

Национальный исследовательский Университет ИТМО  
Мегафакультет информационных и трансляционных технологий  
Факультет инфокоммуникационных технологий

# Видеоарт как возвращение искусства в реальность

История Западноевропейской и Российской культуры

**Работу**  
**выполнил:**  
Т. И. Канева  
Группа: К3121  
**Преподаватель:**  
Г. П. Жиркова

Санкт-Петербург  
2021

# Содержание

1. Введение – обоснование выбора темы.	3
2. Что такое видеоарт и чем он отличается от других жанров с использованием видеотехники?	4
3. Краткая история видеоарта. Основные имена.	6
4. Популярность видеоарта: причины его доступности и для автора, и для зрителя.	8
5. Видеоарт и другие виды искусства.	10
6. Заключение.	11
7. Приложение	12

## 1. Введение – обоснование выбора темы.

Видеоарт (видеоискусство) – вид искусства, который был новаторским 60 лет назад, на самой его заре, и который остается таковым в наше время, даже при текущих темпах развития художественной мысли и технологий. Это, возможно, наиболее неклассическая и экспрессивная форма выражения художника. Это направление медиаискусства на многих выставках и биеннале, где представлено современное искусство, зачастую вызывает больше всего вопросов и противоречий у смотрящего, а также часто мощно шокирует зрителя, используя максимально широкий спектр воздействия на почти все способы человеческого восприятия. Мой личный интерес к видеоискусству проснулся после дня проведенного на Biennale Arte - May You Live In Interesting Times в Венеции. Экспозиция в центральном павильоне была построена так, что по мере продвижения по нему, вы сначала привыкаете к предлагаемой идее, а после где-то в довольно-таки неприметном месте увидите (вероятнее, услышите) набор из экрана, динамика и скамеечки, не очень активно приглашающий к просмотру (и большинство посетителей проходят мимо в следующие залы). Однако содержимое тех самых закутков радикально не вписывается в комфортную создаваемую сознанием созерцателя картину "основных" произведений, разрушая какие-либо остатки линейности восприятия. Я у всех тех экранов останавливалась и смотрела транслируемое на них до конца, вследствие чего захотела погрузиться в этот дивный новый мир видеоарта, но отложила это на неопределенный срок, который сейчас подошел. Итак, разберемся в том, что же такое видеоарт и почему он возвращает искусство в реальность.

## **2. Что такое видеоарт и чем он отличается от других жанров с использованием видеотехники?**

Невозможно говорить о каком-либо явлении, не разобравшись в его сути. Есть разные подходы к определению концепции видеоарта. Видеоартом обычно называют направление в медиаискусстве на стыке перформанса и инсталляции, использующее для выражения художественной концепции возможности видеотехники. На человека, который впервые сталкивается с этим понятием, зачастую обрушивается шквал из самых различных форм и проявлений этого направления, из-за чего то, как мы определили видеоарт выше, становится крайне размытой формулировкой.

Давайте попробуем разобраться в отличительных особенностях видеоарта. Видеоарт является отображением, восприятием и даже способом взаимодействия человека и экранной культуры. Происходит это в результате расцвета идей 1970-1980-х годов, в эпоху глубокого духовного кризиса, начавшегося в странах Европы и в США спустя десять лет после второй мировой войны. Идеино-художественный опыт, представленный в произведениях видеохудожников, оказался одним из возможных способов интерпретации окружающей действительности и позиционирования автора по отношению к своей эпохе, выражением определённых мировоззренческих установок, среди которых наиболее существенным является соединение идеи абсурдности мироустройства с убеждением в возможности творческого отношения к окружающей действительности. Основной проблемой для художника становится возможность творчества в чуждом, изменчивом, разобщённом, абсурдном мире. С того времени темп жизни не замедлялся, количество связей между самыми разными человеческими единицами становилось нелинейно больше, как следствие идеи становились сложнее, методы их выражения - тоже. Слабо ясна разница между видеоартом, инсталляцией, перформансом и кинематографом. Сначала разберемся почему видеоарт и инсталляция это не одно и то же, для этого нужно понимать, что есть инсталляция. В переводе с английского языка это значит «установка», в целом же инсталляция представляет собой пространственную композицию, созданную из различных материалов и форм, лишаемых их практических функций и наделяемых метафорическими, и являющую собой художественное целое. Инсталляция материальна, а видеоарт – нет. Логично было бы сразу уточнить тогда и разницу между видеоинсталляцией и видеоартом. Видеоинсталляция – это одно из направлений видеоарта, где основной упор делается на визуальную составляющую. То есть говоря о видеоинсталляциях, мы всегда говорим о видеоискусстве. Теперь стоит установить, что перформанс – это искусство, соединяющее в себе изобразительное искусство и театральное действо. Он являет собой исполнение некоторых действий перед собравшейся публикой, часто с интерактивными элементами. Так, видеоарт – это именно медиаискусство, в то время как перформанс осуществляется вживую. Как и в театре, перформанс существует в рамках заданного сценария, но если в театре существуют персонажи, то в перформансе актеры представляют себя и только себя. И если кинематограф вырос из театра, он повествует о некоторых персонажах или событиях, то видеоарт вырос из перформанса и инсталляции, что приводит нас к тому, что в отличие от кино видеоискусство может коммуницировать со зрителем напрямую (ровно как это делают, собственно, перформансы и инсталляции). Помимо этого, видеоарт может использовать пространство целых галерей в то время, как фильм ограничен экраном. Основные видеохудожники уделяют созданию специфических коммуникативных процессов, основанных на обмене концептуальными идеями. И последнее, фильм почти всегда подразумевает работу целой группы людей, видеоарт же – сугубо авторское произведение и создается художником в одиночку или небольшой группой художников.

Итак, художественные объекты видеоарта не представлены в реальности, не предметны, не видны непосредственно, невооружённым взглядом. Они суть – концентрированные идеи, концепты, место обитания которых - человеческое сознание.

### 3. Краткая история видеоарта. Основные имена.

В 1920-х годах в искусстве происходило два значимых процесса: расцвет авангардизма (обитавшего в музеях) и развитие кинематографа (не воспринимаемого пока в полной мере всерьез). Из-за того, что многие авангардисты, сюрреалисты, дадаисты, футуристы и представители других известных течений того времени воспринимали кино не как самостоятельный вид самовыражения, а лишь как инструмент, они стали использовать его ресурсы для своих экспериментов. Так, свои фильмы успели создать Ганс Рихтер, Вальтер Руттманн, Оскар Фишингер, Дзига Вертов, Фернан Леже, Мэн Рей, Марсель Дюшан, Сальвадор Дали, Луис Бунюэль, Жермен Дюлак, Рене Клер. Интересно, что некоторые из вышеперечисленных творцов в последствии примкнули к коммерческим киноделам. Например, известная «Фантазия» будет создана Уолтом Диснеем совместно с Оскаром Фишингером.

Однако, когда к видеоряду присоединился звук, индустрия стала расти, кинематограф стал обособливаться, а также становиться всё более и более популярным, у художников не осталось возможности с ним соревноваться за массовость. В то же время появилось крыло европейских художников, работающих в жанре сатиры на голливудские устои, среди которых числились Славко Воркапич, Роберт Флори, Грегг Толанд. К тому же создание экспериментального кино из-за дороговизны оборудования всё ещё не было доступным.

В 1940-е годы эта ситуация изменилась во многом благодаря развитию военной журналистики, а значит, и соответствующего технического оснащения. В эти годы Майя Дерен снимает свои первые работы, соединившие европейские традиции и американские эксперименты. Грегори Дж. Маркопулос, Кеннет Энгер, Стэн Брэкедж, Уиллард Маас тоже начали свои творческие пути в то время, усиливая связь между кино и современным искусством. К 1950-м достигает расцвета телевидение, развивается массовая культура, далекая от окружающей ее потребителей жизни. Как следствие, стали заметны формы самовыражения таких авторов как Алан Капроу или же группы «Флюксус». Не находя себе места в телевизоре, в киноавангард приходят бесконечные субкультуры и меньшинства в попытках заявить о себе (одни «Пылающие твари» Джека Смита чего стоят). Главным деятелем поп-арта в Нью-Йорке того времени был Энди Уорхол, концентрировавший в своих работах красоту обыденности, причем часто он искажал восприятие времени, например, с помощью изменения скорости проекции кадров.

Время шло, прогресс тоже, нагрянула эра видео, когда камеры и магнитофоны становились и доступными в финансовом плане, и удобными по габаритам, а отношения художников и кино набирали новые обороты. Видеоарт стал повсеместным и общепризнанным, новая технология настолько изменила взаимоотношения кино и современного искусства, что в итоге движущиеся изображения из метода превратились в жанр. Раньше сочетание визуального и аудиального искусства было миром исключительно для художников-«специалистов», теперь же – для всех. У видеоарта появились новые черты: массовость, независимость от времени, в котором существует зритель. Также он стал для некоторых авторов инструментом для изучения телевидения, его аудитории и рекламы. Одним из самых известных произведений является «ТВ-Будда» Нама Джуна Пайка, где статуя Будды бесконечно долго смотрит на свое же изображение в телевизоре. В целом, Нама Джуна Пайка интересовали темы массовой телеэстетики и культуры потребления. В 1970-х активная работа с видеокамерами художниц-феминисток способствовала тому, что видео стало восприниматься как самое удобное средство актуализации социальных проблем субкультурных групп и распространения информации о деятельности небольших общественных и политических объединений. Художники стали использовать видео для актуализации проблем национализма, расизма, вопросов сексуальных меньшинств,

распространения ВИЧ, глобализации и постколониальной политики.

В 1980-е годы в практиках видеохудожников продолжились поиски самоопределения видеоарта, как специфической технологии, способствующей выражению актуальных идей и концептов. Видеохудожники стали сближать свое искусство с живописью, поэзией, литературой, скульптурой, авангардными художественными практиками, чтобы продемонстрировать новые возможности видео в раскрытии наиболее глубоких общечеловеческих ценностных вопросов бытия, восприятия, познания, коммуникации, человеческой эмоциональности и пр.

Сейчас, видеоарт, с одной стороны, неразрывно связан с форматом «картины», с другой, он реализует концепции медиа- и цифрового искусства. Он не является цельным авторским высказыванием и только им, в то же время он не является уникальным художественным объектом. Он интерактивен, зритель и творец занимают равные позиции в создании конечного произведения. способность видеотехнологии демонстрировать события в реальном времени их совершения помогло видео найти свою нишу в мире искусства. Художники обрели возможность захватить и передать реальность, сделав настоящее время, опыт проживания настоящего мгновения предметом художественного изображения. Камера, подключенная к монитору так, чтобы снимаемое изображение одновременно могло бы воспроизводиться на нем и быть просматриваемо, позволила видеохудожникам работать непосредственно с изображением в реальном времени, одновременно получая результат на экране монитора.

Таким образом, за последние сто лет из попыток авангардистов найти новый инструмент видеоарт вырос в самостоятельную чрезвычайно широкую концепцию выражения и взаимодействия и творца, и зрителя. Из современных художников стоит выделить Билла Виолу, сближает видеотворчество с раннеренессансной живописью, стремясь к тому, чтобы сделать свои технические средства столь же невидимыми, как мазки на картинах Эпохи Возрождения.

## 4. Популярность видеоарта: причины его доступности и для автора, и для зрителя.

Видеоискусство – крайне демократичное и открытое направление. Более того, почти каждый может стать художником в этой сфере, ведь достаточно иметь лишь камеру, которая в наши дни есть почти в каждом смартфоне. Но смартфоны появились в массовом использовании сравнительно недавно, а видеоарт стал распространенным несколько десятков лет назад. Так в чем же его секрет?

Поначалу (в 1960-х годах) художников привлекало сочетание свободы выражения на фоне общей несправедливости положения вещей и общественных послевоенных конфликтов и большого инструментария для всё того же выражения при низких затратах. Например, Джоан Джонас, представлявшая реальность, сравнивая ее с медиареальностью, использовала в одной из своих самых известных работ «Organic Honey's Visual Telepathy» камеру, зеркало, монитор и куклу, при этом добивалась эффекта срачивания реального, изображаемого и вымышленного пространства, а Вали Экспорт в качестве основного объекта своих экспериментов (иначе ее творчество сложно воспринимать) использовала собственное тело, создавая крайне шумные и резонансные феминистские протесты.

Пространство видеоарта в 1970-х было настолько свободным в своем протесте, что могли существовать такие художники как Марина Абрамович, которая в рамках своих перформансов, направленных в том числе против лицемерного оптимизма, веры в добро «по инерции» и даже политики в Югославии, резала себя ножом, ложилась в центр пылающей пентаграммы, прилюдно принимала психотропные препараты, предназначенные для больных шизофренией и расстройствами опорно-двигательного аппарата, кричала до полной потери голоса, танцевала нагой до полного изнеможения, в течение шести часов позволяла зрителям делать с собой все, что они пожелают при помощи 72 предметов (роза, заряженный пистолет, ножи, цепи и пр.).

В начале 1980-х годов художников увлекает создание новейших видеокартин, видеопроекций, видеотанцев, видеопоем, видеоскульптур. Обращаясь к традиционным видам искусства, видеохудожники пытаются трансформировать и воплотить их образность в новом пространстве (подробнее об этом поговорим в следующем разделе). Видео возвращается к форме «рассказа в картинах», повествования, представления вымышленных историй. Видеоарт заново открывает пространство иллюзий, заслоняет собой реальность окружающей жизни.

Что же касается зрителей, то с ними все еще менее однозначно. Зрители часто воспринимают поток мерцающих изображений и отсутствие привычных взаимосвязей между ними исключительно как чисто визуальное движение, изображение ради самого изображения, отказываясь искать в нем какое-либо дополнительное содержание, несмотря на то, что произведение видеоискусства – это всегда «подвижная» структура, насыщенная метафорами и сложными аллегориями. То есть, по сути, люди часто воспринимают видеоарт не как некий концепт в форме видео, а как декорацию, это способствует более широкому распространению видеоарта. Понятно, что интереснее не этот слой потребителей искусства, а тот, что пытается зреть в корень. Если смотрящего только посетит мысль о том, что произведение нужно декодировать, то он невольно вступит с работой художника в беседу (как мы выяснили ранее, видеоискусство интерактивно). Это порождает больший интерес даже среди изначально желающих пройти мимо. Ключевым понятием в видеоперформансе становится свобода зрительской интерпретации и стремление к зрительской вовлеченности в процесс конструирования художественных смыслов.



Еще один важный момент, способствующий популяризации видеоарта – его физическая мобильность. Если условную картину или скульптуру перевозить сложно, а памятники архитектуры – невозможно, то видеоискусство, как и кинематограф, достаточно просто переслать в цифровом виде (или в крайнем случае почтой). Видеоарт не требует особых условий хранения, поэтому выставлять его можно везде, где разрешит автор. Это позволяет видеоискусству существовать почти везде, впервые за многие столетия искусство выбралось из музеев и церквей в простой человеческий мир, возвращаясь в реальность. Впрочем, порой выставки видеоарта прячутся в нём почти как в музеях (например, в московском ГУМе эпизодически можно найти соответствующие мероприятия).

Подводя итоги, для художников видеоарт привлекателен сочетанием финансовой и материальной доступностью жанра при возможности выражать свои мысли на почти любом уровне абстракций, для зрителя – ложной простотой восприятия и расположением к взаимодействию, а также доступностью выставок в связи с относительно простой организацией демонстрации экспозиций.

## 5. Видеоарт и другие виды искусства.

Более, чем очевидно, что видеоарт неразрывно связан с музыкой. Для полного воздействия на зрителя, для полного его погружения необходимо задействовать максимально много каналов восприятия. Музыка с этой задачей превосходно справляется.

Также по определению видеоискусство связано с инсталляциями и/или перформансами. Точнее, оно немыслимо без них. Фактически, видеоарт это и есть инсталляции с перформансами, но с той разницей, что вся поступающая к нам информация, попадает через конкретную камеру, являющуюся неотделимым и, возможно, главным элементом художественного языка в данном случае.

С театром видеоарт связан как перформанс, мы это обсудили уже в первом разделе этой работы.

Интересна связь видеоискусства и живописи. Рассмотрим на примере «Комнаты св. Иоанна Креста» Билла Виолы. Святой Иоанн - испанский мистик и поэт, узник инквизиции, который провел год, подвергаясь страшным мучениям. В своей камере св. Иоанн сочинял духовные стихи о путешествиях души в физическом и метафизическом мирах. Видеоинсталляция представляла собой черный куб, помещенный в центр большой неосвещенной комнаты; внутрь куба можно заглянуть через окошечко и увидеть на другой стороне проекцию чернобелых заснеженных горных пиков. Внутри куба на столике находится маленький цветной монитор, на котором неподвижно сияют те же самые горы. Изнутри доносится тихий голос, читающий по-испански стихи, написанные св. Иоанном, периодически прерываемый звуковыми шумами. В работе Виолы изъята возможность острого взгляда, нет позиции, с которой можно было бы наблюдать со стороны. С ней можно только взаимодействовать, становясь участником и производителем смыслов и интерпретаций, чувств и ощущений. Получается так, что мы, основываясь на опыте видеохудожника, полученном в результате восприятия живописного произведения, порождаем собственный опыт. Живопись выступает как инструмент, но как связующий автора и зрителя на мысленно-культурном уровне, а не как «просто картинка» (под «просто картинкой» подразумевается свет, цвета, композиция и т.п.). Взгляд художника устремлен не на виртуальные электронные миры, а в сторону территории, места и времени, сохраняемых духовной традицией, и единственное, что мы можем сделать как зрители, это посмотреть в ту же сторону.

С фильмами отношения видеоарта в чем-то похожи на взаимоотношения с живописью: вдохновение классическими образами и обмен опытом восприятия. Но помимо идейной стороны, у кино и у видеоарта во многом схожая техническая часть. Видеоискусство всячески подчеркивает свое отличие от кино: видеоинсталляции используют множество экранов, разделяя показываемый материал и заставляя зрителя не только воспринимать изображения с разных экранов, но и требуя от него постоянной подвижности в пространстве инсталляции, что препятствует процессу традиционной для кино зрительской идентификации с показываемым на едином экране изображением. Внимание художников привлекают манипулятивные возможности кино и его способность погружать зрителя в иллюзорный мир, изменяя его сознание. Например, Дуглас Гордон в своей работе «24 Hour Psycho» замедлил соответствующий фильм так, чтобы тот длился ровно сутки. Это вскрыло все мелкие манипуляции авторов: монтаж, операторская работа, неестественность актеров. Эта работа подчеркнула авторское присутствие.

Видеоарт и театр имеют более обоюдные отношения: в современных театральных постановках часто используют видеоискусство, а видеоискусство эксплуатирует записи спектаклей. Так, мы видим, что видеоарт прекрасно интегрирован в другие направления искусства.

## 6. Заключение.

Видеоарт – синтез многих видов искусств и современных технологий, полноценный, самостоятельный вид искусства, представляющий широчайшие возможности для творчества как материальные, так и идейные автору и возможность взаимодействовать с ним зрителю. Покуда не остановится технологический прогресс или же не закончатся творческие люди, видеоискусство будет развиваться еще большими темпами, чем оно это делало последние сто лет. Благодаря попыткам авангардистов вырвать свои мысли с плоскости холста, видеоарт сумел вырваться из грез авторов академических произведений в реальность. Он стал синтезом акционизма, протеста и высокого искусства в одной форме.

## 7. Приложение



Кадр из работы Джоан Джонас «Organic Honey's Visual Telepathy» 1972 г.



Кадр из работы Вали Экспорт «Кино касания» 1969 г.



Кадр из работы Марины Абрамович «Ритм 0» 1974 г.



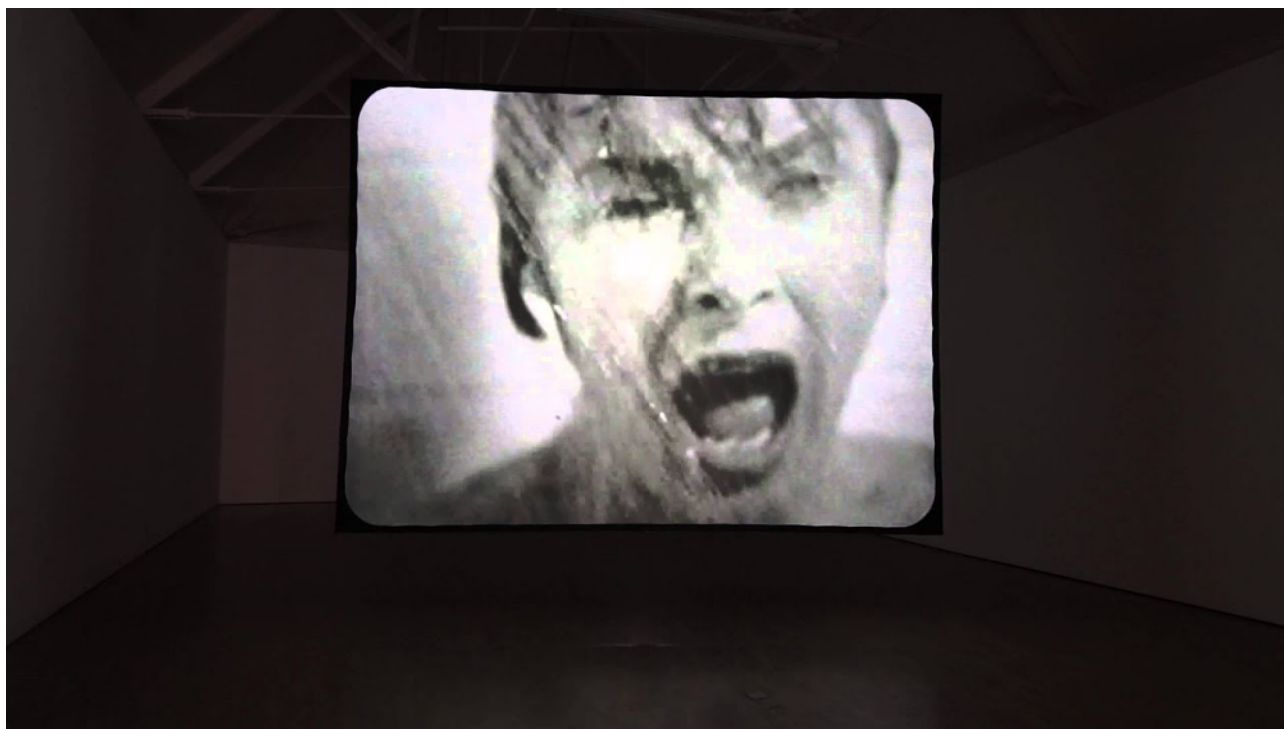


Кадр из работы Нама Джуна Пайка «ТВ-Будда» 1974 г.



Кадр из работы Билла Виола «Комната св. Ионна Креста» 1983 г.





Кадр из работы Дугласа Гордона «24 Hour Psycho» 1993 г.