



Видеоэстетика в пространстве кинематографа и видеоарта

Д.Д. Смолев

УДК: 778.5

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена генезису и уникальным семантическим особенностям видеоэстетики, актуальной как для авторского кинематографа, так и для современного искусства (в частности, видеоарта). Являясь неким «общим знаменателем» для этих видов искусств, эстетика видео по-разному раскрывается, находясь в пространстве галереи и кинотеатра, в длительности видеоработы и полнометражного фильма, в мышлении кинорежиссера и художника. На материале картин Хармони Корина, Винсента Галло, Филиппа Гранрийе, Филиппа Паррено предпринята попытка выявить способы взаимовлияния двух видов искусств, их обособленные языки, которые связала видеоэстетика.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

видеоэстетика,
современное искусство, кинематограф, видеоарт, телевидение, семиотика

Волна технических инноваций, охватившая киноискусство в 1990-х — 2000-х годах, инспирировала сразу несколько параллельных процессов по обновлению его языка. И хотя культурные истоки, вехи и образцы этих процессов нередко совпадали, некоторые новые направления обладали достаточной семантической яркостью, чтобы обособиться от прочих и задать собственный вектор развития. Так, становление движения «Догма 95», и во многих аспектах вытекающие из него направления «DIY», «Мамблкор», «постдок» и другие, актуализировало интеграцию видеоарта в современное кино и театр. Вслед за «догматиками», для которых обращение к видеоэстетике означало не только любопытный визуальный эксперимент, но отчасти и обоснование претенциозного теоретического манифеста, видео не пренебрегали многие авангардные последователи. Иногда, чтобы дать дефиницию их работам (видеофильм перед нами, кинофильм или, скажем, документация перформанса), исследователям приходится ориентироваться лишь на то пространство, в котором они демонстрируются. Взаимное сообщение двух видов искусств

только подтверждает состоятельность «догматического» опыта в этом направлении, а также обращает наше внимание на другие произведения, построенные на принципе слияния кинематографа с видеоартом.

Краткий экскурс в историю видеоарта

Еще в 1970-х годах видеоарт уверенно заявил о себе как о течении в медиаискусстве, главным образом, в связи с появлением доступной 16-мм камеры. Стремительно возросшая популярность этого съемочного аппарата среди любителей и профессионалов привела к освоению и раскрытию возможностей новой эстетики изображения. Подходящей площадкой для видеоарта оказалось развивающееся и все смелее экспериментирующее телевидение (кабельное ТВ, так называемые «телевизионные мастерские» или отдельные каналы, обладающие достаточным количеством «пустых» эфирных часов), которое предоставило сотням молодых художников из США и Европы трибуну для высказывания: «В соответствии с духом 60-х годов <...>, видео было превосходным средством оппозиции анти-искусства “высокому” искусству и его институциям. Видео предоставляло 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»¹. Уже тогда адепты видеоарта не ограничивались производством одних лишь видеофильмов, представлявших собой подчас открытую оппозицию традиционному кинематографу в своей событийности, образности и способности зрительского восприятия; в фокус их внимания попали самые разные области жизни, исследуемые посредством документации перформансов или видеоинсталляций. Показателен для понимания атмосферы тех некоммерческих трансляций и следующий факт: эфир в бостонской «телемастерской» WGBH получили автор концептуальной музыкальной композиции «4'33» Джон Кейдж и «портретист веймарских легавых» Уильям Вегман, работавшие на стыке самых разнообразных сфер искусства, отчего само название «видеохудожник» применимо к ним с большими оговорками.

Однако в роли пионера именно видеоарта выступал американско-корейский художник Нам Джун Пайк, которого интересовали не только художественные возможности видеоизображения, но и его генетические особенности. Одним из самых знаменитых произведений Пайка стала инсталляция «ТВ-Будда»: статуя Будды, грустно смотрящая на саму себя в телевизионный экран.

¹ Цит. по: Хоффман К.Р. Искусство, видео и телевидение // MEDIAARTLAB. RU// URL: <http://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=40> (дата обращения: 01.04.2015).

Трансляция происходила в режиме реального времени с помощью камеры, направленной на фигуру Будды. Это созерцание себя, неподвижное вглядывание в изображение-призрак стало предвестником нового типа коммуникации человека как с Другими, так и с собственным «Я».

Уже в «ТВ-Будде» раскрылись те стороны видеоарта, которые зарекомендовали себя ключевыми в последующие годы развития этого медиаискусства: нелинейное, многослойное повествование, частичное или полное отсутствие нарратива, подчеркнуто некоммерческий статус произведений, их синтетический характер, включающий в себя самые разнородные культурные коды. Впрочем, нарисовавшаяся характеристика едва ли могла привлечь к видеоарту многочисленную аудиторию, что, по мере коммерциализации телевидения,



«TV-Budda», кадр из Аудиогида museumkunstpalast. Closed-Circuit-Installation, 200 x 100 x 65 cm (Hohe Kamera ca. 110 cm), Metallrahmen, Erde, Kopf einer Buddha-Figur, Kamera, Fernseher

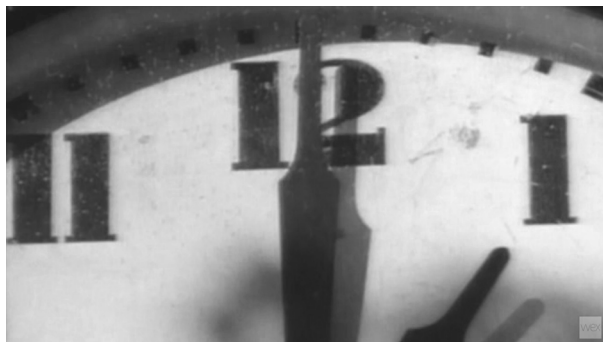
стало непреодолимой трудностью и, в конечном счете, сделало эту площадку малопривлекательной для элитарного искусства. Видеоарт начал свою миграцию в музейные и галерейные пространства. И хотя отдельные телевизионные каналы или программы в 1980-е — 1990-е годы продолжали эксперименты с медиаформами (проведение видеофестивалей, показ отдельных ретроспектив видеоарта), они перестали быть для видео основным пристанищем. Отметим также, что обретенное пространство «выставочного зала» повлияло и на форму самих работ: эта форма не подразумевала долгого зрительского всматривания в произведение, а тем более его полного просмотра. Посетитель мог прийти на выставку в любую минуту и застать видеоработу на начале или в середине, досмотреть или немедленно уйти (переключив условный «музейный» канал на следующий). Это «обрывочное» восприятие художники не могли не брать в расчет и при создании произведений, все более их концептуализируя, приводя в соответствие с новым фрагментарным считыванием, обусловленным «пространственной» ориентацией самой площадки: «Пространства репрезентации, экспонирования и комментирования современного искусства устроены так, что, чем бы ни занимался contemporary art, он в конечном итоге неизбежно занят собой и своими границами»². Впрочем,

² Чухров К.К. Передвижной театр Коммуниста. Манифест // Транслит // URL: <http://prochtenie.ru/art/24487> (дата обращения: 30.06.2015).

проблема «временного» восприятия в галерее вовсе не означает, что видеofilмы стали короче: они имели хронометраж, близкий к кинематографическому, могли превышать его в несколько раз или, как в случае с видеоинсталляцией Кристиана Марклея «Часы» (2011), длиться бесконечно долго.

След дегуманизации

Из необъятной копилки мирового кинематографа Марклей выбрал те кадры, где присутствуют часы: на запястье героя, на привокзальной площади, на Кремле или Биг-Бене — любые часы, стрелки которых когда-либо были пойманы кинокамерой в определенном положении. Из этих «золотых» кадров Марклей смонтировал видео, длящееся ровно сутки. Без пауз и перерывов его «киночасы» всегда показывают точное время: в Москве — московское, в Нью-Йорке — нью-йоркское... Как



Кадры из видеоработы Кристиана Марклея «Часы» (2011)

глобальная тенденция видеоарта на первый план вышла емко выраженная идея, исследование или концепт, но никак не рассказ истории, который по-прежнему остается принципиальным для верного драматургическим канонам традиционного кино. Кажется, что само время течет в галерее иначе, нежели в кинотеатре, и разницу в восприятии этой длительности в итоге следует признать особенностью видеоэстетики. Даже вкрапленные в кинокартину, границы которой четко обозначены титрами, видеок кадры все равно оставляют после себя



то «неполное», «обрывочное» впечатление, которое получил бы от них посетитель галереи. Другими словами, зритель просто не может посмотреть видео целиком, поскольку смертен — человека не будет, а «Часы» Марклея продолжат тикать, не имея ни временного начала, ни конца.

Разумеется, след дегуманизации, несоразмерности человеку, оставленный в самом генезисе видео, не мог не повлиять и на тематику фильмов, авторы которых обращались к этой эстетике. В 1984 году на втором международном фестивале видеоарта в Монбельяре главный приз выиграла работа Михаэля Клира “Der Riese” («Гигант»), смонтированная из фрагментов изображений, записанных камерами автоматического видеонаблюдения в крупных городах Германии. Можно считать, что с этого момента механизм по автоматизации восприятия и фиксации реальности был запущен. Уже позже принцип подчеркнутой безучастности художника к созданию произведения был возведен в своего рода культ: свет увидели десятки и сотни видеоработ, которые делала компьютерная программа согласно заранее написанным скриптам. Авторы только выбирали и загружали материал, а его монтажом полностью занималась машина.

Видеоэстетика в большом кино

С конца 1980-х такие известные режиссеры, как Дерек Джармен, Дэвид Линч, Питер Гринуэй, Вим Вендерс стали обращаться к видеоэстетике, привнося ее основополагающие элементы уже в большое кино. Дерек Джармен с помощью непрофессиональ-



Кадр из фильма
Вима Вендерса
«Молния над водой»
(1980)

ной 8-мм камеры воспел запретную тему гомосексуализма, подняв ее до высокой поэзии. Отдельные фрагменты его фильмов вполне могли быть показаны в галереях современного искусства в качестве образцового видеоарта, однако сам Джармен настаивал, что делает кино, потому и де-

монстрировалось оно на экранах кинотеатров и на телевидении. Вим Вендерс и Дэвид Линч обогатили киноязык не только элементами документального кинематографа: вспомним, что добрая половина ленты Вендерса «Молния над водой» (1980) состоит из снятых на непрофессиональную камеру сцен последних недель жизни американского режиссера Николаса Рея. Даже в нарочито игровых сценах можно угадать влияние новой эстетики: планы бесконечных дорог, пустых пространств, оставленных человеком комнат — все это новые образы, созданные холодной объективностью видеокамеры, за которой уже никто не стоит.

Нельзя не упомянуть здесь и о скандальном режиссере Винсенте Галло, в чьих лентах мотив автоматизированной фиксации реальности играет далеко не последнюю роль. На фильме «Бурый кролик» (2003) Галло отличился особой многогранностью, совмещив не только позиции режиссера, актера, сценариста, художника и монтажера, но и оператора. Прикрепленная им к лобовому стеклу автомобиля камера фиксировала долгие, не наделенные никаким действием безжизненные калифорнийские просторы. Мертвенность «видеорегистратора», который, как иногда кажется, Галло забывает выключить, идентична состоянию героев «Бурого кролика». Живого оператора, наделенного волей, для этой реальности просто не предусматривалось.

В современном медиапространстве конца XX и начала XXI века мы все чаще сталкиваемся с произведениями, жанр которых невозможно с точностью определить. Известные современные художники принялись снимать кино, привнося в него элементы видеоязыка, а большие кинорежиссеры стали чаще обращать внимание на видеокультуру. Свои полнометражные картины выпустили иранская фотохудожница Ширин Нешат, американские видеохудожники Айзек Джулиен и Мэтью Барни. А известный медиахудожник Филипп Паррено, до недавнего времени работавший в пространстве современного искусства и получивший признание за свои нетипичные портреты знаменитостей³, выпустил фильм «Мэрилин» (2012). В картине мир показан глазами Монро, пребывающей в глубокой депрессии в номере гостиницы Waldorf Astoria. Специально для этих съемок была построена копия номера любимого отеля актрисы. Мы слышим голос Монро, наблюдаем антураж пустой комнаты с нетипичных ракурсов. Создается ощущение, будто на все глядит человек, лежащий на диване. Благодаря техническим и художественным средствам кинематографа режиссер в некотором смысле «реинкарнирует» актрису. Ее нет в кадре, но компьютер повторяет ее голос, а робот восстанавливает почерк кинодивы. Перед нами призрак, фантом, не человеческий дух, которого зритель непременно ощущает, когда на экране действует актер во плоти. Такое дегуманизованное пространство Паррено уже репрезентовал в других своих видеоработах, и, пожалуй, самая впечатляющая из них демонстрирует фортепиано, клавиши которого нажимаются сами по себе.

Однако нельзя сводить все возможности видеоэстетики лишь к автоматизированному способу съемки, среди бывших «видеоартистов» мы находим и апологетов «тактильного», чувственного визуального языка. Безоговорочный лидер этого направления

³ Самая известная из работ Филиппа Паррено — «Зидан: Портрет XXI века» (2006) — представляет собой рассказ о французской звезде футбола, снятый с 17-ти синхронизированных камер, которые были установлены вокруг стадиона. — *Прим. авт.*

француз Филипп Гранрийе. В большое кино он пришел уже после штудий с инсталляциями и видео. В отличие от классического кинематографа язык видео по большей части основан на визуальности, нарратив здесь играет едва ли не последнюю роль. Гранрийе делает фильмы, ориентированные на чувственное зри-



Кадр из фильма
Филиппа Гранрийе
«Озеро» (2008)

тельское восприятие, но не являющиеся абсолютной абстракцией (которая так близка природе видеоарта). Его работы содержат четкую повествовательную канву, которая основана на мифологическом коде, действие же при этом (или намек на него) происходит в современности.

Язык Гранрийе — это язык зрения. Его камера буквально сливается с персонажами, как бы становясь их кожей или, скорее, тем, что находится под кожей. Если в фильмах упомянутых «догматиков» съемочный аппарат часто играл роль протеза, фиксируя любые неосторожные движения снимающего, то у французского режиссера грань между телом и протезом отсутствует, как и любые другие барьеры — документальные и игровые, внутренние и внешние. Нет границы и между тенью и реальностью, поскольку все кадры в фильмах Гранрийе есть тень — отбрасываемая огнем, танцующая в платоновской пещере тень.

Адаптация видео на двух территориях

Итак, большой кинематограф давно стал «подпитываться» видеоартом. И все же, если сравнивать процессы демократизации кинематографа и слияние его с другими медиа, то видеоарт, используя повсеместную техническую демократизацию, все же уходит от документального изображения к намеренной деконструкции реальности. Уходит он и от базеновской «иллюзии», уже не веря, что кино способно отображать истинную реальность: живого человека, цветок, дерево. Он наделяет природу — живую и неживую, правом быть всего лишь изображением, а не частью реального мира: отсюда часто нечеткий, расфокусированный взгляд на предмет, приближение его до неразличения, до цифрового пикселя, точки. Видеоарт, напротив, следуя за технологическим и цифровым прогрессом, нередко уводит нас от идеи документального мира, привносит в реальность еще боль-

ший элемент субъективности. Подобный подход наблюдается в фильмах Хармони Корина, Дерека Джармена, Питера Гринуэя. Любимец синефильских изданий испанец Альберт Серра часто высказывается на тему «цифры», когда его спрашивают об особенностях выработанного им киноязыка: «...цифровой кинематограф в некотором смысле открыл дорогу в мир кино, потому что я был одержим идеей художественности. Я терпеть не мог документалистику, простые вещи; я хотел действительно построить какой-то мир, фантазию. Ну и я подумал — раз у нас есть такая технология, то, наверное, мы достигли той точки, когда мы можем мыслить как настоящие художники — то есть совершать безумства. Мы можем снимать кино на камеры меньшего размера. Мы обнаружили, что действительно можем создавать то, что хотим, и это изменило всё, даже с психологической точки зрения»⁴.

⁴ Цит. по: Серра А. Макфарлейн. Казанова, Дракула и искусство в эпоху цифрового кинематографа // CINETICLE.RU // URL: <http://www.cineticle.com/inerviews/1125-albert-serra-interview.html> (дата обращения: 01.04.2015)

Таким образом, техническая демократизация кинематографа — появление цифрового изображения и доступность полупрофессиональных камер — не всегда привносит в языковую парадигму документальные элементы или намеренность в отображении неприкрытой реальности. Часто бывает, что новые острые темы возможно раскрыть, лишь прибегнув к внутреннему языку, языку образа, как это делает, например, Хармони Корин в «Джулиэне, мальчике-осле» (1999), разрабатывая психотоматику заболеваний семейных отношений посредством образующихся темных материй в самой визуальности. Перед нами лишённые значения, расплывающиеся на пиксели абстракции, которые постепенно начинают поглощать и побеждать реальность. Однако этому фильму, как известно, также принадлежит сертификат «Догмы-95».

Воображаемая реальность дается встык с документальными кадрами и, кажется, что только так она способна приблизиться к характерному для современного общества восприятию мира, где действительность и фантазия сливаются. Видео, ориентированное на случайность момента, на «здесь и сейчас», часто лишает зрительское восприятие эффекта ожидания. Все, что ни происходит, происходит внезапно. Интересно, что своеобразным спасением обладают именно те фрагменты, где долгое время не случается вообще ничего, вроде статичного кадра некой местности или пустой комнаты, которые можно встретить в картинах Дэвида Линча, Вима Вендерса или Винсента Галло. Здесь начинает работать безразличная объективность, присутствующая камере видеонаблюдения, в объектив которой не смотрит никто.

Технологический прогресс, быстро изменяющий способы воспроизведения реальности, привел к кризису перцептивной веры. И этот процесс усиления личной нарративности видится попыткой спасения кинематографа от автоматизированного восприятия — параллельного движения в сторону вещи, которая существует сама по себе. Мир воссоздается уже не человеческим, а механистическим взглядом, природу которого нам не понять.

Это шаг в сторону от холодных камер видеонаблюдения, пустых пространств и звуков, в сторону от восприятия, не принадлежащего уже никому. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Базен А. Что такое кино? — М.: Искусство, 1972. — 384 с.
2. Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. — М.: Искусство, 1974. — 424 с.
3. Serra A. Макфарлейн. Казанова, Дракула и искусство в эпоху цифрового кинематографа // CINETICLE.RU // URL: <http://www.cineticle.com/inerviews/1125-albert-serra-interview.html> (дата обращения: 01.04.2015).
4. Хоффман К.Р. Искусство, видео и телевидение // MEDIAARTLAB.RU // URL: <http://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=40> (дата обращения: 01.04.2015).
5. Хренов Н.А. Реабилитация архетипической реальности. — М.: Аграф, 2006. — 736 с.
6. Чухров К.К. Передвижной театр Коммуниста: Манифест // Транслит // URL: <http://prochtenie.ru/art/24487> (дата обращения: 30.06.2015).

REFERENCES

1. Bazin A. Shto takoe kino? [Qu'est-ce que le cinéma?]. — М.: Iskusstvo, 1972. — 384 p.
2. Krakauer Z. Priroda fil'ma. Reabilitaciya fizicheskoj real'nosti [Theory of Film. The Redemption of Physical Reality]. — М.: Iskusstvo, 1974 — 424 p.
3. Serra A. Macfarlane. Kazanova, Drakula i iskusstvo v epohu cifrovogo kinematografa [Casanova, Dracula and art in the age of digital cinema] // CINETICLE.RU // URL: <http://www.cineticle.com/inerviews/1125-albert-serra-interview.html>
4. Hoffman K.R. Iskusstvo, video i televidenie [Art, video and TV] // MEDIAARTLAB.RU // URL: <http://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=40>
5. Khrenov N.A. Reabilitaciya arhetipicheskoy real'nosti. — М.: Agraf, 2006. — 736 p.
6. Chuhrov K.K. Peredvizhnoy teatr Kommunist: Manifest [Mobil theater of Communist: Manifesto] // Translit // URL: <http://prochtenie.ru/art/24487>

Video Aesthetics in Cinema and Video Art

Daniil D. Smolev

Degree applicant

UDC 778.5

ABSTRACT: This article is devoted to genesis and unique semantic features of aesthetics of video, challenging both arthouse movies and contemporary art, video art in particular. As a kind of “common denominator” aesthetics of video function differently in spaces of art gallery and movie house, in continuance of video artwork and full-length film, in thoughts of a filmmaker and an actual artist. Analysing some films by Harmony Korine, Vincent Gallo, Philippe Grandrieux, Philippe Parreno and others, the author tried to discover means of communication between two arts and also between two different languages, which are connected by aesthetics of video.

The article also includes a short review of the history of video art, appeared in 1970s, mainly due to wide use of procurable 16-mm video cameras. Many video artists were able to get airtime in numerous “TV workshops”, opened for bold experiments. These artists often opposed their works to so-called “high art”. In the early video works by John Cage, William Wegman, Nam June Paik and others some important features of video aesthetics were firstly revealed. Later they became the movers of non-linear, multilayered aesthetics with partial or complete absence of narration, intentional non-profit status as well as synthetic nature, which includes various cultural codes. But with the commercialization of TV video art was ejected from TV screens and inevitably started to integrate into spaces of contemporary art galleries, exhibition halls, museums. Changing according to new viewer’s perception, partial and fragmental, video art finally became kind of “cosmopolite”, that belonged at the same time to temporal and spatial art.

The author contemplates this bipolar nature of video on basis of “peripheral” video films, media art and cinematographic works, analyzing them both from the positions of film studies and aesthetics.

KEY WORDS: aesthetics of video, contemporary art, cinematography, video art, television, semiotics