

## **ИССЛЕДОВАНИЕ ВИДЕОАРТА КАК ФЕНОМЕНА В СОВРЕМЕННОМ ИСКУССТВЕ И КУЛЬТУРЕ**

**Тулякова Дарья Сергеевна**

магистрант Института искусств Российский Государственный университет им. А.Н. Косыгина, РФ, г. Москва

Видеоискусство – относительно новая область современной художественной практики с развитой системой жанров и форм. В искусствознании методы его описания, анализа, интерпретации продолжают разрабатываться и совершенствоваться.

Первые описания работ видеоарта относятся к 1960-м годам 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 художников.

Этот пласт документальных материалов послужил важным источником, наравне с самими произведениями, при подготовке данной работы.

В 1970-е годы американские и европейские культурологи, искусствоведы и критики рассматривали видеоискусство либо как исключительно модернистскую авангардную художественную практику (например, в работах Д. Янгблуда, Дж. Гилл), либо как контркультурную деятельность в форме видеоактивизма.

Только лишь с конца 70-х годов, когда на художественной сцене утвердился постмодернизм, появляются комплексные и детальные исследования медиаискусства, и видеоарта в частности. Среди них исследования Б.Бухло, Р. Краусс, И. Шнайдер, Д. Холла и др.

В 1990-е годы, когда видеоарт получил повсеместное распространение, появляются антологии и авторские исследования видеоискусства искусствоведами и культурологами, такими как М. Раш, Д.Холл и С. Джо Файфер, К. Мью-Андрюс, К. Элвс и др.

Из отечественных публикаций следует выделить книги и статьи о видеоискусстве в искусствоведческих изданиях и журналах авторства К.Бохорова, Т.Горючевой, А.Джеузы, А.Исаева и других.

Одним из основополагающих аспектов в изучении видеоарта является проблема его происхождения и развития.

Во вступлении к сборнику статей, посвященных зарождению и эволюции видеоискусства в США «Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art», его редакторы Д. Халл и С. Джо Файфер предупреждают, что проследить историю происхождения и развития видеоарта не просто.

Любая попытка определить линию его исторического становления упирается в проблему большого количества истоков, совмещение в видеоарте различных художественных стратегий и жанровых особенностей, а также многообразие всевозможных интерпретаций и аналитических концепций для критической оценки произведений [8].

В своей книге «Expanded Cinema» американский писатель и киновед Д. Янгблууд, сравнивая видеоарт и кино, утверждает, что истоки видеоискусства могут быть обнаружены в области кинематографа, в частности в авангардных экспериментальных работах американских и европейских кинорежиссёров 1950-60-х годов, таких как С. Кларк, Эд Эмшвиллер, Ст. Вандербик и Д. Чэйз [12] Однако после публикации книги Янгблууда, другие критики и искусствоведы, анализируя работы видеохудожников 1960-1970-х годов, старались более не применять одинаковые критерии оценки для кинематографа и для видеоискусства.

Так, арт-критик Анн-Сарджент Вустер в своей статье 1985 года «Why Don't They Tell Stories Like They Used To?», посвященной эволюции видеоарта утверждает, что видеоискусство в своем развитии и образах не может оцениваться в тех же категориях, что и кино, музыка, поэзия и другие виды искусства, так как видеоарт стремится к своей автономии и специфике [11]

Однако уже в 90-х годах между кино- и видеоискусством вновь проводят параллели. Исследование видеоарта 1990-2000 годов предпринято М.Рашем в его книге "Video Art". Раш отмечает процессы быстрой институционализации и коммерциализации видеоарта в этот период, выделяя два направления развития видеоискусства: первое — это сближение видео с кинематографом. Исследователь утверждает, что видеоарт становится частью современного художественного кинематографа.

Второе направление – это работы художников на стыке между современными видами искусства и видео: в XXI веке видеоарт становится составной частью проектов, связанных с интерактивными CD и DVD дисками, сетевым и цифровым искусством, виртуальной реальностью [10]

Первым профессиональным исследованием в области советского и российского видеоарта является «Антология российского видеоарта.

Границы определения», составленная в 2002 году видеохудожником Алексеем Исаевым.

В этой работе на базе текстов ведущих критиков в сфере современного искусства предпринята попытка определить проблематику и историю видеокультуры в России, предоставив тот материал и методологию, на основании которых можно выработать критерии оценки российского видеоарта, в частности, и медиакультуры в целом [1]

Так же важным для российского видеоарта являются исследования Антонио Джеузы. В своем трехтомном издании «История российского видеоарта» (2007-2010) Джеуза последовательно и подробно рассматривает эволюцию развития отечественного видеоискусства, уделяя особое внимание его специфике [3]

Говоря о становлении художественного языка видеоарта, стоит отметить исследовательскую статью «Decollage/Collage: Notes toward a re-examination of the video art» искусствоведа Д. Ханхардта, который утверждает, что именно в первых в чём-то наивных видеоинсталляциях, в которых художники демонстрировали свой критический настрой по отношению к массмедиа, формировались элементы будущего языка видеоарта и те модели и приёмы, которые будут свойственны для более поздних художественных практик и художественного мышления видеохудожников-постмодернистов [7]

В своей книге «Video Art, A Guided Tour» К. Элвс пишет о приёмах, направленных на деконструкцию телевизионных кодов, на критику телевизионных стратегий, ставших в итоге элементами художественного языка видео, таких как «обратная связь», видео-делэй, «закрытая цепь» изображений, замедление/ускорение воспроизведения, кеинг, морфинг и др [6] Исследованию этих приёмов также посвящены статьи Д. Грэхэма, Анн-Сарджент Вустер, А. Арнс.

Английский видеохудожник и писатель К. Мью-Андрюс проделал в своей книге «A History of Video art. The Development of Form and Function» удачное исследование.

Показывая отдельные схожие элементы языка фильмов авангардистов и приёмов,

применявшихся позже видеохудожниками, Мью-Андрюс утверждает, что только лишь развитие и совершенствование видеотехнологии позволило видеохудожникам найти свой собственный художественный язык. Мью-Андрюс исследует эволюцию форм и жанров видеоискусства, исходя из развития технологических возможностей видео, указывая пути к пониманию содержания, изображения и значений, заключённых в работах видеохудожников [9]

Помимо прочего, видеоискусство ставит перед исследователями важную проблему – проблему интерпретации.

Несмотря на безусловную ценность авторского начала, видеоарт, какие и многие другие направления в современном искусстве, дает зрителю свободу в трактовке смыслов произведений.

В видеоарте важным средством коммуникации зрителя, художника и произведения становится интерактивность (интерактивное искусство допускает различные виды участия в произведении искусства).

В своей статье Б. Гройс «Медиаискусство в музее» пишет, что свободное и одновременно аналитическое обращение с образами медиаискусства подводит зрителя к тому, чтобы взять на себя стратегии художника и стать самому активным потребителем искусства.

Это требование активного зрителя-участника объединяет медиаискусство и видеоарт [2]

В своей работе «The Death of the Author» Р. Барт отмечает, что для современных арт-критиков предметом интереса и анализа должен являться именно зритель и его восприятие, работа его сознания при просмотре произведения [4].

Однако для анализа и составления смысловых конструкций произведения зритель должен быть подготовленным.

В уже упомянутой выше статье Анн-Саржент Вустер пишет о поверхностном восприятии произведений видеоарта, так как зрители часто видят в работах видеохудожников лишь движущиеся изображения, отказываясь искать какое-либо смысловое содержание.

Поэтому, по мнению Вустер, для понимания видеоработ зрителю важно умение наделять и перенаделять эти изображения смыслом.

В своей известной работе «Videography: Video Media as Art and Culture», посвященной восприятию видеоарта и его роли в современном искусстве и культуре, английский культуролог С. Кубитт отмечает, что именно возможность взаимодействия зрителя и художника, обратной связи образа, звука и действия – это и есть одна из главных особенностей видеоарта как самостоятельного направления в искусстве [5].

Видеоарт сегодня – это крайне неоднозначное явление в художественном мире, его невозможно определить по какому-либо одному техническому, стилистическому или содержательному признаку.

Можно, скорее, говорить об общей направленности работ видеохудожников, какими бы разнородными они не казались, что совпадает с общей для современного искусства тенденцией, которая заключается в стремлении художника переосмыслить текущее положение вещей в мире, ставить под вопрос мифы и конвенции, расширять границы эстетики, говорить со зрителем на языке свободы.

Видео выполняет функцию критической практики в ряду экранных искусств, ведь культура, как открытая саморегулирующаяся система испытывает потребность как в установлении и поддержании норм, так и в их переосмыслении.

## Список литературы:

1. Антология российского видеоарта. Границы определения / сост. и ред. Исаев.А. – М.: МедиаАртЛаб, 2002.
2. Гройс Б. Е. Медиаискусство в музее // Художественный журнал. 2002. № 40. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.guelman.ru/xz/362/xx40/xx4003.html>
3. Джеуза А. История российского видеоарта. Т. 1-3. – М.: Московский музей современного искусства, 2007-2010.
4. Barthes R. 1977. The Death of the Author //Image-Music-Text, trans. Stephen Heath. – London: Fontana. Original edition, 'La mort de l'auteur', Paris, 1968. – P. 142-148.
5. Cubitt S. Videography: Video Media as Art and Culture. – N. Y.: Springer Nature Customer Service Center LLC, 1993.
6. Elwes C. Video art, a guided tour. – London: I. B. Tauris, 2006.
7. Hanhardt J. G. De-collage/Collage: Notes toward a re-examination of the video art // Illuminating video: An Essential Guide to Video Art. – N.Y.: Aperture, 1990. – P. 71-80
8. Hall Doug, Fifer Sally Jo. Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art. –New York (United States), Aperture, Bay Area Video Coalition, 1990.
9. Meigh-Andrews C. A History of Video art. The Development of Form and Function. – Oxford: Berg Publishers, 2006.
10. Rush M. New Media in the Late 20th-century Art. – London: Thames and Hudson, 1999.
11. Wooster A.-S. Why Don't They Tell Stories Like They Used To? // Art Journal. Issue 3: Video: The Reflexive Medium. Vol. 45. 1985. №3. – P. 204-212.
12. Youngblood G. Expanded Cinema. – N.Y.: Dutton, 1970.