

АЛЕКСАНДРА ПЕРШЕЕВА

ВИДЕОАРТ.
МОНТАЖ ЗРИТЕЛЯ



НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ



ПАЛЬМИРА
RUGRAM

Санкт-Петербург / Москва

2 0 2 2

УДК 791.43/.45
ББК 85.19
П27

BIC AFKV
BISAC ART057000

Рецензент: доктор филологических наук Л. Д. Бугаева

Иллюстрации М. Романовой

*В оформлении обложки использовано
фото инсталляции Нам Джун Пайка «ТВ-Будда»*

Першеева А.

П27 Видеоарт. Монтаж зрителя / Александра Першеева. — СПб. ;
М. : «RUGRAM_Пальмира», 2022. — 419 с. : ил.

ISBN 978-5-517-07343-3

В настоящем исследовании рассматривается история видеоарта как особой формы экранного искусства, последовательно нарушающей правила и традиции, выработанные в кинематографе и на телевидении. Александра Першеева показывает, как с помощью монтажа можно сталкивать между собой не только образы, но и целые дискурсивные поля, как на стыке кадров возникают смыслы, а при совмещении экранов — выстраиваются миры. Каждая глава посвящена одному из типов монтажа. Сквозным сюжетом через весь текст проходит история возникновения и функционирования монтажа в экранной культуре, а также трансформации привычных способов «монтажного мышления». Отдельное внимание автор уделяет роли залов галереи, которые, в отличие от кинотеатра, открывают эстетические возможности «пространственного монтажа», а также роли зрителя, который в поле видеоарта становится соавтором художника. В работе упоминаются и анализируются более 250 экспериментальных фильмов и видео, которые могут быть интересны как специалистам, так и широкому кругу любителей современного искусства.

УДК 791.43/.45
ББК 85.19

© Першеева А. Д., 2022
© Романова М., иллюстрации, 2022
© Оформление.
АО «Т8 Издательские Технологии», 2022

ISBN 978-5-517-07343-3

*С благодарностью маме и Иванне П.
за то, что имеет в жизни смысл.*

ПРЕДИСЛОВИЕ

Значение работы множественно и полиморфно, и любой случай интерпретации сильнейшим образом зависит от того, кто осуществляет акт смотрения.

К. Элвз

Эпитет «полиморфный» замечательно подходит видеоарту как форме искусства, возникшей тогда, когда художники отказались от привязанности к конкретным инструментам, форматам, стилям или правилам. Это было время становления концептуализма, «искусство как идея как идея»¹ предполагало обновление не только и не столько формы произведения искусства, сколько характера его отношений со зрителем. Если прежде работа художника мыслилась как образ, которым нужно наслаждаться, глядя с почтительного расстояния, то теперь она стала инструментом генерации активного, эстетически заряженного поля, в котором возможно движение свободной мысли. Теперь смыслы не даются автором в готовом виде, а возникают в сотрудничестве со зрителем, произведение становится открытым текстом или, скорее, ситуацией встречи с вопросами, поставленными автором².

Прежде чем приступить к исследованию, признаем: видеоарт зачастую скучно, иногда неприятно, а порой и фи-

¹ Формулировка «art as idea as idea» принадлежит Джозефу Кошуту и является одним из характерных афоризмов концептуализма, а также названием работы Кошута «Titled (Art as Idea as Idea) The Word „Definition“» (1966–1968).

² Подробнее об этом см.: *Шурина С.* Различие и идентичность. Художественный дискурс после 1960-х / Труды ИПСИ. Том I. Избранные лекции по современному искусству и философии. М., 2013. С. 82–131.

зически тяжело смотреть. Художники очень требовательны к себе и к зрителю, их работы это в основном «горькие пилюли», которые не подсластить. Видеоарт не развлекает, его задача — расширить границы экрана, зрительского восприятия, когнитивных привычек и сложившейся картины мира. И авторы не стремятся понравиться нам, они просто рассчитывают на то, что у нас хватит стойкости и подготовки, чтобы услышать и понять их высказывание.

В середине XX века в искусстве произошел радикальный переворот: от рассказывания историй художники переходят к созданию пространства длящегося диалога. И наше исследование посвящено вопросу о том, как это смещение работает в области движущегося изображения. Предвосхищая все, что будет сказано дальше, резюмирую: одним из ключевых действующих механизмов этого процесса стал монтаж. И выраженная с его помощью особая настроенность видеохудожника на беседу со зрителем.

Столкновение двух кадров высекает искру смысла. Все мы знаем это. Но как это происходит? Почему эти приемы работают? И что случается со зрителем в момент такой вспышки?

Понятие монтажа в настоящей работе берется достаточно широко, однако, не теряет своих границ: мы последовательно рассмотрим все ключевые типы монтажа как организации пространственно-временного континуума на экране, покажем то значение, которое каждый из них имеет в рамках традиционного кино, и то преобразование, которое происходит при перемещении в поле видеоарта. И поскольку монтаж является способом организации экранной «речи», в центре нашего внимания будет именно коммуникативный аспект: связь между каждой из форм монтажа и содержанием видео, пути порождения смыслов³.

³ В этой работе мы не будем рассматривать отдельные приемы монтажа (вроде флэшбэка или «восьмерки»), а станем анализировать базовые формы монтажного строя произведения в кинематографе и видеоарте, будем говорить о способах структурирования аудиовизуального потока и о том, с какими стратегиями восприятия и мышления они соотносятся.

Сейчас можно задать закономерный вопрос: к чему проводить специальное исследование таких тонких вопросов монтажа, если еще нет фундаментальных работ по истории видеоарта? Не лучше ли начать с создания хронологии и классификации видео по стилям, а уже потом углубляться в изучение нюансов его морфологии?

Ответ можно примерно сформулировать так: еще прошло недостаточно времени для того, чтобы мы могли увидеть события, связанные с развитием видеоарта, как этапы его истории. Существуют удачные описания ключевых феноменов и тенденций, однако, все они еще не разложены «по полочкам», поскольку небольшой возраст искусства видео (ему сейчас немного за пятьдесят) пока не позволяет сформировать ясное представление об этих самых «полочках». Здесь нет стилей или «-измов», а есть богатая палитра технологий, форматов, художественных стратегий и пересечений с другими формами искусства — и все это пока не укладывается в линейный «исторический» нарратив, поэтому в массиве видео так легко потеряться.

Разумеется, попытки написать историю видео уже осуществлялись (о них будет сказано в первой главе этой книги), однако, более продуктивной на сегодняшний день, как ни парадоксально, мне представляется разработка теории видео, набора методик и инструментов, с помощью которых можно описывать и анализировать произведения самых разных форматов. Несколько эффективных методов анализа видеоарта уже разработано, и задача настоящего исследования состоит в том, чтобы пополнить этот ряд. Вспоминая один из образов в видео Гэри Хилла «Область катастрофы», где герой, читая текст, запутывается в словах и физически ощущает себя потерянным в знаковой системе, как в лесу, скажу, что мне хотелось бы предложить еще один инструмент для навигации в густой чаще «непонятных» феноменов видеоарта.

При выборе произведений для рассуждения о монтаже мы не станем заключать себя в хронологические и геогра-

фические рамки, нас будет интересовать только степень выразительности монтажного решения в той или иной работе⁴.

Наш рассказ будет продвигаться иерархически: от простых по структуре произведений к усложненным, от немонтажных видео к многоканальным инсталляциям и произведениям для виртуальной реальности. В первой главе задаются точки отсчета нашего исследования: рассматривается проблема определения видеоарта и его границ, взаимосвязь с другими формами искусства, роль выставочного пространства в воздействии экранного образа и (самое важное) роль зрителя. Вторая глава посвящена однокадровым видео, где художники намеренно отказываются от монтажа ради усиления выразительности непосредственного переживания зрительского здесь-и-сейчас. В третьей главе речь пойдет о ключевом типе монтажа (горизонтальном) и о способах связывания соседних кадров между собой для получения смысла. Четвертая глава — вертикальный монтаж как способ выстраивания отношений между визуальным и аудиальным каналами. И в пятой главе мы рассмотрим «пространственный монтаж», то есть способы расширения экранного образа и покорения третьего измерения. Взаимоотношения между этими типами монтажа можно схематично представить в виде пирамиды, основанием которой является базовый, всегда присутствующий элемент (кадр), а дальше по мере художественной необходимости могут возникать надстройки в виде работы с последовательностью кадров (горизонтальный монтаж), работы со звуком (вертикальный монтаж, который всегда уже содержит в себе кадр и/или горизонтальный монтаж), работы с пространством (самая комплексная конструкция, в которую мо-

⁴ Иллюстраций в этой книге будет достаточно много, однако, они лишь помогают понять общее настроение работ и не дают представления об их монтажной структуре. Для того чтобы разобраться в ней, разумеется, необходимо смотреть сами видео — именно поэтому для удобства читателя в конце книги приведен список упомянутых работ с их оригинальными названиями.