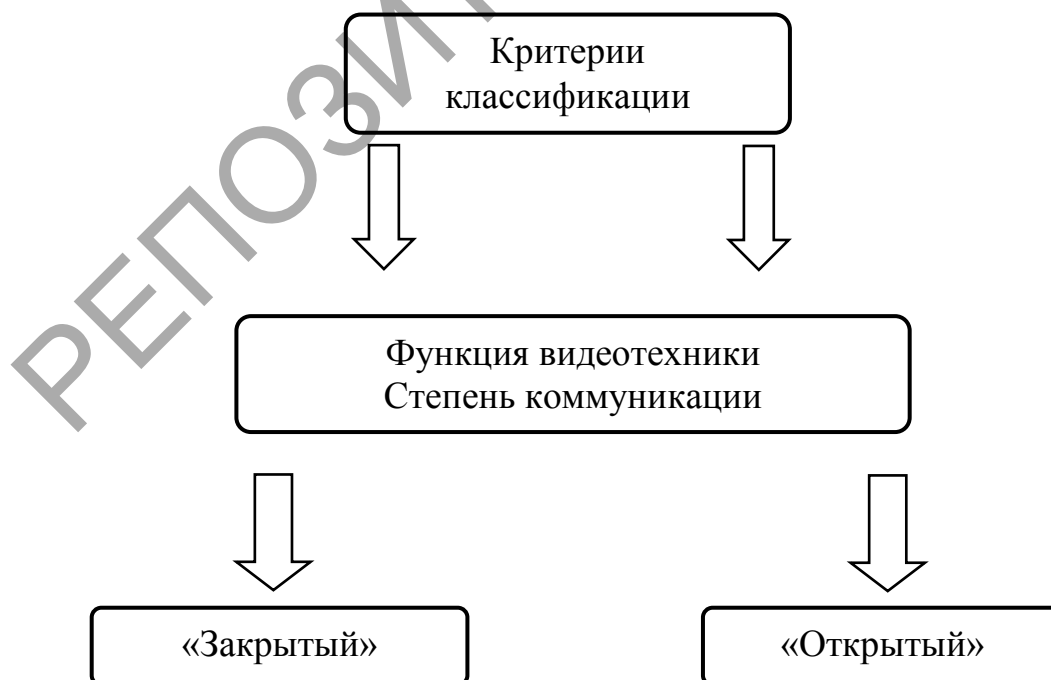


Рис. 7. Классификация видеоперформансов

Опираясь на это, предлагаем различать *две разновидности* видеоперформанса:

1. «Закрытый» – разыгрывается специально перед видеокамерой в приватном пространстве художника с целью последующей демонстрации артефакта. Функциональное качество видеотехники, как правило, сводится к фиксации заранее подготовленной художественной акции. Степень авторско-зрительской коммуникации носит условный, опосредованный характер.

2. «Открытый» – основывается на сосуществовании электронного образа (видеообраза) и живого исполнения (герой-автор) в процессе публичного представления акции. Видеотехника в данном случае вплетена в структуру артефакта и несет определенную смысловую нагрузку. Изменяется и характер коммуникации: благодаря живым действиям видеохудожника, направленным «на аудиторию», у зрителя появляется возможность для установления прямой, непосредственной коммуникации с видеоартистом.

Помимо названных критериев (роли видеотехники и степени коммуникации), обозначенные разновидности видеоперформанса имеют свои особенности в способе демонстрации артефакта. В первом случае представление видеоперформанса осуществляется, как правило, подобно демонстрации фильма в кинотеатре – в специальных боксах или павильонах в рамках различных фестивалей, посвященных современному искусству. Демонстрация «открытого» видеоперформанса приобретает характер площадного театра, когда драматическое действие, усиленное средствами видео (в случае с видеоартефактом), рождается на глазах у зрителей. «Открытый» видеоперформанс может быть реализован как в частном пространстве художника (например, видеоперформанс «Повод к знакомству» группы «Тотарт» проходил на участке загородного дома художников), так и в общественном месте (видеоперформанс «Многогранный портрет» И. Густовской проходил в помещении художественной галереи).

В середине 1960-х гг. американские художники Элеонора Антин, Питер Кампус, Линда Монтано и Терри Фокс, увлекающиеся искусством перформанса, начали использовать видеотехнику как главное средство документации своих артефак-

тов. В других странах (в Канаде Ян Бакстер, в Англии Джерри Гилберт, Майкл Сноу, в Польше Томаш Кавяк, Ева Патрум, Кшиштоф Зграя) художники также «закрепляли» живые работы в записи движущегося изображения [284]. Их творчество явилось своеобразной предтечей видеоперформансов, с той лишь разницей, что видеотехника применялась художниками главным образом в качестве механического фиксатора происходящего художественного события с целью задокументировать его.

В Беларуси, как уже было сказано выше, подобные опыты возникают лишь в начале XXI в., и этому есть объективные причины. Во-первых, искусство перформанса для нашей страны является относительно молодым, насчитывает около 30 лет; во-вторых, экспериментальный и зачастую эпатажный по своему характеру перформанс в Беларуси уже давно переживает кризис. Из-за скудного анонсирования акций, отсутствия их систематической документации и обсуждения для многих он остается не понятным и не принятым видом современного искусства. В-третьих, сложно предположить, в какое время в нашей стране появилась первая видеокамера, ставшая инструментом создания видеоартефактов. В связи с этим доподлинно установить момент возникновения видеоарта в целом, и видеоперформанса в частности оказывается очень сложно. Тем не менее можно предположить, что первые видеозаписи перформансов берут истоки на международном фестивале NAVINKI (куратор В. Петров), который начал свою деятельность в 1999 г.

Ранние документальные записи перформанса редко «появляются на публике» и рассматриваются скорее как документы прошедших событий. Эстетическая ценность видеозаписи была вторичной по отношению к способности видео точно фиксировать события в реальном времени.

Видеотехнология 1960-х гг. имела свои собственные ограничения: качество видеоизображения было неудовлетворительным. Кроме того, изначально камера вместе с микрофонами была зафиксирована в определенном месте, из-за чего большая часть деталей перформанса была потеряна. Также невозможно было отфильтровать посторонние шумы и звуки, записанные одновременно со звуками перформанса. Тем не менее, художники принимали эти недостатки из-за преимуществ, которые могла предоставить видеотехника. Имеются в виду

новые методы работы с изображением. Художники были озабочены самым революционным аспектом технологии мгновенного доступа к зафиксированному изображению, то, чего не мог сделать фильм. Благодаря камере, подключенной к монитору, художник мог работать непосредственно с изображением. Именно способность видео «схватить» и сохранить художественное действие в виде, наиболее соответствующем реальности, оказалась важной для художников-перформеров, готовых поступиться качеством видеозаписи [273].

Первая разновидность видеоперформанса возникла в США и Западной Европе в начале 1970–1980-х гг. Это «закрытый» видеоперформанс. Он представляет собой видеозапись «предкамерных» действий художника. Действия происходили, как правило, в частных закрытых помещениях либо в изолированном от внешнего мира пространстве, что давало возможность непосредственного диалога в формате от «Я и Я». Затем происходило публичное «открытие» видеозаписи, а вместе с тем и «опубликование» художественного сообщения.

Технологию видеозаписи в рамках так называемых «самовыступлений» использовали Тина Кин и Соня Кнокс в Великобритании, Джоан Джонас и Вито Аккончи в США, Войцех Брушевски в Польше. Мишель Раш называет такие артефакты «частными перформансами» или «студийными перформансами» [302, с. 47–53].

В 1970 г. **Брюс Науман** создал один из самых известных, на наш взгляд, минималистичекый видеоперформанс перед камерой – «**Маркировка студии**». На первый взгляд, эта работа представляет собой неотредактированную видеозапись художника, крадущегося по своей студии шаркающей походкой, находясь в задумчивом настроении. Видеозапись является своего рода отображением среды художника, без всяких технических вмешательств, «украшений» и проч. Кажущаяся безыскусность исполнения обманчива. Действия Б. Наумана намеренно организованы таким образом, что траектория, которую он очерчивает ногами, является одновременно пространством, которое он занимал в прошлом, и квадратной границей видеомонитора, в который мы смотрим в «настоящий момент».

Примером закрытой формы видеоперформанса является видеоперформанс **Вито Аккончи** «**Песня на тему**» (1973), в ко-

тором художник демонстрирует свое напряженное взаимодействие с видеокамерой. В. Аккончи, как бы пытаясь проникнуть внутрь камеры, старается с помощью своей любовной песни уговорить или усыпить бдительность объектива камеры. В работе художник отражает суть своих экспериментов в области межличностной коммуникации, демонстрируя новый уровень и возможности медиаконтакта со зрителем [289].

Схожий характер носил проект **Войцеха Брушевского «Американские ленты» (1977)**. Работа основывалась на фиксации с помощью видеокамеры, интуитивного и спонтанного поведения художника в закрытой для посетителей студии. В. Брушевски вспоминал: «Это был своего рода частный опыт самого с собой. Название артефакта – “Американские ленты” – было дано в знак уважения американцам, которые с помощью камеры демонстрируют самого себя (“обнажают душу”). Пробовал на себе это ощутить» [284, с. 180]. Визуальная структура «Американских лент» очень проста: без использования монтажа, часовая видеозапись обыденных, каждодневных действий художника. Личность художника в том случае служила как предметом, так и объектом записи (и последующей презентации).

Подобный род предкамерных акций можно найти в творчестве художников польской группы **«Культура свалки»**. Перформансы этой группы относились к концу 1980-х гг., и были записаны на видео Збигневом Либерой. Например, Марк Яник и его «Освободительные упражнения» (1987) и Адам Репецки с «Ромео и Джульеттой» (1987). Сценарий метафабульных видео-перформансов возник при опоре на абсурдно-иронические и дадаистские шутки и жесты. Их работы были своего рода «антипластичной» и «антиэстетичной» манифестацией нонконформистской позиции группы художников [284].

В артефактах такого типа, как «перформанс перед камерой», можно наблюдать проявление специфической формы «нарцисизма». В структуре «художник–камера» техническое оборудование использовалось в рамках от самонаблюдения до самолюбования. На это указывала исследовательница Р. Краусс, говоря о «замкнутости на себе», которая означает, что тело и психика становятся для тебя окружением, оторванным от всего, что находится во внешнем мире [288].

Примером такого творческого соединения видеотехники и живого действия художника, направленного вглубь своей сущности, является творчество Жозефа Робаковского. Видеокамера была для художника «орудием ежедневного использования» и трактовалась как «средство для исследования самого себя, людей, различных реакций, изменений, которые происходят в человеке, в его внешнем виде, в целой структуре жизни» [284, с. 181].

В 1987 г. появилась работа **Жозефа Робаковского «Мелодия настроений»** – короткий визуальный комментарий тонких нюансов настроений человека. Художник создал и передал на видеопленке своеобразную поэтическую зарисовку своей фигуры на фоне открытого окна. Единственное действие, которое он выполнял, это выстукивание пальцем ритма звучащей мелодии; после нескольких минут видеозаписи он встал, закрыл окно и ушел. Используя терминологию польского исследователя Кальвина Прылуцка, можно предположить, что созданный художником визуальный образ является так называемым «индексальным образом», поскольку источником значения здесь служит не самопредставление личности художника, а его связь с представленным предметом, в данном случае связь между личностью и его обозначенным настроением.

Исследование границ физических возможностей человека происходит на глазах у зрителей в видеоперформансе голландских авторов **П. Бугела и Х. Хольтаппельса «Дыхание 2» (1976)**. Действие происходит в маленькой комнате. На полу сидит сам П. Бугел, с головой помещенный в полиэтиленовый пакет, плотно облегающий его тело и мешающий ему свободно дышать. В ходе акции художник поглощает воздух все труднее; зритель слышит его тяжелое неравномерное дыхание, и спустя 20 минут П. Бугель начинает задыхаться и в итоге теряет сознание. В результате граница возможностей его тела достигнута.

Предвосхищая творчество американца Б. Виолы, художник из Великобритании **Сэм Тейлор-Вуд** создает, совместно с югославскими художниками Мариной Абрамович и Улэй проект, изображающий создание актерами искусственных эмоций. **«AAA-AAA» (1978)** – видеозапись, в которой герои кричали друг на друга в пределах своих вокальных возможностей и фи-

зической выносливости. Американец **Тедди Диббл** демонстрировал перед камерой постоянный кашель, который, казалось, никак не мог удовлетворить инструктора или врача за кадром. В видеоперформансе **«Кашель» (1986)** мы являемся свидетелями неудачных попыток Т. Диббла воспроизвести идеальный кашель. Он смотрит прямо в камеру, в то время как за кадром режиссер-инструктор действительно корректирует его кашель: «Нет, сделай его тяжелее. Нет, громче. Еще. Еще» [276, с. 25]. Подобно вокальным экспериментам М. Абрамович и Улэя, кашель Т. Диббла является «сфабрикованным», продолжительность которого и очевидный физический дискомфорт, понесенный художником, призваны вызывать у зрителя соматические сопереживания. Очевидно, однако, что успех этой физической идентификации зависит от продолжительности «визуального сеанса». Кашель и крик становятся мучительными для слуха в том случае, если они не прекращаются. Если запись будет выключена или остановлена или же зритель отошел от просмотра произведения, ожидаемое воздействие на чувства может не состояться. В таком случае мы не можем, приостановить зрительское недоверие и проникнуться в бедственное положение артистов.

Примерно в начале 1980-х гг. московские художники-концептуалисты, входящие в состав творческой **группы «Коллективные действия» («КД»)**, начали устраивать перформансы с участием, поначалу, кинокамеры. Основана группа была в 1976 г. и просуществовала тринадцать лет. В ее состав входили такие художники как Никита Алексеев, Елена Елагина, Георгий Кизевальтер, Игорь Макаревич, Андрей Монастырский, Николай Панитков, Сергей Ромашко и Сабина Хэнсен. За время своего существования группой было выполнено более 60 различных акций, в том числе и видеоперформансов. Исходя из содержания провозглашенного манифеста участников группы «КД», основной целью их творческих актов стало стремление к созданию простейшего эстетического события, направленного на совместное переживание (художников, а не зрителей) определенных пространственно-временных концепций. Главная особенность этих акций состояла в том, что замысел и окончательный исход события оставался неясным до стадии его завершения, ситуация никогда не прогнозировалась зара-

нее, но служила поводом для особых эстетических переживаний, что, по сути, и являлось ядром этих творческих актов. Весь творческий путь группы «КД» условно можно разделить на три этапа по степени концептуального усложнения их артефактов. Первые перформативные действия были аскетичны по набору художественно-выразительных средств и строились главным образом на чистоте символа или идеи («Проявление», «Либрих» оба 1976 гг.). Постепенно их действия получили более сложную символическую нагрузку, направленные на формирование различных по уровню чувств восприятия, обретая значение ритуала. Эти артефакты отличались сложной метафорически наполненной ситуацией, которая усложнялась неопределенностью художественных жестов и перегруженностью предметов («Время действия», 1977). Наиболее показательными стали акции группы, созданные в начале 1980-х гг., в которых художники использовали фото- и видеоматериалы для разрушения временной логики повествования и создания напряжения между проживаемой реальностью и ее записью на пленке («Десять появлений», 1982, «Юпитер и бочка», 1985). Например, в ходе проведения акции «Юпитер и бочка» на зрителей буквально обрушивался поток протяженных по времени исполнения хаотических звуков, вспышек света, демонстрации слайдов и чтения однообразных текстов, сопровождающихся живой музыкальной импровизацией.

Одним из первых в Советском Союзе начал создавать перформансы специально для записи их на видеокамеру художник **Андрей Монастырский**. Первым опытом такой работы стал видеоперформанс Андрея Монастырского «**Разговор с лампой**» (1985). В работе художник стремится подчеркнуть нахождение видеокамеры в пространстве артефакта, для этого он обращается к ней как к живому собеседнику. Структурное построение видеоперформанса разбивается художником на два компонента: вербальный и визуальный. Первый представляет собой длительный авторский монолог, в котором помимо собственного текста художник обращается к русской поэзии, читает стихи Ф. И. Тютчева и А. А. Фета. Визуальный компонент видеоперформанса выражен крайне скупое, в качестве единственного зрелищного элемента выступает рисунок на груди художника в виде антропоморфной фигуры, олицетворяющей со-



бой образ цитируемых в монологе поэтов. Таким образом, в кадре нам представлена вербальная коммуникация художника с воображаемым персонажем. В конце съемки в фокусе видеокамеры наконец оказывается лампа. Во время протекания действия она была зажата между ног художника и создавала в пространстве кадра световые эффекты. С этого момента становится ясно, что настоящим собеседником художника являлся таинственный свет, излучаемый лампой. Символика света, которая в мировой культуре получила детальную разработку, в искусстве движущихся образов превратилась в «образ освещения», производимого электронными устройствами.

Для съемки на видеокамеру создавали перформансы художники российской творческой группы «Тотарт» **Наталья Абакова** и **Анатолий Жигалов** [10, с. 35]. Одной из ранних работ, созданной ими, стал видеоперформанс **«Полотеры» (1982)**. Во время действия, происходящего в комнате, художники, натирая пол, постепенно раздевались, подобно разгоряченным работой полотерам. Неспешные движения приближающихся и отдаляющихся друг от друга тел мужчины и женщины напоминали любовные игры. Зрительские ассоциации усиливались благодаря тому, что наблюдать за происходящим можно было только лишь сквозь глазок двери. Зритель оказывался в ситуации невольного «подсматривающего», а само действие видеоперформанса призвано ритуализировать обыденное событие. Другим скрытым смыслом акции становится вскрытие мотива асексуализации в тоталитарном все запрещающем обществе.

Группа «Тотарт» имеет своих прямых предшественников – это творческий тандем Риммы и Валерия Герловиных. Их творческие акты предназначались исключительно для документирования и с самого начала исключали нахождение зрителя во время совершения своих акций («Зеркальная игра», 1977, «Деревья. Сны», 1978). Они создавали собственный вариант «пустого действия» («нулевого действия»), когда физическое событие утрачивало свое значение, и акцент смещался на символическую значимость события. Фотографии служили отправной точкой для целого ряда ассоциативных умозаключений, заменявших впечатление от присутствия во время совершения творческого акта. Другим не менее показательным и

важным художественным моментом задокументированных перформативных актов Р. и В. Герловиных стало стремление к пластическому выражению их идей. Именно на непосредственности телесного, на пластическо-эстетической трансформации тела, а не объекта или среды, строятся главным образом их артефакты («Человек», 1977).

Следует назвать еще одну российскую творческую группу – «**Чемпионы мира**», среди наиболее ярких представителей отмечают Г. Абрамишвили, К. Латышева, Б. Матросова, А. Яхнина. Они также фиксировали свои перформансы на любительскую видеокамеру. Например, работа группы, относящаяся к началу 1980-х гг., «Тумпо-дель-Пумпо» (1982) демонстрирует, с одной стороны, стремление молодого поколения (к которому, к слову, и относили себя художники) к широкому применению новых технологий в своем творчестве, с другой – появление нового персонажа – больного шизофренией, не разделяющего окружающий его мир на реальность и вымысел, художественность и не художественность. Молодые художники таким способом искали путь, выводящий современное им искусство из-под засилия устоявшихся традиций и норм.

Таким образом, акцентируя внимание на наиболее ярких примерах становления видеоперформанса на постсоветском пространстве, следует отметить одну важную черту, отличающую работы описанных выше российских видеохудожников от европейских, относящихся по нашей классификации к разновидности «закрытого» видеоперформанса – это совершенно иной подход к зрителю. У российских художников складывались довольно парадоксальные отношения со своей аудиторией, что породило несколько различных вариантов демонстрации их работ: акции, которые были рассчитаны на узкую аудиторию, при чем важно, что аудитория этих акций никогда не была случайной, как правило, это приглашенные художниками близкие друзья, писатели и критики. Тем не менее, происходящие во время творческого акта действия не предполагали непосредственного зрительского участия, для перформансистов понимание зрителем сути происходящего не являлось первостепенным и важным, скорее наоборот, их акции были призваны вызывать дискомфорт и раздражение у зрителя, а не повод к рефлексии.

Постепенно художники «вышли» из своих студий и стали снимать свои действия во всевозможных неожиданных местах и пространствах. Например, действие видеоперформанса канадских художников Ллойда Брэндсона и Джека Лаудера «Провидение» (2000) происходит на просторах замерзшего озера Виннипег [276]. Точка фиксированной камеры замерзшего озера отделена от мутного неба тонкой, едва видимой линией горизонта. Мы видим двух обнаженных художников, пробегающих мимо камеры и постепенно исчезающих в пустынном белом горизонте. Далее на протяжении 60 секунд ничего не происходит. Это время кажется зрителю мучительно долгим. Как только мы пришли к заключению, что они, возможно, замерзли и умерли от холода, неожиданно стали появляться болезненно уязвимые фигуры; они медленно растут, превращаясь обратно в людей, которые каким-то образом победили холод. Способность зрителя представить или даже самому попасть в затруднительное положение художников зависит от общей физиологии человека. Это есть процесс распознавания сходства и различия, когда художник – это я и не я одновременно.

На первый взгляд, в видеоперформансах такого рода теряется очень важный концептуальный момент: спонтанность действия, происходящего здесь и сейчас. То есть артефакт, событие которого разыграно и записано на камеру, превращается в своего рода sit-and-watch («сиди и смотри») видео, где прямое участие или непосредственное присутствие зрителя, превращается в оптический обман. Видеозапись, демонстрируемая впоследствии зрителю, – это уже не режим реального времени, и зритель, изначально находившийся лицом к лицу с художником-перформером, в случае с видеоперформансом физически не имеет доступа к миру художника, поскольку этот мир становится опосредованным видеоизображением. Видеоизображение являет собой простой трюк доверия. Все зависит от зрительской активности и иррационального отказа «в присутствии» экрана, разделяющего мир художника и зрителей. Иными словами, зрители «не замечают» очевидный факт, что наличие человека на экране – это не что иное, как электронное творение. Через приостановление неверия зрители игнорируют аппарат, который создает иллюзию, и вместо этого творчески читают мерцание экрана как правдоподобное представление ре-

альности. Аудитория и художник принимают своего рода доверительный пакт. Художник делает вид, что обращается непосредственно к зрителю из другого пространства и времени, и зритель молчаливо соглашается принять сообщение как конкретное проявление здесь и сейчас. Это является непреложной особенностью такого рода артефактов.

Конец 1980-х и 1990-е гг. принесли абсолютно новую разновидность видеоперформанса. «Открытый» видеоперформанс основывается на совмещении электронных образов и живой акции. Оба элемента, интегрально соединенные, сохраняют при этом свою автономную структуру. По сравнению с незамысловатой фиксацией предкамерных действий, художники, создавая видеообраз для «открытого» видеоперформанса, использовали художественные возможности монтажа, специфических визуальных эффектов, обработку звука. Записанный образ мог быть репрезентирован на независимых мониторах или быть частью видеоинсталляции. Время и пространство электронных образов теряли или приобретали новые темпоральные значения относительно разыгрывающейся перед зрителями ситуации.

Присутствие художника в непосредственном действии было реализовано в структуре «художник – видеообраз – зритель». Доминантой в этой системе всегда был художник – его психофизическое состояние вместе с внутренними интенциями. Образ мог быть усилением интенциональности художественного факта, особенно когда на экране появлялось изображение (дубликат) художника, или повторением ситуации, происходящей в реальном времени.

Одним из первых видеоперформансов, соединяющих живое действие исполнителя и электронное изображение, стала работа немецкой художницы **Урильке Розенбах** под названием «**Рефлексия на “Рождение Венеры”**» (1975–1977). Главным действующим лицом проекта, как и принято в видеоперформансах, была сама художница. Она выступала обнаженной, а ее тело было выкрашено в краску белого (спереди) и черного (сзади) цветов. Действие сводилось к тому, что художница «вступала» в спроецированную картину итальянского художника С. Боттичелли «Рождение Венеры», перед которой была насыпана горка соли, а на ней стояла большая раковина. Внут-

ри раковины находился монитор, изображающий плещущиеся волны. Видеоперформанс продолжался в течение 15 минут, во время которых героиня, в сопровождении композиции Боба Дилана «Леди с грустными глазами», поочередно демонстрировала публике белую и черную стороны своего тела.

Большое количество работ подобного плана создала известная польская художница **Изабелла Густовска**, для которой видео в техническом смысле было магическим инструментом, благодаря которому она фиксировала мимолетные мгновения, как бы останавливая время. В ее видеоперформансах прослеживаются мотивы двузначного существования (двойного присутствия), зеркального отражения и временной задержки [274].

Первый видеоперформанс И. Густовска реализовала в 1985 г. под названием «**Многогранный портрет**». Художница, которая сама стала главным персонажем этого проекта, писала, что данный опыт подтолкнул ее «к большой отваге – говорить прямо» [284, с. 141]. Видеоперформанс имеет сложную многослойную структуру: вербальный компонент, основанный на литературно-поэтических текстах Сильвии Плат, Ингеборг Бахман и тексте самой И. Густовской; визуальный уровень, включающий в себя электронное изображение артистки, размноженное на трех мониторах, на которых появлялись ее ранние записи и записанный реальный образ; и непосредственное присутствие художницы во время исполнения этого проекта. Посредством своего присутствия И. Густовска вела диалог с «виртуальными собеседниками» – сама с собой, пересказывая тексты умерших писательниц. Смещение электронных образов – дубликатов, записанных на ленте, с художницей, присутствующей реально в студии, – это своего рода творческая стратегия, основанная на сокрытом и одновременно видимом действии. И. Густовска писала: «Скрываю в тех смешанных текстах правду, о которой боюсь рассказать, поскольку это мое личное. Балансирую на границе чужой и собственной жизни, находя все больше смелости заглянуть вглубь своего существа, в те его “отсеки”, которые предпочтительно “оставлять закрытыми” для себя и для других» [284, с. 141].

Подобные чувства возникают в момент «общения» со своим образом на экране. Монитор выполнял в той структуре функцию зеркального отражения («поверхности воды»), благодаря

которому стало возможным увидеть самого себя как бы «со стороны». В случае с видеоперформансом «Многогранный портрет» электронные образы художницы не являлись отражением телесности или ее психических особенностей, но служили способом постижения внутреннего состояния с целью последующего «вынесения» наружу того, что скрыто и недоступно каждый день. «Магический» переход от личных текстов к чужим, а также размножение видеообраза (электронный «Альтер-эго» художницы) представляли собой, как писал исследователь творчества И. Густовской Г. Дзямски, так называемый переход от иных миров к собственному внутреннему миру художницы, чтобы посредством того состояния, служащего «коллекционированию» внутренних постижений, начать создавать портрет иной, наиболее полный и сложный в сравнении с первоначальным [274].

Особого внимания видеоперформанс И. Густовской «Многогранный портрет» заслуживает не только в силу его глубокого концептуального наполнения, но и в силу особенности его реализации. Пространство галереи, в которой происходил видеоперформанс, было наполнено мониторами, видеокамерами, записывающими устройствами, кабелями и прочими техническими устройствами, вследствие чего приняло вид телевизионной студии. Технологические «нервы» не были скрыты от зрителя, напоминая тем самым о симуляции, о факте вплетения в реальность электронных образов. Двухзначность творимых акций И. Густовска объясняла, задавая поистине философский вопрос: «Где существует тот реальный портрет человека, если он (портрет) бесконечно преобразуется, и в определенное время сложно сказать, каков человек и в какой момент является настоящим» [284, с. 188].

Физическое присутствие И. Густовской во время ее выступлений имело большое значение во всех ее проектах, хотя исполняемые ею жесты были чаще всего скупыми, практически незаметными. В своих выступлениях она становилась как предметом, так и наблюдателем созданных ранее видеозаписей. Также видеозаписи отображали жизненные события, которые прошли или вовсе не существовали. Г. Дзямски описывал работы И. Густовской в контексте сна. Он говорил, что подобная секвенция событий, повторяющихся без конца на несколь-

ких мониторах, напоминает структуры сна; изменяющийся цвет ширмы, заслоняющей экран, придает образам иные чувствительные тона, а небольшое замедление проигрывания записи напоминает хорошо знакомое со снов чувство распознавания чего-либо знакомого, уже виденного ранее, близкого или даже незнакомого [274]. Художницу давно интересовали образы реальности более, чем сама непосредственно данная реальность, ее внимание приковывало «то, что есть по ту сторону зеркального отражения» [284, с. 189]. Видеоперформанс она воспринимала как способ поиска чего-либо иного, поиск ответов на вопросы о том, что является настоящим, что произошло, что может произойти [284, с. 189].

Артефакты И. Густовскрй сопровождались дискретным овладением студийного пространства, в котором находятся мониторы, различные технические объекты или фигуры, как в случае с видеоперформансом «Мгновение 2» (1990), где неожиданное появление маленькой девочки стало метафорой детства художницы.

Другая работа **И. Густовской**, на которую следует обратить внимание, – видеоперформанс «**99...7 дней недели**» (1987). Здесь, пытаясь уйти от реальности, художница разбивает ее (реальность) на множество небольших пространств и обособленных времен. Для этого автор избирает многослойную структуру видеоперформанса, состоящую из стены, на которую прикреплены 99 фотографических фрагментов тела художницы, а также видеозаписи, транслируемой на двух мониторах. Видеообразы, повторяясь в медленном темпе, собирают постепенно в целое фотографические фрагменты. Содержание видеозаписи обрело форму своего рода документации семи дней из жизни художницы, фиксируя нарастание ее усталости по мере совершения действий (питие чая, чтение книги). Как писала И. Густовска, это была демонстрация самой себя в 99 фрагментах. Во время видеоперформанса художница «выстраивала» целостное фотографическое изображение своего лица. Мониторы, а также висящий тонкий полупрозрачный занавес давали столько света, что электронные образы, существовавшие всего несколько секунд, исчезали практически неузнаваемыми, становились мимолетными, эфемерными. Мгновенное и преходящее являются сутью творчества И. Густов-

ской и возникают во многих видеоперформансах. Используемая ей символика цвета: белый-красный-черный, отражает жизненный путь человека – от рождения (белый), через этап взросления (красный), до момента умирания (черный) – и становится темой ее другого видеоперформанса **«Белое, Красное, Черное» (1989)**.

Структуру, использованную в видеоперформансе **«99...7 дней недели»**, И. Густовска применяла и в других своих работах, таких как **«Мгновение 2» (1990)** и **«Голоса» (1992)**. В них были использованы зеркальные отражения, размноженные видеоизображения, символика цвета, а также литературные тексты. Кроме того, время действия видеоперформансов, видеообразы, соединяясь со звуком и жестами исполнительницы, дублируются на экране [274].

Значительное место видеотехника занимает в творчестве еще одного польского художника **Артура Тайбера**. Она естественным образом была вплетена в область создаваемых им художественных акций. Уже в первой половине 1970-х гг., занимаясь различного рода акциями, А. Тайбер использовал большое количество предметов, в том числе электронные гаджеты и магнитофонную ленту, а в начале 1980-х гг. последняя была заменена на видеопленку. Нерушимой оставалась структура его видеоперформансов, которая базировалась на использовании видеозаписи в качестве основного компонента. Видеозапись становилась для художника своего рода временной партитурой артефакта. Записанный звук, а позже визуальный образ обозначали его временные рамки («синоним линии времени»). С конца 1980-х гг. А. Тайбер собирал видеозаписи своих ранних выступлений, которые позже модифицировал и использовал в других видеоработах. Наиболее значимой является серия работ, соединяющих «живую» акцию и трансляцию отрезка реальности – **«ОриентАкции»**. Жесты и ситуации, появляющиеся на экране монитора, концептуально были связаны с тем, что художник исполнял в реальном времени. Монитор телевизора, отображающий электронный образ, выполнял также и роль подвижного объекта, который художник носил на ремне, перемещаясь в обозначенном пространстве [284]. В видеообразах, использованных художником во время акций, отсутствовали как литературная наррация (в отличие, например, от



художественных текстов И. Густовской), так и отражение реальных ситуаций, но присутствовал автономный мир значений, состоящий из символических образов, посредством которых художник обращался к источникам памяти, местам и случаям повседневной жизни.

Наиболее показательным примером такой формы видеоперформанса является известная работа художников группы «Готтарт» **Н. Абалаковой** и **А. Жигалова** «**Русская рулетка**» (1985). Действие видеоперформанса, устроенного художниками в их собственной квартире, сводилось к следующему: они сидели в центре комнаты на стульях напротив стены, на которой висело большое зеркало (Приложение Б, рисунок 12). На противоположной стороне комнаты на пустой стене проецировалось снятое заранее видеоизображение, которое медленно исчезало и демонстрировало эту же ситуацию – сидящих перед зеркалом художников. Этот эффект был достигнут простым техническим способом – многократной пересъемкой видеоматериала, что и приводило к постепенному ухудшению качества изображения вплоть до полного его исчезновения.

В результате перед присутствующими зрителями разворачивалось событие в трех пространственно-временных перспективах: перспективы зеркального отражения художников, их видеоизображения и перспективы, совмещающей две предыдущие. Тем не менее совокупность всех трех перспектив работала по принципу зеркального отражения и непрерывного возвращения к отправной точке – сидящими в центре комнаты авторами напротив их собственного зеркального отражения – для того, чтобы сосредоточить зрителей и замкнуть их внимание на представленном им элементарном, статическом «действии» двух художников. В результате зрительская перцепция оказывается в ловушке. Событие, свидетелем которого оказался зритель, разворачивается по принципу замкнутого круга, не давая шанса уклониться от всеобъемлющего, тотального прецедента. Выход из сложившейся ситуации может быть только один, как в неотвратимой и роковой «русской рулетке» – ликвидация данного события. И тут зритель становится перед выбором: как? Избавиться от сложившейся ситуации можно двумя способами: активным вмешательством в происходящий кругооборот, т. е. полным уничтожением демонстрационной системы и

устранением авторов, или пассивным способом, который может быть выражен отказом от сопричастия в протекающем инциденте и покиданием комнаты. Последний случай мы также вправе рассматривать как ликвидацию события, потому что зритель является дефинитивным элементом всей акции, без которого разрушается вся система аккумуляции метафизической сферы воплощения замысла. Именно поэтому уход зрителя и отменяет для него существование всей системы.

Первоначальная концепция этого видеоперформанса сводилась к стремлению поглотить зрительское внимание определенным скупым действием, которое изначально лишено некоего внутреннего движения и развития. Но, тем не менее, посредством демонстрации избыточности пространственно-временной множественности парадигмы презентации события, а также все его структурные элементы организованы таким образом, чтобы промаркировать значительность простейшего акта неподвижного пребывания в центре комнаты художников, наблюдающих свое зеркальное отражение.

Под этим подразумевается, во-первых, возможность обозрения данного события в нескольких версиях, которые доступны для зрителя. Нужно всего лишь перевести взгляд, и тогда неподвижное, бездейственное событие динамизируется в восприятии его зрителем. Во-вторых, данная ситуация отражает множественность временных координат, поскольку представлена в настоящем времени сиюминутного присутствия авторов и зрителей, в прошедшем, когда данный эпизод был записан на пленку, и в автономном, хронологически ограниченном времени видеозаписи. Все это приводит к любопытной ситуации, которая происходит на глазах у зрителя: физическое действие, созерцаемое зрителями, находится параллельно в двух измерениях: оно и презентировано, и репрезентировано, т. е. существует в настоящем и представлено в исчезающем, рассеивающемся, ускользающем во времени и пространстве.

В целом вопрос презентации/репрезентации может быть представлен в широком смысле как проблема обусловленности творческой деятельности художников от установленного, предопределенного контекста демонстрации, как зависимость от стратегических направлений музеев, галерей, от системы дистрибьюции, критиков, кураторов и т. п.; данная проблема при-

обрела огромное значение и может рассматриваться в рамках геополитической обстановки. К примеру, американские художники, которые работали в области видеоарта на рубеже 1960–1970-х гг., стремились противостоять засилию со стороны капиталистической художественной системы, базирующейся на буржуазных критериях оценки произведений искусства. Сопротивление художников тогда осуществлялось посредством высвобождения человеческого тела, постижения психофизиологических сторон восприятия [276].

Ярким примером, характерным для видеоперформанса начала 1970-х гг., является творчество американской художницы Дж. Джонас. Обращение к ее творчеству 1970-х гг., в контексте анализа видеоперформанса 1985 г. русских художников мы находим релевантным, поскольку известно, что российское модернистское искусство формировалось и развивалось значительно позже американского или западного. Кроме того, мы рассматриваем классический пример видеотворчества для того, чтобы описать одну из преобладающих тенденций.

Итак, видеоперформанс Дж. Джонас **«Вертикальное вращение» (1972)** начинался с того, что героиня, стоя перед публикой, рассматривала свое обнаженное тело в небольшом зеркале. Далее на находившемся в зале мониторе транслировалась видеозапись, изображающая различные части тела художницы, которые двигались по плоскости экрана сверху вниз. Это движение периодически нарушалось внезапным возникновением крутящейся вертикальной панели, которая как бы отодвигала какую-нибудь часть тела назад за грань изображения. Иногда на экране возникало тело художницы полностью [285]. Такое открытое ниспровержение важнейшего постулата буржуазной аксиомы о закрытости человеческого тела должно было шокировать тогдашнего зрителя и тем самым пошатнуть общепринятую систему моральных ценностей. Важное значение в этой ситуации приобретала именно видеотехника, поскольку и телевизор, и видео являлись не просто предметами обихода, но определяющими атрибутами повседневной жизни. Тем самым вторжение в частное пространство обретало подчеркнуто провокационный характер.

И здесь месте мы снова обращаемся к вопросу дематериализации события или действия. Дело в том, что в обоих описан-

ных выше видеоперформансах объективная презентация события педалируется за счет видеопрезентации. Тем не менее видеозапись, применяемая в видеоперформансах, демонстрирует изначально неподвижные эпизоды (сидящие перед зеркалом художники и фрагменты тела Дж. Джонас), которые привел в действие последующий монтаж. Зритель привык к подобному симулированию движения на экране: и в кино, и в видео особо подвижные эпизоды передаются с помощью динамичной смены неподвижных планов. В отношении видеоперформансов эти видеообразы не просто несут в себе фрагментарность, но и сами являются частями целого, в монтаже которого их роль обретает двойственный характер. Симуляция в каждом из примеров, с одной стороны, разрушительна. В видеоперформансе «Русская рулетка» ускользящее изображение уничтожает саму акцию художников после того, как видеозапись уже закончилась, а в «Вертикальном вращении» – образ реального тела исполнительницы, поскольку каждый отдельный фрагмент ее тела является самостоятельным до того момента, пока вращающаяся панель не вытесняет его из поля зрения. С другой стороны, симуляция в каждом описанном случае выступает не только связывающим элементом многоуровневых смыслов, но и непосредственно участвует в организации структурной композиции целого артефакта.

Обратимся к еще одной интересной работе русских художников группы «Тотарт». Это видеоперформанс **«Повод к знакомству» (1991)**, который был представлен в Польше во время фестиваля, посвященного альтернативному театру. Действие видеоперформанса разворачивалось на небольшой сценической площадке, посередине была сооружена небольшая платформа, на которой друг напротив друга были помещены два монитора, репродуцируемые отснятую ранее видеозапись. Визуальный ряд ленты заключался в демонстрации беспрестанного и бесцельного хождения художников, находящихся в своем загородном доме. Во время своего выступления художники ходили взад-вперед по выстроенной на сцене платформе. Первоначально окончание видеоперформанса не было предопределено. Так же, как не были продуманы и возможные стадии его внутреннего развития. Все это было предложено зрителями, уставшими созерцать монотонное зрелище. Они спонтанно

сумели организовать встречную провокацию: постепенно стали растаскивать платформы, по которым ходили художники, тем самым динамизируя ситуацию, в которой совершенно отсутствовало какое-либо внутреннее развитие. Таким образом, напряжение, внесенное бесконечными единообразными движениями авторов, разрешилось благодаря тому, что зрители сумели интенсифицировать происходящее.

Таким образом, зрители, невольно оказавшиеся в замкнутой цепи артефакта и не видевшие другого выхода из сложившейся ситуации, желая скорейшего логического завершения, приступили к активным действиям. Это возникает в период смыслового перепроизводства. В момент, когда событие превращается в избыточное, обнаруживается опасность недопонимания, что приводит к неподдельному желанию поскорее его прервать. Если просто покинуть зал и уйти – это может расцениваться как проигрыш самому себе, что, в результате, только усугубит раздраженность и протест. В качестве наиболее продуктивного решения в данном случае выступил аннигилирующий поступок. В итоге зрители, убирая все платформы, лишали художников возможности свободно передвигаться.

Тем не менее художники продолжали свои действия до тех пор, пока один из присутствующих зрителей не лег посреди дороги, блокируя их дальнейшее движение. Но на этом видеоперформанс не заканчивается. Художники стояли на месте, а мониторы транслировали видеозапись. Как и в видеоперформансе «Русская рулетка», здесь также создается замкнутая система, в которой реальное событие происходит параллельно его видеорепрезентации, только в другом контексте, а пространство представления ограничено мониторами, экраны которых, как бы отображаясь, друг в друге, воспроизводят единообразные кадры одной и той же записи.

Следом за принудительным разрушением художниками пространства демонстрации артефакта вновь возникает аккумуляция энергии зрителей во время сотворения ими своего собственного события, или субъективной аутентификации. В случае с видеоперформансом «Повод к знакомству» зрители и одновременно участники театрального фестиваля в силу своей профессиональной принадлежности к данному виду искусства ощущали себя более свободно и, в отличие от обычной публи-

ки, сумели активизироваться до степени прямого, непосредственного вмешательства в происходящее, чтобы статичное действие обратить в активное. Основным смыслом действий зрителей сводился к созданию препятствий, барьеров, затрудняющих свободное перемещение художников. Иными словами, в усилении представляемой ими иллюзорности установления контакта. В результате зрители помогают художникам в реализации задуманной цели – не сойтись, не повстречаться, не соприкоснуться – бесконечная дивергенция.

Серию неординарных, эпатажных видеоперформансов создал известный российский художник **Александр Голиздрин**. В довольно известном триптихе 1998 г. («Свадьба Ихтиандра», «Борьба Ихтиандра», «Нерест Ихтиандра») художник развивает миф об Ихтиандре, придав своим работам сакральное значение, обогатив их декорациями, наполнив отсылками к известным историческим событиям, философским постулатам и художественным артефактам. В результате А. Голиздрин сумел создать не только эффектное зрелище, но и паутину смыслов, идей и концептов, по мере развития которой происходила постепенная самоидентификация его героя – Ихтиандра посредством серии эксцентричных поступков, далеко выходящих за рамки обыденной реальности (например, когда его герой прыгает в грязную лужу строительного котлована). Автор пытался на художественном уровне отразить свою внутреннюю жизнь, придать этим действиям значение некоего ритуала, магического движения, зафиксированного с помощью видеокамеры. Большинство видеоперформансов А. Голиздрина характеризуются чрезмерной перегруженностью декоративными элементами, подтекстами, ассоциациями, зашифрованностью изложения, пренасыщенностью метафорами и символами (чем очень напоминали акции художников группы «Флюксус»). Все это вело к невозможности полноценного восприятия работ зрителем, где художник создает некую «шизогероическую реальность», которая никак не соотносится с действительностью. Ихтиандр является квинтэссенцией творческого потенциала художника, отражением самого процесса художественного акта, в ходе которого его создатель пребывает в крайнем состоянии, достигающем до уровня истерии (Ж. Батай определил такое состояние как «интенсивное переживание глубины невозмож-

ного»). Жесткие действия, шокирующие выходки, вызывающие жесты, присутствующие практически в каждом видеоперформансе А. Голиздрина являлись необходимым условием и отражением его творческого метода, направленного на установление предельной границы допустимости творческого акта.

К этому времени, к концу 1990-х гг., относится творчество другого российского художника **Арсения Сергеева**. Абсолютно все его работы направлены в сторону тщательного исследования сложной внутренней жизни Художника. Его действия и жесты лишены каких-либо дерзких, вызывающих поступков, все свое внимание А. Сергеев сосредотачивает на внутреннем состоянии собственного сознания, он пытается обозначить границу, отделяющую его собственное «Я» от отображенных им персонажей, в качестве которых выступают отдельные части тела художника.

В 1997 г. в рамках программы международного фестиваля «КУКАРТ», проходившего в Запасном дворце в Царском Селе, А. Сергеев воспроизвел серию видеоперформансов под названием «**Черная Рука**». Художник скотчем прикрепил видеокамеру к правой руке, взял в левую руку ведро с черной краской и, окуная правую руку в ведро, имитировал движения чудовищной Черной Руки, которая старалась испачкать и напугать все и вся попадающее на пути. А. Сергеев использует в видеоперформансе очень простой прием – как только правая рука (к которой примотана включенная видеокамера) погружается в ведро с черной краской, он перестает быть самим собой, теряет целостность собственного тела. Рука становится «самостоятельным» персонажем и «живет» собственной жизнью, и видеокамера, в таком случае, играет роль связующего звена между отпущенным на волю творческим сознанием автора и собственно той частью его сознания, которая постоянно находится в реальности и осознает произошедшее с ним преобразование.

Первоначальный замысел видеоперформанса «Черная Рука» основывался на отражении непредвзятого критического взгляда на происходящие во время фестиваля творческие события, куда А. Сергеева изначально пригласили как художественного критика. Но постепенно, по ходу совершения видеоперформанса, он обрел провокативную направленность, поскольку «Черная рука» в действительности пачкала стены и предметы

интерьера, одежду и лица зрителей, чем буквально нарушала личностную границу присутствующих и вызывала негативную ответную реакцию. Для самого художника создание видеоперформанса «Черная Рука» является также попыткой преодоления инфантильности – детских страхов и эдипова комплекса. Сам персонаж, вышедший из детских фантазий, несет в себе травестийное иронизирование на тему детства, что проявляется в запугивающих возгласах и выкриках «Черной руки». Такая апелляция к детству позволяет преобразовать реальную действительность в условное ишровое пространство.

Обратившись к возможностям выразительных средств видеоперформанса, А. Сергеев в 1999 г. создает серию перформативных действий, продолжающих воплощение его творческой идеи – персонификации отдельных частей своего тела. Так, видеоперформанс «Розочка», видеоряд которого носит поэтично-интимный характер, изображает крупный план складок крайней плоти художника, демонстрируемый на мониторе и усыпанный лепестками роз, визуально напоминая распустившийся бутон. Другой видеоперформанс под названием «Варежка» демонстрирует старую выброшенную вещь, из прорехи которой виднеется палец художника, движения которого пародируют извечный «жест презрения». Происходит все это на фоне шумной рыночной площади.

К описанной разновидности видеоперформанса можно отнести работы известной польской художницы Изабеллы Густовской «Многогранный портрет» (1985), «Белое, Красное, Черное» (1989), «Мгновение 2» (1990) и «Голоса» (1992). В них она использовала мотив «двойного присутствия», отражения и задержки [274]. Видеоперформансы, как правило, имеют сложную многослойную структуру: вербальный компонент, который был основан на литературно-поэтических текстах, и визуальный – электронное изображение автора, размноженное на мониторах, и непосредственное присутствие художницы во время исполнения перформансов. Смешение электронных образов, записанных на ленте, с реально присутствующей в студии художницей – это своего рода творческая стратегия, основанная на сокрытом и одновременно видимом действии [284].

Таким образом, возникновение базовой формы видеоарта – видеоперформанса – произошло благодаря включению в пер-



форманс средств технической записи и возможности трансляции электронного изображения. В свою очередь это послужило строительству новых значений и развитию проблем в современном искусстве, связанных с вопросами времени, пространства, а также сущности художника.

Способ использования технического средства зависит от индивидуальных интенций художника, его замысла в генерации смысловой канвы артефакта, функции техники видео в создании и презентации артефакта. Мы предложили различать две разновидности видеоперформанса – «закрытый», реализованный в интимном пространстве художника, и «открытый», основанный на взаимодополняющих действиях художника и видеотехники в ходе исполнения артефакта. В качестве прямого предшественника видеоперформанса выступает опыт некоторых художников-перформеров, предпринявших попытку документации своих акций.

Кроме того, начиная разговор о видеоперформансе, мы отмечали, что он несет в себе третий признак видеоарта как гибридной формы – перформативность. Наряду с рекордингом и экспозиционностью именно наличие данного признака указывает на генетическую связь видеоарта с театром. Перформативность, проявившаяся в артефактах, относящихся к видеоперформансу, выражается в неперменном наличии живого действия и исполнительского жеста в самой композиционной ткани произведения. Нехватка живого действия со стороны авторов видеоперформансов компенсируется, как это часто бывает, активной зрительской позицией, которая выражается в принятии непосредственного участия в происходящем событии, тем самым интенсифицируя его, как мы убедились на примерах российских художников Н. Абалаковой и А. Жигалова.

В итоге видеоперформанс возник, когда перформативные действия художников стали подкрепляться видеообразом, ставшим одним из элементов, усиливающих силу его сообщения в реальном пространстве, или в других случаях инструментом, помогающим определить его рамки.

В основу классификации видеоперформанса нами было положено функциональное качество и значение видеотехники в создании артефакта. В результате нами было предложено дифференцировать видеоперформансы на «закрытые» и «откры-

тые». «Закрытый» видеоперформанс возникает, когда художник исполняет продуманные ранее действия специально для записи на видеокамеру (В. Аккончи, В. Брушевский, Дж. Джонас, Б. Науман). «Открытый» видеоперформанс основывается на совмещении в одном артефакте аудиовизуальных образов и реальных действий исполнителя. Это наиболее сложная в концептуальном плане и техническом выражении разновидность видеоперформанса. Как правило, смысловая доминанта в таких артефактах расслаивается на несколько семантических уровней. Именно такого рода артефакты для адекватного, более полного их постижения требуют знания или знакомства с творческими установками авторов, либо наличия «руководства», облегчающего зрителю «скольжение» по сложной, зачастую запутанной концепции артефакта.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Феномен видеоарта в современном искусстве связан, с одной стороны, с развитием видеотехники, с другой – с трансграничными процессами, происходящими в искусстве последней четверти XX в. (интеграция видов искусств, размывание жанров, интенсивное развитие синкретических форм творчества). Видеоарт возник с появлением портативной видеокамеры Sony в 1965 г. и с первым опытом американского художника Нам Джун Пайка, применившего новое медиа в качестве инструмента создания артефактов. Основные художественные и технологические параметры видеоарта выкристаллизовались в результате его корреляции с экранным искусством и актуальными арт-практиками второй половины XX века. Экранная природа видеоарта обусловлена его генезисом: в своем инситуальном виде он тождественен видеозаписи. Первые видеохудожники восприняли традиции классического и авангардного кинематографа, переняв его выразительные средства (монтаж, композицию кадра, движение), а также коммуникативно-художественные свойства телевидения (полиэкранность, вещательный поток). Дальнейшее развитие видеоарта обусловлено имплементацией его экранной природы в актуальные арт-практики второй половины XX века (концептуализм, кинетическое искусство, боди-арт, минимализм, акционизм). Видеоарт представляет собой гибридную форму актуальной художественной практики, основанную на экранной эстетике и объединяющую рекординговую, экспозиционную и перформативную платформы. Под рекордингом понимается видеозапись, проецируемая на экран либо на любую поверхность, принимающую на себя функцию экрана. Экспозиционность нашла отражение в видеоинсталляции и заключается в наделении пространства экранирования видеообраза не только функциональным значением, но и смысловым содержанием. Перформативность проявляется в видеоперформансе, выражаясь в реальных действиях художника либо исполнителя в момент совершения артефакта.

В развитии видеоарта можно маркировать четыре главных этапа. Первый этап (вторая половина 1960-х – первая половина 1970-х гг.) был посвящен исследованию технических возможностей нового медиа – портативной видеокамеры. Итогом данного этапа стало закрепление одного из базисных принципов видеоарта, определившего видеозапись в качестве основы видеоартефакта – рекординговости. Начало первого этапа видеоарта отмечается в США (Б. Науман, Нам Джун Пайк), Великобритании (Ст. Партридж, М. Сноу), Чехии (В. Васюлка), Польше (П. Квек, И. Марцолла). Вторым этапом (вторая половина 1970-х – начало 1980-х гг.) характеризуется тесным взаимодействием видеоарта с кинематографом и телевидением. Освоение американскими и европейскими видеохудожниками выразительных средств этих видов техногенного искусства (Д. Гордон, В. Фостель и др.) привело к выработке видеоартом собственных художественно-коммуникативных свойств. Третий этап (1980–1990-е гг.) ознаменован поворотом видеоарта в русло актуальных арт-практик того времени. Совокупность их идей, концепций, выразительных приемов легла в основу двух базовых форм видеоарта – видеоинсталляции (Э.-Л. Ахтила, Д. Айткен, Д. Алмонд, Б. Виола) и видеоперформанса (Дж. Джонас, И. Густовска, группа «Тотарт»). Четвертым этапом (2000-е гг. и до настоящего времени) развития видеоарта характеризуется его диссолюцией в архитектуре, театральных постановках, музыкальном искусстве. Именно в этот период произошло стремительное развитие отечественного видеоарта. Преодолев временной разрыв белорусские видеохудожники сумели освоить и видеоинсталляцию (Э. Домнич, А. Соколова), и видеоперформанс (М. Гулин, О. Масловская, М. Напрушкина, Р. Троцюк, А. Слободчикова и др.).

Ввиду большого разнообразия видеоартефактов остается затруднительной их дифференциация. Мы исходим из того, что видеоарт реализуется в двух главных формах – видеоинсталляции и видеоперформансе. Видеоинсталляция определяется нами как пространственная композиция, центральным смысловым элементом которой является записанный на материальный носитель образ (видеообраз), экспонируемый в закрытом или открытом пространстве. В качестве основных критериев классификации видеоинсталляций предлагается определять объект

трансляции, место и способ экспонирования. В зависимости от объекта трансляции видеоинсталляции подразделяются на видеоинсталляции «замкнутого круга» (Л. Левайна «Ирис», Б. Наумана «Видеокоридор» и др.) и концептуальные (Д. Гордона «Психо 24», Ст. Дугласа «Безутешные воспоминания», П. Хьюгхе «Эллипсис» и др.); в зависимости от места экспонирования – на проекционно-закрытые (выставочно-музейные – М. Тыминько «Пять лирических пьес о физике», студийные – Д. Алмонд «Реальное время») и проекционно-открытые (экстерьерные – Ф. Плессии «Водогонь» и пленэрные – П. Рист «Откройте мне прорубь»); в зависимости от способа экспонирования – моноэкранные (Б. Виола «Квинтет») и «videowall»-инсталляции (А. Соколова «Орнамент»).

Видеоперформанс возник вследствие особого типа художественного взаимодействия художника-актера и рекординга (видеозаписи). Под видеоперформансом понимается художественное действие либо акция, в ходе которых художник посредством своего тела сообщает аутентичную информацию, интенсифицируя свое сообщение с помощью видеотехники. Для классификации видеоперформансов мы предлагаем следующие критерии: внедрение видеотехники в процесс создания артефакта (использование видеозаписи, мониторов, проекционного оборудования в качестве структурного компонента видеоартефакта), наличие исполнительского коммуникативного действия (жеста) и антропологического фактора (физическое присутствие автора-исполнителя в структурной ткани творимого действия). На основе этих критериев и в зависимости от роли, которую выполняет видеотехника в создании видеоперформанса, характера коммуникации между зрителем и автором определяются две его разновидности: «закрытый» (создаваемый в недоступном для публики пространстве) и «открытый» (реализуемый публично при непосредственной коммуникации между исполнителем и аудиторией). Представителями и создателями наиболее ярких примеров видеоперформансов являются В. Аккончи, И. Густовска, Б. Науман, Ж. Робаковски, белорусские группы «Бергамот», «Липовый цвет» и др.

## БИБЛИОГРАФИЯ

1. Абдеев, Р. Ф. Философия информационной цивилизации: диалектика прогрессивной линии развития как гуманная общечеловеческая философия для XXI века / Р. Ф. Абдеев. – М. : ВЛАДОС, 1994. – 336 с.
2. Автономова, Н. С. Бахтин и Лотман: на подступах к открытой структуре... / Н. С. Автономова // Культурология. Сер.: Теория и история культуры. – 2008. – № 1. – С. 123–142.
3. Автономова, Н. С. Философский язык Жака Деррида / Н. С. Автономова. – М. : РОССПЭН, 2011. – 509 с.
4. Агафонова, Н. А. Искусство кино: этапы, стили, мастера : пособие / Н. А. Агафонова. – Минск : Тесей, 2005. – 191 с.
5. Агафонова, Н. А. Фактор интерактивности в экранном искусстве / Н. А. Агафонова // Весн. Беларус. дзярж. ун-та культуры і мастацтваў. – 2008. – № 9. – С. 45–50.
6. Агафонова, Н. А. Общая теория кино и основы анализа фильма / Н. А. Агафонова. – Минск : Тесей, 2008. – 388 с.
7. Агафонова, Н. А. Экранное искусство: художественная и коммуникативная специфика / Н. А. Агафонова. – Минск : Белорус. гос. ун-т культуры и искусств, 2009. – 273 с.
8. Алексеев, Н. Медиа – важнейшее из искусств [Электронный ресурс] / Н. Алексеев // Иностранец. – 2001. – № 23. – Режим доступа: [http://www.guelman.ru/culture/reviews/2001-07-05/Nikalekseew\\_16218/](http://www.guelman.ru/culture/reviews/2001-07-05/Nikalekseew_16218/). – Дата доступа: 02.03.2016.
9. Андреева, Е. Ю. Постмодернизм: искусство второй половины XX – начала XXI века / Е. Ю. Андреева. – СПб. : Азбука-классика, 2007. – 484 с.
10. Антология российского видеоарта / сост. и общ. ред. А. Исаева. – М. : МедиаАртЛаб, 2002. – 204 с.
11. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм ; сокр. пер. с англ. В. Н. Самохина ; общ. ред. и вступ. ст. В. П. Шестакова. – М. : Прогресс, 1974. – 392 с.
12. Арнхейм, Р. Кино как искусство : пер. с англ. / Р. Арнхейм ; послесл. А. В. Мачерет. – М. : Изд-во иностр. лит., 1960. – 206 с.
13. Арто, А. Манифесты. Драматургия. Лекции. Философия театра : пер. с фр. / А. Арто ; сост. и вступ. ст. В. И. Максимова ; коммент. В. И. Максимова, А. Ю. Зубкова. – СПб. : Симпозиум, 2000. – 443 с.

14. Багиров, Э. Г. Место телевидения в средствах массовой информации и пропаганды : учеб. пособие / Э. Г. Багиров. – М. : Изд-во Моск. гос. ун-та, 1976. – 119 с.
15. Багиров, Э. Г. Очерки теории телевидения / Э. Г. Багиров. – М. : Искусство, 1978. – 151 с.
16. Багиров, Э. Телевидение, XX век: Политика. Искусство. Мораль / Э. Багиров, И. Кацев. – М. : Искусствостов, 1968. – 303 с.
17. Базен, А. Что такое кино? : сб. ст. : пер. с фр. / А. Базен ; вступ. ст. М. В. Вайсфельда. – М. : Искусство, 1972. – 383 с.
18. Балаш, Б. С. Кино: становление и сущность: новое искусство : пер. с нем. / Б. С. Балаш ; предисл. Р. Ю. Юренева. – М. : Прогресс, 1968. – 328 с.
19. Барт, Р. Гул языка / Р. Барт ; пер. С. Н. Зенкина // Избранные работы: Семиотика. Поэтика : пер. с фр. / Р. Барт ; сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. – М., 1989. – С. 541–544.
20. Барт, Р. Лекция / Р. Барт ; пер. Г. К. Косикова // Избранные работы: Семиотика. Поэтика : пер. с фр. / Р. Барт ; сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. – М., 1989. – С. 545–574.
21. Барт, Р. Империя знаков : пер. с фр. / Р. Барт. – М. : Праксис, 2004. – 143 с.
22. Барт, Р. Нулевая степень письма / Р. Барт // Семиотика: семиотика языка и литературы : сб. ст. : пер. с англ., фр. и исп. / сост., вступ. ст. и общ. ред. Ю. С. Степанова ; коммент. Ю. С. Степанова, Т. В. Булыгиной. – М., 1983. – С. 306–350.
23. Барт, Р. От науки к литературе / Р. Барт ; пер. С. Н. Зенкина // Избранные работы: Семиотика. Поэтика : пер. с фр. / Р. Барт ; сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. – М., 1989. – С. 375–383.
24. Барт, Р. Смерть автора / Р. Барт ; пер. с фр. С. Н. Зенкина // Избранные работы: Семиотика. Поэтика : пер. с фр. / Р. Барт ; сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. – М., 1989. – С. 384–391.
25. Барт, Р. Удовольствие от текста / Р. Барт ; пер. Г. К. Косикова // Избранные работы: Семиотика. Поэтика : пер. с фр. / Р. Барт ; сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. – М., 1989. – 462–518.
26. Барт, Р. Camera lucida : коммент. к фот. / Р. Барт ; пер. с фр., послесл. и коммент. М. Рыклина. – М. : Ad Marginem, 1997. – 224 с.
27. Бауман, З. Спор о постмодернизме / З. Бауман // Социс. – 1995. – № 4. – С. 70–73.
28. Белл, Д. Грядущее постиндустриальное общество: опыт социального прогнозирования / Д. Белл ; пер. с англ. под ред. В. Л. Иноземцева. – М. : Academia, 1999. – CLXX, 783 с.
29. Беззубова, О. В. Теория музейной коммуникации как модель современного образовательного процесса / О. В. Беззубова // Коммуникация и образование : сб. ст. / С.-Петербург. гос. ун-т ; редкол.: С. И. Дудник (отв. ред.) [и др.]. – СПб., 2004. – С. 418–427.

30. Беньямин, В. Произведения искусства в эпоху его технической воспроизводимости / В. Беньямин // Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости : избр. эссе / В. Беньямин ; предисл., сост., пер. и примеч. С. А. Ромашко. – М., 1996. – С. 66–91.
31. Березин, В. М. Массовая коммуникация: каналы, сущность, действия / В. М. Березин. – М. : РИП-Холдинг, 2003. – 174 с.
32. Березин, В. М. Сущность и реальность массовой коммуникации / В. М. Березин. – М. : Изд-во Рос. ун-та дружбы народов, 2002. – 183 с.
33. Бирнбаум, Д. Хронология : пер. с англ. / Д. Бирнбаум. – М. : Новое лит. обозрение, 2007. – 113 с.
34. Бобринская, Е. А. Концептуализм : альбом / Е. А. Бобринская. – М. : Галарт, 1994. – 216 с.
35. Бобринская, Е. А. Футуризм / Е. А. Бобринская. – М. : Галарт, 2000. – 192 с.
36. Богомолов, Ю. А. Затянувшееся прощание: российское кино и телевидение в меняющемся мире / Ю. А. Богомолов. – М. : МИК, 2006. – 318 с.
37. Богомолов, Ю. А. Хроника пикирующего телевидения, 2000–2002 / Ю. А. Богомолов. – М. : МИК, 2004. – 368 с.
38. Бодрийяр, Ж. Соблазн / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр. А. Гараджи ; предисл. Е. Петровской. – М. : Ad Marginem, 2000. – 319 с.
39. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция / Ж. Бодрийяр // Философия эпохи постмодерна : сб. пер. и реф. / сост., ред. А. Р. Усманова. – Минск, 1996. – С. 32–47.
40. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр. и предисл. С. Зенкина. – 2-е изд. – М. : Добросвет : КДУ, 2006. – 389 с.
41. Боров, В. И. Культура и массовая коммуникация / В. И. Боров, А. В. Коваленко ; отв. ред. А. И. Арнольдов. – М. : Наука, 1982. – 304 с.
42. Борецкий, Р. А. В бермудском треугольнике ТВ / Р. А. Борецкий. – М. : Икар, 1999. – 202 с.
43. Борецкий, Р. А. Осторожно, телевидение! / Р. А. Борецкий. – М. : Икар, 2002. – 260 с.
44. Борецкий, Р. А. Телевидение в социально-историческом контексте / Р. А. Борецкий // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 10, Журналистика. – 2003. – № 3. – С. 9–19.
45. Бохоров, К. Биеннале как она есть / К. Бохоров // Художеств. журн. – 1997. – № 17. – С. 42–46.
46. Брайнен-Пассек, В. О постмодернизме, кризисе восприятия и новой классике / В. Брайнен-Пассек // Новый мир искусства. – 2002. – № 5. – С. 52–54.
47. Брокмейер, Й. Нарратив: проблемы и общения одной альтернативной парадигмы / Й. Брокмейер, Р. Харре // Вопр. философии. – 2000. – № 3. – С. 29–42.



48. Бьоркман, С. Ларс фон Триер. Интервью: беседы со Стигом Бьоркманом = Trieg om von Trieg / С. Бьоркман ; пер. со швед. Ю. Колесовой. – СПб. : Азбука-классика, 2008. – 352 с.
49. Вайбель, П. Искусство и новые технологии / П. Вайбель // Декоратив. искусство. – 1996. – № 1. – С. 14–16.
50. Вайбель, П. Мир – переписываемая программа? : теорет. ст. / П. Вайбель ; пер. с нем.: А. Соколов [и др.] ; пер. с англ. А. Ярин. – М. : Медиакон, 2011. – 176 с.
51. Вайбель, П. 10++ программных текстов для возможных миров / П. Вайбель ; пер. с нем.: О. Никифоров, Б. Скуратов. – М. : Логос-Гнозис, 2011. – 304 с.
52. Вайнъярд, Дж. Постановка съемок кино- и видеофильмов / Дж. Вайнъярд ; пер. с англ. под ред. А. А. Белоусова, А. И. Винокура. – СПб. : Изд. С.-Петербур. гос. ин-та кино и телевидения, 2001. – 139 с.
53. Вайсфельд, И. Кино как вид искусства / И. Вайсфельд. – М. : Знание, 1983. – 144 с.
54. Вайсфельд, И. Искусство в движении: современный кинопроцесс: исследования, размышления / И. Вайсфельд. – М. : Искусство, 1981. – 240 с.
55. Вартанов, А. С. Проблемы телевизионного фильма / А. С. Вартанов. – М. : Знание, 1978. – 56 с. – (Новое в жизни, науке, технике. Серия «Искусство» ; 3).
56. Вартанов, А. С. Три этапа телевизионной режиссуры / А. С. Вартанов // Режиссер на телевидении : сб. ст. / сост. Л. И. Польская. – М., 1978. – С. 25–35.
57. Вартанова, Е. Л. Новые проблемы и новые приоритеты цифровой эпохи / Е. Л. Вартанова // Информ. о-во. – 2001. – № 3. – С. 14–28.
58. Вачнадзе, Г. Н. Всемирное телевидение: новые средства массовой коммуникации – их аудитория, техника, бизнес, политика / Г. Н. Вачнадзе. – Тбилиси : Ганатлеба, 1989. – 670 с.
59. Ващекин, Н. П. Философские аспекты информатизации общества / Н. П. Ващекин // Филос. науки. – 1998. – № 7. – С. 13–22.
60. Вендерс, В. Изображение будущего: на заре дигитальной эпохи / В. Вендерс // Киновед. зап. – 2001. – № 50. – С. 30–32.
61. Вендерс, В. Логика изображения : эссе, тексты, интервью / В. Вендерс ; пер. с нем. А. Макарова ; под ред. С. Панкова. – СПб. : Б&К, 2003. – 432 с.
62. Вильчек, В. М. Под знаком ТВ / В. М. Вильчек. – М. : Искусство, 1987. – 239 с.
63. Вильчек, В. М. Телевидение и художественная культура / В. М. Вильчек, Ю. В. Воронцов. – М. : Знание, 1997. – 64 с. – (Новое в жизни, науке, технике. Серия «Искусство» ; № 2).
64. Власов, В. Г. Стили в искусстве: архитектура, графика, декоративно-прикладное искусство, живопись, скульптура : словарь : в 3 т. /

- В. Г. Власов. – СПб. : Кольна, 1995–1997. – Т. 1. – 1995. – 672 с. ;  
Т. 2. – 1996. – 544 с. ; Т. 3. – 1997. – 656 с.
65. Воинова, З. Хэппенинг и его теории / З. Воинова // Современное буржуазное искусство: критика и размышления : сборник / сост. Р. Э. Лейтес. – М., 1975. – С. 176–214.
66. Выготский, Л. С. Психология искусства / Л. С. Выготский ; предисл. А. Н. Леонтьева ; коммент. Л. С. Выготского, В. В. Иванова. – 3-е изд. – М. : Искусство, 1986. – 573 с.
67. Гаврилов, П. Ф. Видеокамеры: принципы работы, схемотехника, регулировки / П. Ф. Гаврилов, В. Н. Кривилев. – М. : Радиотон, 1999. – 269 с.
68. Гадамер, Г. Г. Актуальность прекрасного : сборник : пер. с нем. / Г. Г. Гадамер ; послесл. В. С. Малахова ; коммент. В. С. Малахова, В. В. Бибикина. – М. : Искусство, 1991. – 368 с.
69. Гадамер, Г. Г. Пути Хайдеггера: исследования позднего творчества / Г. Г. Гадамер ; науч. ред. А. А. Михайлов ; пер. с нем. А. В. Лаврухина. – Минск : Пропилеи, 2007. – 240 с.
70. Гальперин, И. Р. Текст как объект лингвистического исследования / И. Р. Гальперин. – М. : Наука, 1981. – 139 с.
71. Генис, А. Гипертекст – машина реальности / А. Генис // Иностран. лит. – 1994. – № 5. – С. 248–249.
72. Герасимчик, Г. А. Интерактивное телевидение: лекция / Г. А. Герасимчик. – Мн. : Бел. гос. экон. ун-т, 1999. – 39 с.
73. Голядкин, Н. А. Краткий очерк становления и развития отечественного и зарубежного телевидения / Н. А. Голядкин. – М. : Ин-т повышения квалификации работников телевидения и радиовещания, 1996. – 123 с.
74. Горбунова, И. Б. Музыкально-компьютерные технологии и аудиовизуальный синтез: актуальное значение и перспективы развития / И. Б. Горбунова // Мир науки, культуры, образования. – 2014. – № 6. – С. 456–461.
75. Гринуэй, П. Правила игры / П. Гринуэй // Искусство кино. – 1994. – № 2. – С. 23–37.
76. Гринуэй, П. Пять голландских фильмов, поставленных в воображении / П. Гринуэй // Искусство кино. – 1991. – № 8. – С. 113–129.
77. Гройс, Б. Медиаискусство в музее / Б. Гройс // Художеств. журн. – 2002. – № 40. – С. 50–52.
78. Гройс, Б. Новое в искусстве / Б. Гройс // Искусство кино. – 1992. – № 3. – С. 102–108.
79. Гройс, Б. О музее современного искусства / Б. Гройс // Художеств. журн. – 1999. – № 23. – С. 31–35.
80. Гройс, Б. Порабощенные боги: кино и метафизика / Б. Гройс // Искусство кино. – 2005. – № 9. – С. 76–88.
81. Гройс, Б. Скорость искусства / Б. Гройс // Мир дизайна. – 1999. – № 3. – С. 19–21.

82. Гройс, Б. Утопия и обмен / Б. Гройс. – М. : Знак, 1993. – 376 с.
83. Давлетшин, И. Российский видео-арт: смена художественных стратегий / И. Давлетшин // Критика и семиотика. – 2003. – Вып. 6. – С. 131–135.
84. Дадиомова, О. В. Век XX – веку XXI / О. В. Дадиомова // Музык. акад. – 2011. – № 2. – С. 117–118.
85. Дадиомова, О. В. Музыкальная культура Беларуси как процесс (диалектика разломов и связей историко-стилевых эпох) / О. В. Дадиомова // Науч. тр. / Белорус. гос. акад. музыки. – Минск, 2015. – Вып. 35 : Музыкальная культура Беларуси и мира: традиции устной и письменной творчества. – Вып. 35. – С. 132–139.
86. Дадиомова, О. В. Музыкальная культура Беларуси: парадоксы исторического движения / О. В. Дадиомова // Актуальныя праблемы мастацтва: гісторыя, тэорыя, метадыка : матэрыялы II Міжнар. навук.-практ. канф., 7–8 крас. 2011 г. / Беларус. дзярж. пед. ун-т ; рэдкал.: Ю. Ю. Захарына (адк. рэд.) [і інш.]. – Мінск, 2011. – С. 15–17.
87. Дадиомова, О. В. «Разлом эпох» в истории музыкальной культуре Беларуси: мифы и реалии / О. В. Дадиомова // Музыкальная культура Беларуси на пересечении эпох / сост. Т.С. Якименко. – Минск, 2011. – С. 198–210.
88. Данилова, А. Джон Кейдж и художественная культура 1950–1960-х годов / А. Данилова // Музыкальные пейзажи Америки : сб. ст. / Моск. гос. консерватория. – М., 2008. – Вып. 1 : Музыка США: вопросы истории и теории. – С. 5–16.
89. Дарвин, М. Met' allela и di' allela в анализе последовательности текстов как проблема нарратива / М. Дарвин // Критика и семиотика. – 2002. – № 5. – С. 79–91.
90. Дворко, Н. И. Интерактивное повествование как новый способ рассказывания истории / Н. И. Дворко // Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа : сб. науч. тр. / Центр образования и исслед. в обл. интерактив. цифровых медиа ; под ред. Н. И. Дворко. – СПб., 2010. – С. 7–18.
91. Делез, Ж. Логика смысла / Ж. Делез ; пер. с фр. Я. И. Свирского. – М. : Раритет ; Екатеринбург : Деловая кн., 1998. – 473 с.
92. Демшина, А. Ю. Визуальные искусства в ситуации глобализации культуры: институциональный аспект / А. Ю. Демшина. – СПб. : Астерион, 2010. – 190 с.
93. Деникин, А. ВидеоАрт / Видеохудожники / А. Деникин. – М. : Videoart digital std., 2013. — 110 с.
94. Дианова, В. М. Постмодернистская философия искусства: истоки и современность / В. М. Дианова. – СПб. : Петрополис, 1999. – 238 с.
95. Джеймисон, Ф. Постмодернизм или Логика культуры позднего капитализма / Ф. Джеймисон // Философия эпохи постмодерна : сб. пер. и реф. / сост., ред. А. Р. Усманова. – Минск, 1996. – С. 117–137.

96. Джеймисон, Ф. Теории постмодерна / Ф. Джеймисон // Искусствознание. – 2001. – № 1. – С. 111–122.
97. Джеуза, А. Видеотворчество и художественное сообщество. Исторические параллели между США и Россией [Электронный ресурс] / А. Джеуза // Художеств. журн. – 2005. – № 58/59. – Режим доступа: <http://xz.gif.ru/numbers/58-59/videotvorchestvo/http://xz.gif.ru/numbers/58-59/videotvorchestvo/>. – Дата доступа: 02.03.2016.
98. Долин, А. Ларс фон Триер: контрольные работы : анализ, интервью / А. Долин. – М. : Новое лит. обозрение, 2004. – 405 с.
99. Егоров, В. В. Телевидение между прошлым и будущим / В. В. Егоров. – М. : Воскресенье, 1999. – 416 с.
100. Егоров, В. В. Терминологический словарь телевидения : основные понятия и коммент. / В. В. Егоров. – М. : Ин-т повышения квалификации работников телевидения и радиовещания, 1997. – 92 с.
101. Жижек, С. Киберпространство, или невыносимая замкнутость бытия / С. Жижек // Искусство кино. – 1997. – № 12. – С. 121–122.
102. Землянова, Л. М. Медиатизация культуры и компаративизм в современной коммуникативистике / Л. М. Землянова // Вестн. Моск. гос. ун-та. Сер. 10, Журналистика. – 2002. – № 5. – С. 83–97.
103. Землянова, Л. М. Сетевое общество, информационализм и виртуальная культура / Л. М. Землянова // Вестн. Моск. гос. ун-та. Сер. 10, Журналистика. – 1999. – № 2. – С. 58–69.
104. Иванов, А. Е. Виртуальная реальность / А. Е. Иванов // История философии : энциклопедия / сост. и гл. науч. ред. А. А. Грицанов. – Минск, 2002. – С. 183–186.
105. Иванова, Е. Б. Художественный видеофильм как тип текста / Е. Б. Иванова // Языковая личность: проблемы межкультурного общения : тез. науч. конф., посвящ. 50-летию фак. иностр. яз., Волгоград, 3–4 февр. 2000 г. / Волгогр. гос. пед. ун-т. – Волгоград, 2000. – С. 30–31.
106. Ильин, И. П. Постмодернизм от истоков до конца столетия: эволюция научного мифа / И. П. Ильин. – М. : Интрада, 1998. – 225 с.
107. Ильин, И. П. Постмодернизм : слов. терминов / И. П. Ильин. – М. : Интрада, 2001. – 384 с.
108. Ильин, И. П. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм / И. П. Ильин. – М. : Интрада, 1996. – 255 с.
109. Ильин, И. П. Словарь терминов французского структурализма / И. П. Ильин // Структурализм: «за» и «против» : сб. ст. : пер. с англ., фр., нем., чеш., пол. и болг. яз. / под ред. Е. Я. Басина, М. Я. Полякова ; предисл. В. П. Крутоуса. – М., 1975. – С. 450–461.
110. Иноземцев, В. Л. За пределами экономического общества: постиндустриальные теории и постэкономические тенденции в современном мире / В. Л. Иноземцев. – М. : Наука, 1998. – 639 с.

111. Иоскевич, Я. Методология анализа фильма: становление системного подхода в киноведении / Я. Иоскевич. – Л. : Ленингр. гос. ин-т театра, музыки и кинематографии, 1978. – 120 с.
112. Иоскевич, Я. Б. Интернет как новая среда художественной культуры / Я. Б. Иоскевич. – СПб. : Рос. ин-т истории искусств, 2006. – 168 с.
113. Иоскевич, Я. Б. Новые технологии и эволюция художественной культуры / Я. Б. Иоскевич. – СПб. : Рос. ин-т истории искусств : С.-Петербур. гос. ин-т кино и телевидения, 2003. – 191 с.
114. Казин, А. Л. Пространство экрана: коммуникативно-онтологический аспект / А. Л. Казин // Современный экран : сб. науч. тр. / Рос. ин-т истории искусств, С.-Петербур. гос. ин-т кино и телевидения. – СПб., 2002. – Вып. 2. – С. 9–29.
115. Карцов, Н. П. Телевидение в нашей жизни / Н. П. Карцов. – М. : Знание, 1981. – 80 с.
116. Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс ; пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. – М. : Гос. ун-т «Высш. шк. экономики», 2000. – 607 с.
117. Кацев, И. Г. История российского телевидения, 1907–2000 : курс лекций / И. Г. Кацев. – М. : Рос. гос. гуманитар. ун-т, 2004. – 255 с.
118. Керлоу, А. В. Искусство 3D анимации и спецэффектов / А. В. Керлоу ; пер. с англ. Е. В. Смолиной. – М. : Вершина, 2004. – 465 с.
119. Кикодзе, Е. MTV, минимализм, home-video и политика-буфф [Электронная версия] / Е. Кикодзе // Современ. рос. видеоарт : в рамках программы ТЭФИ-регион. – 2002. – № 8. – Режим доступа: [http://www.alltogetherins.com/publ/nauchnaja\\_literatura/ehksperimentalnye\\_formy\\_sovremennogo\\_teatra/2-1-0-20](http://www.alltogetherins.com/publ/nauchnaja_literatura/ehksperimentalnye_formy_sovremennogo_teatra/2-1-0-20). – Дата доступа: 28.12.2014.
120. Кириллова, Н. Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну / Н. Б. Кириллова. – 2-е изд. – М. : Акад. проект, 2006. – 448 с.
121. Кириллова, Н. Б. Мифотворчество в медиакультуре / Н. Б. Кириллова // Обществ. науки и современность. – 2005. – № 5. – С. 155–165.
122. Киселева, Т. Г. Экранная культура в меняющемся мире [Электронный ресурс] / Т. Г. Киселева // Библиотеки и ассоциации в меняющемся мире: новые технологии и новые формы сотрудничества : тр. конф. / Десятая юбилейн. междунар. конф. «Крым 2003». – М., 2003. – Режим доступа: <http://gpntb.ru/win/inter-events/crimea2003/trud/tom3/postl2/Doc36.HTML>. – Дата доступа: 02.03.2016.
123. Клинг, О. А. Футуризм и «старый символический хмель» / О. А. Клинг // Вопр. лит. – 1996. – № 5. – С. 56–62.
124. Клузински, Р. Интерактивность и проблема коммуникации в контексте философии деконструктивизма [Электронный ресурс] / Р. Клузинский // MediaArtLab. – Режим доступа: <http://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=41>. – Дата доступа: 10.05.2016.

125. Козлов, Л. К. Заметки об искусстве кинематографа и эстетике телевидения / Л. К. Козлов // Произведение во времени : ст., исслед., беседы / Л. К. Козлов. – М., 2005. – С. 116–148.
126. Колейчук, В. Ф. Кинетизм : альбом / В. Ф. Колейчук. – М. : Галарт, 1994. – 160 с.
127. Копылова, Р. Д. Кинематограф плюс телевидение: факты и суждения / Р. Д. Копылова. – М. : Искусство, 1976. – 135 с.
128. Копылова, Р. Д. Открытый экран: телевизионное зрелище и диалог / Р. Д. Копылова. – СПб. : Рос. ин-т истории искусств, 1992. – 183 с.
129. Кракауэр, З. Природа фильма: реабилитация физической реальности / З. Кракауэр ; сокр. пер. с англ. Д. Ф. Соколовой. – М. : Искусство, 1974. – 423 с.
130. Кристева, Ю. Избранные труды: разрушение поэтики : пер. с фр. / Ю. Кристева. – М. : Росспэн, 2004. – 652 с.
131. Кристенсен, К. Принципы «Догмы» и документальное кино / К. Кристенсен // Искусство кино. – 2002. – № 6. – С. 88–93.
132. Кузнецов, М. Текст, гипертекст и интерактивное телевидение / М. Кузнецов // Декоратив. искусство. – 1996. – № 1. – С. 12–14.
133. Куклин, С. В. Видеоаппаратура. Оптико-механические устройства теле- и видеокамер / С. В. Куклин. – СПб. : Изд-во С.-Петербур. гос. ун-та кино и телевидения, 2002. – 304 с.
134. Куклин, С. В. Устройство лазерных проигрывателей / С. В. Куклин. – СПб. : Изд-во С.-Петербур. гос. ун-та кино и телевидения, 2007. – 266 с.
135. Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / под общ. ред. В. В. Бычкова. – М. : Росспэн, 2003. – 607 с.
136. Лиотар, Ж.-Ф. Состояние постмодерна / Ж.-Ф. Лиотар ; пер. с фр. Н. А. Шматко. – М. : Ин-т эксперим. социологии ; СПб. : Алетейя, 1998. – 159 с.
137. Липков, А. И. Проблемы художественного воздействия: принцип аттракциона / А. И. Липков ; отв. ред. Е. Д. Уварова. – М. : Наука, 1990. – 240 с.
138. Липовецкий, М. ПМС (постмодернизм сегодня) / М. Липовецкий // Знамя. – 2002. – № 5. – С. 200–211.
139. Лотман, Ю. М. Избранные статьи : в 3 т. / Ю. М. Лотман. – Таллинн : Александра, 1992. – Т. 1 : Статьи по семиотике и типологии культуры. – 479 с.
140. Лотман, Ю. М. Об искусстве : сборник / Ю. М. Лотман ; вступ. ст. Р. Г. Григорьева, С. М. Даниэля ; послесл. М. Ю. Лотмана. – СПб. : Искусство-СПБ, 2005. – 702 с.
141. Лотман, Ю. М. Статьи по семиотике культуры и искусства / Ю. М. Лотман ; сост. М. Р. Григорьев ; вступ. ст. С. М. Даниэль. – СПб. : Акад. проект, 2002. – 543 с.

142. Лотман, Ю. М. Структура художественного текста / Ю. М. Лотман // Об искусстве : сборник / Ю. М. Лотман ; вступ. ст. Р. Г. Григорьева, С. М. Даниэля ; послесл. М. Ю. Лотмана. – СПб, 1998. – С. 14–288.
143. Луман, Н. Реальность массмедиа / Н. Луман ; пер. с нем. А. Ю. Антоновского. – М. : Праксис, 2005. – 256 с.
144. Мазель, Л. Строение музыкальных произведений : учеб. пособие / Л. Мазель. – 2-е изд., доп. и перераб. – М. : Музыка, 1979. – 534 с.
145. Маклюэн, М. Понимание медиа: внешние расширения человека / М. Маклюэн ; пер. с англ. В. Николаева. – М. : Канон-пресс-Ц : Кучково поле, 2003. – 464 с.
146. Маклюэн, М. Галактика Гутенберга: становление человека печатающего / М. Маклюэн ; пер. И. О. Тюриной. – 2-е изд. – М. : Гаудеамус : Акад. проект, 2013. – 496 с.
147. Манн, М. «Цифра приближает реальность» / М. Манн // Искусство кино. – 2005. – № 1. – С. 107–109.
148. Маньковская, Н. Б. Эстетика постмодернизма / Н. Б. Маньковская. – СПб. : Алетейя, 2000. – 347 с.
149. Меньчиков, Г. П. Виртуальная реальность: понятие, новизна, применение / Г. П. Меньчиков // Филос. науки. – 1998. – № 3/4. – С. 170–175.
150. Михалкович, В. И. О сущности телевидения / В. И. Михалкович. – М. : Ин-т повышения квалификации работников телевидения и радиовещания, 1998. – 50 с.
151. Михалкович, В. И. Очерк теории телевидения / В. И. Михалкович. – М. : Ин-т искусствознания, 1996. – 256 с.
152. Можейко, М. А. Духовные ценности в контексте современной культуры постмодерна / М. А. Можейко // Весн. Беларус. дзярж. ун-та культуры і мастацтваў. – 2005. – № 4. – С. 9–18.
153. Можейко, М. А. Расширительная трактовка творчества в современной постнеклассической философии / М. А. Можейко // Культура. Наука. Творчество : сб. науч. ст. / Беларус. гос. ун-т культуры и искусств [и др.]. – Минск, 2012. – Вып. 6. – С. 132–138.
154. Можейко, М. А. Современные социокультурные трансформации и философия языка пост-постмодернизма: новейшие тенденции / М. А. Можейко // Культура: открытый формат – 2011 (библиотекосведение, библиографоведение и книговедение, искусствосведение, культурология, социокультурная деятельность) : сб. науч. работ / Беларус. гос. ун-т культуры и искусств ; ред. совет: М. А. Можейко (пред.) [и др.]. – Минск, 2011. – С. 61–71.
155. Моль, А. Теория информации и эстетическое восприятие / А. Моль ; пер. с фр. Б. А. Власюк [и др.] ; под ред., с послесл. и примеч. Р. Х. Зарипова, В. В. Иванова. – М. : Мир, 1966. – 352 с.
156. Мукаржовский, Я. Литературный язык и поэтический язык / Я. Мукаржовский ; пер. с чеш. А. Г. Широковой // Пражский лин-

- гвистический кружок : сб. ст. / сост., ред. и предисл. Н. А. Кондрашова. – М., 1967. – С. 406–431.
157. Муратов, С. А. Кино как разновидность телевидения / С. А. Муратов // Телевидение в поисках телевидения: хроника авторских наблюдений / С. А. Муратов. – М., 2001. – С. 62–83.
158. Назайкинский, Е. В. логика музыкальной композиции / Е. В. Назайкинский. – М. Музыка, 1982. – 319 с.
159. Негодаев, И. А. Информатизация культуры / И. А. Негодаев. – Ростов н/Д : Книга, 2003. – 320 с.
160. Нечай, О. Ф. Основы киноискусства : учеб. пособие / О. Ф. Нечай, Г. В. Ратников ; под ред. И. В. Вайсфельда. – 2-е изд., перераб. и доп. – Минск : Выш. шк., 1985. – 367 с.
161. Нечай, О. Ф. Ракурсы: о телевизионной коммуникации и эстетике / О. Ф. Нечай. – М. : Искусство, 1990. – 117 с.
162. Нечай, О. Ф. Становление художественного телефильма / О. Ф. Нечай. – Минск : Наука и техника, 1976. – 195 с.
163. Нечай, О. Ф. Телевидение как художественная система / О. Ф. Нечай ; ред. Р. Н. Ильин. – Минск : Наука и техника, 1981. – 254 с.
164. Нечай, О. Ф. Фильм у нас дома: о телевизионном документальном фильме / О. Ф. Нечай ; ред. Р. Н. Ильин. – Минск : Наука и техника, 1974. – 239 с.
165. Новые аудиовизуальные технологии : учеб. пособие / К. Э. Разлогов [и др.] ; отв. ред. К. Э. Разлогов. – М. : Едиториал УРСС, 2005. – 481 с.
166. Обрист, Х. У. Краткая история кураторства / Х. У. Обрист ; пер. с англ. А. Зайцева. – М. : Ад Маргинем Пресс, 2012. – 256 с.
167. Переверзева, М. Хэппенинг / М. Переверзева // Музыкальная культура США XX века / Моск. гос. консерватория. – М., 2007. – С. 455–468.
168. Петров, В. О. Музыкальный акционизм: перформанс, хепенинг, мультимедийное событие / В. О. Петров // Материалы Международной научно-практической конференции «VII Серебряковские научные чтения», Волгоград, 17–19 апреля 2008 г. : в 2 кн. / Волгогр. гос. ун-т ; отв. ред.-сост. Е. В. Симагина. – Волгоград, 2010. – Кн. 1 : Музыкаведение. – С. 37–61.
169. Поберезникова, Е. В. Телевидение взаимодействия: интерактивное поле общения / Е. В. Поберезникова. – М. : Аспект Пресс, 2004. – 222 с.
170. Познин, В. Ф. Аудиовизуальный продукт: технология плютворчество / В. Ф. Познин. – СПб. : Изд-во С.-Петербур. гос. ун-та кино и телевидения, 2006. – 256 с.
171. Полиектов, В. Исчезнет или возрождается человек в экранной культуре? / В. Полиектов // С.-Петербур. ун-т. – 1998. – №10. – С. 3–10.
172. Положение о конкурсе видеоарта в рамках фестиваля современного искусства и авангардной моды «Мамонт» [Электронный ресурс] //



- Мамонт : XIV фестиваль соврем. искусства и авангард. моды. – Режим доступа: <http://www.mamontfest.com/ru/regulations/item/15-polo-zhenie-o-konkurse-video-arta>. – Дата доступа: 03.02.2016.
173. Постмодернизм : энциклопедия / сост. и науч. ред.: А. А. Грица-нов, М. А. Можейко. – Минск : Интерпрессервис : Кн. дом, 2001. – 1037 с.
174. Порус, В. Н. Виртуальное пространство : иллюзия свободы / В. Н. Порус // Компьютерра. – 2000. – № 39. – С. 20–22.
175. Потемкин, С. В. Эстетика видео, телевидения и язык кино / С. В. Потемкин. – СПб. : Изд-во С.-Петерб. ун-та кино и телевидения, 2001. – 111 с.
176. Прохоров, А. В. Культура грядущего тысячелетия / А. В. Прохоров, К. Э. Разлогов, В. Д. Рузин // Вопр. философии. – 1989. – № 6. – С. 71–74.
177. Прокопцова, В. П. Инновации в художественном образовании как процесса интеграции искусств / В. П. Прокопцова // Подготовка научных кадров высшей квалификации с целью обеспечения инновационного развития экономики : материалы Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 17–19 мая 2006 г. / Гос. ком. по науке и технологиям Респ. Беларусь [и др.] ; под ред. И. В. Войтова, А. Н. Коршунова, И. А. Хартоника. – Минск, 2006. – С. 46–52.
178. Прокопцова, В. П. Компаративное искусствоведение: историко-теоретическое обоснование / В. П. Прокопцова // Вес. Беларус. дзярж. акад. музыкі. – 2007. – № 10. – С. 70–77.
179. Прокопцова, В. П. Компаративное искусствоведение как отражение процесса интеграции искусств / В. П. Прокопцова // Современный мир и национальные музыкальные культуры : материалы Междунар. науч.-практ. конф. «Национальные традиции и современность», Минск, 5–7 окт. 2004 г. / Белорус. гос. ин-т проблем культуры, Белору-с. гос. филармония ; науч. ред.: В. П. Скороходов, Р. И. Сергиенко. – Минск, 2004. – С. 76–82.
180. Прокопцова, В. П. Компаративное искусствоведение: проблемы исследования / В. П. Прокопцова // Актуальные проблемы мировой художественной культуры : материалы Междунар. науч.-практ. конф., Гродно, 25–26 марта 2004 г. : в 2 ч. / Гродн. гос. ун-т ; отв. ред. У. Д. Розенфильд. – Гродно, 2004. – Ч. 1. – С. 18–20.
181. Радиус Нуля. Онтология арт-нулевых. Минск 2000–2010 = Zero radius. Art ontology of the 00s. Minsk, 2000–2010 / под ред. О. Жгировской, О. Шпараги, Р. Вашкевича ; пер.: С. Пукст, А. Игнашев. – Минск : И. П. Логвинов, 2013. – 532 с.
182. Разлогов, К. Э. Интерактивность в экранной культуре / К. Э. Разлогов // Киноведческие записки. – 1996. – № 30. – С. 263–271.
183. Разлогов, К. Э. Искусство экрана: проблемы выразительности / К. Э. Разлогов. – М. : Искусство, 1982. – 158 с.

184. Разлогов, К. Э. Искусство экрана: от синематографа до Интернета / К. Э. Разлогов. – М. : Росспэн, 2010. – 287 с.
185. Ракитов, А. И. Философия компьютерной революции / А. И. Ракитов. – М. : Политиздат, 1991. – 286 с.
186. Рашкофф, Д. Медиавирус: как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание / Д. Рашкофф ; пер. с англ. Д. Борисова. – М. : Ультра-Культура, 2003. – 368 с.
187. Руднев, В. Психология кино / В. Руднев. – М. : Гуманитар. ин-т телевидения и радиовещания, 2013. – 238 с.
188. Руднев, В. Философия языка и семиотика безумия : избр. работы / В. Руднев. – М. : Территория будущего, 2007. – 528 с.
189. Руднев, В. Энциклопедический словарь культуры XX века: ключевые понятия и тексты / В. Руднев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Аграф, 2009. – 544 с.
190. Русский орфографический словарь : свыше 180 000 слов / О. Е. Иванова [и др.] ; отв. ред. В. В. Лопатин. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : АСТ-Пресс, 2004. – 960 с.
191. Рыклин, М. К. Деконструкция и деструкция: беседы с философами / М. К. Рыклин. – М. : Логос, 2002. – 207 с.
192. Рыков, А. В. Постмодернизм как «радикальный консерватизм»: проблема художественно-теоретического консерватизма и американская теория современного искусства 1960–1990-х гг. / А. В. Рыков. – СПб. : Алетейя, 2007. – 376 с.
193. Сабашникова, Е. С. Диапазон: рассказы о телевизионных режиссерах / Е. С. Сабашникова. – М. : Искусство, 1987. – 207 с.
194. Савицкий, Г. Этот простой и сложный язык кино: беседы о выразительных средствах экранного искусства : кн. для учащихся / Г. Савицкий. – М. : Просвещение, 1981. – 175 с.
195. Садуль, Ж. Всеобщая история кино / Ж. Садуль ; под ред. С. И. Юткевича. – М. : Искусство, 1961. – 626 с.
196. Саппак, В. С. Телевидение и мы : четыре беседы / В. С. Саппак. – М. : Искусство, 1963. – 182 с.
197. Сапунов, Б. М. Культурология телевидения: основы истории мировой и российской культуры / Б. М. Сапунов. – М. : Айыына, 2001. – 298 с.
198. Саруханов, В. А. Азбука телевидения : учеб. пособие / В. А. Саруханов. – М. : Аспект Пресс, 2002. – 223 с.
199. Селезнев, А. Е. Технологии как фактор эволюции искусства XX–XXI столетий / А. Е. Селезнев // Вестн. Вят. гос. гуманитар. ун-та. – 2010. – № 1. – С. 184–188.
200. Селезнев, А. Е. Компьютерная графика в создании художественного образа в современных произведениях искусства / А. Е. Селезнев // Вестн. Вят. гос. гуманитар. ун-та. – 2011. – № 2. – С. 204–207.

201. Слышкин, Г. Г. Кинотекст: опыт лингвокультурологического анализа / Г. Г. Слышкин, М. А. Ефремова. – М. : Водолей Publ., 2004. – 153 с.
202. Сметанина, С. И. Медиа-текст в системе культуры: динамические процессы в языке и стиле журналистики конца XX века / С. И. Сметанина. – СПб. : Изд-во Михайлова В. А., 2002. – 383 с.
203. Смирнова, И. А. Белорусский документальный видеофильм: проблемы музыкальной драматургии : автореф. дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.09 / И. А. Смирнова ; Белорус. гос. ун-т культуры. – Минск, 2004. – 21 с.
204. Смульская, С. Ю. Тэндэнцыі віртуалізацыі нелінейнасці у развіцці мастацтва другой паловы XX ст. / С. Ю. Смульская // Весн. Беларус. дзярж. ун-та культуры. – 2003. – № 2. – С. 39–41.
205. Современный философский словарь / под общ. ред. В. Е. Кемерова. – 2-е изд., испр. и доп. – Лондон [и др.] : Панпринт, 1998. – 1064 с.
206. Соломатин, С. А. Профессиональная киносъёмочная аппаратура / С. А. Соломатин, И. Б. Артишевская, О. Ф. Гребенников. – Л. : Машиностроение, 1990. – 288 с.
207. Степин, В. С. Философия и методология науки : избранное / В. С. Степин. – М. : Акад. проект : Альма Матер, 2015. – 716 с.
208. Степин, В. С. Философия науки: общие проблемы : учебник / В. С. Степин. – М. : Гардарики, 2008. – 383 с.
209. Стежко, Н. Г. Телеканал «Беларусь 3» – важный шаг в создании позитивного имиджа страны / Н. Г. Стежко // Журналистика–2013: состояние, проблемы и перспективы : материалы 15-й Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 5–6 дек. 2013 г. / Белорус. гос. ун-т ; редкол.: С. В. Дубовик (отв. ред.) (и др.). – Минск, 2013. – Вып. 14. – С. 95–97.
210. Стежко, Н. Г. Телеканал «ЛАД» – возвращение к истокам / Н. Г. Стежко // Ретроспектива и актуальности электронной журналистики Беларуси : сб. науч. ст. преподавателей каф. телевидения и радиовещания Ин-та журналистики, посвящ. 85-летию Белорус. радио и 55-летию Белорус. телевидения / Белорус. гос. ун-т ; под ред. В. Р. Булацкого. – Минск, 2011. – С. 89–92.
211. Стежко, Н. Г. Жанры и стили «Телефильма» / Н. Г. Стежко // Мастацтва. – 2002. – С. 29–31.
212. Строение фильма: некоторые проблемы анализа произведений экрана : сб. ст. / сост. К. Разлогов. – М. : Радуга, 1984. – 279 с.
213. Тард, Г. Социальные законы = Les lois sociales / Г. Тард ; пер. с фр. Ф. Шипулинский. – 2-е изд. – М. : URSS : Либроком, 2009. – 64 с.
214. Теплиц, Е. История киноискусства, 1939–1945 : пер. с пол. / Е. Теплиц. – М. : Прогресс, 1974. – 314 с.
215. Тетерин, С. Европейские фестивали видео- и медиа-искусства в XXI веке [Электронный ресурс] / С. Тетерин // Режим доступа: [http://teterin.ru/lect/eurofests\\_xxi.htm](http://teterin.ru/lect/eurofests_xxi.htm). – Дата доступа: 04.05.2016.

216. Тоффлер, Э. Третья волна : пер. с англ. / Э. Тоффлер ; науч. ред., авт. предисл. П. С. Гуревича. – М. : АСТ, 1999. – 781 с.
217. Треффа, Ж.-П. От видеоискусства к видеоэстетике / Ж.-П. Треффа // Сине-фантом. – 1999. – № 10. – С. 158–161.
218. Туроу, Л. Будущее капитализма: как сегодняшние экономические силы формируют завтрашний мир / Л. Туроу ; пер. с англ. А. И. Федорова. – Новосибирск. : Сиб. хронограф, 1999. – 430 с.
219. Тынянов, Ю. Н. Поэтика. История литературы. Кино / Ю. Н. Тынянов ; предисл. В. Каверина. – М. : Наука, 1977. – 574 с.
220. Тынянов, Ю. Н. Проблемы изучения литературы и языка / Ю. Н. Тынянов, Р.О. Якобсон // Новый ЛЕФ. – 1928. – № 12. – С. 35–37.
221. Усманова, А. Р. Умберто Эко: парадоксы интерпретации / А. Р. Усманова. – Минск : Пропилеи, 2000. – 199 с.
222. Фаржье, Ж.-П. Скрытая сторона луны [Электронный ресурс] / Ж.-П. Фаржье // Сине-фантом. – 1988. – № 10. – Режим доступа: [http://thelib.ru/books/zhurnal\\_sine\\_fantom/sine\\_fantom\\_no\\_10-read.html](http://thelib.ru/books/zhurnal_sine_fantom/sine_fantom_no_10-read.html). – Дата доступа: 05.04.2016.
223. Фасмер, М. Этимологический словарь русского языка : в 4 т. / М. Фасмер ; пер. с нем. и доп. О. Н. Трубачева ; под ред. и с предисл. Б. А. Ларина. – М. : Терра, 2008. – в 4 т.
224. Федоров, А. В. Медиаобразование: история, теория и методика / А. В. Федоров. – Ростов н/Д : ЦВВР, 2001. – 706 с.
225. Федоров, А. В. Развитие медиакомпетентности и критического мышления студентов педагогического вуза / А. В. Федоров. – М. : Изд-во Межрегион. обществ. орг. в поддержку Программы ЮНЕСКО «Информ. для всех», 2007. – 616 с.
226. Филлипов, С. Без границ: перспективы развития киноязыка / С. Филлипов // Средства массовой коммуникации в художественной культуре России XX века : сб. ст. / Гос. ин-т искусствознания ; ред.-сост. А. А. Новикова. – М., 2003. – Вып. 4 : Тенденции и перспективы. – С. 241–242.
227. Философия : энцикл. слов. / А. И. Абрамов [и др.] ; под ред. А. А. Ивина. – М. : Гардарики, 2004. – 1072 с.
228. Фрейд, З. По ту сторону удовольствия : сборник / З. Фрейд ; пер. с нем., сост., послеслов. и коммент. А. А. Гугнина. – М. : Прогресс, 1992. – 568 с.
229. Фрейлих, С. И. Теория кино: от Эйзенштейна до Тарковского : учебник / С. И. Фрейлих. – 5-е изд. – М. : Акад. проект : Мир, 2008. – 512 с.
230. Фрольцова, Н. Т. Постмодернизм и эстетическая ситуация в экранной культуре / Н. Т. Фрольцова // Журналистика – 2000 : материалы Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 21 февр. 2000 г. / Белорус. гос. ун-т. – Минск, 2000. – С. 202–204.
231. Фрольцова, Н. Т. Телевидение: хроника, документ, образ / Н. Т. Фрольцова. – Минск : Наука и техника, 1977. – 134 с.

232. Фрольцова, Н. Т. Типология творческой деятельности в аудиовизуальной коммуникации / Н. Т. Фрольцова. – Минск : Белорус. гос. ун-т, 2003. – 217 с.
233. Флюссер, В. О проецировании / В. Флюссер // Хора. – 2009. – № 3/4. – С. 65–76.
234. Хабермас, Ю. Моральное сознание и коммуникативное действие / Ю. Хабермас ; пер. с нем. под ред. Д. В. Складнева ; послесл. Б. В. Маркова. – СПб. : Наука, 2000. – 380 с.
235. Хилько, Н. Ф. Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоощущении личности / Н. Ф. Хилько. – Омск : Изд-во Сиб. фил. Рос. ин-та культурологи, 2001. – 446 с.
236. Холмогорова, О. В. «Художник вместо произведения». Акционизм как авторский жест / О. В. Холмогорова // Художественные модели мироздания : в 2 кн. / Рос. акад. художеств [и др.] ; под общ. ред. В. П. Толстого. – М., 1999. – Кн. 2 : XX век. Взаимодействие искусств в поисках нового образа мира. – М. : Наука, 1999. – С. 295–307.
237. Холопов, Ю. Вклад Кейджа в музыкальное мышление XX век / Ю. Холопов // Джон Кейдж. К 90-летию со дня рождения : материалы науч. конф. / Моск. гос. консерватория ; редкол.: Ю. Н. Холопов [и др.]. – М., 2004. – С. 79–90.
238. Холопова, В. Н. Формы музыкальных произведений : учеб. пособие / В. Н. Холопова. – 2-е изд., испр. – СПб. : Лань, 2001. – 489 с.
239. Хоффман, К. Р. Искусство, Видео и Телевидение [Электронный ресурс] / К. Р. Хоффман // МедиаАртЛаб. – Режим доступа: <http://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=40>. – Дата доступа: 05.04.2016.
240. Хренов, А. Антитехнологическая технология по видеоформуле P+A-1(K) / А. Хренов // Искусство кино. – 1994. – № 2. – С. 102–110.
241. Цвик, В. Л. Формирование новой системы телекоммуникаций: тенденции и проблемы / В. Л. Цвик // Вестн. Моск. гос. ун-та. Сер. 10, Журналистика. – 1998. – № 3. – С. 3–13.
242. Цивьян, Ю. Г. К метасемиотическому описанию повествования в кинематографе / Ю. Г. Цивьян // Труды по знаковым системам : учен. зап. / Тартус. гос. ун-т ; отв. ред. Ю. М. Лотман. – Тарту, 1984. – Вып. 8. – С. 109–121.
243. Шифрин, А. Е. Внедрение мультимедийных технологий в сфере культуры / А. Е. Шифрин. – Минск : Белорус. гос. ин-т проблем культуры, 2003. – 39 с.
244. Шкловский, В. Б. За 60 лет. Работы о кино : сб. ст. и исслед. / В. Б. Шкловский. – М. : Искусство, 1985. – 573 с.
245. Шмид, В. Нарратология / В. Шмид. – М. : Яз. слав. культуры : Кошелев, 2003. – 312 с.
246. Штейн, С. Методологические замечания к исследованию аспектов онтологии кино в концепции Андре Базена / С. Штейн // Вестн. ВГИКа. – 2010. – № 5. – С. 64–71.

247. Эйзенштейн, С. М. Вертикальный монтаж / С. М. Эйзенштейн // Избр. произведения : в 6 т. – М., 1964. – Т. 2. – С. 189–266.
248. Эйзенштейн, С. М. Монтаж: Монтаж аттракционов ; За кадром ; Четвертое измерение в кино ; Монтаж 1938 ; Вертикальный монтаж / С. М. Эйзенштейн ; предисл. Р. Юренева. – М. : Всерос. гос. ин-т кинематографии, 1998. – 193 с.
249. Эйзенштейн, С. М. Неравнодушная природа / С. М. Эйзенштейн ; сост., авт. предисл. и коммент. Н. И. Клейман. – М. : Эйзенштейн-центр : Музей кино, 2004–2006. – Т. 1 : Чувство кино. – 2004. – 687 с.
250. Эйзенштейн, С. М. Неравнодушная природа / С. М. Эйзенштейн ; сост., авт. предисл. и коммент. Н. И. Клейман. – М. : Эйзенштейн-центр : Музей кино, 2004–2006. – Т. 2 : О строении вещей. – 2006. – 624 с.
251. Эко, У. К семиотическому анализу телевизионного сообщения [Электронный ресурс] / У. Эко ; сокр. пер. с англ. А. А. Дерябин. – М. : Прогресс. – 1998. – С. 103–121. – Режим доступа : <http://psyberlink.flogiston.ru/internet/bits/eco.htm>. – Дата доступа : 02.03.2016.
252. Эко, У. Инновация и повторение: между эстетикой модерна и постмодерна / У. Эко // Философия эпохи постмодернизма : сб. пер. и реф. / сост., ред. А. Р. Усманова. – Минск, 1996. – С. 48–73.
253. Эко, У. Отсутствующая структура: введение в семиологию / У. Эко ; пер. с итал. В. Г. Резника, А. Г. Погоняйло. – СПб. : Симпозиум, 2004. – 544 с.
254. Эко, У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста / У. Эко ; пер. с англ. и итал. С. Д. Серебряного. – СПб. : Симпозиум, 2007. – 502 с.
255. Экран и культура: белорусское кино и телевидение в системе художественной культуры / А. В. Красинский [и др.] ; ред. А. В. Красинский. – Минск : Наука и техника, 1988. – 255 с.
256. Экранная культура. Теоретические проблемы : сб. ст. / авт.-сост.: В. О. Чистякова, Я. Б. Иоскевич ; гл. ред. К. Э. Разлогов. – СПб. : Дм. Буланин, 2012. – 751 с.
257. Эстетика на переломе культурных традиций : сб. ст. / Рос. акад. наук, Ин-т философии ; отв. ред. Н. Б. Маньковская. – М. : ИФ РАН, 2002. – 235 с.
258. Юровский, А. Я. Телевидение – поиски и решения: очерки истории и теории советской тележурналистики / А. Я. Юровский. – 2-е изд., доп. – М. : Искусство, 1983. – 215 с.
259. Юхананов, Б. Некоторые замечания к семиотике видео [Электронный ресурс] / Б. Юхананов // Сине-фантом. – 1988. – № 10. – Режим доступа: <http://litfile.net/pages/66117/61196-62215?page=22>. – Дата доступа: 05.04.2016.
260. Яглом, И. М. Современная культура и компьютеры / И. М. Яглом. – М. : Знание, 1990. – 46 с. – (Новое в жизни, науке, технике. Математика, кибернетика ; 11/1990).

261. Якобсон, Р. О. Лингвистика и поэтика / Р. О. Якобсон ; пер. с англ. И. А. Мельчука // Структурализм: «за» и «против» : сб. ст. : пер. с англ., фр., нем., чеш., пол. и болг. яз. / под ред. Е. Я. Басина, М. Я. Полякова ; предисл. В. П. Крутоуса. – М., 1975. – 193–230.
262. Ямпольский, М. Память Тиресия: интертекстуальность и кинематограф / М. Ямпольский. – М. : Культура, 1993. – 464 с.
263. Ahtila, E.-L. Narratives of self [Electronic resource] / E.-L. Ahtila // Artintelligence. – Mode of access: <http://artintelligence.wordpress.com/2007/06/01/eija-lisa-ahtila-narratives-of-self/>. – Date of access: 01.06.2015.
264. Auslander, P. Liveness: performance in a mediatized culture / P. Auslander. – 2nd ed. – London ; New York : Routledge, 2008. – 224 p.
265. Barker, C. Global television: an introduction / C. Barker. – Oxford : Blackwell, 1997. – 250 p.
266. Beyond cinema: the art of projection: films, videos and installations from 1963 to 2005 / ed.: J. Jдger, G. Knapstein, A. Ньsch. – Ostfildern : Hatoe Cantz, 2006. – 151 p.
267. Bishop, C. Installation art: a critical history / C. Bishop. – New York : Routledge, 2010. – 144 p.
268. Brakhage, S. Brakhage scrapbook: collected writings, 1964–1980 // S. Brakhage, R. Haller. – New Paltz : Documentext, 1982. – 262 p.
269. Buren, D. The function of the studio [Electronic resource] / D. Buren // Research File. – Mode of access: <https://mff135.files.wordpress.com/2015/01/buren-the-function-of-the-studio.pdf>. – Date of access: 01.06.2015.
270. Burger, P. Theory of the avant-garde [Electronic resource] / P. Burger ; transl. M. Shaw ; forew. J. Schulte-Sasse. – Minneapolis : Univ. of Minnesota Press, 1984. – Mode of access: [https://monoskop.org/images/d/d0/Buerger\\_Peter\\_The\\_Theory\\_of\\_the\\_Avant-Garde.pdf](https://monoskop.org/images/d/d0/Buerger_Peter_The_Theory_of_the_Avant-Garde.pdf). – Date of access: 07.06.2015.
271. Carr, D. Time, narrative and history / D. Carr. – Bloomington : Indiana Univ. Press, 1991. – 189 p.
272. Conceptual art: a critical anthology / ed.: A. Alberro, B. Stimson. – Cambridge ; London : MIT Press, 2000. – 570 p.
273. Dziamski, G. Performance – tradycje, urydia, obce i rodzime przejawy. Rozpoznanie zjawiska / G. Dziamski // Performance : pr. zbior. / wyb. tekstow: G. Dziamski, H. Gajewski, J. S. Wojciechowski ; red. B. Stoklosa. – Warszawa, 1984. – S. 26–27.
274. Dziamski, G. Nieusuwalna dwoistość istnienia: o twórczości Izabelli Gustowskiej / G. Dziamski // Sztuka. – 1989. – № 1. – S. 8–11.
275. Elwes, C. Installation and the moving image / C. Elwes. – London ; New York : Wallflower Press, 2015. – 215 p.
276. Elwes, C. Video art: a guided tour / C. Elwes. – London ; New York : I. B. Tauris, 2005. – 168 p.
277. Gever, M. Pressure points: video in the public sphere / M. Gever // The Art J. – 1985. – Vol. 45, № 3. – P. 238–243.

278. Goldberg, R. L. Performance art: from futurism to the present / R. L. Goldberg. – London : Thames & Hudson, 2001. – 256 p.
279. Hall, D. Illuminating video: an essential guide to video art / D. Hall, S. J. Fifer. – New York : Aperture in Assoc. with the Bay Area Video Coalition, 1990. – 566 p.
280. Hanhardt, G. J. Investigation / J. G. Hanhardt. – New York : G. M. Smith : Peregrine Smith Bks, 1986. – 296 p.
281. Hanhardt, G. J. The passion for perceiving: expanded forms of film and video art / J. G. Hanhart // The Art J. – 1985. – Vol. 45, № 3. – P. 217–227.
282. Horsfield, K. Introduction to the video data bank collection [Electronic resource] / K. Horsfield // The Video Data Bank Catalog of Video Art and Artist Interviews. – Mode of access: <http://swbplus.bsz-bw.de/bsz/254147224inh.pdf;jsessionid=13BA4047542D8F713A01669E3F433A7E?1411142538095>. – Date of access: 08.05.2016.
283. Huyghe, P. The third memory [Electronic resource] / P. Huyghe // The Renaissance Society. – Mode of access: <http://www.renaissancesociety.org/site/Exhibitions/Essay.Pierre-Huyghe-The-Third-Memory.32.html>. – Date of access: 07.06.2015.
284. Jankowska, M. Wideo, wideo instalacja, wideo performance w Polsce w latach 1973–1994: historia, artyści, dzieła / M. Jankowska. – Warszawa : Neriton, 2004. – 255 s.
285. Jones, A. Body art. Performing the subject / A. Jones. – Minneapolis : Univ. of Minnesota Press, 1998. – 368 p.
286. Kaprow, A. Happening in the New York scene / A. Kaprow // Art News. – 1961. – Vol. 3. – P. 36–39.
287. Kosuth, J. Art after philosophy and after: collected writings, 1966–1990 [Electronic resource] / J. Kosuth ; ed. G. Guercio ; forew. J.-F. Lyotard. – Cambridge, 1991. – Mode of access: [http://www.ubu.com/papers/kosuth\\_philosophy.html](http://www.ubu.com/papers/kosuth_philosophy.html). – Date of access: 07.06.2015.
288. Krauss, R. Video: the aesthetics of narcissism [Electronic resource] / R. Krauss // October. – 1976. – Vol. 1. – Mode of access: [http://jonahsuskind.com/essays/Krauss\\_VideoNarcissism.pdf](http://jonahsuskind.com/essays/Krauss_VideoNarcissism.pdf). – Date of access: 07.06.2015.
289. Linker, K. Vito Acconci / K. Linker. – New York : Rizzoli, 1994. – 224 p.
290. Manasseh, C. The problematic of video art in the museum, 1968–1990 / C. Manasseh. – Amherst : Cambria Press, 2009. – 276 p.
291. Manovich, L. Ten key texts on digital art: 1970–2000 / L. Manovich // Leonardo. – 2002. – Vol. 35. – P. 567–575.
292. Martin, S. Video art: basic art / S. Martin, U. Grosenick. – Köln ; Los Angeles : Taschen, 2006. – 95 p.
293. McEvilley, T. The triumph of anti-art: conceptual and performance art in the formation of post-modernism / T. McEvilley. – Kingston : McPherson & Co, 2012. – 392 p.
294. Miczka, T. Wielkie iarcie i POSTmodernizm: o grach intertekstualnych w kinie współczesnym / T. Miczka. – Katowice : Uniw. Śląski, 1992. – 128 p.



295. Meigh-Andrews, Ch. A history of video art / Ch. Meigh-Andrews. – 2nd ed. – New York : Bloomsbury, 2014. – 408 p.
296. Munster, A. Materializing new media: embodiment in information aesthetics / A. Munster. – Hanover : Dartmouth, 2006. – 256 p.
297. Nickas, R. Introduction / R. Nickas // The art of performance: a critical anthology / R. Nickas, G. Battock. – New York, 1984. – P. 9–10.
298. Pain, G. Wound as a sign / G. Pain // Flash Art. – 1979. – Vol. 92. – P. 37.
299. Rebentisch, J. Aesthetics of installation art / J. Rebentisch, D. Hendrickson, G. Jackson. – Berlin : Sternberg Press, 2012. – 296 p.
300. Robakowski, J. Instalacje / J. Robakowski // Rzeźby Polskiej : rocznik. – Oronsko, 1998. – T. 7 : 1994–1995. – S. 90–96.
301. Rush, M. New media in late 20th century art / M. Rush. – London : Thames & Hudson, 2005. – 248 p.
302. Rush, M. Video art / M. Rush. – London : Thames & Hudson, 2007. – 224 p.
303. Saaze, V. van. Installation art and the museum: presentation and conservation of changing artworks / V. van Saaze. – Amsterdam : Amsterdam Univ. Press, 2013. – 226 p.
304. Scott, F. D. Acid visions / F. D. Scott // Doc. Mag. – 2007. – № 3. – P. 94–96.
305. Schechner, R. Performance theory / R. Schechner. – New York : Routledge, 2003. – 432 p.
306. Townsend, Ch. The art of Bill Viola / Ch. Townsend. – London : Thames & Hudson, 2004. – 224 p.
307. Turner, B. S. Regulation bodies: essays in medial sociology / B. S. Turner. – London : Taylor & Francis, 1992. – 280 p.
308. Turner, V. The anthropology of performance / V. Turner. – New York : PAJ Publ., 1988. – 185 p.
309. Warpechowski, Z. Podrecznik / Z. Warpechowski. – Warszawa : Centrum Sztuki Współczesnej, 1990. – 219 s.
310. Warr, T. The artist's body / T. Warr. – London : Phaidon Press, 2012. – 208 p.
311. Watson, S. Stan Douglas / S. Watson, D. Thater, C. J. Clover. – London : Phaidon, 1998. – 160 p.
312. Wojcechowski, J. S. Instalacja – pojecie i problem / J. S. Wojcechowski // Rzeźby Polskiej : rocznik. – Oronsko, 1998. – T. 7 : 1994–1995. – S. 10–14.
313. Wojnicka, J. Siownik wiedzy o filmie / J. Wojnicka, O. Katafiasz. – Bielsko-Biala : Wydaw. Park, 2005. – 436 s.
314. Wooster, A.-S. Why don't they tell stories like they used to? / A.-S. Wooster // The Art J. – 1985. – Vol. 45, № 3. – P. 204–212.
315. Youngblood, G. Expanded cinema [Electronic resource] / G. Youngblood. – New York : Dutton & Co, 1970. – Mode of access: [http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF\\_ExpandedCinema/book.pdf](http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/book.pdf). – Date of access: 07.06.2015.

## ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А

### Словарь основных терминов

**Аудиовизуальная коммуникация** – взаимодействие в процессе художественного восприятия аудиовизуального произведения, позволяющее реципиенту осваивать мир с помощью специфических техногенных образов, производить обмен художественными ценностями и опытом перцептивной деятельности, являющимся источником духовно-творческого общения, в котором каждый образ является результатом некоего креативного акта.

**Биеннале** – фестиваль или выставка современного искусства, проходящие два раза в год в разных городах мира (Венеция, Москва).

**Боди-арт** – художественное направление XX века, использующее тело, позу, жест в качестве материала или объекта творчества.

**Видеоарт** – гибридная форма актуальной художественной практики, основанная на экранной эстетике и соединившая в себе рекординговую, экспозиционную и перформативную платформы.

**Видеоигра** – воссоздаваемые на экране условные ситуации, требующие определенных действий.

**Видеоинсталляция** – пространственная композиция, главным смысловым элементом которой является рекординговый (записанный на материальный носитель) образ (видеообраз), экспонируемый в закрытом или открытом пространстве.

**Видеоинсталляция «closed circuit»** – экспонирование в пространстве реального и записанного на пленку видеоизображения по принципу обратной связи, т.е. записывается и транслируется то, что непосредственно происходит во время видеозаписи.

**«Videowall»-инсталляция** (от англ. – видеостена) – дискретный видеообраз, транслируемый одновременно на соотнесенных между собой в пространстве экранах (мониторах), количество которых может быть любым.

**Видеоискусство** – см. видеоарт.

**Видеоклип** – сконструированный из отдельных фрагментов видеосюжет или ассоциативный видеоряд, объединенный общим аудиальным сопровождением, темой, идеей, концентрирующий в себе выразительные средства экранных видов искусств.

**Видеокультура** – художественное и социально-культурное явление современной цивилизации, связанное с восприятием различной аудиовизуальной информации через видеотехнику, предоставляющую новые, техногенные по природе формы творчества.

**Видеоменеджмент** – прикладная отрасль знаний, занимающаяся изучением проблем управления инфраструктурой видеоискусства, производством, распространением и потреблением художественной видеопродукции.

**Видеомонтаж** – соединение в определенной последовательности отдельных кадров в аудиовизуальное повествование.

**Видеонаблюдение** – творческий прием, предусматривающий отслеживание с помощью видеоаппаратуры происходящих явлений с целью художественного выбора для создания видеообразов.

**Видеообраз** – индивидуализированная форма отражения действительности, раскрывающаяся в конкретике видеоряда.

**Видеоперформанс** – художественное действие либо акция, в ходе которой художник посредством своего тела сообщает аутентичную информацию, интенсифицируя свое сообщение с помощью видеотехники.

**Видеотекст** – соединение лингвистической и нелингвистической семиотической системы, оперирующей знаками различного рода.

**Виджей** (англ. от videojockey – видео-жокей) – человек, который в реальном времени, при помощи специального оборудования, на основе различных заготовленных заранее визуальных образов и видеофрагментов, под исполняемую музыку подбирает и создает визуальные эффекты.

**Видеофильм** – видеоматериал, смонтированный по определенному сценарию на видеопленке.

**Визуальное искусство** – совокупность различных художественных практик и артефактов, направленных в сторону восприятия иконичной образности: традиционные виды/формы творческой деятельности, арт-практики.

**Виртуальная реальность** – искусственная среда, созданная с помощью компьютерных средств.

**Декодирование** – распознавание того, что стоит за представленными знаками-символами, необходимый компонент творческого мышления, позволяющий отделить форму от содержания.

**Заппинг** (англ. zapping) – практика переключения каналов телевизора на дистанционном пульте, способствующая созданию новой образности и высвобождению новых смыслов.

**Иммерсивность** (от англ. Immersion – погружение) – эффект «присутствия» – комплекс ощущений человека, находящегося в искусственно созданном трехмерном мире, в котором он может менять точку обзора, приближать и удалять объекты и т. п.

**Инсталляция** (англ. installation – установка) – пространственная композиция, созданная художником из различных элементов – бытовых

предметов, промышленных изделий и материалов, природных объектов, текстовой или визуальной информации.

**Интерактивность** (от англ. interactivity — взаимодействие) – неклассический тип взаимодействия реципиента с артефактом, который переориентирует реципиента с позиции интерпретатора на роль сотворца, способного влиять на становление произведения.

**Мэппинг** (от англ. mapping – нанесение на карту, отображение) – технология, которая позволяет проецировать на различных неровных поверхностях визуальное изображение.

**3D-мэппинг** – технология создания визуальных иллюзий, которые меняют геометрию пространства и создают визуальные картины, обыгрывающие архитектурные детали.

**Перформанс** – акция, совершающаяся в специальных помещениях или на открытых площадках по заранее разработанному сценарию.

**Пикториализм** – эстетическое течение, приверженцы которого стремились к пикториальному (картинному, подражающему живописи) фотографическому изображению.

**Техносфера** – совокупность средств человеческой деятельности, созданных для осуществления творчества в области аудиовизуальной культуры.

**Цифровое видео** – создание, хранение, преобразование и распространение информации видеоизображения с использованием цифровой техники.

**Экран** (от франц. écran – ширма) – устройство с поверхностью, поглощающей, преобразующей или отражающей излучение различных видов энергии.

Иллюстративный материал



*Рис. 1.* Видеодекорации спектакля «Пан Тадеуш», реж. Н. Пинигин, Национальный академический театр имени Я. Купалы, 2014 г.



*Рис. 2. Максим Тыминько, видеоинсталляция  
«Пять лирических песен о физике. Пятьдесят художников  
и два арт-критика поют под аккомпанемент фортепиано и терменвокса»,  
2009–2010 гг.*



*Рис. 3. Брюс Науман, видеоинсталляция «Видеокоридор», 1969 г.*



*Рис. 4. Дэн Грэхэм, видеоинсталляция  
«Зеркала против мониторов с временной задержкой», 1974 г.*





*Рис. 5. Нам Джун Пайк, видеоинсталляция «ТВ-Будда», 1974 г.*



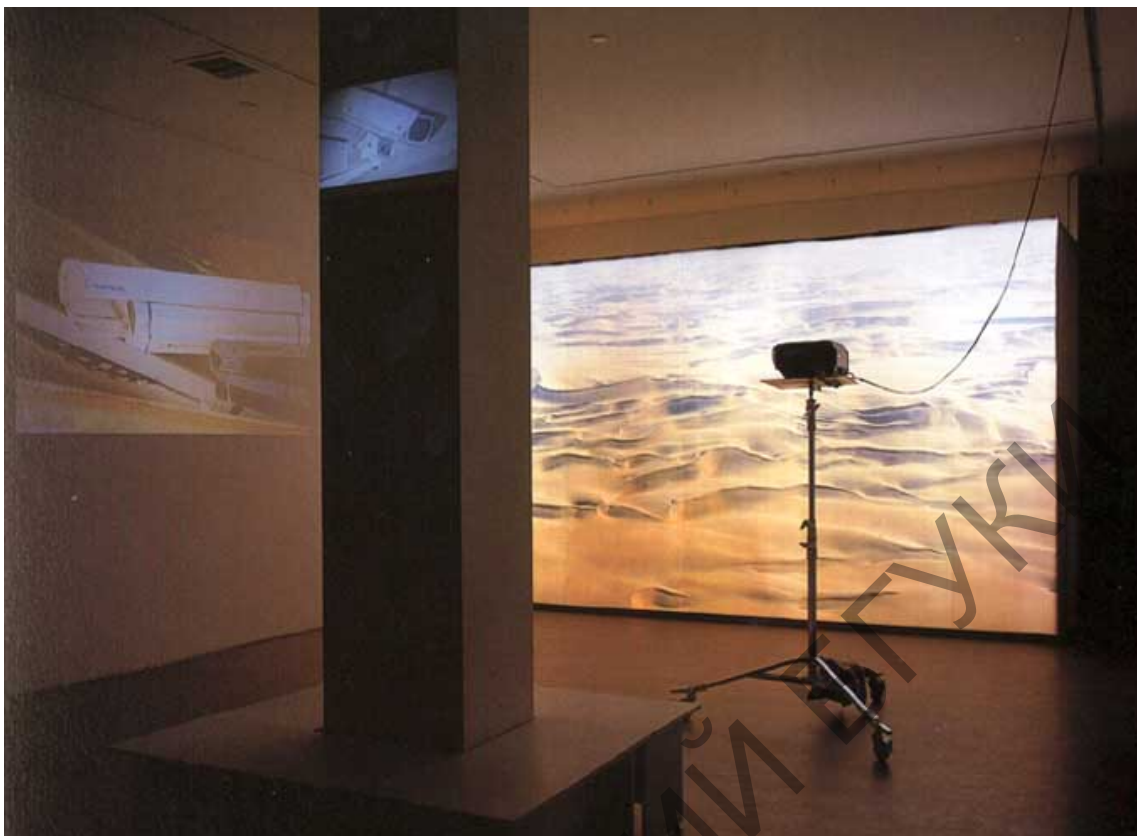
*Рис. 6. Дуглас Гордон.  
Фрагмент видеоинсталляции «Психо 24», 1993 г.*



*Рис. 7.* Пьер Хьюгхе.  
Фрагмент видеоинсталляции «Третья Память», 2000 г.



*Рис.8.* Билл Виола.  
Фрагмент видеоинсталляции «Квинтет изумленных»,  
из серии «Страсти», 2000 г.



*Рис. 9. Дуг Айткен.  
Фрагмент видеоинсталляции «Алмазное море», 1997 г.*



*Рис. 10. Анна Соколова, видеоинсталляция  
из серии «Орнамент», 2010 г.*



*Рис. 11.* Ольга Масловская, Роман Троцюк.  
Фрагмент видеоперформанса  
из цикла «Органическая жизнь», 2000–2007 г.



*Рис. 12.* Наталья Абалакова, Анатолий Жигалов.  
Фрагмент видеоперформанса «Русская рулетка», 1985 г.

*Научное издание*

**Макаревич Анна Владимировна**

**ВИДЕОАРТ  
КАК ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ФЕНОМЕН**

В авторской редакции  
Технический редактор Л. Н. Мельник

Подписано в печать 2017. Формат 60x84 <sup>1</sup>/<sub>16</sub>.  
Бумага офисная. Ризография.  
Усл. печ. л. 11,97. Уч.-изд. л. 10,55. Тираж экз. Заказ .

Издатель и полиграфическое исполнение:  
учреждение образования  
«Белорусский государственный университет культуры и искусств».  
Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя,  
распространителя печатных изданий № 1/177 от 12.02.2014.  
ЛП № 02330/456 от 23.01.2014.  
Ул. Рабкоровская, 17, 220007, г. Минск.