Видеоарт: «белый куб» галереи или «черный бокс» кинозала?

А.Д. Старусева-Першеева

УДК 778.5.01.09

АННОТАЦИЯ

*Феномен видеоарта рассматривается в данной статье с точки зрения способов его презентации зрителю. В настоящее время практикуются два варианта экспонирования видеоарта: выставка в общих залах галереи или в специально оборудованных затемненных «боксах». Каждый из способов имеет свое значение: «**белый куб**» галерейного зала предлагает зрителю воспринимать видео в ансамбле с другими экспонатами выставки, а «**черный бокс**» призывает сосредоточиться на видеоарте. Проведенный в статье анализ отношений **автор — куратор — зритель** позволяет определить, как характер экспонирования видео влияет на восприятие аудитории, оценить, как протекает этот процесс.*

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

видеоарт, экспериментальный, выставка, галерея, кинозал, восприятие

Произведение искусства мы чаще всего представляем в категориях формы и содержания, оставляя за рамками такой существенный аспект, как способ коммуникации со зрителем, среду представления работы. Но рассуждая об экранных искусствах, важно обращать внимание на то, что происходит с самим экраном. Кинофильм отличается от телевизионного тем, что широкий экран производит монументальное впечатление, в отличие от телеэкрана. Кроме того, в кинотеатре созданы условия для восприятия художественного решения картины, а на телевидении кино — просто элемент информационного потока. А как обстоит дело с видеоартом? Каково значение экрана в этом искусстве?

Стратегии экспонирования видео

Видео традиционно показывается в «белом кубе» галерейного пространства, где экран висит на стене как картина, и зрители ходят, иногда задерживаясь, чтобы посмотреть видео. Невозможно предугадать, с какого момента зритель начнет смотреть

и сколько времени посвятит просмотру. Тем не менее, за пятьдесят с лишним лет существования видеоарта художники нашли способы работать в таких условиях, добиваясь выразительности видео с учетом хаотичного зрительского восприятия.

Однако в последние годы «правила игры» стали меняться: все чаще на выставках видео помещают в затемненные комнаты, «боксы», похожие на кинозалы в миниатюре. С одной стороны, видеоарт выигрывает от такого способа презентации, ведь тишина и темнота зала убирают все внешние сигналы, помогая зрителю сосредоточиться на экранном образе. С другой стороны, видео в условиях «бокса» начинает восприниматься по аналогии с кинопоказом, более того, как разновидность кинематографа. Но это не совсем верно, поскольку видеоарт весьма разнообразен, и многие его разновидности, например, интерактивные видеоинсталляции, совершенно чужды как широкому экрану, так и кинематографу в принципе.

В этой связи следует обратиться к истории видеоарта, чтобы понять, почему видеопоказ традиционно предстает в условиях «белого куба», и проанализировать, какой отпечаток наложила институализация галереи на язык видеоарта. Напрашиваются следующие вопросы: какие работы современные художники предпочитают переносить в затемненные «боксы»? с чем это связано, и что произойдет с видеоартом, если он будет экспонироваться на правах кино?

История бытования видео

Начальной точкой отсчета в истории видеоарта можно считать 15 октября 1965 года, когда Нам Джун Пайк сделал видеозапись приезда Папы Римского Павла IV в Нью-Йорк и тем же вечером показал это видео друзьям в “Café a Go Go”, создав свою, авторскую, версию события, которое передавали во всех новостях. Однако сегодня к видеоарту относят и те художественные практики, которые предшествовали появлению видеокамер, но тоже с видеосигналом: в 1963 году Вольф Востелл устроил перфоманс под названием «ТВ ужин» (“TV dinner”), который заключался в том, что художник спонтанно переключал каналы и менял настройки изображения на своем телевизоре, тем самым предъявляя зрителям авторскую обработку медиапотока, своеобразный ready-made экранного образа.

Оба эти примера указывают на онтологическую связь видеоарта с телевидением, с технологией и контекстом СМИ. Это было связано в первую очередь с тем, что аппаратура для монтажа и создания спецэффектов (которые чрезвычайно интересовали ху-

дожников) в 1960-х годах была дорогой, громоздкой и сложной в обращении — снимать качественное видео могли только телеканалы. Наибольшую популярность получили тогда работы экспериментальной мастерской "KQED", снятые на базе Национальной Образовательной Телесети (NET) в Сан-Франциско — это телешоу «Медиа есть Медиа» ("The Medium Is The Medium"), транслировавшееся на бостонском телеканале WGBH-TV, работы Девида Холла на английском, показанные на телеканале BBC, и ряд других. Видеоарт, представ телевизионным авангардом, был, однако, лишь одной из форм существования видео и, как оказалось впоследствии, далеко не основной. В 1985 году Энн-Сарджент Вустер пишет: «Из-за того, что видео делит с телевидением технологии и внешний вид, видеоарт часто принимают за искаженный вариант этого медиа. Но рассматривать видеоарт преимущественно в контексте телевидения значило бы усиливать недопонимание, которым видео и без того окружено»[1].

[1] Wooster A. Why Don't They Tell Stories Like They Used To // Art Journal. 1985. Volume: 45. Issue: 3. C. 44.

Видео в «белом кубе»

Отношения с телевидением проверку на прочность не выдержали: новизна визуального языка и провокативность видеоарта отталкивали большинство телезрителей. Постепенно видео начало исчезать с телеканалов. К тому же, в 1970-х художники получили в свое распоряжение сравнительно дешевые и компактные камеры и аппаратуру для обработки видео. Больше они не зависели от телекомпаний, и видеоарт стал перемещаться в галереи.

Авторы, занимающиеся живописью, музыкой, поэзией, перформансом, включают видео в арсенал своих художественных инструментов, и медиа оказывается в контексте современного искусства. Благодаря таким художникам, как Вито Аккончи, Брюс Науман, Питер Кампус, Джоан Джонас видеоарт стал восприниматься не просто как телевизионный эксперимент, но как медиа особого вида высказывания. Розалинд Краусс, одна из первых исследователей видеоарта, в статье «Видео: эстетика нарциссизма» подчеркивала, что видеокамера дает автору возможность снимать и одновременно видеть изображение, и это подталкивает к размышлению о вещественности и телесности, о границах «Я», о реальности как таковой. «В большинстве работ, которые были сделаны за недолгий срок существования

Брюс Науман. «Антро-Социо», 1992

Вито Аккончи
«Время Эфира», 1973

видеоарта, человеческое тело используется как главный инструмент. В случае с кассетными записями это чаще всего бывает тело самого автора. В случае же с видеоинсталляциями это обычно тело зрителя-участника. И вне зависимости от того, чье тело было выбрано в конкретном случае, есть еще одно условие, которое всегда соблюдается. В отличие от других визуальных искусств, видео имеет возможность записывать и показывать одновременно, моментально давая обратную связь. Таким образом, тело находится между двумя аппаратами как между открывающейся и закрывающейся скобками. Первая из них — камера, вторая — монитор, который репроецирует облик исполнителя мгновенно, как зеркало»[2].

[2] Krauss R. Video art: the aesthetic of narcissism // October. 1976. Volume: 1. С. 50–64.

Несомненно, видеоарт предполагает вдумчивое созерцание. Зритель должен потратить время, чтобы прочувствовать ткань изображения, расшифровать визуальные метафоры и вникнуть в изощренное высказывание автора. Постоянно ускоряющийся телевизионный поток не подходит для коммуникации художника со зрителем, а белые стены галереи настраивают на нужный лад. Однако, ситуация не так проста: у галереи как «белого куба» своя среда и свои условия, которые навязываются художнику и зрителю, формируют модальность восприятия.

Первое и весьма существенное условие — *цикличность*. В стенах галерей и музеев видео транслируется в режиме повтора — финал произведения смыкается с его началом. Это важно с точки зрения организации выставочного процесса: видео помещается в одном пространстве с живописью и скульптурой, и оно должно встать в один ряд с ними, а значит — стать объектом, и единственным решением может быть фиксация в виде постоянного повтора. Цикличность сильно влияет на зрительское восприятие. Весьма показательно в этом плане рассуждение искусствоведа М. Боуман (Боуман называет это свойство “loop” — «петля»): «В качестве темпоральной формы петля устанавливает новые отношения между прошлым, настоящим и будущим, а также между пространством и временем. Существует множество вариантов: время может принять форму восьмерки, или последовательности колец, “колыбели для кошки” или скакалочки. Петля не создает “идеальный” цикл, который можно было бы охарактеризовать как движение по кругу, но, скорее, создает

слегка искаженное повторение, которое соответствует идее либо неточно воображаемого будущего, либо неточно запомненного прошлого. <…> Принимая эту структуру как данность, зрителю представляется новый "институциональный" выбор, обязательно присущий развертыванию (потенциально) бесконечного времени: либо рассматривать нескончаемость [повествования] как таковую, или ждать кульминационного момента снова и снова»[3].

[3] Bouman M. A broken piece of an absent whole: experimental video and its spaces of production and reception. University of Rochester, Rochester, New York, 2008. С. 205.

Второе, не менее важное, условие, которое задает «белый куб», заключается в том, что экраны, существуя по отдельности, включаются в экспозиционный микрокосм, и зритель волей-неволей получает информацию сразу с нескольких экранов, и в его сознании происходит как бы *метамонтаж*. Экранные образы отдельных произведений сливаются в образ выставки в целом, и каждое видео может выйти за собственные рамки, получив дополнительные смыслы через коммуникацию. Так, например, сильно отличающиеся друг от друга работы художников, представленные на нескольких этажах выставки «История российского видеоарта. Том 3», слились в единый образ Отечественного Видеоарта (17.12.2010–23.01.2011, ММСИ).

Оба описанных условия — *цикличность* и *коммуникативность* — осознаются и используются художниками, зачастую они включают фактор цикличности в структуру своих произведений. Показательным примером стала работа Стэна Дугласа «Win, Place or Show» (1997), где незамысловатая истории о том, как два докера, укрывшиеся в небольшой комнате от дождя, говорят, спорят и дерутся, рассказывается неожиданно сложным способом. Дуглас снимал это видео двенадцатью камерами и на выставке поместил эти изображения в компьютер, который с помощью монтажной программы чередовал кадры, полученные с каждой из камер, в случайном порядке. Таким образом, зрители наблюдали шесть минут одного и того же повествования, изображенного всякий раз в новой комбинации кадров (вариаций могло получиться около 200 000). *Линейность* и *цикличность* времени в видео оказались буквально слиты воедино.

Существование в «белом кубе» прекрасно подходит для видео, построенного по принципу «потока сознания», и отвечает идеям «нового нарратива»[4], сформировавшимся под влиянием постмодернизма. Исследователь видеоарта А.А. Деникин так описывает этот феномен: «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, рас-

[4] Rush M. Video Art. New York, 2007.

согласованность монтажных переходов подчеркивают свободное членение несвязных мыслей, образов, смыслов, составляющих изобразительное целое видеоработ художников, 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»[5].

Именно для такого визуального текста условия хаотичного зрительского восприятия оказываются наиболее логичными: «белый куб» становится генератором Случая, потому что нельзя предсказать, когда именно зритель подойдет к экрану, сколько времени посвятит просмотру и будет ли в этот момент замечать что-либо еще из числа экспонатов, находящихся рядом. Ситуация становится максимально открытой, а зритель — максимально активным.

Видео в «черном боксе»

Способ предъявления видео в «белом кубе» долго оставался наиболее распространенным, но в 2000-х годах ситуация стала меняться. Видеоарт вышел на более высокий производственный уровень с приходом цифровых технологий съемки, и одновременно с этим движение Стиля в современном искусстве подтолкнуло многих художников к нарративному повествованию, а нарративность, в свою очередь, требует иного способа предъявления видео зрителю — более «кинематографического». И на смену белым стенам галереи пришли затемненные «боксы», миниатюрные кинозалы, где видео демонстрируется на широком экране, в темноте и тишине. Кинозал является для зрителя особым пространством, где притупляются все чувства, кроме зрения, и человек входит в легкий транс, становясь более восприимчивым. Такие художники, как Стив Маккуин и Мэтью Барни считают принципиально важным показывать свои работы именно в кинозалах, по аналогии с экспериментальным кино[6].

«Черные боксы» необходимы для демонстрации высококачественного видео, где важна каждая деталь, и от зрителя требуется максимальное внимание. Кроме того, «черный бокс» необходим для демонстрации многоканальных видео, где зритель попадает в поле сразу нескольких экранов и, переключая свое внимание между ними, не должен отвлекаться. Ярким примером служит работа Яна Фудзуна «Пятая ночь» (“The Fifth Night”), которая была показана в специально оборудованном «боксе» на МедиаФоруме-2011[7]. «Пятая ночь» — это одна сцена, запечатленная

[5] Деникин А. «Новая нарративность» и дизъюнктивное повествование в видеоарте 1970–1980-х годов // ГИИ, Электронный рецензируемый журнал «Художественная культура»// URL : http://sias.ru/magazine/vypusk-2/yazyki/516.html#15 (дата обращения: 15.02.2014).

[6] Elwes C. Video art: a guided tour. London: I.B.Tauris & Co Ltd, 2005. С. 171.

[7] Каталог-исследование. Расширенное кино / под ред. А. Литвиновой. М.: Издание Центра культуры и искусств «МедиаАрт Лаб», Московского музея современного искусства и Центра современной культуры «Гараж», 2011. С. 110–111.

Мэтью Барни. «Кремастер 5», 1997

семью камерами с разных точек, и именно так это видео преподносится зрителю: мы видим семь экранов, на которые синхронно проецируется «точка зрения» каждой из семи камер. Два главных героя, молодая женщина и юноша, идут навстречу друг другу, а вокруг них существует множество второстепенных персонажей — отдыхающие на газоне парни, пожилой завсегдатай ресторана, механики, занятые починкой трамвая, и т. д. — камеры двигаются по съемочной площадке, и в их «поле зрения» попадают эти люди, в какой-то момент каждый из них становится объектом пристального внимания оператора. Но в целом семиканальный видеоряд не сосредоточен ни на ком, первый план одной сцены оказывается фоном для другой, и общее движение продолжается, включая в себя всё и вся. В «Пятой ночи» предметом анализа становится сама технология киносъемки, Фудзун хотел показать рождение структуры монтажного кино, создав как бы подвижную раскадровку, именно для этого он применил полиэкран.

В большинстве случает сегодня «черные боксы» функционируют по тому же принципу зацикленного показа, что и видео на стенах галереи, но стали встречаться и более радикальные художники, которые требуют, чтобы зритель смотрел видео строго с начала до конца. Так, на Третьей Московской Биеннале современного искусства видео Альфредо Джаара «Звук тишины» (“The sound of silence”, 2011) показывалось в специально затемненной комнате, куда зрителей пускали только в момент начала картины, а остальные ожидали в очереди.

Требование художника можно понять, ведь видео «Звук тишины» является повествованием с четко определенным моментом катарсиса (это история о самоубийстве известного фотографа), и зритель, включившийся в повествование в случайный момент, не сможет испытать запланированных автором переживаний. Точно так же мы смотрим фильмы в кинотеатрах, эта аналогия не случайна. Усиление роли «черных боксов» в выставочных пространствах совпало с тем, что в 2000-х годах видеоарт начал появляться на кинофестивалях, сначала в Каннах, на

ММКФ и на фестивале Оберхаузен, затем в Венеции и на других площадках, имеющих отношение уже не к современному искусству, а к кинематографу.

Две стратегии презентации видео

Подводя итог, постараемся ответить на вопрос, вынесенный в заголовок статьи: какой способ коммуникации со зрителем предпочтителен для видеоарта, «белый куб» или «черный бокс»?

Однозначного ответа нет, так как формы видео могут быть весьма разнообразны, и каждая из них требует своих экспозиционных условий. О.В. Шишко, искусствовед, куратор и директор «МедиаФорума» ММКФ так охарактеризовала ситуацию: «Как говорит Оливер Грау, для медийного искусства есть две истории вхождения: “immersion” («погружение») и “communication” («коммуникация»). То видеоискусство, которое идет в сторону “коммуникации”, может не работать с “боксами” и не иметь яркой технологической составляющей. А те видео, которые идут в сторону “погружения”, работают с нашей телесностью, с погружением в иной мир, когда включаются не только наши глаза, — здесь мы говорим уже о другом отношении к технологии, о другой съемке, и, конечно, это “бокс”, конечно, это полиэкранность и другие приемы. В этом случае качество очень важно, есть задача создать метафорическую среду и погрузить туда человека»[8].

«Бокс», однако, таит в себе потенциальную опасность. Если рассматривать вопрос презентации видео формально, как отношения *автор — знак — реципиент*, то осмелимся предположить, что окончательный переход в «черный бокс» может означать потерю идентичности видеоарта как отдельного экранного искусства. Когда видео предъявляется зрителю в кинозале, где он смотрит произведение от начала до конца так, как привык смотреть кино, зритель бессознательно, повинуясь привычке, начинает воспринимать эту работу как фильм, просто более раскрепощенный в плане сюжета. Оказавшись в институциональном поле кинематографа, видеоарт рискует — сначала в глазах зрителей, а потом и в понимании художников — слиться с экспериментальным кино в общий, уже не поддающийся дифференциации поток визуальной образности. Но это означает фактическую смерть видеоарта как самобытного вида искусства. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. *Косенкова Н.Г. Влияние новейших аудиовизуальных технологий на восприятие зрителя // Вестник ВГИК. — 2011. — № 7. — С. 80–88.*

2. *Уразова С.Л. О противостоянии медиумов и новых формах экранного продукта // Вестник ВГИК. — 2013. — № 4 (18). — С. 138–144.*
3. *Campany D. The cinematic: documents of contemporary art. — London: The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007.*
4. *Christian Metz, The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema. — London and Basingstoke: Macmillan, 1982; and Bloomington: Indiana University Press, 1982.*
5. *Grau O. Virtual Art: From Illusion to Immersion. — MIT Press/Leonardo Books, 2003.*

REFERENCES

1. *Campany D. The cinematic: documents of contemporary art. — London: The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007.*
2. *Christian Metz, The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema. — London and Basingstoke: Macmillan, 1982; and Bloomington: Indiana University Press, 1982.*
3. *Grau O. Virtual Art: From Illusion to Immersion. — MIT Press/Leonardo Books, 2003.*
4. *Kosenkova N.G. Vliyanie noveishih audiovizualnyh tehnologii na zritelya [The influence of the newest audiovisual technologies on audience] // Vestnik VGIK. — 2011. — № 7. — P. 80–88.*
5. *Urazova S.L. O protivostoyanii mediumov I novyh formah ekrannogo producta [On media conflict and new forms of screen product] // Vestnik VGIK. — 2013. — № 4 (18). — P. 138–144.*

Video Art: "A White Cube" or "A Black Box"?

Alexandra Staruseva-Persheeva

UDC 778.5.01.09

ABSTRACT: Video art is a hybrid, combining features of both contemporary art as well as screen arts. It brings together different ways of perception working both in a manner of a movie which transfers the viewer into virtual daydreaming (Matthew Barney, Steeve McQueen), and in a manner of a painting or sculpture which gives a viewer some intense corporal experience (Tony Oursler). Accordingly, there are two ways of presenting video art: in "a white cube" and "a black box".

In 1970-s video art used to be presented in "white cubes" of contemporary art galleries where they nailed the screens right to the wall. In "a white cube" video comes into the viewer's sight together with other items in display, therefore a show-piece comes into contact with other ones in a spectator's mind's eye. Moreover, "a white cube" gives visitors an opportunity to be in charge of their time of viewing, which implies, that the "white cube" perception appears rather chaotic and the "final cut" of a video in the spectator's mind becomes unpredictable, what is characteristic of video.

In 2000-s when both video and film technologies got replaced by the digital one, all the moving pictures started to resemble one another. A well-lit room of "a white cube" was not appropriate for high definition videos, whereas "a black box" is usually associated with a cinema hall and consequently a video presented in such a "cinematic" manner makes a viewer unconsciously expect to see a "cinematic" piece of art.

Video today is an indispensable figurant of any significant exhibition of contemporary art and it is defined as an artistic (not cinematic) media. Traditionally video is being exhibited in "a white cube" of a gallery; however, there is now a distinct tendency to present video art in "a black box", that is in a "cinematic" way. As a result it's getting harder and harder to distinguish video art from experimental cinema. Nowadays the very strategy of presentation of video may help this media to retain identity or to lose it.

KEY WORDS: art, video, gallery, cinema, contemporary art, viewer.