

*А. В. Цыбина, аспирант.  
Научный руководитель – Н. А. Агафонова,  
кандидат искусствоведения, доцент*

## **ПРОИЗВЕДЕНИЕ ВИДЕОАРТА: ОСОБЕННОСТЬ ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНОЙ МОДЕЛИ**

Идеи и концепции, возникшие в рамках философии постструктурализма, составили мировоззренческий фундамент теории постмодернизма, складывавшейся в 1970–1980-е гг. Это время чаще всего определяется как эпоха глубокого духовного кризиса, начавшегося в странах Европы и в США спустя десять лет после Второй мировой войны. Как известно, культурный остов эпохи постмодернизма определяется посредством деконструкции культурного интертекста и характеризуется плюрализмом мировоззренческих моделей, культурных языков и художественных стилей. В результате возникает особая постмодернистская реальность, представляющая собой совокупность знаков, символов и конвенций. Такая переориентация культуры на знаковое моделирование вместо отражения жизни была неприемлема для французского философа Ж. Бодрийера. Он писал о том, что цитирование и симуляция являются сущностью современного искусства. Особенно наглядно это демонстрирует кино, которое «плагиаторствует у самого себя, вновь и вновь тиражируется, переделывает свою классику, реактивирует свои мифы, переделывает немое кино таким образом, что оно становится более совершенным, нежели изначальное немое кино, и т. п.: все это закономерно, кино заморожено самим собой как утраченным объектом, в точности так, как оно (и мы тоже) заморожено реальным как исчезнувшим референтом» [1, с. 39].

В таких условиях видеохудожники задались вопросом о том, как в новых условиях отражать ускользающий концепт «реальности»? Способны ли лимиты, ограничения и особенности языка, нарратива, изображения, видео выразить суть, смысл, структуру чего-либо сущего? Они стали искать возможности для специфической самоактуализации, используя видео для выражения собственных мыслей и переживаний.

К 1980-м гг. появилось новое поколение недорогих видеокамер. Значительно улучшилось качество изображения, редактирования, стали доступны новые изобразительные возможности и видеоэффекты. В распоряжении художников оказалось удобное и мощное оборудование, позволявшее свободно манипулировать временем, скоростью и различными параметрами воспроизведения видеосигнала.

Одна из наиболее частых форм конструкции в видеоарте этого периода – форма потока сознания, в которой действительность отражается в сериях непоследовательных, разрозненных визуальных образов. Внезапные временные скачки, разрывы, изломы изображения, использование повторов и проникновений в ирреальные сферы – в них время, действие и значения, а также действие знаков и символов расплывчаты и изменчивы. «Форма потока сознания, в которой реальность конструируется из последовательных или накладываемых друг на друга изображений, – одна из основных форм создания произведений в современном видеоарте», – пишет Э. Саргент Вустер [2, с. 208]. Она определяет формы, основанные на потоке сознания и дизъюнктивном повествовании, как «тип организованного хаоса» [2, с. 209].

Термин «дизъюнкция» (от лат. *disjunctio* – разобщение, разделение) заимствован из лингвистики и логики, где он означает «логические операции, образующие сложное высказывание из объединения двух высказываний с помощью логического союза

‘или’» [3], а также психологических и социальных исследований середины XX в., выполненных, в частности, А. Адлером [3] и др. А. Адлер описывал два вида эмоций: не связанные с обществом (т. н. socially disjunctive), которые относятся к достижению индивидуальных целей, и связанные с обществом (т. н. socially conjunctive), которые способствуют социальному взаимодействию.

Постмодернистские дизъюнктивные стратегии одними из первых были использованы в литературном творчестве американскими писателями-романистами второй половины XX в. Такие писатели, как Фланнери О’Коннор, Джон Хоукс, Ричард Бротиган, Дональд Бартельм, организуют пространство литературной репрезентации в гротесковой, схематичной форме, фрагментарной и безличной относительно автора работы. Фактически дизъюнктивное повествование конструируется «серией не связанных единичных фрагментов», в которых “предложения не объединяются в единое целое”, а рассказ организуется в форме «бесконечно сменяющихся фраз (без начала и конца)». «Вместо единой нарративной канвы следует серия не связанных эпизодов, своего рода игровых ситуаций, в которых сюжеты и образы произвольно сочетаются. Подобный текст, как правило, достаточно сложен для восприятия, и при прочтении «читателю приходится постоянно преодолевать преграды» [4], намеренно создаваемые писателем.

Спустя менее десяти лет аналогичные тенденции обозначились и в работах видеохудожников, где все описанные тенденции выразились в стратегии изъятия авторского дискурса в пространстве работы. Видеохудожник намеренно препятствует установлению взаимодействия между показываемым и зрителем. Автор не дает никакого объяснения происходящему на экране. Комментарии – редки, а если и имеются, то предстают в форме разрозненных, нередко скетчевых голосовых вставок, поражающих подчеркнутой деперсонализацией собственно авторского начала.

Дробление изображений, рассогласованность монтажных переходов подчеркивают свободное членение несвязных мыслей, образов, смыслов, составляющих изобразительное целое видеоработ, напоминающих красочные коллажи из движущихся картинок в большей степени, нежели целостное экранное повествование. Они собраны в последовательность независимых единичных кадров и изображений, которые проблематично объединить каким-либо общим сюжетом, общей мыслью или идеей.

В одноканальном видео крупного американского художника Б. Виолы «A Portrait in Light and Heat» (1979) мы видим кадры пересохшего соленого озера в пустыне Туниса. Используя возможности дизъюнктивного повествования, Б. Виола обращается к исследованию и восприятию времени человеком, попавшим в новое, неизведанное пространство. Это пейзаж-галлюцинация, наполненный миражами и призрачными фигурами, которые мелькают перед глазами зрителя. В работах «I do not know what it is I am like» (1986), «Five Angels for the Millennium» (2001) Б. Виола создает многозначные, насыщенные символами и неожиданными последовательностями изображения, в которых особую роль играют зрительные трансформации, игра света и тени, смена ракурсов съемок и пр.

Иной способ работы выбирает французский видеохудожник Р. Кахен. Интерес Р. Кахена к экспериментам в области электроакустической, шумовой, синтезированной музыки воплотился в созданных им видеоработах, в которых он выстраивал последовательности изображений по законам музыкального мышления. Цитаты из литературных текстов, фрагменты поэзии, кадры документальных видеосъемок и короткие эпизоды из кинофильмов Р. Кахен использовал как своеобразные визуальные «голоса» в многоголосной экранной партитуре своих

видеопроизведений. Это была, по словам философа и писателя В. Флюссера, попытка «музыкализации изображения» или «пикториализации музыки» [5]. Работа Р. Кахена «Juste le temps» (1983) начинается как визуальная зарисовка, демонстрирующая поездку по железной дороге мужчины и женщины, их общение в пути. Однако вскоре обнаруживается, что это вовсе не традиционная киномелодрама. Реальный пейзаж, показываемый из окна поезда, и воображаемые таинственные картины переживаний и мечты героев видео соединяются в единый визуальный поток. Изображение привычных пейзажей принимает импрессионистские, а порой и экспрессионистские черты.

К подобным формам видеопроизведений можно применить понятие М. Раша «новый нарратив» [6], т. е. способ повествования, основанный на осмыслении и демонстрации самого процесса рассказывания, что позволяет показывать то, каким способом функционирует тот или иной нарратив. Форма «нового нарратива» в видеоискусстве применялась в видеоинсталляциях, алинеарных автобиографических видео, в одноканальных видео на социальные и политические темы. Видеохудожники применяли нарративные формы и форму «рассказа от первого лица» для того, чтобы исследовать взаимоотношения между внутренним миром человека и внешним материальным миром, миром природы и общества.

Подобные работы носят, как правило, калейдоскопичный, часто сумбурный характер. Их размытые нечеткие структуры демонстрируют возможность множественного восприятия реальности. Произведения видеохудожников 1980-х гг. отвечали духу своего времени: включали отголоски различных мыслей, идей, точек зрения на какую-либо проблему современности.

---

1. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция / Ж. Бодрийяр // Философия эпохи постмодерна. – Минск : Красико-принт, 1996. – 464 с.
2. Wooster, Ann Sargent. Why Don't They Tell Stories like They Used to? / Ann Sargent Wooster // Art Journal. – Vol. 45, No 3.
3. *Новейший философский словарь* / гл. ред. А. А. Грицанов, сост. А. А. Грицанов, ред. М. А. Можейко [и др.]. – 2-е изд., перераб. и доп. – Минск : Интерпрессервис : Кн. Дом, 2001. – 1280 с.
4. Мулярчик, А. Спор идет о человеке. О литературе США второй половины XX века / А. Мулярчик. – М. : Сов. писатель, 1985. – 357 с.
5. Флюссер, В. О проецировании / В. Флюссер ; пер. с нем. М. А. Степанова // Хора. Журнал современной зарубежной философии и философской компаративистики – 2009. – № 3/4 (9/10). – С. 65–76.
6. Michel, R. Video Art / R. Michael. – London : Thames&Hadson, 2000. – P. 125–166.