

О. И. Томсон, А. В. Дамницкая

**Видеоарт как экспериментальный вид  
художественных практик современного искусства**

В статье исследуется одно из самых динамично развивающихся направлений в современном искусстве – видеоарт. Как экранное искусство, он эволюционировал, наследуя язык кино и отчасти телевидения. Поскольку видеоарт включает в свою сферу многообразие художественных практик, изобретенных задолго до его появления (в том числе основоположниками художественного кино), он несет в своей концептуальной основе феномен невозможности четкой классификации и устоявшаяся терминология по сей день отсутствует. Рассмотрены наиболее выразительные, по мнению авторов, художественные практики, используемые при создании видеоработ, такие как замедление, кадрирование, обращение к классическим сюжетам и т. д.

Предпринята попытка описать основные проблемы произведений новой визуальности, отчетливо проявивших стратегию своего развития к концу XX в. и сегодня демонстрирующих собственную избыточность. Стремительное развитие технологий сделало доступными новые инструменты и приемы, используемые при создании видеопроизведений, что в значительной мере изменило не только технологию и эстетику видео, но и психологию восприятия. Со временем благодаря цифровому формату видеоарт обрел способность к различным формам трансформации в поисках небывалого визуального опыта. Формирующаяся роль медиаудожника как аналитика реальности в современном мире стала очевидным следствием применения цифрового формата и широкого спектра медиатехнологий при создании произведений. Искусство видеоарта, непрерывно трансформируясь, прогрессируя и пересматривая традиционные схемы, используемые в экранном искусстве, закрепилось в художественном сознании как полноценное средство, позволяющее исследовать и визуализировать различные аспекты актуального.

**Ключевые слова:** медиатехнологии; интердисциплинарность; документализация; прием замедления; новая визуальность; синтетическая реальность; монтаж; спецэффекты

**Томсон Ольга Игоревна**

Санкт-Петербургская академия художеств имени Ильи Репина.

Доцент кафедры русского искусства.

Кандидат искусствоведения; член-корреспондент РАХ.

199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 17.

E-mail: thomson\_o@mail.ru

ORCID: 0009-0005-6505-3730

**Дамницкая Анастасия Васильевна**

Санкт-Петербургская академия художеств имени Ильи Репина.

Аспирант кафедры русского искусства.

199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 17.  
E-mail: ndamnitskaia@gmail.com  
ORCID 0009-0000-8450-3040

Olga Thomson, Anastasia Damnitskaya

## **Video Art as Experimental Type of Artistic Practice of Contemporary Art**

The article examines one of the most dynamically developing trends in contemporary art – video art, which evolving as screen art, inherited the language of cinema and television. Actively using and creating various kinds of manipulations, originally invented by the founders of cinema, video art makes a number of researchers to see in its conceptual basis the phenomenon of the impossibility of a clear classification, which results in the absence of established terminology for today. The most expressive artistic practices (according to the authors) used in the creation of video works, such as, slowing down, framing, referring to classical subjects, etc., are considered.

An attempt has been made to describe the main problems of works of new visuality, which clearly manifested the strategy of their development at the end of the 20th century, and today demonstrate their multidimensional redundancy. The rapid development of technology has made new tools and techniques used in creating video work available for the artistic world; it has significantly changed not only the technology and aesthetics of video, but also the psychology of perception. Over time, thanks to the digital format, video art has gained the ability to undergo various forms of transformation in search of unprecedented visual experiences. The emerging role of the media artist as an analyst of reality in the modern world has become an obvious consequence of the use of the digital format and a wide range of media technologies when creating works. Video art, continuously transforming, progressing and revising traditional schemes used in screen art, has become entrenched in the artistic consciousness as a full-fledged means of exploring and visualizing various current aspects.

*Keywords:* media technologies; interdisciplinarity; documentary; slow-motion technique; new visuality; synthetic reality; editing; special effects

### **Thomson Olga**

St Petersburg Repin Academy of Fine Arts.  
Associate Professor of the Department of Russian Art.  
PhD (Art History); corresponding Member  
of the Russian Academy of Arts.  
Russia, 199034, St Petersburg, Universitetskaya nab., 17.  
E-mail: thomson\_o@mail.ru  
ORCID: 0009-0005-6505-3730

### **Damnitskaya Anastasia**

St Petersburg Repin Academy of Fine Arts.  
Post-graduate student of the Department of Russian Art.  
Russia, 199034, St Petersburg, Universitetskaya nab., 17.  
E-mail: ndamnitskaia@gmail.com  
ORCID 0009-0000-8450-3040

Оксфордский толковый словарь дает видеоарту определение как искусству, «которое использует видеотехнологию или оборудование как выразительное средство, например, телетрансляцию или передачу записанных изображений, скульптурные инсталляции, содержащие видеэкраны, перформансы с видеозаписями и т. д.» [10].

В Большом толковом словаре по культурологии указано, что видеоарт является одной из «интердисциплинарных форм постмодернизма, сосредоточившейся на экспериментах с телевизионной техникой» [8].

Видеоарт появился в Америке в середине 1960-х гг. как новый вид художественной практики на пересечении современного искусства, телевидения и кино и сегодня является одной из самых динамично развивающихся форм искусства, площадкой для экспериментов и эстетических поисков в области новой визуальности.

Видеоарт тесно связан с кинематографом, и многие произведения видеохудожников могут быть представлены как экспериментальные фильмы. Взаимовлияние видеоарта и кинематографа очевидно, поскольку в современных художественных фильмах часто происходит заимствование различных приемов видеоарта. К концу 1990-х гг. это направление искусства приобрело характерные черты, что позволило проследить ряд его выразительных особенностей, которые, как оказалось, были связаны с кинематографической эстетикой. И, несмотря на внушительное число исследователей видеоарта, активно демонстрирующих свои разнообразные мнения, точного определения видеоарта до сих пор так и не сложилось.

Попытка классифицировать по направлениям многообразие представлений об искусстве видео требует обращения к мнению ряда исследователей. «Важно учитывать, – пишет режиссер и искусствовед А. Д. Першева, – что видеоарт возник в период становления концептуализма, и это искусство предполагало новаторский характер отношений со зрителем. Если прежде произведение искусства выступало как средство... выражения чего-либо, то теперь оно стало инструментом... генерации определенного направления размышления. Смысл... возникает в сотрудничестве со зрителем,

для которого художник создает свое произведение как открытый текст или как ситуацию встречи с искусством. Концептуализм является методом, актуальным для современного коммуникационного общества, где роль генерирования образов отдана массовой культуре» [5, с. 5].

Доктор философских наук А. А. Гук отмечает, что видеоарт, оказавшись в эпицентре взаимодействия информационно-техногенных и художественно-эстетических тенденций, закрепился в художественном сознании как полноценное средство, позволяющее исследовать и визуализировать различные аспекты актуального [2, с. 115].

Культуролог И. Овчинников, исследуя явление видеоарта, отмечает, что уже в 1994 г. актуализируются его три основных направления: документальное, визуальное и концептуальное. «В основе их эстетического обоснования лежит, во-первых, способ презентации реальности; во-вторых, форма используемого видеоматериала; в-третьих, подход к смыслообразованию» [9]. Эту классификацию поддерживает и А. А. Гук. Он пишет: «...для концептуального видеоарта, как самого интеллектуального и эклектичного, характерно заимствование творческих техник двух предыдущих направлений и использование особого способа смыслообразования. В нем позиция видеохудожника предстает как позиция аналитика, а произведение видеоискусства – как комментарий к нему» [2, с. 89].

В конце 1980-х – начале 1990-х гг. одновременно с массовым внедрением компьютерных технологий в сферу экранных искусств наблюдается активное развитие видеоарта. Цифровые технологии повлияли не столько на процесс создания произведений, сколько на сознание художников компьютерных медиа. Стал происходить постепенный переход от простого отображения реальности и ее интерпретаций к созданию с помощью медиатехнологий других (в том числе и фантазийной) реальностей, поскольку с этих пор самым важным для видеоарта становится процесс синтезирования.

Разумеется, что классификация форм видеоарта по трем направлениям, о которых говорилось выше, не является строгой

и предполагает использование различных аспектов каждого из направлений в пределах одного и того же произведения. «В своей книге „Понимание видео“ (1990) Даг Холл и Салли Джо Файфер предупреждают, что видеоарт не поддается классификации в рамках искусствоведческой терминологии» [4, с. 191].

Этот факт указывает на то, что художники используют этот экспериментальный вид искусства в разных манерах, добиваясь новых выразительных свойств, при этом для произведений видеоарта не сформировались традиции оценки произведения, стало быть и не сложилась достаточно четкая терминология.

Например, прием, который был изобретен и используется в проектах группы AES+F, не может быть определен исключительно как видеоарт и, несмотря на вариативность определений последнего, этот прием не может быть точно классифицирован.

Одним из популярных по сей день приемов работы художников с видео является замедление, несмотря на то, что оно было известно еще до рождения видеоарта. Например, некоторые художники группы Флюксус пытались препарировать эффектом замедления идею экспериментального искусства<sup>1</sup> как новую форму диалога художник – зритель, где и художник, и зритель становились соавторами. По их авангардному видению-мнению, произведение должен завершить зритель, становясь его частью. Таким образом проявлялось главное устремление нового искусства – желание художника преодолеть традиционные ожидания зрителя, дестабилизировать его надежды, тем самым определить границу между зрелищем и наблюдением.

Даглас Гордон в своем проекте «24 Hour Psycho» (1993) использовал фильм А. Хичкока «Психо» (1960), замедлив его до скорости два кадра в секунду, тем самым он превратил двухчасовой фильм в 24-часовой. И сложная, с психологической интригой кинокартина, благодаря манипуляциям с длительностью кадра, обернулась серией фотографий. Именно таким образом художнику удалось показать истоки кино и напомнить зрителю его первоначальный образ. Продемонстрировав последовательность кадров-фотографий, он тем самым вынудил зрителя разглядывать в подробностях сложную

индустрию создания кино, буквально обнажив процесс монтажа и кадрирования.

В российском видеоарте также имеются примеры использования приемов замедления. Так, пионеры отечественного медиаискусства Б. Юхананов и А. Монастырский активно использовали этот прием, например, в работе «У тебя в руках твоя голова» (Б. Юхананов, 1986), где Фотограф и Режиссер спорят о преимуществах профессий. Режиссер предлагает Фотографу перестать думать о записанных образах, делимых на кадры, восхваляя непрерывное движение видеообразов, имеющих и аудио, и видеоформаты<sup>2</sup> [3, с. 29].

В работах группы AES+F, относящихся уже к XXI в., использование приема замедления приобретает иное значение. Художники намеренно отказываются как от видеоформата, так и от традиционной фотографии, делая покадровую съемку основой своего художественного языка, чтобы создать произведение из покадрово обработанных и сшитых фотографий, демонстрируя зрителю, в том числе и на техническом уровне, художественные особенности влияния нового визуального языка своих произведений.

Переосмысление классических произведений в форматах медиа стало важной темой для многих современных художников и одной из новых практик видеоарта.

Американский медиахудожник Билл Виола создает видео-проекты как расширенные во времени картины. Для его творчества движение времени более чем важно, но, в отличие от многих художников прошлого, он передает свое впечатление движения, раскрывая в нем тайную сторону мимолетности, утверждая равенство видеообраза и живописи. Из истории мирового искусства он выбирает либо сюжет, либо образ и, используя язык видео, транслирует важные для него исключительные свойства классического произведения. Это касается и расположения фигур, и особенностей построения пространства. Например, в работе «Приветствие» («Greeting») (1995) Б. Виола транслирует работу Якопо Понтормо «Встреча Марии с Елизаветой» (1529). Используя эффект замедления, он растягивает во времени снятый камерой со скоростью

300 кадров в минуту материал, что делает возможным не только передать плавное движение актеров, но и проявить те секунды заораживающего бытия, что в реальной жизни остаются незамеченными. Использование Б. Виолой архетипического, веками наработанного историей мирового искусства связано в первую очередь с его заинтересованностью в глубинном узнавании зрителем иконографии сцен и форм, которые он транслирует в видеоработах для передачи выражения печали, радости, сострадания, любви.

К приемам оммажа также обращается и канадский фотограф Джейф Уолл, и американская художница Ив Сассман. И если Уолл творит цифровые неподвижные коллажи, которые цитируют известные классические произведения, то Ив Сассман в медиапроекте «89 секунд в Алькасаре» (2004), созданном по мотивам картины Диего Веласкеса «Менины» (1656), пытается реконструировать не только пространство знаменитой работы, но и выстроить всю цепь событий, предшествовавших окончательной сцене, запечатленной гением великого испанца (*ил. 1*).

Поскольку видеоарт является одной из форм искусства постмодерна, то среди проблем, которые существуют, также наличествует изменившееся отношение художника к отражению действительности. Сама логика эволюции технологий начала задавать императив реальности: реальнее, еще реальнее, как только можно реальнее, и все же еще реальнее... В связи с этим сегодня в обществе возникла потребность в гипертроированной реальности, пре-восходящей по качеству изображения и звука саму реальность, по сути же теряющей всякую с ней связь.

Феномен гипертроированной модели реальности, эмансипированной от нее самой и лишенной пространства воображения, Жан Бодрияр сформулировал в своем концепте симулякра [1], ставшем, по его мнению, репрезентативной моделью современной культуры: «Это больше вопрос не имитации, не редупликации, не даже пародии. Это вопрос подстановки знаков реальности вместо реальности как таковой. <...> Гиперреальность отныне изолирована от воображения, а также от любого различия между реальным и образным, оставив пространство только для бесконечного

воспроизведения моделей и симулированного генерирования разницы» [цит. по: 7].

В связи с этим интерес представляет творчество французского фотографа Жерара Рансинана, который работает в жанрах художественной и рекламной фотографии. Вдохновение для своих композиций он черпает из искусства великих живописцев прошлого, а фотографии, складывающиеся по сюжетам в большие серии, он дорабатывает в программах графического редактора. Тематически его фотопроекты посвящены главным проблемам современности: голоду, войне, уничтожению духовности, экологическим катастрофам, нарушению прав человека, опасности глобализации и др. (ил. 2).

Очевидно, что новая синтетическая реальность была бы невозможна без монтажных манипуляций, которые появились еще на заре кинематографа. Сегодня они стали неотъемлемой частью почти любой практики создания медиапродукта. Поскольку видеоарт и кинематограф заимствуют друг у друга новаторские находки, то и монтаж, изначально присущий кинематографу, активно используется и многими фотографами (например, Жераром Рансинаном), и видеохудожниками (например, группой AES+F).

Фотографический принцип связывает кино с живописной изобразительной традицией. В то же время, пишет М. Степанова, «„движущаяся картинка“ ведет свое начало от балагана, ярмарочных аттракционов, иллюзионов и несет традиции массового, развлекательного зрелища». И далее продолжает: «Эти зрелища всегда предполагали использование таких приемов, которые должны были произвести особое впечатление на зрителя, например, трюки иллюзионистов или фокусников. ...Спецэффекты в кино неразрывно связаны как с киноискусством со временем его изобретения, так и с массовыми зрелищами чисто развлекательного характера» [6, с. 1].

Родоначальником художественного кино принято считать французского режиссера Жоржа Мельеса (1861–1938). Он одним из первых начал использовать эффекты затемнения, стоп-кадра, художественного освещения. В работе над фильмами он активно

применял опыт, ранее существующий только в театре (сценарий, актеры, костюмы, грим, декорации, машинерия), разрабатывая свой особый язык киноповествования [4, с. 18].

Используя фотографические трюки, раскрашенные полотна, которые в то время практиковались в фотоателье, он изобретал перспективы, работал с разнообразными эффектами освещения, соединяя реальное с бутафорским. Предъявляя большие требования к выразительности жеста, он намеренно уходил от особенностей актерской мимики, столь важной составляющей театрального действия. Новое пространство, лишенное традиционных театральных узнаваемых форм, стала визитной карточкой этого режиссера (*ил. 3*).

Для кинопостановок Жоржа Мельеса были характерны как минимальная глубина кадра (все действие разворачивается на сцене), так и неподвижность камеры. Такой подход к фильму как к спектаклю, передающий в работах Ж. Мельеса атмосферу фантастики довоенной Европы, используется многими современными художниками. Например, группа AES+F, так же как и родоначальник художественного кино, создает пространства, где отсутствует глубина кадра, а точка съемки и ракурс камеры остаются в процессе работы неподвижными. В видеопроектах группы наличествует невероятное количество декораций, а завораживающая игра актеров заменена на внеэмоциональный жест (*ил. 4*).

Если спецэффекты в кинематографе прочно ассоциируются с кино США, сформировавшимся в стране, где процветала культура комикса, изначально ориентированная на выразительность изобразительного ряда, то есть зрелищность, то использование монтажных практик в видеоарте открывает художникам новые горизонты исследований. Технологический прорыв в науке и промышленности, внедрение в производство видео новых технологий позволили художнику применить все виды известных кинематографу практик на новом уровне. Это в значительной мере изменило не только технологию и эстетику видео, но и психологию аудиовизуального творчества. Оказалось, что реальная специфика создания ненarrативных выразительных средств в области

компьютерных технологий кроется в неограниченных возможностях воплощать практически любую творческую идею и любую фантазию пользователя.

Сегодня в видеоарте проводятся эксперименты с полиэкраном, пространственными композициями, расширяющими традиционные представления о потенциале движущегося изображения. Видеоарт, как открытый текст, продолжает моделировать различные формы обновлений в современной культуре. Художники не пользуются готовыми визуальными и эстетическими схемами, выработанными в кино или на телевидении, а подвергают их сомнению и пересмотру, изыскивая новые стратегии. Формируя своего зрителя, они работают с аудиовизуальными образами через отстранение, создают заведомо сложные для восприятия произведения, которые требуют повышенной концентрации внимания и интеллектуальных усилий, чтобы ориентироваться в многоканальном потоке информации или открывать глубину напластований смыслов во внешне простом видео [4, с. 26].

### ПРИМЕЧАНИЯ

<sup>1</sup> Как, например, в фильме «Исчезающая музыка для лица» (1961), где Йоко Оно улыбается, и это восьмисекундное действие, растянутое на 11 минут, запечатлевает малейшие изменения в ее лице, позволяет увидеть новые смыслы.

<sup>2</sup> Видеоработа «У тебя в руках твоя голова» выдержана в форме диалога между двумя персонажами – Режиссером и Фотографом. Первый предстает во-площением прогрессивного видеохудожника, прославляющего видеокамеру как инициационный, разрушающий каноны и креативный инструмент, а второй, защищая традиционные интерпретации морфологии и функции движущегося образа, представляет традиционного кинематографиста. В самом начале Режиссер предлагает Фотографу перестать думать о записанных образах как делимых на кадры. Напротив, объясняет он, видео порождает оригинальное понятие съемки как непрерывного движения в пространстве, которое одновременно аудиально и визуально. В отличие от пленки, добавляет Юхананов, на видеокассете звук и изображение не являются более разделенными элементами. Они оба записываются теперь на один и тот же магнитный носитель.

### БИБЛИОГРАФИЯ

1. Бодрияр Ж. Симулякры и симуляции / пер. с фр. А. Качаловой. М. : ПОСТУМ, 2015. 93 с.

2. Гук А. А. Эстетика видео: коммуникация, типология : монография. Ч. 2. М. : МГУКИ, 2010. 129 с.
3. Джезуза А. История российского видеоарта : в 3 т. Т. 1. М. : Московский музей современного искусства, 2007. 181 с.
4. Раши М. Новые медиа в искусстве. М. : Ад Маргинем, 2018. 348 с.
5. Старусева-Першиева А. Д. Выразительные возможности монтажа в видеоарте: дис. ... канд. искусствоведения. М. : Всероссийский государственный институт кинематографии им. С. А. Герасимова, Москва, 2017. 225 с.
6. Степанова М. А. Компьютерные спецэффекты на материале голливудского кино последнего десятилетия XX века: дис. .... канд. искусствоведения. М. : Всероссийский государственный институт кинематографии им. С. А. Герасимова,, 2005. 217 с.
7. Горючева Т. Видеоарт и массовая визуальная культура // МедиАртЛаб. 2002. URL: <http://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=64> (дата обращения: 18.08.2023).
8. Кононенко Б. И. Большой толковый словарь по культурологии, 2003 // [Эл. библиотека по культурологии]. URL: <http://cult-lib.ru/doc/dictionary/culturology-dictionary/fc/slovar-194-3.htm#zag-238> (дата обращения: 20.08.2023).
9. Овчинников И. Источники и составные части видеоарта // New Media Logia : каталог. 1994. URL: [http://old.mediaartlab.ru/poliekran\\_videoart.shtml](http://old.mediaartlab.ru/poliekran_videoart.shtml) (дата обращения: 21.08.2023).
10. Video art // Oxford English dictionary, 2017. URL: [https://www.oed.com/dictionary/video-art\\_n?tab=factsheet#9915555189](https://www.oed.com/dictionary/video-art_n?tab=factsheet#9915555189) (дата обращения: 19.08.2023).



1. И. Сассман. 89 секунд в Алькасаре. 2004. Стоп-кадр из видео



2. Ж. Рансиан. Пиршество варваров. 2009.  
Цифровой коллаж



3. Ж. Мельес. Двести миль под водой, или Кошмар рыболова. 1907.  
Стоп-кадр из фильма



4. AES+F. *Allegoria Sacra*. 2011.  
Цифровой коллаж