

1/2 дюймовое ИСКУССТВО

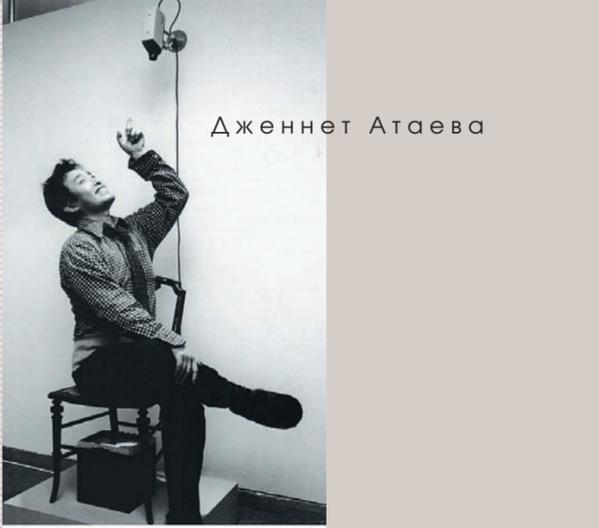
Процесс формирования языка современной визуальной культуры во многом обусловлен технологиями, которые используются для создания, копирования и распространения изображений. Появление в 60-х доступных видеокамер и видеотехнологий послужило импульсом к развитию значимых для постмодернизма идей — диалогизма и интертекстуальности, основным выразителем которых стало видеоискусство.

Днем рождения видеоарта считается 14 октября 1966 года, когда в нью-йоркской студии **Ninth Regiment Armory** состоялось открытие серии спектаклей «Девять вечеров: театр и инженерия» под руководством Роберта Раушенберга. Телетрансляции на гигантских экранах и причудливые проекции слайдов сочетались в них с декламациями и оригинальной хореографией актеров.

В соответствии с утопической мечтой 60-х о построении мировой коммуникационной сети, с идеями авангарда и Флюксуса¹, видео противопоставило анти-искусство «высокому» искусству, а перформанс — его институциям. Видео позволило художникам объединить социальную позицию, личную точку зрения и современные технологии для представления своих опытов альтернативной художественной аудитории. Первые достижения видеохудожников продемонстрировали гибкость и силу этой среды, способной вобрать новые формы документального кино, эксперименты авангардных кинематографистов, войти в кон-



¹ **Флюксус** (лат. fluxus — течение, поток) — международное арт-движение, возникшее в начале 1950-х годов в США и оформившееся в 1962 г в Европе. Каждодневные действия и обыденные объекты представлялись участниками движения в нехарактерной для них среде с целью изменить и расширить их восприятие. Культивировалось слияние акустической и электронной музыки, видеоискусства, поэзии. Основной принцип — абсолютная спонтанность, произвольность, отказ от ограничений. Художники Флюксуса устраивали эппенинг, перформансы, уличные акции, предполагавшие участие зрителей.



Дженнет Атаева

текст инсталляции и перформанса. Далее возник феномен виртуальной реальности. Многообразие мнений относительно роли медиа в художественной культуре уступило место чисто функциональному отношению к ним.

Первый опыт работы с видео художники получили в телевизионных студиях, когда в 1967 году телестанции начали приглашать их в качестве авторов и участников программ. Организованная в Бостоне **Новая телевизионная мастерская** стала первой студией 1/2-дюймовых кассет (VHS), где Джон Кейдж, Нам Джун Пайк, Питер Кэмпбелл и Уильям Вегман впервые получили финансовую поддержку, оборудование, технические навыки и телеэфир.

Телевизионные мастерские с доступом к передающей технике вызвали энтузиазм среди художников, однако руководство телевидения отвергало большинство предложений. В ответ художники самоорганизовались в независимые студии, которые позднее, в середине 70-х, стали называться «центрами новых технологий».

В начале 70-х присутствие видеомониторов в музее шокировало посетителей, однако уже в 1980 году по модели популярных кинофестивалей были организованы первые европейские фестивали видеоарта.

Со временем видеоарт стал отраслью мировой индустрии искусства. Из тесных темных комнат со складными стульями он переместился в просторные залы музеев и галерей. Ему пришлось доказать свою причастность к «респектабельным», узаконенным истории и традицией видам искусства, стать частью формулы «видеоарт + скульптура, архитектура, танец... = видеоинсталляция» и представлять информативную составляющую художественного объекта. Часто требовалось большого количества каналов, мониторов и другого компьютерного оборудования, видеоинсталляция превратилась в высокотехнологичное мультимедийное зрелище, далеко отойдя от своих корней — видеоискусства 60-х.

В принципе, произведением видеоарта можно назвать авторскую работу в видеоформате с обязательным применением монтажа, замкнутую, то есть циклическую по форме. Видеоарт — один из первых опытов работы художника с медийными средствами.



Выраженная экранная форма, использование кинематографического арсенала приемов съемки и компьютерной графики, а также наличие сценария, отличают видеоработу от иных видов искусства. Но так или иначе остается тема связи видеоарта и кино. Плюсы видеоарта в сравнении с кино очевидны: высокая скорость создания и воспроизведения, большие коммуникационные возможности, но при этом сходства между ними всегда больше, чем различий.

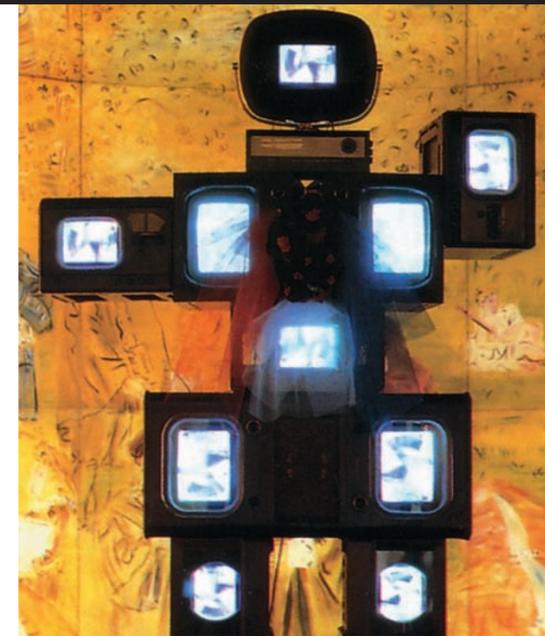
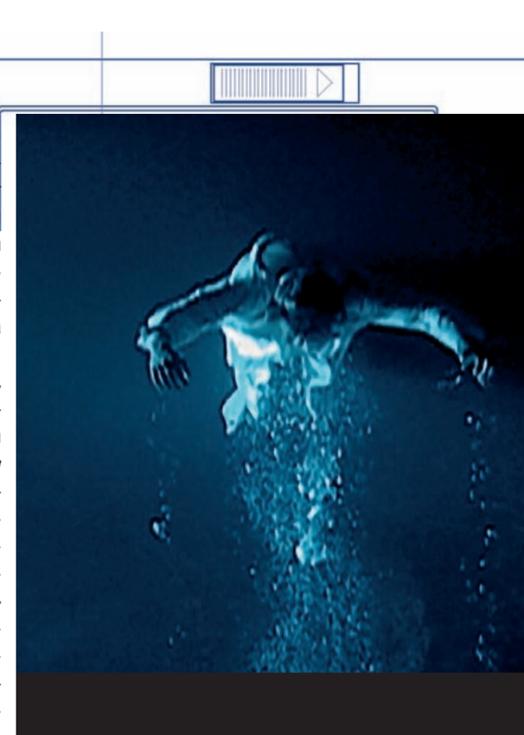
Часто воспринимаемый как младший брат кино, видеоарт ставит перед собой совершенно иные задачи. Историческое время в нем отсутствует, а позиция зрителя всегда относительна и субъективна, поэтому психологически произведение видеоарта ближе зрителю, чем кинофильм. Видеоарт — это экзистенциальный поток, воспроизводимый при помощи техники, в противоположность кино как некоей нарративной структуре. В этом смысле «Говорящие головы» Тони Оуслера, взорванные компьютеры Брэда Мискелла, «Тайный сад» Аюнг Юн — развитие, вернее, продолжение идеи. Отцы-основатели видеоарта не делали жанровых различий для своих работ. Первым произведением Нам Джун Пайка вообще было создание помех на экране телевизора с помощью двух магнитов.

С тех пор видеоарт эволюционировал, очистился и освоился с новыми техническими возможностями. Современное видеоискусство обнаруживает тенденцию к зрелищности. Способы демонстрации произведений сейчас сильно отличаются от концептуальных и минималистических экспозиций первых художников видеоарта, однако его коренная связь с телевидением и кино не исчезнет никогда.

Возможно, видео — художественная техника, наиболее ярко отражающая эстетический дух постмодернизма. Основным для видеоарта стал заимствованный из реди-мэйд² прием реконтекстуализации, вычленения предмета из привычного для него контекста. Вместе с тем, видеохудожник предлагает альтернативную логику для описания объектов и феноменов реальности. Лишь во взаимодействии видеопроекции и зрителя работа обретает смысл и ценность. Поэтому зритель с его предсказуемым восприятием объектов становится для создателя видео материалом, а художник — медиумом, демиургом медийного пространства как виртуальной реальности.

Видеоарт — это технология самоидентификации художника, благодаря которой индивидуальное сознание проникает в общественное и обратно. Художников можно классифицировать в соответствии с их темами: социологией медиа занимаются Стен Дуглас, Крис Марке, Тони Оуслер, Марсель Оденбах; взаимоотношениями человека и компьютера увлекаются Джудит Бэрри, Брэд Мискелл, Билл Виола, Гарри Хилл, Тейджи Фурухаши, Петер Богерс. Впрочем, такое деление никогда не будет признано абсолютным. Человек — субъект и объект видеоарта, его цель, тема, создатель и результат. И в этом — знак принадлежности видеоискусства постмодернистской эпохе.

² **Реди-мэйд** (англ. ready made — готовое изделие) — прием авангардистского искусства, состоящий в том, что предмет промышленного производства изымается из среды своего обычного функционирования и без изменений экспонируется в выставочном зале. Таким образом художник меняет восприятие предмета зрителем.



Нам Джун Пайк, Theatre for poor man

DOLBY SYSTEM ON LINEAR TRACKS
VHS HI-FI STEREO MONO COMPATIBLE
Total program time: 90 minutes. Licensed only for use in homes. Any other use, performance, other use, or copying is strictly prohibited. Copyright © 1997 VHS, Inc. Manufactured in the United States by JVC Corporation, 134-139 West 20th Street, New York, NY 10011. Printed in the United States. All rights reserved. Warning: unauthorized reproduction of this recording is prohibited by federal law and is subject to criminal penalties for the unauthorized reproduction, distribution or exhibition of copyrighted motion pictures and video tapes (Title 17, United States Code, Sections 501 and 506). The Federal Bureau of Investigation investigates allegations of criminal copyright infringement (Title 17, United States Code, Section 506).