

8

На правах рукописи

Деникин Антон Анатольевич

**АМЕРИКАНСКОЕ И ЕВРОПЕЙСКОЕ
ВИДЕОИСКУССТВО 1960 - 2005**

Специальность 24.00.01 – Теория и история культуры

Автореферат
диссертации на соискание учёной степени
кандидата культурологии

Деникин



Москва 2008

Диссертация выполнена в Государственном институте
искусствознания Министерства культуры Российской Федерации

Научный руководитель:

Дуков Евгений Викторович – доктор философских наук, профессор

Официальные оппоненты:

Маньковская Надежда Борисовна – доктор философских наук,
профессор

Николаева Елена Владимировна – кандидат культурологии, до-
цент

Ведущая организация:

Всероссийский научно-исследовательский институт киноискус-
ства Министерства культуры РФ

Защита состоится 14 октября 2008г. в 14.00 на заседании
диссертационного совета Д 210.004.01 в ФГНИУ «Государст-
венный институт искусствознания» Министерства культуры РФ
по адресу: 125009, Москва, Козицкий переулок, дом 5.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Государст-
венного института искусствознания.

Автореферат разослан 16 октября 2008г.

Ученый секретарь

диссертационного совета

Дуков Евгений Викторович,

доктор философских наук, профессор

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

АКТУАЛЬНОСТЬ ТЕМЫ. Первые портативные видеокамеры появились в середине 1960-х годов и сразу привлекли внимание художников. Видео обнаружило себя не только как носитель для передачи изображения, но стало использоваться как средство, при помощи которого художники отражали время, идеи, мысли в своих аудио-визуальных работах и интеллектуальных концептах. На этой основе в конце 1960-х годов в США и в странах Западной Европы и возник вид современного искусства¹ - видеоарт (от англ. Video art, видеоискусство). Первые видеохудожники, такие как Н. Д. Пайк и В. Фостель в своём творчестве использовали видеотехнологии, создавая экспериментальные работы, явившиеся своеобразным протестом художников против засилья массовой культуры, высшим воплощением которой стало телевидение.

В отличие от западного телевидения, которое в 1960-80-е годы было ориентировано на массового зрителя, видеоарт применял телеприёмники, видеокамеры, видеомониторы и экранные видеопроекции в авторских видеосинсталляциях, предназначенных для индивидуального интеллектуально-эстетического восприятия зрителем и производил также экспериментальные видеофильмы в традициях концептуального искусства, которые демонстрировались в специальных выставочных пространствах. Этим видеоарт отличался и от коммерческого дизайна, решавшего социально-технические проблемы — функционирования про-

¹ Современное искусство (англ. *contemporary art*, иногда в качестве синонима используют определение актуальное искусство) — термин, которым в искусствознании и художественной критике принято обозначать искусство второй половины XX века.// Антология российского видеоарта. Сост. и ред. А.Исаев. — М.: МедиаАртЛаб, 2002

изводства, потребления, существования людей в предметной среде.

Как кинематограф, видеоарт стал новым художественным средством, способом выражения авторских идей. В противоположность традиционному кинематографическому линейному повествованию видеохудожники организуют в своих работах многослойные экспериментальные среды, направленные на демонстрацию многообразия уровней субъективного зрительского опыта. Смыслы и значения, передаваемые в работах видеохудожников посредством концептуальных идей, могут быть совершенно различными: от актуализации социальных и культурных вопросов современности до рефлексии в отношении общефилософских, эстетических проблем. Каждое видеопроизведение в авторском замысле порождает собственную сеть концептов и приводит их в движение в процессе зрительского восприятия. Производство видеоискусства по сути и есть это движение.

Специфика авторско-зрительской коммуникации видеоарта, его проблематика и характерные особенности формировались во многом под влиянием процессов, происходивших в западной культуре и искусстве в 1960-70-х годах. Опираясь на новые возможности видеотехнологии, на связи с концептуализмом, а также на радикальные художественные практики боди-арта, перформанса, акции, хеппенинга видеоискусство стало средством оппозиции классическому, “высокому” искусству и его институциям.

Как и для любого искусства, авторское начало важно для видеоискусства. Вместе с тем, видеоарт предоставляет зрителю значительную степень свободы в трактовке репрезентируемых смыслов, многовариантность возможностей интерпретации. Эта двойственность влияет на язык видеоарта и определяет двуна-

правленность оценки видеопроизведений. Рациональная составляющая позволяет разбирать работы видеохудожников, используя идею “интерфейсов интерпретации” (или т.п. «концептуальных интерфейсов»)¹. Предметом современной искусствоведческой и культурологической рефлексии в отношении видеоарта в этом случае может стать не столько оценка эстетических достоинств видеопроизведений, сколько освещение социальных, экономических и политических условий их возникновения, выявления тех принципов, благодаря которым работы видеохудожников могут быть вписаны в социо-культурный контекст своего времени. Это характеризует видеоарт, как информационную систему или базу “данных”, включающую в себя ряд концептов и идей, на протяжении нескольких десятилетий разрабатываемых видеохудожниками. Знание контекстов и умение оперировать концептами позволяет зрителю более точно раскрывать идеи, заложенные автором в видеопроизведении.

Интуитивная, чувственная составляющая человеческого опыта находит своё выражение в режимах восприятия произведений видеоарта, которые учитываются художниками при создании своих работ, в интерактивных и иммерсивных приёмах, в кинестетизации² опыта взаимодействия зрителя и видеопроизведения, в особой суггестивности видеоизображений, в обращении к восточной мистике и иррационализму. Видеохудожники, такие как Г. Хилл, Б. Виола, Т. Оурслер, М. Люсьер, М.Оденбах и мно-

¹ Понятие “концептуального интерфейса” применительно к произведениям видеоискусства подразумевает наличие ряда смыслов и контекстов того или иного объекта видеоизображения, что способствует свободному конструированию зрителем собственных интерпретаций.

² Термин “кинестетика” используется как собирательный для всех видов сенсорных переживаний, включая тактильные, висцеральные и эмоциональные (т.е. ощущения тела, тактильные ощущения и внутренние чувства, такие, как вспоминаемые впечатления и эмоции, движения, а также чувство равновесия.)

гие другие в своих видеоинсталляциях создают иммерсивные¹ и интерактивные² художественные среды, в которых зритель может свободно перемещаться, управлять видеоизображениями на экранах при помощи специальных технологий, непосредственно касаться деталей и конструкций инсталляций. Это увеличивает количество смыслов и значений передаваемых видеоработой, стимулирует не только активность сознания зрителя, но и его физическую мобильность при восприятии, предоставляя новые возможности взаимодействия посредством физической трансформации форм и структур работы художника зрителем/участником.

Таким образом, как явление типично постмодернистское, видеоарт не может оцениваться с позиций традиционной «классической» эстетики, требуя выработки иных критериев и подходов к понятиям художественности, выразительности, вопросам восприятия искусства и авторства.

В 1990-е годы видеоарт выходит за рамки каких-либо конкретных жанровых или стилистических признаков. Видеоарт стал одновременно и философией, антропологией, социологией. Работы современных видеохудожников можно охарактеризовать как исследование различных аспектов существования человека, человеческой субъективности, “достоверности” человеческого «я» и восприятия времени и пространства в современном технологизированном и медиализированном мире.

Видеоарт сегодня выставляется в лучших галереях и музеях мира, среди которых Музей американского искусства Уитни

¹ 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.

² Интерактивность (от англ. interactivity — взаимодействие) - неклассический тип взаимодействия реципиента с артефактом... формирует новый тип эстетического сознания.... перестраивает реципиента с позиции интерпретатора на роль интерпретиста, со-творца, реально влияющего на становление произведения. Маньковская Н.Б. Лексикон неонклассики / Под ред. В.В.Бычкова. М.: РОССПЭН, 2003. С.202

(Нью-Йорк), музей Гуттенхейма (Нью-Йорк, Берлин), музей Метрополитен (Нью-Йорк), музей Тэйт Модерн (Лондон), Центр Жоржа Помпиду (Париж), Музей современного искусства Stedelijk Museum (Амстердам), Музей современного искусства (Барселона) и многие другие. Выставки видеоработ регулярно проводятся во всех частях света, в том числе и в России.

Функция видео в культуре определяется тем, что оно подготовило и сопутствовало переходу от индустриальной эпохи к электронной эре цифровых технологий, компьютерных коммуникаций, сетевых сообществ и виртуальной реальности. Художественные стратегии, применяющиеся видеохудожниками, созвучны процессам, происходящим в современной медиакультуре - культуре Новых медиа. Новые медиа (от англ. New Media) - понятие, принадлежащее нововведениям междисциплинарного анализа в социокультурных изменениях начала нового тысячелетия, связанных с появлением компьютерных сетей, Интернета, цифровых систем хранения и передачи данных, конвергенции различных средств коммуникации.¹ Рассмотрение видеоискусства как феномена Новых медиа позволяет вписать его в широкое понятие медиаискусства, где оно встречается с другими направлениями современного искусства, такими как сетевое искусство, медиаинсталляция, цифровое искусство, художественные виртуальные реальности и др.

Данное диссертационное исследование посвящено рассмотрению истории зарубежного видеоарта и разработке комплексной системы анализа наиболее значительных его работ.

¹ Социология: Энциклопедия / Сост. А.А. Грицанов, В.Л. Абушенко, Г.М. Евелькин, Г.Н. Соколова, О.В. Терешенко. — Мн.: Книжный Дом, 2003.

СТЕПЕНЬ НАУЧНОЙ РАЗРАБОТАННОСТИ ТЕМЫ. Ви-

деоискусство - относительно новая область современной художественной практики с развитой системой поджанров и форм. В искусствознании методы его описания, анализа, интерпретации продолжают разрабатываться и совершенствоваться. Первые описания работ видеохудожников относятся к началу 1970-х годов и, как правило, принадлежат самим художникам. Это стремление авторов к конкретизации содержания их работ сохраняется на протяжении всего периода развития видеоискусства, воплощаясь в многочисленных статьях и интервью видеохудожников. Этот пласт документальных материалов послужил важным источником, наравне с самими произведениями, при подготовке данной работы.

Значительное количество исследовательских статей о проблематике видеоискусства было напечатано в международных периодических научных журналах и альманахах, среди которых "Afterimage", "Artforum", "Arts Magazine", "Video Doc", "Millennium Film Journal", "Media Arts", "Kunstforum" и многих других.

В 1970-е годы американские и европейские культурологи, искусствоведы и критики рассматривали видеоарт либо как исключительно модернистскую авангардную художественную практику (напр., в работах Д. Йангблуда¹, Дж. Гилл²), либо как контркультурную деятельность в форме видеоактивизма (Ф. Джиллет, С. Бэк и др). Только лишь с конца 70-х годов появляются детальные исследования видеоискусства. Среди них иссле-

¹ Youngblood Gene. Expanded Cinema. Впервые опубликовано P. Dutton & Co., Inc., New York 1970. Переиздано ARTSCILAB, 2001. Электронная версия. Режим доступа: [http://www.ubu.com/historical/youngblood/youngblood.html]

² Johanna Branson Gill, "Video: State of the Art," (published originally as a report for the Rockefeller Foundation, 1976) // Eigenwelt der Apparate-Welt/Pioneers of Electronic Art. Linz: Ars Electronica, 1992

дования Б.Бухло¹, Розалинд Краусс², Берилл Коррот и Иры Шнайдер³ и др. В 1990-е годы, когда видеоарт получил повсеместное распространение, появляются антологии и авторские исследования видеоискусства искусствоведами и культурологами, такими как М. Раш⁴, Д.Холл и С. Джо Файфер⁵, К. Мью Андриос⁶, К. Элвес⁷ и др.

В нашей стране искусствоведческих работ по видеоарту немного, а его комплексные академические исследования и вовсе отсутствуют. Видеоискусство остаётся малоизученной областью отечественной культурологии и искусствознания. Из отечественных публикаций следует выделить статьи о видеоискусстве К.Бохорова, Т.Горючевой, А.Джеуза, М. Мусиной, А.Исаева и других. За последние годы появилось два издания, посвящённых исследованию видеоарта в России: “Антология российского видеоарта” (ред. А.Исаев) и “История российского видеоарта” (автор А. Джеуза).

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ. Методология диссертационного исследования базируется на единстве теоретико-аналитического и культурно-исторического подходов. В связи с междисциплинарным характером диссертационного исследования оно опирается на положения, разработанные в культурологии, философии, искусст-

¹ Buchloh Benjamin. Dan Graham: Video-Architecture-Television: Wrihting on Video and Video Works. – NY.: Halyfax, New York University Press, 1979. Buchloh Benjamin. Dara Birnbaum: Rough Edits, Popular Image Video. Halifax: Press of the Nova Scotia College of Art and Design, 1987

² Krauss Rosalind. Video and Narcissism. - October, no. 1, spring, 1976

³ Schneider Ira. Korot Beryl. Video Art, An Anthology. - New York: Harvest Books, 1976

⁴ Rush Michael. Video Art. NY.: Thames&Hadson, 2003

⁵ Hall Doug, Fifer Sally Jo. Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art. - New York (United States): Aperture, Bay Area Video Coalition, 1990.

⁶ Meigh-Andrews Chris. A History of Video art. The Development of Form and Function. - Oxford, NY: Berg Publishers, 2006

⁷ Elwes Catherine. Video Art, A Guided Tour. – NY: I.B. Tauris, 2005

воведении, медиатеории. Важными методологическими принципами стали способы изучения видеоарта с позиций теории медиаисследования. Влияние на выработку подходов к изучению видеоарта оказали теоретические разработки медиаисследователей Л. Мановича¹, М. Раша², С. Куббита³, Д. Ханхарда⁴, Р.Д.Маршалла⁵, а также положения постмодернистской критической теории, изложенные в работах Ж.Деррида, Ж. Делеза и Ф. Гваттари, Ф.Джеймисона и др. Ценными источниками стали исследования Н.Б. Маньковской, В.В.Бычкова, И.П. Ильина, Б.Е. Гройса в области эстетики постмодернистского искусства.

ОБЪЕКТ ИССЛЕДОВАНИЯ – видеоарт как явление современной культуры.

ПРЕДМЕТОМ ИССЛЕДОВАНИЯ является динамика развития видеоискусства Америки и Европы, начиная с 1960-х и до 2000-х годов.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ – рассмотреть становление и развитие видеоарта в контексте американской и зап.европейской культуры второй половины XX века.

Реализация этой цели обусловила постановку и решение следующих задач:

- на основе описания и анализа работ видеохудожников выявить сущность, типологии и особенностей жанров видеоарта;

¹ Manovich L The Language of New Media (Leonardo). - Cambridge: MIT Press, 2002

² Rush Michael. New Media in Art. Thames& Hudson. 2005.

³ Cubitt, Sean, Videography: Video Media as Art and Culture. – London: MacMillan Education Ltd., 1993

⁴ John Hanhardt (ed). Video culture : a critical investigation. - New York (United States), Visual Studies Workshop Press, 1986

⁵ Marshall P.D. New Media Cultures (Cultural Studies in Practice). – UK: Hodder Arnold, 2004

- изучить специфику и эстетические принципы функционирования произведений видеоискусства;
- продемонстрировать инструментальные средства видеоискусства, как специфические способы художественной выразительности;
- проанализировать контексты и возможные трактовки произведений видеоискусства;
- охарактеризовать значение видеоискусства для современной культуры, показать его влияние на дальнейшее развитие искусства.

НОВИЗНА ИССЛЕДОВАНИЯ. Данная работа – первое комплексное исследование зарубежного видеоарта в России, в котором рассматриваются основные этапы формирования и развития художественного языка видеоискусства, прослеживаются связи и различия видеоарта с другими видами и формами искусства и обозначены новые горизонты, которые намечаются современным видеоартом. На основе анализа произведений и текстов видеохудожников, искусствоведов и художественных критиков сделаны выводы о принципах использования экранных видеотехнологий в качестве новых художественных стратегий.

В диссертации выявлены эстетические характеристики видео, прослежены процессы преобразования свойств и качеств, присущих видео в период 1960-2005 годов, обозначены связи между видеоискусством и современными художественными практиками медианискусства.

Видеоарт рассматривается как особая информационная система, в которой процесс генерирования смыслов и значений зависит не только от интенций автора, но и от активности зрите-

ля/участника. Вводится понятие концептуального интерфейса¹ (или интерфейсов интерпретации), через которое раскрываются авторские стратегии и художественные идеи в произведениях видеоарта. Утверждается, что на основе техник **итерации**² зритель получает возможность контролировать хаотичное, нелинейное, дезъюнктивное пространство видеоработ.

Автор исходит из положения, что в отличие от других экранных форм XX века, видеоарт уже в 1960-х годах вместе с изобразительными, визуальными возможностями стал использовать не только аудио-визуальные каналы передачи и восприятия информации (зрение, слух), но и кинестетические возможности коммуникации.

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ, ВЫНОСИМЫЕ НА ЗАЩИТУ:

1. Видеоискусство по-новому осваивает концепцию диалога художественного «произведения» и зрителя. Опыт зрителя может варьироваться: от интерпретатора до пользователя, от восприятия к непосредственному участию, от концентрации к рассеиванию внимания, от полной правдивости экранного изображения до обнажения авторской надстройки.

2. При восприятии произведений видеоискусства расширенные возможности интерпретации значений экранных изображений

¹ Интерфейс (от англ. *interface* — поверхность раздела, перегородка). Термин заимствован из вычислительной техники. Интерфейс задает параметры, процедуры и характеристики взаимодействия объектов. Если интерфейс какого-либо объекта (программы, функции) не изменяется (стандартизирован), это даёт возможность модифицировать сам объект, не перестраивая принципы его взаимодействия с другими объектами.

² От лат. *iteratio* - повторение. Проговаривание, повторение какой-либо информации, идей, концептов в новом контексте. Термин заимствован из медиа теории. См.: Рашкофф Д. Медиавирус. Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание. - М.: изд. "УК", 2003

предполагают необходимость учёта так называемых «концептуальных интерфейсов» (или «интерфейсов интерпретации»).

3. Для языка видеоарта существенным явилось то, что на протяжении всей истории своего существования видеохудожники обращались к различным эстетическим установкам, обнаруживая модернистские черты в 1960-х годах, сближая своё искусство с контркультурными практиками в 1970-х и вобрав постмодернистские признаки в 1980-х.

4. В русле поисков и экспериментов видеохудожников в области видеотехнологий сложились принципы характерные для постпостмодернистского искусства Новых медиа (медиаискусства): интерактивных мультимедиа инсталляций, художественных виртуальных реальностей и сетевых художественных проектов.

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ И ПРАКТИЧЕСКАЯ ЗНАЧИМОСТЬ ИССЛЕДОВАНИЯ. Данная работа предназначена как для специалистов и искусствоведов, изучающих проблематику современного искусства, так и для художников, желающих использовать видео в своих художественных практиках. Диссертация является первым для отечественного искусствознания опытом культурологического анализа видеонискусства. Теоретическая значимость работы определяется тем, что изложенные в ней результаты углубляют имеющиеся представления о функциях и значении видео в культуре, показывая всю их сложность и неоднородность. Специальное исследование восполняет определённый пробел в отечественной гуманитарной науке в области изучения искусства видео. Материалы и выводы диссертации могут

быть использованы в исследовательской работе, а также в учебно-педагогической практике при составлении учебников и пособий, для чтения лекций и проведения семинарских занятий по курсам культурологии, современного искусствоведения, медиа-теории.

АПРОБАЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ. Основные положения диссертации изложены семи публикациях автора. Результаты исследования освещались автором в докладах на республиканских и международных научных конференциях.

СТРУКТУРА ДИССЕРТАЦИИ. Диссертация состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованной литературы. В приложении даны примеры фотографий видеопроизведений, анализирующихся на страницах диссертации.

СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во **Введении** обосновывается постановка проблемы, формулируется объект, предмет, цели, задачи исследования, основные положения, выносимые на защиту, характеризуется степень изученности проблемы, определяется методология исследования, формулируется научная новизна. Прослеживаются связи видеоискусства с авангардными, модернистскими, концептуальными и постмодернистскими художественными практиками.

В **Главе 1 “Язык Новых медиа и современный видео-арт”** – на основе сравнения принципов функционирования Новых

медиа и видеоарта выявлены особенности смыслопорождения и способов коммуникации автора и зрителя, характерные для видеоискусства.

В параграфе 1.1. – “Видеоарт в культуре США и стран Западной Европы второй половины XX века” даётся обзор основных исследований проблематики видеоарта, предпринятый американскими и западно-европейскими исследователями. Указываются основные пути, по которым развивался видеоарт, начиная с 1960-х годов и до 2005 года. Рассматривая видеоарт, необходимо учитывать те социальные, политические, институционные (музеи, кураторы, критика, публика) факторы, благодаря которым происходили трансформации внутри самого видеоискусства и оценивать видеоарт не только через призму традиционных эстетических критериев, но и вовлекать в исследование социальные, политические и экономические контексты, которые сопутствовали становлению видео как искусства.

В параграфе 1.2. – “Время, пространство и действие в зеркальных отражениях экранных проекций видеоарта” анализируются произведения видеохудожников, посвященные проблематике времени, пространства и взаимодействия с ними человека. Утверждается, что если традиционная “классическая” система искусства отражала мир, опосредуя его через индивидуальное восприятие автора, то видеоискусство не только отражает в себе “мир” автора, но в систему этого мира включено и само искусство, и зритель с его индивидуальным прочтением реальности. В результате на месте прежней классической метафоры “зеркала”, отражавшего предмет, возникает целая сложная система “зеркал”, отражающая предмет, самоё себя, отражение предмета в себе, отражение себя в себе, отражение автора, отражение предмета

в авторе, автора в зрителе, отражение отражения. Это приводит к тому, что в работах современных видеохудожников, как и в постмодернистском искусстве вообще¹, субъект больше не определён единством и единичностью. Напротив, он выглядит частью сети потоков и пульсаций, разомкнутой и непредсказуемой субстанцией, для которой становление и разрушение субъективности есть необходимый результат, связанный с циркуляцией, переработкой и передачей информационных потоков.

В параграфе 1.3. – “Язык Новых медиа и видеоарт” проводятся параллели между принципами функционирования Новых медиа и закономерностями языка видеоискусства. Дается определение и краткая характеристика культуры Новых медиа. Если старые медиа были рассчитаны на то, чтобы доносить информацию до массового читателя/слушателя/зрителя, то Новые медиа позволили трансформировать информацию любому человеку, имеющему в своём распоряжении недорогие высокотехнологичные приборы, такие как видеокамера, видеомagneтофон, компьютер и др. Исследование принципов функционирования Новых медиа позволяет разработать методологию оценки произведений современного видеоарта, более точно очертить проблематику видеоискусства. Отмечаются особые процессы, демонстрируемые видеоартом, связанные с кинестетизацией коммуникационного опыта. Эти процессы практически физиологического вовлечения зрителя в пространство работы автора более созвучны с технологиями симуляции, нежели с традиционным принципом мимезиса, выражавшего основу творческой деятельности художника через

¹ Подробнее о искусстве постмодернизма см.: Маньковская Н.Б. Париж со змеями (введение в эстетику постмодернизма). М.: РАН, Институт философии, 1994; Корневице. Книга неклассической эстетики. Автор проекта В.В.Бычков М.: Изд. ИФ РАН, 1999

понимание искусства как отражения реальности. В работах видеохудожников единой действительности более нет. “Действительность” собирается каждым зрителем/пользователем самостоятельно, комбинируется и перевоссоздается из предложенных художником элементов, программы или алгоритмов. Важнейшая установка культуры Новых медиа - принципиальная копируемость, комбинирование репрезентаций и переинтерпретация любого объекта культуры была реализована видеохудожниками в их работах.

Один из первых исследователей медиакультуры Л. Манович предложил в своей работе “Язык Новых медиа” первую систематическую теорию Новых медиа. Культура Новых медиа, согласно его точки зрения, начинается после того, как мир структурирован, классифицирован, разграничен дисциплинами, подсчитан и оцифрован, каталогизирован и собран в коллекции музеев, библиотек. Это образует своеобразный “первичный бульон” состоящий из уникальных объектов прежних культур, исторического и культурного наследия человечества — книг, текстов, идей, мыслей, изображений, музыкальных произведений и пр. Все эти элементы взятые по отдельности — независимы, имеют своих авторов, национальную и авторскую специфику, исторические и общественные контексты. Однако их комбинации, вплетения в те или иные действия по созданию новых медиаобъектов позволяют создавать новые многоструктурные композиции, наделяемые новыми значениями и коннотациями. При этом независимость самих первичных объектов входящих в структуры новых объектов не теряют своей индивидуальности. Вобрав в себя, оцифровав кино, звук, изображения, тексты, Новые медиа превратили их в модули, которые теперь можно устанавливать и удалять без

ущерба для целостности создаваемого нового объекта (файла, документа, видеоизображения и пр.).¹

Для понимания смыслов и идей в работах видеоарта предлагается концепция интерфейсов интерпретации (или концептуальных интерфейсов). Чтобы понимать смыслы видеоискусства, необходимо владеть контекстами, владеть концептуальными интерфейсами.

На конкретных примерах анализируется предложенная в параграфе идея “интерфейсов интерпретации”. Концептуальные интерфейсы включают в себя некоторые общие элементы и темы, часто повторяющиеся от работы к работе у каждого из художников. В отношении творчества конкретного видеохудожника эти схожие элементы не стоит понимать как некий уникальный авторский почерк или манеру, но скорее как концептуальный каркас, основу, позволяющую идентифицировать основные интенции художника в том или ином видеопроизведении.

Концепция “интерфейса” предполагает свободную работу зрителя с изображениями, итерацию зрителем визуального ряда видеофильма в процессе просмотра. Умение оперировать значениями изображений становится определяющим требованием для понимания видеопроизведения.

В параграфе 1.4. – “Видеоэкраны, зритель и пространство между ними” исследуются особенности экспонирования видеоарта. Предполагается, что в работах видеоарта основным носителем и передатчиком образов, значений, информации – медиумом - становится межэкранное пространство взаимодействия зрителя и видеоизображения.

¹ Manovich L The Language of New Media (Leonardo). - Cambridge: MIT Press, 2002

При том, что в параграфе детально описываются уже существующие возможности экспонирования видеоработ, автор предлагает собственное экспозиционное решение, задействующее концептуальные интерфейсы для описания каждой из них, что могло бы помочь зрителю ориентироваться в непростых структурах видеопроизведений.

Отмечаются особые возможности манипуляции сознанием зрителя и способы конструирования новых более суггестивных образов и видеоизображений, которые являются частью художественных стратегий современных художников, работающих с видео. В параграфе анализируется концепт “мем-образа”, а также возможности применения при разборе работ современных видеохудожников элементов меметической теории культуры, разработанной Р. Доукинсом в конце 80-х годов XX века и исследовавшейся Д.Деннетом, У.Дюрэмом и С.Блэкмором.

В Главе 2 – “Основные этапы формирования художественного языка видеоискусства США и Западной Европы в 1960–2005-е годы” – рассматриваются основные жанры видеоискусства, их генезис, закономерности и художественные возможности.

В параграфе 2.1. – “Видеохудожники и телевизионное пространство. Дискурсивные стратегии, эстетические установки и художественные практики видеохудожников и видеоактивистов 1970-х годов” видеоискусство рассматривается как контркультурная художественная практика на Западе. Видеоарт и видеоактивизм на раннем этапе своего развития являл собой протест художников против засилья массовой культуры, высшим воплощением которой можно считать телевидение. Первыми видеохудожниками принципиальным условием функционирования “Но-

вой культуры” объявляется свободный доступ любого человека к каналам связи, средствам массовой коммуникации, прежде всего к телевизионным каналам (в разбираемый в этой главе период). “Закрытость” телевидения, контролируемого крупными корпорациями и государством, представляло собой угрозу как для нового искусства, так и для культуры, и вызывало многочисленные протесты и акты сопротивления со стороны художников.

Контркультурные движения молодёжи шестидесятых в странах Европы и Северной Америки, призывы к социальным трансформациям, высказанные такими мыслителями-радикалистами как М. Маклуэн, Г. Маркузе, Г. Дебор и др., оказали влияние на стратегии и интенции первых видеохудожников. Для первых видеохудожников технология видео стала своего рода оружием, позволяющим им при сравнительно малых затратах совершать идеологические “арт-диверсии” в коммерциализированном коммуникационном поле индустрии потребления товаров, развлечений, политики. Продолжая линию авангардных течений XX века посредством заимствования и реконтекстуализации смыслов языка массовой культуры (реклама, художественные фильмы, телепередачи), через искажение изначальных образов “посланий” (например, переименования, игры слов слога на или замены визуального сопровождения, или любыми другими комбинациями исходных значений) видеохудожники выражали свою критическую позицию по отношению к окружающей действительности.

Множество работ видеохудожников этого периода посвящены изучению и осмыслению возможностей отражения реальности на ТВ, природе телевизионного изображения, его влияния на сознание людей и анализу коммерциализации и массовости

телевидения. Работы первых видеохудожников, как правило, минималистичны, представляют собой экспериментальные короткие одноканальные видеозаписи, близкие по своей форме к концептуальному искусству.

Многочисленные эксперименты, видеозаписи и инсталляции видеохудожников в 1960-1970-е годы позволяют выделить особые приемы художественного языка видеоискусства этого периода: simultaneity взаимодействия, обратная связь (фидбэк), петли обратной видеосвязи и “закрытая-цепь” изображений (close-circuit), временные задержки в реальном времени (time delay), различные виды интерактивности.

В параграфе 2.2. – “Поиски своеобразия и особых выразительных возможностей видеонизображения” рассматриваются эксперименты художников с видеотехнологией в 1960-70-е годы. В приведённых примерах видеоработ в жанре “Обработанные изображения” (Image processing) видеоискусство предстаёт как практика, продолжающая традиции авангардного искусства. Видеохудожников интересовали механизмы производства видеонизображения. Они рассматривали их как противоположность тем формам технологий, которые применялись на коммерческом телевидении. Видеохудожники пытались найти грамматику и специфику художественного языка видео – синтаксис, присущий только видео. Многих видеохудожников интересовали возможности взаимодействие звука и изображения в видео. Работы видеохудожников с электронными изображениями позволили вписать видеоискусство в русло изобразительного искусства XX века. “Обработанные изображения” продолжили авангардные идеи, направленные на разработку возможностей коммуникации машины и человека.

В параграфе 2.3. – “Концептуализация человеческого тела в жанре видеоперформанс” говорится о работах художников, совместивших возможности перформативных видов современного искусства и возможности видеотехнологии. Видео, начиная с 1970-х годов прошлого столетия, стало для художников, работающих в жанрах перформанса и акции, важным средством приближения к зрителю и расширения рамок и возможностей этих форм творчества. Видеоперформанс рассматривается как жанр видеоискусства, включающий в себя всё многообразие существующих художественно-изобразительных средств (перформативных, вербальных, визуальных, концептуальных) и разрабатывающий при помощи прежде всего концептуализации человеческого тела своеобразный аппарат для коммуникации художника и зрителя. Ключевым принципом в видеоперформансе становится свобода зрительской интерпретации и стремление к зрительской вовлечённости в процесс конструирования художественных смыслов. Вопросы репрезентации, представления и изображения почти полностью вытесняются интересом художников к вопросам самонаблюдения, участия, взаимодействия. Отмечаются возможности видео для автокоммуникации и зрительского самоанализа.

В параграфе 2.4. – “Мультимониторные видеоустановки и видеоинсталляции: иммерсивные и интерактивные художественные стратегии в жанре видеоинсталляция и видеоэнвайронмент” обращается внимание на технологическую природу видео, которая позволяет художникам работать с реальным окружающим пространством так же, как с художественным временем. В таких работах, нацеленных на создание новых многослойных объектов из оцифрованных репрезентаций, монитор и экран перестаёт воспроизводить реальность и включается в процесс создания худож-

никами альтернативных пространств и “реальностей”, в которых зритель может пребывать и как наблюдатель, и как непосредственный активный участник. Исследуются художественные стратегии в жанрах **видеоинсталляция**, **видеоэнвайронмент** и **видеокультура**. В них видеохудожник не выражает себя, не создаёт фиксированных смыслов и значений предметов, объектов и конструкций. Он - создатель коммуникаций между видеотехнологиями и человеческим сознанием.

Видеоинсталляции – это жанр, в котором в XX веке пожалуй наиболее отчётливо обозначились процессы **кинестетизации** искусства. Тактильный (касание, движение, запах) и ментальный (спонтанные ассоциации, случайность, “выхватывание” из памяти смыслов) человеческий опыт становится востребован так же, как традиционные - зрительный и аудиальный. Художники ищут возможности для коммуникации, передачи разнообразной информации посредством кинестетики.

В параграфе 2.5. – “Новая нарративность и персональное (дезьюнктивное) повествование в видеоискусстве” анализируются изменения связанные с постмодернистскими тенденциями в культуре и искусстве второй половины XX века. Анализируются видеоработы, созданные в 1980х годах в жанре **Нового нарратива**. Новый нарратив - способ повествования, основанный на осмыслении и демонстрации самого процесса рассказывания, что позволяет показывать то, каким способом функционирует тот или иной нарратив. Художники 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. Работы видеохудожников 80-х годов калейдоскопичны: одно видеопроиз-

ведение может включать в себя отголоски разных мыслей и разные точки зрения на какую-либо проблему современности. Одна из наиболее частых форм конструкции в видео искусстве этого периода - форма потока сознания, в которой действительность отражается в сериях непоследовательных, разрозненных образов. Художники используют внезапные временные скачки, разрывы, изломы изображения, использование повторов и проникновений в ирреальные сферы, в которых время, действие и значения, а также действие знаков и символов расплывчаты и изменчивы. Видеохудожники, обратившись к форме нового нарратива, были уверены, что нет и не может быть единственно правильной позиции, с которой можно оценивать что-либо. Человеческое сознание наделялось чертами текучести, непостоянства.

В параграфе 2.6. – “Цифровое видео и современное видеоискусство” постмодернистские тенденции пастиша, заимствования, цитирования, реконтекстуализации смыслов показаны на примере работ, созданных видеохудожниками в 1990-х годах. В этот период – период расцвета видеоарта - видеохудожники обратились к столетнему опыту кинематографа. Э.Л. Ахтила, Д.Айткен, С.Дуглас, Д.Гордон, Р.Грэхам, С. Мак Куин, С. Тэйлор-Вуд и другие стали использовать материалы классических кинофильмов для того, чтобы переосмыслять и высказывать свои мысли по поводу работ кинорежиссёров, напрямую заимствуя темы и сюжеты классических художественных фильмов. Классические персонажи, темы, сюжеты вводились видеохудожниками в новые контексты и переосмыслились в новом ключе. Видеохудожники стали использовать игру актёров, комбинированные съёмки, костюмы, грим.

Видеоинсталляции 1990-х годов визуализируют работу “ризоматичной” структуры современного художественного мышления. Художники Запада не интересуются репрезентацией реальности, но скорее желают генерировать реальность. Новые измерения реальности не могут быть единойжды и навечно зафиксированы, но находятся в процессе бесконечного движения, становления в пространстве игры с потенциально возможным.

Рассматриваются те изменения, к которым привело появление новых цифровых компьютерных технологий и окончательная институализация видеоарта в 1990-х годах. Видеоискусство стало говорить на языке интернационального современного искусства, включая в себя стратегии, проблематику и возможности различных видов и форм современного искусства, в том числе медиаискусства. Отмечаются процессы стремительной коммерциализации видеоарта, проникновения и сильного влияния массовой культуры на видеоискусство. Благодаря значительному количеству выставок видеоарта по всему миру видеоискусство становится видным явлением международной художественной артсцены.

В Заключении кратко излагаются основные результаты исследования. Видеоарт на Западе характеризуется как явление многогранное, включившее в себя множество различных поджанров и форм, обращавшееся к широкому кругу проблем, на разных этапах приобретая свойства авангардных, модернистских и постмодернистских художественных практик. Современному видеоискусству свойственны симультанность, интерактивность, мультиинтерпретационность, зрительская итерация, “жизненность”, технологичность. Современные видеохудожники используют изображения реальности для того, чтобы демонстрировать то, что невидимо, недоступно прямому взгляду – работу челове-

ческого сознания и подсознания, функционирование коллективного бессознательного и пр. Указываются связи между видеоискусством и культурой Новых медиа.

Основные положения исследования изложены в следующих публикациях автора:

1. Деникин А.А. Время, пространство и действие в зеркальных отражениях экранных проекций видеоарта. // Знание. Понимание. Умение. - 2008. - №3. - С. 165-169. – 0,5 п.л.
2. Деникин А.А. Американский видеоарт на московской биеннале. Видеоарт и меметика // Зеркала и лабиринты. По-лилог(сб.статей).- М.: Галерея, 2008. – С. 173-191. – 1,5 п.л.
3. Деникин А.А. Иммерсивные и интерактивные художественные стратегии в видеоинсталляциях и видеоэнвайронментах. // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. – 0,5 п.л. (в печати)
4. Деникин А.А. Современный российский видеоарт. //Сб. материалов научной конференции «Российское кино последних лет (2003–2008). В поисках самоопределения». ВГИК. – 0,7 п.л. (в печати)
5. Деникин А.А. Телевидение: новые реалии. //Обсерватория культуры. – 2006. – №4. – С.18-25. 1 п.л.
6. Деникин А.А. Реально ли виртуальное телевидение? // Город развлечений (сб.статей). СПб., 2007.–С.337-344. – 1 п.л.
7. Деникин А.А. О некоторых особенностях художественного языка современного видеоискусства //Сб. материалов научной конференции «Визуальные стратегии в искусстве». - М.: РГТУ, 2008. – С.44-45. – 0,3 п.л.

Деникин Антон Анатольевич

Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата культурологии

Подписано в печать 15.10.2008 г. Формат 60х90, 1/16.
Объем 1.75 п.л. Тираж 100 экз. Заказ № 3891

Отпечатано в ООО “Фирма Блок”
107140, г. Москва, ул. Краснопрудная, вл.13. т. (499) 264-30-73
www.firmablok.ru

Изготовление брошюр, авторефератов, печать и переплет диссертаций.