

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра культурологии

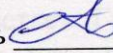
УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
 И.П. Копцева
«22» июня 2016г.



БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

**ОСОБЕННОСТИ АМЕРИКАНСКОГО ВИДЕОАРТА НА МАТЕРИАЛЕ
ТВОРЧЕСТВА ГЭРИ ХИЛЛА**

Научный руководитель  канд. филос. наук, доцент А.В. Кистова

Выпускник



Т.А. Дмитриева

Красноярск 2016

Продолжение титульного листа ВКР по теме «Особенности американского видеоарта на материале творчества Гэри Хилла».

Нормоконтролер



Сертакова Е.А.

исследовательская работа
Дмитриева Татьяна Александровна
«Особенности американского видеоарта на материале творчества Гэри Хилла»

Актуальность темы исследования заключается в том, что видеоарт является одним из самых современных видов искусства. В работе рассматриваются особенности видеоарта в Америке, в частности в творчестве репрезентативного представителя этого направления искусства Гэри Хилла. Указанные в заглавии темы актуальны, поскольку раскрывают основы видеоарта, популярного в современном мире и в России. Кроме того особую важность имеет работа над применением метода эмпирико-искусствоведческого анализа для исследования современных форм видеоарта, что было сделано впервые.

Исследование Татьяны Александровны состоит из введения, двух глав, шести параграфов, заключения, списка использованных источников (63) и 2 приложений.

Первая глава «Особенности развития американского видеоарта» охватывает понятие видеоарта, его место в современном искусстве, тему, задачи и основные представители. Рассматривается специфика видеоарта как особого вида современного искусства, его виды и жанры. В итоге первой главы автор излагает возможные ходы по организации практической деятельности.

Вторая глава бакалаврской работы «Творчество Гэри Хилла» подробно рассматривает основные этапы творчества и специфические приемы одного из ведущих репрезентативных представителей видеоарта в Америке.

Ключевое место во второй главе занимает философско-искусствоведческий анализ двух репрезентативных произведений автора из разных периодов его творчества. В результате был сделан вывод о преобладающих в творчестве Гэри Хилла всех основных тенденций американского видеоарта, в том числе и самых современных.

Следует отметить тщательность и глубину исследования, самостоятельность и грамотность автора, работа соответствует раскрытию темы, следящая траектория выводов, работа написана в соответствии с правилами.

Считаю, что бакалаврская работа «Особенности американского видеоарта на материале творчества Гэри Хилла» заслуживает оценки «отлично», а ее автор Т.А. Дмитриева – присвоения квалификации бакалавра по направлению подготовки 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки.

Научный руководитель

канд. филос. наук,

доцент кафедры культурологии

2

РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа по теме «Особенности американского видеоарта на примере творчества Гэри Хилла» содержит 75 страниц текстового документа, приложения, 63 использованных источника.

ВИДЕОАРТ, ОСОБЕННОСТИ АМЕРИКАНСКОГО ВИДЕОАРТА, ВИДЕОХУДОЖНИКИ, ГЭРИ ХИЛЛ, ИСКУССТВО НОВЫХ МЕДИА, ВИДЕОИНСТАЛЛЯЦИИ, ВИДЕОПЕРФОРМАНСЫ.

Объект исследования: Американский видеоарт

Предмет исследования: особенности и этапы развития американского видеоарта

Цель исследования: выявление особенностей развития американского видеоарта на примере творчества Гэри Хилла

Задачи:

- выявление особенностей понятия видеоарт;
- определение место и значения видеоарта в современном искусстве;
- рассмотрение этапов развития американского видеоарта и творчества художников, которое соотносится с этими этапами;
- исследование особенностей творчества художника Гэри Хилла;
- проведение философско-искусствоведческого анализа произведений Гэри Хилла «Why do things get in a muddle?(Come on Petunia)» и «Cutting corners creates more sides» (2012), которые относятся к разным этапам развития видеоарта в Америке;
- определение места творчества Гэри Хилла в американском видеоарте.

В результате проделанной работы, были проанализированы два произведения видеоарта Гэри Хилла.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	5
1. Особенности развития американского видеоарта.....	8
1.1. Понятие «видеоарт» и его место в современном искусстве.....	8
1.2. История становления американского видеоарта.....	14
1.3. Особенности видеоарта в Америке и основные представители... ..	26
2. Творчество Гэри Хилла.....	38
2.1. Этапы творчества Гэри Хилла.....	38
2.1.1. Ранние работы Гэри Хилла.....	38
2.1.2. Видеоинсталляции Гэри Хилла.....	41
2.1.3. Видеоперформансы Гэри Хилла.....	51
2.1.4. Самостоятельные видеоработы Гэри Хилла.....	55
2.1.5. Основные направления творчества Гэри Хилла.....	56
2.2. Философско-искусствоведческий анализ произведения «Why Do Things Get in a Muddle? (Come on Petunia).....	58
2.3. Философско-искусствоведческий анализ произведения «Cutting corners create more sides»	63
Заключение.....	67
Список использованных источников.....	69
Приложения.....	75

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования

Видеоарт воспринимается как относительно новый вид искусства. Однако, история существования видеоарта насчитывает около 50 лет. За это время произведения видеоарта претерпели значительные изменения эволюционировав от экспериментальных перформансов Вито Аккончи и Джоан Джонс, а также первых видеоинсталляций Нам Джун Пайка в крупномасштабные, многоканальные мультимедийные работы, полнометражные видео, инсталляции, охватывающие целые улицы городского пространства. Изменилось и само восприятие видеоарта. Появившись как бунтарский внеинституциональный вид искусства, современный видеоарт демонстрируется в лучших галереях и музеях мира, а также в разных странах устраиваются специальные видеофестивали, которые стали огромной площадкой для демонстрации видеоарта.

История развития видеоарта показывает развитие искусства в период с середины XX в. до первых десятилетий XXI в. в целом, ведь эволюция видеоарта- это движение от приемов традиционных форм искусства и СМИ к новейшим технологическим разработкам. Кроме развития технологий и стратегий, видеоарт за все время своего существования воспринимался как способ выразить актуальные темы и значимые проблемы.

Видеоарт зародился и стал развиваться в Америке. В Америке появились основные темы и жанры видеоискусства. Рассматривая историю становления и этапы развития видео, многие исследователи опираются по большей части на американских художников, которые задавали направление видеоарту в других странах. История развития как в техническом, так и в художественном аспекте строится так же на деятельности американских пионеров видеоискусства.

Степень изученности

Вопросы описания, интерпретации и анализа видеоарта начали волновать исследователей в начале 70-х годов.

История формирования видеоискусства, его связь с актуальными историческими событиями, а также место в искусстве хотя широко рассматривается в американской и западноевропейской литературе. В большинстве работ видеоарт рассматривается в качестве одного из аспектов медиаискусства или искусства новых медиа, как, например, в работах Доменико Куаранто [57], Марго Лавджой [52], Мелвина Л. Алэксенберга, Эндра Гуадроута и Филиппа Мэриона.

Британский исследователь Дэвид Хопкинс определяет развитие видеоарта в качестве перехода от модернистского искусства к постмодернизму и рассматривает видеоарт в парадигме постмодернизма.

Тему места видеоарта в современном искусстве и эклектичный характер видеоискусства освещает один из первых теоретиков видеоарта-Джин Янгблад [61]. Так же Янгблад, выработав междисциплинарный подход, один из первых занимался вопросом подхода к анализу видеоарта и рассматривал коммуникативные возможности видеоискусства.

Теорию видеоарта, опираясь на труды предшественников рассматривает Хелен Вэстгист.

Российские исследователи так же уделяют внимание определению видеоискусства. В частности, Деникин А. А. [8] рассматривает как развитие видеоарта в целом, так и на примере работ отдельных художников.

Истории развития видеоарта так же посвящены работы Крис Мэй-Эндрюс [54] и Катрин Элвес [44].

Несмотря на большое разнообразие работ по видеоарту, крайне мало работ посвященных американскому видеоискусству. Американский видеоарт рассматривается в работах Пауля Райана и Деникина А.А [7].

Объект исследования: американский видеоарт

Предмет исследования: особенности и этапы развития американского видеоарта

Цель исследования: выявление особенностей развития американского видеоарта на примере творчества Гэри Хилла

Задачи:

- выявление особенностей понятия видеоарт;
- определение место и значения видеоарта в современном искусстве;
- рассмотрение этапов развития американского видеоарта и творчества художников, которое соотносится с этими этапами;
- исследование особенностей творчества художника Гэри Хилла;
- проведение философско-искусствоведческого анализа произведений Гэри Хилла «Why do things get in a muddle? (Come on Petunia)» и «Cutting corners creates more sides» (2012), которые относятся к разным этапам развития видеоарта в Америке;
- определение места творчества Гэри Хилла в американском видеоарте.

В качестве методологических оснований выступают общенаучные методы, такие как анализ, синтез, экстраполяция, формализация, индукция, дедукция, а также метод философско-искусствоведческого анализа произведений искусства В. И. Жуковского и Н. П. Копцевой.

Теоретическая и практическая значимость исследования

Результаты полученные в ходе исследования могут быть использованы в качестве базы для изучения видеоарта и медиаискусства.

Структура работы

Структура бакалаврского исследования состоит из введения, двух глав (пяти параграфов), заключения, списка использованных источников (63 наименования) и приложений. Объем – 78 страниц.

1. ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ АМЕРИКАНСКОГО ВИДЕОАРТА

Данная глава посвящена изучению специфики и этапов развития видеоарта в Америке. Выявленные теоретические основания послужат базой для исследования работ американских художников в качестве репрезентантов определенных характеристик и этапов американского видеоискусства.

1.1. Понятие «видеоарт» и место видеоарта в современном искусстве

По мнению исследователей, видеоарт является трудной для определения средой, ведь несмотря на свое относительно недавнее появление в искусстве, видеоарт претерпел радикальные изменения. Например, современное цифровое видео кардинально отличается от первых пленочных видеоработ. Шотландский философ Дэвид Росс [53, с. 5], давая определение видеоарту, с оговоркой на важность контекста, пишет, что видео- это любая работа с использованием видеотехники (видео используется как сокращение видеоарта). Другой исследователь – Хэлен Вистгист разграничивает понятие видео и видеоарт в определении видеоарта: «Видео относится к визуальной среде в целом, в то время как видеоарт указывает на использование видео в качестве художественной среды»¹

Российские исследователи пользуются определением Деникина А. А. [8]: «Видеоарт (от англ. videoart, видеоискусство) - направление в визуальном искусстве последней трети XX века, использующее возможности видеотехники. В отличие от телевидения, рассчитанного на трансляцию для массового зрителя, мастера видеоарта создают экспериментальные фильмы, демонстрирующиеся в специальных выставочных пространствах и требующие особых зрительских навыков восприятия и понимания».

¹Wistgeest, H. Video Art Theory: A Comparative Approach.-Wiley-Backwell. 2016.-244p.

Распространение видеоарта связано с появлением портативных видеокамер. Изначально произведения видеоарта были рассчитаны на демонстрацию в специальных выставочных пространствах и ориентированы на индивидуальный просмотр и взаимодействие с местом презентации, но сейчас существует большое разнообразие форм и форматов для репрезентации видеоарта от галерей и музеев до DVD-дисков, онлайн трансляций в интернете. Кроме того, большой площадкой для демонстрации видеоарта являются видео-фестивали, которые получили распространение по всему миру.

Непрофессиональный зритель зачастую воспринимает видеоарт как разновидность или жанр кинематографа, но это мнение ошибочно. Об этом пишет Ольга Шишко [37, с. 8] (искусствовед, директор и куратор проектов Центра культуры и искусства «МедиаАртЛаб») : « Видеоарт часто воспринимаемый как младший брат кино, на самом деле существует в абсолютно иной системе координат. Система координат, в которой он работает- это, по сути, объединенные территории перформанса 1960-70-х и в известной степени, - визуального искусства».

Видеоарт не использует основные традиционные приемы создания фильмов, не стремится к нарративности(может не быть повествовательной и сюжетной линии, могут отсутствовать диалоги). «В видео в отличии от кино есть возможность работать с пространством, с пересечениями визуальных и звуковых образов,не думая о нарративности»². У произведений видеоарта нет ограничений во времени, да и само понятие времени в произведениях видеоарта отличается: произведение видеоарта может одновременно транслировать разные времена и пространства за счет нескольких экранов(как например в видеоработе американского художника Айры Шнайдера, который с помощью нескольких экранов транслировала 24 часовых пояса из 24-х разных уголков Земли). В произведениях видеоарта не

² Интервью Вуди и Штейны Васюлка [электронный ресурс]. Режим доступа: http://old.mediaartlab.ru/poliekran_videoart.shtml

обязательно присутствие актеров, главными становятся не персонажи, а образы.

Видеоарт, как относительно новая форма искусства, обладает независимостью, свободой от ассоциативной и исторической верности традиционным формам искусства. В то же время он может сосуществовать с устоявшимися формами искусства такими как театр, живопись, скульптура, кинематограф и интегрировать в себе различные традиции.

Начиная с 80-х годов, когда видеоарт утвердился как общепризнанное искусство стали появляться попытки его классификации. В 1976г. художник Айра Шнайдер выделил три основных подхода к созданию видеоарта: видео, объектом которого является сам художник; видео, главным объектом которого является окружающая среда; видео, объектом которого являются абстрактные синтезированные изображения. Похожей классификации придерживается Игорь Овчинников. В статье «Источники и составные части видеоарта» он выделяет три направления: документальный видеоарт «в основу которого кладется документальная съемка неинсценированного события», визуальный «имеющий авангардно-живописную основу» и концептуальный, «наиболее эклектичное направление, использующее всю широту средств»³.

Критик Грэгори Баткок [45] делил видеохудожников на две категории: тех, кто создает видеопленки и тех, кто занимается созданием видеоинсталляций.

На основе гибридизации с другими формами искусства появились виды видеоарта:

- видеоинсталляции;
- видеоперформансы;
- видеопроекции.

³Глоссарий Media Art Lab [электронный ресурс]. Режим доступа: http://old.mediaartlab.ru/poliekran_videoart.shtml

Они ориентированы не только на работу с пленкой, с изображением, но и с пространством демонстрации. В этом состоит еще одно отличие видеоарта от кинематографа. По словам философа Карла Поппера [47], «Разница между кино и видео относительно пространственного фактора в большей степени включает в себя поле проекции». Если кино стремится к воссозданию и в какой-то степени замещения реальности, то видеоарт стремится к выходу в реальность, работе непосредственно с реальным пространством, а за счет интерактивности многих видеопроизведений зритель также включен в само произведение.

Видеоарт так же использует различные жанры:

- документальный видеоарт;
- визуальный (авангардно-живописный видеоарт) ;
- концептуальный видеоарт.

Документальный жанр видеоарта появился в 70-е годы. Прием документальности использовали контркультурные художники, создавая репортажи, противопоставлявшие коммерческому телевидению. Основу документального видеоарта составляет документальная съемка, которая становится видеоискусством благодаря монтажу видеохудожника и способу подачи видео.

Визуальный (авангардно-живописный) видеоарт получил свое распространение, в самом раннем этапе развития видеоискусства, когда художники использовали колорайзеры и видеосинтезаторы, а также различные изобретения, манипулирующие с цветом и формой изображения. Отсюда получается, что объектом визуального видеоарта становится искусственно синтезированное изображение на экране, а также динамика его развития и преобразования.

Концептуальный видеоарт наиболее эклектичный жанр видеоискусства, использующий основные идеи и весь спектр средств выразительности концептуального искусства.

Многие исследователи делят видеохудожников на две основные группы по направлению их творчества и отношению к СМИ, в частности к телевидению. Первую группу составляют те, кто не желал ассимилировать приемы телевидения и достижения видеотехники с традиционными художественными приемами, используя приемы телевидения в своих видео. В одних случаях это принимало форму радикального критического анализа средств массовой информации и иронии, в других - наоборот, на первый план работ выходило восхищение возможностями телевидения. Вторая группа видеохудожников, безусловно, во многом используя те же средства телевидения и возможности видео, создавала свои работы в контексте современного искусства.

Видеохудожники в своих работах охватывают разнообразные темы. Но благодаря сиюминутности и мгновенности видео часто используют как реакцию на актуальные события, историческую, политическую или культурную ситуацию. Видеоарт на протяжении нескольких десятилетий можно рассматривать как показатель *zeitgeist*.

Видеоарт в контексте современного искусства.

Видеоарт сыграл важную роль в определении периода визуальной культуры конца XX в. Видеоарт внес большой вклад в принятие и развитие новых, более сложных форм и способов дискурса, трансформировав восприятие и ожидание во взглядах на экспериментальное искусство. Чуть более, чем за 50 лет своего существования видеоарт, поначалу демонстрировавшийся в форме небольших показов и инсталляций в альтернативных художественных пространствах, соперничающий в музейной среде с более традиционными формами искусства, имеет доминирующее значение на международных выставках, занимает огромные площади, как вставочные, так и городские видеоинсталляциями.

В современном визуальном искусстве видеоарт продолжает развиваться как самостоятельный четко определенный жанр, но постепенно он поглощается более крупным и менее четко определенным пространством

новых медиаискусств (New Media Art), которое включает в себя создание видео, интерактивные компьютерные игры, мультиэкранные проекции и т.д. Большую часть этих работ принято причислять к видеоарту, но благодаря технической и социальной революции, связанной с появлением интернета и компьютеров, происходит конвергенция компьютерных возможностей и приемов видеоарта. С появлением новых медиаискусств и интернета термин «видеоарт» должен был устареть, но он оказался очень устойчивым. Тем не менее некоторые исследователи, как, например, Маньковская Н.Б. и Бычков В. В. [24] считают, что видеоарт –это промежуточное состояние между кинематографом и интернетом, и прогнозируют его исчезновение. «Несмотря на существование самодостаточных и интересных в эстетическом плане проектов видеоарта, в целом его можно рассматривать скорее как важнейшее экспериментальное поле для перехода арт-практик от кино к собственно виртуальной реальности интернета, чем имеющий будущее самостоятельный вид искусства» [24].

Немецкий журналист Виктор Кирхмайер так же прогнозирует растворение видеоарта в искусстве новых медиа: «Видеоарт, который с середины 60-х был основой искусства новых медиа, сегодня, похоже, все больше превращается в интерфейс для мульти- и трансмедийных проектов» [14].

С другой стороны, появление сети интернет сделало его доступным для мировой аудитории. Кроме того, прогресс в области цифровых технологий проецирования был основным фактором роста видео в качестве основного формата галерей. Современные выставки часто содержат в себе мини-кинотеатры, а также включают в себя настенные плазменные экраны.

Отсюда, получается, что видеоарт не будет вытеснен новыми технологиями или исчерпает себя на фоне развития других форм искусства. В настоящее время происходит интеграция видеоарта в новые медиаискусства, возможности и ресурсы которых будут способствовать развитию и обогащению видеоарта.

Существует еще одна точка зрения на развитие видеоарта, связанная нарративным потенциалом видеоискусства. Несмотря на то, что долгое время видеохудожники старались обособиться от кинематографа, сегодня исследователи видеоарта находят в его развитии движение в сторону кино. Это прогнозировал исследователь Джин Янбланд [63] в книге «Расширенное кино» 70-х г., а так же Анн-Сарджент Вустер [62] в статье «Почему они не рассказывают истории, как они привыкли» в 80-х. И все, кто придерживается этой точки зрения, опираются на работы вышеназванных исследователей.

Помимо классификации и включения в среду новых медиа, ученых интересует вопрос самого термина «видеоарт». Майкл Ньюман в книге «Moving Image of gallery since 1990»⁴ предлагает использовать понятие «движущиеся изображения» вместо «кино» и «видеоарт». Этой позиции придерживается и редактор сборника «Art and the moving image» Таня Лейгтон [52]. Их взгляды критикует Хэлен Вэстгист в книге «Videoart theory, a comparative approach». Она пишет «Я не разделяю их энтузиазма по поводу «движущихся изображений», поскольку многие видеоработы не могут в достаточной степени характеризоваться акцентом на движении»⁵

1.2. История становления Американского видеоарта

Появление видеоарта.

Основоположником видеоарта и искусства новых медиа является американско-корейский художник Нам Джун Пайк. Первая работа Нам Джун Пайка, которую можно отнести к видеоарту – это «Тв Будда» 1964г.

Важную роль в развитии видеоарта сыграл доступ художников к технически средствам. Начиная с 60-х наблюдается большой скачек в развитии электронных и цифровых технологий. Достижения в этой области превратили видео из дорогого оборудования, находящегося исключительно в

⁴ Newman M. Moving Image in the Gallery Since the 1990s. London: Tate, pp. 86-121

⁵ Wistgeest H. Video Art Theory: A Comparative Approach.-Wiley-Backwell. 2016.-244p.

институтах, крупных корпорациях и телевидение в повсеместно распространенный продукт массового потребления. Тем не менее в 60-х и 70-х видеооборудование было громоздким, дорогостоящим и ненадежным. Записи были зернистыми и низкоконтрастными. Эта ситуация изменилась в середине 80-х, когда повсеместно стали доступны портативные цветные видеокамеры, дающие более качественное изображение. Развитие компьютерной техники способствовало развитию монтажных приемов. Все это способствовало скачку популярности и вниманию к видеоарту в 80-е годы. Если до этого видеохудожники могли выразить свои идеи только в рамках, очерченных техническими средствами, то уже в 80-х они не были ограничены плохим качеством и узким спектром приемов монтажа.

В 60-е годы экспериментальная музыка так же имела влияние на видеоискусство. Пионер видеоарта Нам Джун Пайк долгое время занимался музыкой (изучал историю музыки и композицию в Германии, работал в студии электронной музыки), а также находился под влиянием произведений композитора Джона Кейджа. Взаимосвязь между экспериментальной музыкой и развитием видеоарта обусловлено тесным взаимодействием композиторов и видеохудожников: ключевые фигуры и той и другой области находились в постоянном сотрудничестве на протяжении всей истории видеоарта, происходил обмен идеями, обсуждение технического и творческого потенциала. Музыкальные произведения послужили вдохновением для создания видеоарта. Ряд художников создавал видео по принципам создания звукозаписи.

«Партизанское телевидение»

В видеоарте существовала и другая точка зрения на средства массовой коммуникации. В конце 60-х начале 70-х в США стали появляться контркультурные видеоколлективы с деятельностью которых так же связывают возникновение видеоарта. Среди них выделяются Ant Farm, Global Village, Optic Nerve, Peoples Video Theatre, Raindance, Video Free America и Videofreex. Критика социальной политики, противопоставление

официального телевидения и массовой культуры, высмеивание и пародии на коммерческое телевидение были основными темами их творчества.

Видеоарт, созданный этими группами называли «Партизанское телевидение». Сначала их работы соединяли в себе реальные съемки и постановочные, включали приемы *cinema verite*. Затем художники начали заимствовать приемы и стратегии телевидения. Создавались некоммерческие кабельные каналы, не ограниченные цензурой и экспериментальные телевизионные мастерские. Такие оппозиционные идеи выражали общее мнение большинства молодежи в США. В 60- 70 годы в Америке наблюдался небывалый рост молодежной культуры. Это было связано во многом с демографической ситуацией страны: 50% населения составляли люди до 25 лет. Они отстаивали свои гражданские права и критиковали Американское военное вмешательство во Вьетнаме, которую СМИ освещали с выгодной для властей позиции. Этот культурный императив перерос в движение, из которого образовались вышеперечисленные арт-коллективы, представлявшие собой союз политических теоретиков, активистов и художников. Кроме того, деструктивная критика с целью разоблачения пропаганды и искажения реальных фактов СМИ имела и более глубокие корни. Американские философы и художники того времени, придерживающиеся негативной точки зрения на средства массовой информации находились под влиянием франкфуртской школы, в частности идей М. Хоркхаймера и Т. Адорно. В своей книге «Диалектика просвещения» (1947г) они пишут: «Кино и радио уже более не требуется выдавать себя за искусство. Та истина, что они являются не чем иным, как бизнесом, используется ими в качестве идеологии, долженствующей легитимировать тот хлам, который они умышленно производят. Они сами себя называют индустриями, и публикуемые цифры доходов их генеральных директоров устраняют всякое сомнение в общественной необходимости подобного рода готовых продуктов [34]» .

Помимо видеокolleктивов существовали отдельные художники, главной задачей работ которых было выразить с помощью провокационных работ свое противостояние телевидения и массовой культуры. Большинство из них пришло из других сфер и направлений искусства в конце 70-х, начале 80-х под влиянием акций и произведений ранних контркультурных видеокolleктивов. Среди них Крис Берден, который работал непосредственно с телевидением, устраивая скандальные радикальные акции. Одна из них – это «TV Hijack» (1971), в которой художник, приглашенный для записи интервью, угрожая телеведущей, потребовал немедленного выхода в прямой эфир. Смысл его акции заключался с одной стороны, в том, чтобы показать, что художники могут захватить и присвоить пространство медиа, а с другой- что художники не в состоянии добиться влияния, которым располагают СМИ.

Иронию над идеологией телевидения демонстрируют работы видеохудожницы Дары Бирнбаум. В своих видео Бирнбаум использует и характерные приемы телесъемки, жесты актеров и радиоведущих, популярных героев и популярные темы телепередач и сериалов. Показывая механизмы привлечения зрителя телевидением и уозость, и ограниченность тем СМИ.

История развития видеоарта в 70-е оспаривает слова Маршалла Маклюэна о том, что новая среда сначала старается быть похожей на уже существующие, прежде чем обособиться и развить свои специфические качества. Видеоарт напротив, прежде чем вобрать в себя другие формы искусства, их приемы и характеристики, оспаривал все традиционное и устоявшееся

Концептуальный видеоарт. Видеоперформансы.

Видеоискусство привлекло внимание художников-акционистов. Они нуждались в документации своих выступлений. Изначально для этого использовались фотоаппараты, но с появлением портативных видеокамер, видео становится основным средством документации. Такие художники как

Элеонора Антин, Линда Монтано и Терри Фокс стали вести видеодокументацию своих перформансов. Это положило начало видеоперформансам, которые отличаются от простых съемок тем, что камера в них выступает не как один из зрителей, а как единственный зритель. Первым художником, который применил видео в своих перформансах, как одну из его компонентов, был Вито Аккончи, который так же изучал возможности дистанцирования и интимности, которые давали видеотехнологии. Главными, и зачастую единственными действующими лицами видеоперформансов становятся сами перформеры. Вито Аккончи использовал свое собственное тело как главный объект видеопроизведений. Постепенно видеохудожники придумывают ходы, чтобы создать интерактивные видеоперформансы, которые требуют вовлеченности зрителя, выполнение тех или иных действий. Первые попытки интерактивных перформансов также принадлежат Вито Аккончи.

Феминизм в видеоискусстве.

Значительную роль видеоарт сыграл в феминистском искусстве в США, способствовал его утверждению. Несмотря на деятельность суфражисток в начале XX в., а также наличие избирательного права, в 60-е годы женщины не были в полной мере признаны во всех сферах жизни, включая искусство. В 70-х годах в Америке появляются женщины-видеохудожницы, которые применяют возможности видео для того, чтобы публично манифестировать свои взгляды. Они использовали видео в качестве авторитетной среды для того, чтобы рассказать о своих взглядах и переживаниях. Основными задачами их произведений было исследовать роль современной женщины в обществе и гендерные вопросы, развенчать устоявшиеся стереотипы о женщинах. Видеоарт стал способом заявить о себе. Главным лозунгом феминисток был «Личное как политическое».

Их работы отражали их личные истории. Чрезвычайно важная и влиятельная видеохудожница, феминистка и одна из пионеров видеоарта-Марта Рослер занималась в своих видеоработах анализом и критикой мифов

и фактов современного общества. Она создала одну из самых известных феминистских видеоработ «Семиотика кухни»1995г., которая является пародией на кулинарные телевизионные шоу. В этой работе художница критикует стереотипное гендерное разделение труда, при котором женщине достается роль домохозяйки. В последующих работах Роуслер критикует потребительское, маскулинное отношение к женскому телу, при котором женщина должна соответствовать тем или иным параметрам, которые устанавливают мужчины. Например, видео «Жизненная статистика гражданина, полученная простым путем»1977г. изображающее оценку и измерение мужчинами женского тела отсылает к биометрии фашистских ученых, а в видео «Утрата: разговор с родителями» 1977г. затрагивается еще и социальная тематика- показано, что стремление к идеальным параметрам может привести к смерти.

Постепенно градус радикальности в феминистских видеоработах понижается. С приходом постфеминизма, женский видеоарт перестает критически воспринимать положение женщин в обществе. Это демонстрируют работы американской художницы иранского происхождения -Ширин Нешат. Ее работы не являются призывом к активным действиям как у Роуслер. Напротив, Нешат опровергает стереотип о самосознании и положении женщин в исламском обществе. В одном из интервью художница рассказывает о цели своих работ: «Существует стереотип, что все восточные женщины-покорные жертвы, но это не так. Я ниспровергаю это утверждение, как можно более тонко и искренне показывая насколько они сильны». ⁶ Примеру феминистского движения последовали и другие субкультурные группы. Благодаря художницам-феминисткам видеоарт получил широкое распространение и стал использоваться многими художниками для актуализации уже не только гендерных проблем, расовой и сексуальной

⁶Vitaly V. Between Art and Cinema:a conversation with Shirin Neshat. / V. Vitaly // N Paradoxa.- 2003.- Vol. 12. P. 33-43

идентичности, но и глобальных проблем, таких как войны, СПИД, загрязнение окружающей среды и т.д. Видео стало восприниматься художниками как возможность передать мгновенное сообщение аудитории.

Видеосинтезаторы.

Появление видеосинтезаторов прежде всего связано с творчеством Стивена Бека, а также Вуди и Штейны Васюлка. Видеосинтезаторы способствовали развитию перформативного видеоарта.

Стивен Бек первый начал эксперименты в области видео отображения звуков. Его первая попытка создать такое устройство имела название «Видеосинтезатор № 0». Он использовал это устройство в совместных представлениях с американским композитором Сальваторе Мартино.

В 1970 г. он был приглашен в качестве художника в резиденцию Национального центра экспериментов в области телевидения(NCET) в Сан-Франсиско. Работая в NCET, Бек закончил создание «Прямого видеосинтезатора» и стал использовать новые инструменты для создания серии работ «Электронные блокноты», предназначенных в большей степени для исследования технических возможностей видеосинтезатора. Прямой видеосинтезатор был разработан для получения изображения без использования камеры. Бек описывал свое изобретение, как «устройство для электронного скульптурирования», предназначенного для создания четырех ключевых аспектов видео: цвета, формы, изображения и текстуры.

В след за Беком, начиная с 1975г. взаимодействие аудиального и визуального стали изучать Штейна и Вуди Васюлка, которые до этого, на раннем этапе своего творчества создавали видеопроизведения посвященные контркультуре. Во втором периоде творчества Васюлка занимались созданием специальной техники, экспериментами с электронными образами, апробацией приемов, которые позволял создать видеосинтезатор. Целью их работы было исследование «материальных» свойств видео. Их не интересовали изображения сами по себе, но скорее поведение машины,

прибора, они наблюдали за тем, как сам прибор может создавать произведения.

Именно Вуди и Штейна Васюлка способствовали интересу и вниманию со стороны других деятелей видеоарта к возможностям видеосинтезатора. В 1971 г. Васюлка получают грант от Нью-Йоркского совета по искусству на руководство проектом «Электронная кухня». «Электронная кухня» становится одной из главных площадок развития видеоарта. Она дала возможность видеохудожникам, музыкантам, композиторам, танцорам работать вместе и представлять свои работы и представлять их публике. В течении трех лет руководства проектом Васюлок, к ни присоединяются такие видеохудожники как Жан Доуни, Фрэнк Жиллет, Айра Шнайдер, Берил Корот. Работы этих художников повлияли на появление VJ видеоарта.

Над устройством кодировки музыкальных звуков работал Джо Вайнтрауб, который создал проект «Аудиоконтролируемое телевидение» AC/TV (Audio-controlled television). Вайнтрауб был настроен против СМИ, но считал телевидение великим изобретением: «Я рассматриваю цветное телевидение как одно из наивысших достижений человечества, и тот факт, что он обычно используется для передачи неразумного материала подчеркивает драматическое состояние отсутствия баланса между технологическим и социальным прогрессом. AC/TV- это радикальное искусство, поскольку оно позволяет зрителю отвернуться от бесконечного потока гнили и использовать свой цветной телевизор для получения эстетического удовлетворения»⁷

Вуди и Штейна Васюлка повлияли так же на молодого проектировщика Эрика Зигеля, который так же сначала работал музыкой, но потом обратился к работе с цветом. Среди его работ колорайзер, который позволяет раскрашивать видеоизображение.

Нарративные эксперименты. Кристаллизация видеоарта.

⁷ TV as a Creative Medium [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.vasulka.org/archive/Publications/FormattedPublications/HowardAll.pdf>

В 1971г государство обратило внимание на возможности видеоарта и в Нью-Йорке на общественном канале была организована видеолaborатория. Нью-Йорк становится центром видеоарта. Видеохудожники стали получать финансирование от Фонда Рокфеллера и Корпорации общественного вещания. Это давало художникам возможность получить доступ к специальному дорогостоящему оборудованию, а так же телевизионные передачи видеохудожников пробудили интерес широкой публики к видеоарту и способствовали интересу со стороны художников из других американских городов к возможностям видео.

В 70-х годах видеохудожники начинают эксперименты с нарративным потенциалом видеоарта. Прежде всего это отразилось в работах Брюса Наумана. Его работы относятся к видеоперформансу. Главной темой его работ был поиск места человека в мире, которую он раскрывал в изображении человека в каком-либо пространстве и соотношении человека и этого пространства.

70-е годы имеют важное значение для звука в видеоарте. Если в более ранних произведениях видеохудожников он имел второстепенное значение, уступая визуальному ряду, то теперь в ряде произведений видеоарт выступает в качестве аудиовизуальной среды, где звук и изображение равнозначны для восприятия зрителем. При этом звук и изображение не сливаются в одно целое. Например, в работе Брюса Наумана «Синхронизация губ» звук произносимых слов не совпадает с движением рта на экране.

Постмодернизм в видеоискусстве. 80-е годы в развитии видеоарта.

Философия постмодернизма находит отражение в американском искусстве с середины 60-х, но в видеоарт она приходит значительно позже в конце 70-х, начале 80-х гг. Воплощение идей постмодернизма связано прежде всего с многоэкранными инсталляциями, с помощью которых видеохудожники создавали структуру ризоматичности, присущую постмодернистской литературе. Благодаря множественным экранам, транслирующим одновременно изображения, стало возможно нелинейное,

асинхронное повествование, в котором нарушалась хронология. Такие нарративные особенности произведений видеоарта были разработаны в контексте постмодернистского гипертекста.

В 80-е годы видеоарт получил широкое признание. Его стали транслировать известные галереи и музеи, в пространстве которых он конкурировал с более традиционными и устоявшимися формами искусства. В 80-е годы появляются первые видеофестивали, которые транслируют работы видеохудожников

80-е годы играют важную роль в техническом развитии видеоискусства. Развитие компьютерной графики способствовало включению графических изображений в видеоинсталляции.

Кроме того, появляются еще более легкие и удобные в использовании цифровые видеокамеры, которые давали более широкие возможности съемки.

Видеоарт 90-х.

Мистический видеоарт.

В 90-е годы продолжается развитие нарративного видеоарта, а также начинаются эксперименты с мультиэкранном изображением. Прежде всего это выражено в творчестве Билла Виолы и Гэри Хилла. Работы этих художников имели большой успех. В работах Билла Виолы видео предстает как носитель образа. По словам самого Виолы, разница между видео и кинематографом в том, что кино выстраивает и снимает, а видеоарт использует готовые образы. Видеоарт Виолы наполнен различными символами. Видеоработы Виолы – это отражение метафизических мистических переживаний человека. Так же во многих его работах показаны темы рождения и умирания. Центральным символом видеоарта Билла Виолы является вода. В своих работах видеохудожник представляет различные трактовки значения этого символа. «Видеопроизведения американского художника Билла Виолы – своеобразные хроники индивидуального духовного опыта восприятия окружающего мира» [10].

Благодаря Виоле, усиливается роль живописи в видеоинсталляции «Приветствие» (1995), он инсценировал и «оживил» картину Якопо Понтормо «Встреча Марии и Елизаветы».

Видеоскульптуры и видеопроекции Тони Оурслера.

Работы видеохудожников так или иначе опираются на приемы кинематографа. Американский художник Тони Оурслер в своих видеоработах отходит от кино и обращается к анимации. В его работах не участвуют люди. Главными объектами становятся скульптуры/куклы, на которые он проецирует видеоизображение.

Кабельное телевидение.

Важную роль в 90-х распространении видеоарта сыграло кабельное телевидение, несмотря на то, что кабельные каналы начали демонстрировать видеоарт еще в 70-х. В 90-х усилилась цензура на государственных каналах и количество экранного времени зависело от популярности программ. Благодаря кабельным каналам видеоарт смог дифференцироваться от государственных организаций. У художников появилась свобода самовыражения, они могли транслировать политически активные видео. Каналы «Paper Tiger Television» и «Deppdish» обрели большую популярность и задавали направление коммерческому видеоарту.

2000-е. Видеоарт как часть массовой культуры.

В 2000-е годы видео стало доминирующим способом выражения современных социальных и культурных проблем. Видеоарт стал чуть ли не основным видом искусства. С момент появления видеоарта изменился формат вещательного телевидения. Многие из радикальных экспериментов раннего видеоарта стали самым обычным явлением в современном телевидении. Следовательно, изменилась и суть видеоарта. Большинство работ создавались не в оппозиции, а в диалоге с телевидением и массовой культурой. Видео художники принимали участие в создании телевизионных передач и музыкальных клипов. В 2000-е годы можно говорить о массовости видеоарта.

В 2000-е годы появляется виджеинг – это процесс работы художника с видео непосредственно перед зрителями, происходит микширование видеоряда в режиме реального времени. В VJ-видеоарте произведение транслируется под музыку с помощью проектора, либо демонстрируется на экранах. За счет использования спец эффектов художник создает видео, которое отражает характер музыки. Монтируемые видеок cadры, как правило, создаются самим VJ-художником. Из арт-пространства виджеинг быстро внедряется в массовую культуру и становится частым событием на музыкальных концертах и музыкальных фестивалях.

Полнометражный видеоарт.

В 2000-е большое внимание уделяется полнометражным работам. Американский художник Мэттью Барни создает цикл «Кремастер» (1995-2000) из пяти полнометражных фильмов.

Видеопрекции.

Проекция в качестве метафоры и средства имела большую популярность, начиная с пещеры Платона, камеры Обскура и заканчивая «Laterna magika» Пруста, голограммами и видеоинсталляциями.

В 2000-е годы видеоинсталляции стали выходить из рамок, которыми их ограничивало пространство галерей и музеев. Многие видеохудожники стали создавать проекции, которые демонстрировались под открытым небом, включая в себя небоскреб и целые кварталы. Например, творчество Тони Оурслера получило новый виток развития. Из выставочных залов он выносит демонстрацию своих видеопроекций в городское пространство. Видеоинсталляция Оурслера «Машина влияния» 2000г. была представлена в Нью-Йорке, в Мэддисон-парке. Проекция человеческих голов, лиц, фрагменты текста попадали на разные поверхности от стен зданий до деревьев. Не исчезает присущий его творчеству мистицизм, эффект присутствия потусторонних сил создается за счет радиопомех, звуков, рассеивающегося изображения.

Современный видеоарт.

Благодаря развитию и широкой доступности технологий видеозаписи, видеоарт создают художники со всего мира. Америка перестала быть центром видеоарта, а видеопроизведения американских художников по большей части не задают направление развития видеоискусства, а подстраиваются общемировые тенденции. Популярность использования инсталляций с видеопроекциями в городской среде продолжает расти. Видеохудожники в своих работах переосмысливают опыт и наследие видеоарта прошлых лет, обращаясь к актуальным темам различных этапов развития видеоарта и интерпретируя их в контексте современной реальности. Многие видеохудожники обращаются к своим собственным работам и идеям. Например, Дуг Эйткен, до 2000-х критиковавший техногенную среду, к 2010-ым начинает обращаться к актуальной теме возможности гармонии технических изобретений с природой.

1.3 Особенности видеоарта в Америке и основные представители

История развития видеоарта, как в случае с любой другой формой искусства, не может рассматриваться в отрыве от истории, политической ситуации, социальных особенностей и основных философских идей. Возникновение и кристаллизация видеоарта как в техническом, так и в идейном плане произошло на американской земле, поэтому Америка занимает самое важное место в развитии и истории видеоарта. Эксперименты американских художников открыли широкую площадку для творчества художников других стран. Распространение видеоарта во многих странах, таких как Австралия, Нидерланды, Канада, Япония, Бразилия и т.д. начинается уже ближе к началу 80-х, что как раз совпадает с расцветом видеоарта в Америке. А в такие страны, как Китай и Индия видеоарт приходит в 90-х и 2000-е.

Именно американские культурные и исторические события повлияли на основные темы и идеи видеопроизведений. И поэтому, говоря об

особенностях американского видеоарта, необходимо отметить особенности американской культуры.

Америка – это мультикультурная страна. Практически все американцы – это иммигранты. Одна из особенностей Америки заключается в том, что в стране отсутствуют привилегии и предпочтения философских идей и религии, с одной стороны, а с другой- можно сказать, что Америка синтезирует в себе культурные традиции, философию и религию разных народов мира. В этой среде в 60-х годах среди молодежи обрело популярность течение Нью Эйдж влиянием которого создавали свои работы пионеры видеоарта (такие как Нам Джун Пайк, Бил Виола и Гэри Хилл). Течение Нью Эйдж противопоставлялось традиционным формам религии. В этом можно найти параллель с видеоартом, который противопоставлялся традиционным формам искусства. Понятие времени в видеоарте было заимствовано из Нью Эйджа – время понималось как нелинейное и трансцендентное.

Глобализация еще одна черта американского видеоарта связанная с мультикультурностью. На сегодняшний день в контексте развития новых медиа видеоарт по всему миру стремится к глобализации, которая берет начало в Америке.

Видеоарт возник из телевидения, которое так же появилось в Америке и стало использоваться как передатчик идеологических политических и коммерческих сообщений. Критикуя СМИ, видеохудожники использовали средства и прием телевидения.

Важную роль в развитии Американского видеоарта как искусства сыграл постмодернизм, в частности Деррида, Хайдеггер, Витгенштейн, труды которых послужили философской базой для создания видеоопусов и работой с видео уже не как с экспериментальной формой искусства. Философские идеи постмодернизма приносят глубокий смысл и содержание и способствуют признанию видеоарта. Именно постмодернистские видеохудожники считаются ключевыми деятелями видеоискусства.

Проникновение различных видов искусств тоже характерно в первую очередь для Американского видеоарта. Многие пионеры видеоарта начинали свой творческий путь, работая с другими формами искусства, и их первые работы с видео включали в себя их предыдущий творческий опыт.

Существованием в качестве признанной формы искусства и выходом из подпольной маргинальной среды, видеоарт обязан поддержке и финансированию американского государства. В частности, фонду Рокфеллера и государственным телеканалам, которые способствовали расцвету видеоарта. Музей современного искусства (МоМа) в Нью-Йорке так же стал одной из площадок демонстрации видеоработ. Нью-Йорк стал неоспоримым центром развития видеоарта.

Подводя итог сказанному, можно отметить, что развитие видеоарта в Америке включает в себя техническое развитие, отношение видеоарта с художественными институциями и отношение видеоарта с музейным пространством в качестве признанной формы искусства.

Рассмотрим основных представителей американского видеоарта, творчество которых соответствует разным этапам развития видеоискусства.

Нам Джун Пайк (1932-2006)

Основатель видеоарта - Нам Джун Пайк родился в Корее. Именно Пайк способствовал распространению видео в качестве художественной среды. Творческий путь художника начинался с музыки. В 1956г. Пайк закончил Токийский университет, в котором изучал философию и музыку. С 1956 по 1958г. Нам Джун Пайк проводит в Германии, где изучает теорию музыки. В это же время Пайк проявляет интерес к созданию электронной музыки и знакомится с Джоном Кейджем- американским пионером электронной музыки.

В 1963г. Нам Джун Пайк присоединяется к движению «Флюксус»- бунтарским и антиинституциональным, которое повлияло на раннее творчество Пайка в качестве художника: изначально Пайк противопоставлял свое творчество телевидению.

Работы, которые предвосхитили появление видеоарта были созданы в 1963г., во время его участия в движении Флюксус. Например, инсталляция на выставке «Exposition of music: Electronic Television» из двенадцати телевизоров, изображение на экране которых искажалось за счет магнитов, которыми мог управлять зритель. Уже в ранних его работах, связанных с телевидением, присутствовала интерактивность. Пайк работал не только с инсталляциями. Художник создавал скульптуры используя телевизоры.

В 1964 г. Нам Джун Пайк создавал перформансы с виолончелисткой Шарлоттой Мурман, которые включали в себя телевизоры и музыку. Эти ранние работы не являются видеоартом, т.к. телевизор в них представлен не как экран демонстрирующий изображение, созданное видеохудожником, а как объект исследования. Само транслируемое на экране в этих работах либо вообще не важно, либо имеет второстепенное значение.

Нам Джун Пайк не только основал видеоарт, но также изобрел некоторые основные жанры видеоискусства- видеоперформанс, видеоскульптуру и видеоинсталляцию.

Через все его творчество, включая видеоарт проходит тема дзен-буддизма. Это обусловлено не его происхождением, а всеобщим интересом американцев к восточным философским принципам. На это повлияло распространение течения Нью Эйдж, а так же в большей степени американские субкультуры, такие как битники, хиппи и т.д. превозносившие духовный поиск, но отвергавшие западные ценности и устоявшиеся представления о религии. Поэтому их интерес обратился к буддизму и индуизму.

Видеоработы Пайка посвящены осмыслению функций телевидения и места телевидения в современном мире. Эта тема волновала не только Пайка, но и многих философов и художников того времени. Еще в 60-х годах стали появляться книги и исследования о масс-медиа, и о социологии масс. В частности, «Понимая медиа: Внешние расширения человека»(1964) и «Галактика Гуттенберга. Становление человека печатающего» (1962)

Маршалла Маклюэна, в которых телевидение представлено в качестве «глобальной деревни», связывающей все человечество. Так же и Нам Джун Пайк воспринимал телевидение в позитивном ключе. Телевидение у Пайка – это универсально средство коммуникации, которое способно объединить людей. Это легко прочитывается в его работах. Например, в проекте «Доброе утро, Мистер Оруэлл» 1984, в котором Нам Джун Пайк в рамках телемоста между Америкой, европейскими странами и Кореей опровергает идеи антиутопии «1984» Оруэлла о том, что телевидение – способ тотального контроля.

Эксперименты Нам Джун Пайка повлияли не только на развитие видеоарта, но и на развитие телевидения. Наибольшее влияние Пайк, участвовавший в создании телеканала «MTV» произвел на культуру и облик музыкальных клипов.

Брюс Науман (род. 1941).

Брюс Науман известен как американский художник и скульптор. С самого начала творческой деятельности Науман работал на пересечении основных послевоенных видов искусства: концептуализм отражается в его работах с языком, минимализм и постминимализм – в работе с пространством, перформанс и бодиарт повлиял на работу с человеческим телом и видеоарт, который давал с одной стороны, возможность фиксации тех или иных событий, а с другой способствовал интерактивности, благодаря прямой трансляции.

В ранний период творчества, Науман задумывался над сутью работы художника и сделал вывод, что все, что художник делает в студии является искусством. Искусство с этой точки зрения выступает как деятельность, как активность художника, а не как конечный продукт творчества. В это время, с 1967 по 1969 годы, Науман создает видеоработы, в которых снимает себя, производящим одни и те же движение. Среди таких работ «Slow Angle Walk»; «Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square».

Обучаясь в Винконсинском университете в Мэддисоне, Науман в равной степени с искусством интересовался физикой, естественными науками и математикой. Эти увлечения отразились в видеоработах и инсталляциях художника. В 1960-1970-е годы художник увлекается работой с пространством и человеком в этом пространстве. В 1969г. Науман создает видеоработу «Walking with Contraposto», которая являлась видеозаписью его прохода по узкому коридору из фанеры, ограничивающему свободу передвижения. Вслед за этой видеоработой, художник создает серию произведений с коридорами, только в отличие от первой, это уже не самостоятельные видео, а инсталляции, где коридор показан не на экране, а перенесен в выставочное пространство. В этих работах появляется замкнутая видеоинсталляция, когда проходя по коридору, зритель сталкивается с собственным изображением в мониторе, как например, в «Live-Taped Video Corridor»(1970) и «Going Around the Corner Piece»(1970).

Марта Рослер(род.1941)

Художница Марта Рослер оказала чрезвычайно важное влияние на развитие видеоарта и феминистского искусства.

Ее видеоработы – это анализ социально-экономических принципов, идеологий, которые влияют на жизнь и поведение людей.

Ранние работы Роуслер – «Семиотика кухни» (1975), «Жизненная статистика гражданина полученная простым путем»(1977) и «Утрата: разговор с родителями»(1977) носят острый феминистический посыл, критику навязанных обществом и СМИ гендерных поведений.

Начиная с 1978г., Роуслер занимается темой города и рассматривает его с разных аспектов: как пространство, как место уличной культуры, как скопление множества людей, городское строительство, проблемы, с которыми сталкивается житель большого города, гражданские проблемы.

Билл Виола (род.1951)

Виола- первый видеохудожник, работы которого опирались не на телевидение, а на приемы живописи. Это во многом связано с тем, что Виола

обучался живописи в колледже Изобразительных и драматических искусств при Саракузском университете получил степень бакалавра в 1973г. Интересоваться современными технологиями в искусстве Виола начал, еще будучи студентом и работая в первом альтернативном медиа-центре Нью-Йорка -Synapse Video Centre.

Подобно многим пионерам видеоарта Билл Виола увлекался созданием электронной музыки. С 1973г. Виола учился у композитора Дэвида Тюдора и был одним из участников экспериментальной группы «Composers Inside Electronics Group».

Билл Виола много путешествовал. Он побывал в Италии, где на него произвели впечатление работы художников итальянского ренессанса. В течение 70-х художник посетил Японию, Австралию и Индонезию. Его привлекало традиционное искусство и религия в этих странах.

С 1974г. по 1976г. Виола работает техническим директором новаторской видеостудии во Флоренции- на «Art/Tapes/22», где он знакомится с Нам Джун Пайком, Вито Аккончи и Брюсом Науманом.

В 1977г., вернувшись в Америку, художник полностью посвящает себя работе с видеоартом.

Билл Виола в своих работах проявляет интерес к мистицизму и традиционному религиозному искусству. В его работах можно увидеть ссылки на известные живописные произведения. Видеоарт Виолы наполнен различными символами и знаками. Основная тема работ –это мистическое переживание человека, некий мистический опыт, который человек получает, находясь на границе бытия и небытия. «Это очень важная тема в моем творчестве. Порог между жизнью и смертью — это самое сильное, что мы можем испытать. Это про то, как подойти вплотную к миру и понять, готовы ли вы пройти сквозь эту плотную стену или скажете: «Нет, нет,

нет, это для меня чересчур, я на такое пойти не могу». Это исключительно ваше решение».⁸

Еще одной темой работ Виолы является жизненный опыт человека от рождения до смерти. Наиболее ярко она отражается в произведении «Нантский триптих» (1992), которое представляет собой три экранные проекции. Центральный экран отображает барахтающегося под водой человека. Справа показана умирающая мать Виолы, а слева- процесс рождения ребенка.

Произведения Виолы используют архетипы, коллективную память и язык чувств, благодаря чему зритель может сопоставить увиденную работу Виолы с личным опытом, с личными переживаниями.

Очень часто выставки Виолы проходят в различных церквях благодаря религиозной составляющей работ художника, в частности, благодаря обращению Виолы к наследию итальянского Ренессанса.

Билл Виола- один из ключевых художников американского видеоарта. Именно благодаря Виоле видеоарт, который до этого считали экспериментальным и бунтарским, признали в качестве одного из базовых форматов современного искусства.

Тони Оурслер (род.1957)

Тони Оурслер- художник из Нью-Йорка, живописец и график, долгое время занимался фотографией. Несмотря на то, что Оурслер очень много времени посвятил традиционным техникам искусства, наибольшую известность он получил после работы с видеоартом, к которому обратился в конце 1970-х г., а к 1990-ым видеарт стал основной средой его творчества.

В работах Оурслера главную роль играет мистическая составляющая. Но зачастую она показана она с точки зрения на массовый кинематограф. Например, одной из тем его работ, по словам самого художника, является

¹²Интервью Билла Виолы [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.theartnewspaper.ru/posts/1841/>

алхимия. Он исследует первосущности, основные элементы природы и их интерпретацию в Голливуде.

Кроме этого, Оурслер проявляет исследовательский интерес к различным мистическим течениям и культам, а также архетипам. «Меня настолько интересует система верований, что я даже изучал историю формирования культов, системы идолопоклонства, религиозные секты»⁹

Художник большое внимание в своих инсталляциях уделяет проекции. И если сначала он использовал ее только в своих видеоскульптурах, проецируя на них различные изображения, то в 2000-е годы Оурслер создает масштабные видеоинсталляции в городском пространстве.

Мэттью Барни (род.1967)

Мэттью Барни- американский художник, который работает со скульптурой, видео, фотографией и живописью. Его ранние работы представляли из себя скульптурные инсталляции и видеоперформансы.

Наибольшую известность художнику принес цикл полнометражных фильмов «Кремастер», снятый в период с 1994г по 2002г. В фильмах отсутствуют диалоги. Действие разворачивается по логике сна. Барни создает свою собственную мифологию, которая очень напоминает греческие мифы. Многие кадры строятся по принципам живописного полотна. Работа переполнена скульптурой (сам Барни называет свои видеоработы «ожившая скульптура») Как и большинство видеохудожников, Мэттью Барни сам снимается в качестве главного героя. Его фильмы отражают двоичность восприятия мира: техника и природа, человек и животное, мужское и женское, современное и традиционное, Запад и Восток. Причем эти противоположности не находятся в оппозиции. Одно скрывает в себе другое. Например, один из эпизодов цикла «Кремастер» демонстрирует, что на борту

⁹Тони Оурслер: Я помогаю людям пройти сквозь темную воронку [электронный ресурс]
Режим доступа: <http://life.pravda.com.ua/person/2013/02/18/121443/>

внешне суперсовременного японского судна находится традиционное японское общество.

В его работах очень много аллюзий на известные фильмы, живописные и скульптурные произведения, отсылки к поп-арту и сюрреализму. Видеоработы Барни нагромождены смыслами и цитатами. За счет этой перегруженности и слоистости фильмы воспринимаются как непрерывный поток сознания, как нечто иррациональное.

Последние декады XX в. стали расцветом постмодернизма. Фильмы Мэтью Барни напрямую отражают это. Они представляют собой бесконечную постмодернистскую игру в цитаты, аллюзии, отсылки.

Дуг Эйткен(род.1968)

Современный американский художник Дуг Эйткен известен благодаря своим инсталляциям, интегрирующими с природой. Природу он использует как источник вдохновения. Видеоинсталляции Эйткена зачастую вписаны в природный ландшафт.

Основная тема творчества Дуга Эйткена –это жизнь человека в современном технически оснащенном мире и сопоставлении его с природой.

Сначала, Айткен противопоставляет бездушную неживую механику природе, которая является источником жизни. Так, например, в видеоинсталляции «Electric earth» (1999) сюжетом является отражение сознания человека, который стал последним жителем высокотехнологичного мегаполиса. Данная работа отражает разрыв и борьбу между пульсацией человеческой жизни и механическим ритмом.

Последние десятилетие тематика творчества Эйткина начинает менять направление, и художник в своих работа начинает размышлять уже не о противоборстве, а взаимосвязи.

Тема механизированного урбанистического пространства проявляется в работах «Black mirror» (2011) и «SONG 1» (2012). Эти видео своеобразные исследования ускоряющегося ритма современной техногенной городской среды, урбанистических пейзажей, с непрерывным производством и

освещением. Видеоработы Дуга Эйткена показывают разрыв границ в современном мире между виртуальным и реальным, между природой и техникой, между живым организмом и механической машиной.

Выводы первой главы

Подводя итоги первой главы можно сделать следующие выводы.

Рассмотренные в первом параграфе главы сведения позволяют заключить, что видеоарт- это направление в визуальном искусстве, возникшее в 60-х годах XXв. Америке, использующее видео в качестве художественной среды.

Выявлены свойства, отличающие видеоарт от кинематографа:

- возможность работы с пространством;
- интерактивность;
- нарративность не является основой;
- главную роль играют образы.

Рассмотрены классификации видеоарта.

На основе синтеза с другими формами искусства различают:

- видеоинсталляции;
- видеопроекции;
- видеоперформансы.

По отношению к телевидению:

- контркультурные видеопроизведения, критикующие СМИ;
- видео, основная тема которых восхищение возможностями телевидения;
- видео, которые не являются реакцией на СМИ, а создаются в контексте современного искусства.

Выявлены основные жанры видеоарта:

- документальный;
- визуальный (авангардно-живописный);
- концептуальный.

Выявлены три основных подхода к созданию видеоарта:

- видео, объектом которого является сам художник;
- видео, главным объектом которого является окружающая среда;
- видео, объектом которого являются абстрактные синтезированные изображения.

Рассмотрены основные направления движения современного видеоарта:

- интеграция в медиаискусство;
- интеграция в кинематограф.

Во втором параграфе выделены этапы развития американского видеоарта:

появление видеоарта в 60-е г.;

- «партизанское телевидение», контркультурная направленность видеоарта;
- концептуальный видеоарт;
- феминизм в видеоискусстве;
- видеосинтезаторы;
- постмодернизм в видеоискусстве;
- нарративный видеоарт;
- видеоарт как часть массовой культуры;
- полнометражный видеоарт;
- видеопроекции 2000-х;
- современный видеоарт.

В третьем параграфе выделены особенности американского видеоарта:

- возникновение видеоарта в Америке;
- мультикультурность;
- государственная поддержка уже на ранних стадиях развития видеоарта и признание видеоарта в качестве искусства;
- Америка долгое время являлась центром видеоарта;
- обращение к постмодернистской философии и литературе.
-

2. ТВОРЧЕСТВО ГЭРИ ХИЛЛА

Данная глава посвящена рассмотрению особенностей развития творчества Гэри Хилла в контексте американского видеоарта.

2.1. Этапы творчества Гэри Хилла

2.1.1. Ранние работы Гэри Хилла

Гэри Хилл родился в Санта Монике, штат Калифорния в 1951г. В 1966 г. В возрасте 15 лет начинает заниматься скульптурой. После окончания средней школы, Хилл зачисляется в лигу студентов-художников в Вудстоке(ArtStudents' League). Он бросает скульптуру и начинает рисовать. В Лиге Хилл получает стипендию. После обучения Гэри Хилл возвращается в Калифорнию для обучения в колледже. Его преподаватель по Лиге Брюс Дорфман предлагает ему сотрудничество и через два месяца Гэри Хилл переезжает в Нью-Йорк, где вновь возвращается к созданию скульптур. Так же он знакомится с произведениями американских художников в Метрополитен-Музее. Сначала, он работает с металлом, создает абстрактные формы. Но работы других художников, экспозиции в музее и само выставочное пространство оказывает на него влияние и Хилл начинает экспериментировать, используя различные материалы (от проволочной сетки до полотен). Большое внимание художник уделяет цвету, используя аэрозольные краски и флуоресцентные лампы. Добиваясь сперва экстремально ярких цветов, Гэри Хилл переходит к цвету «металлик», а затем возвращается к естественному цвету материала. Помимо этого, Хилл начинает экспериментировать с включенностью произведения в пространство. Он создает большие конструкции в выставочном пространстве, которое работает как часть произведения.

Прежде чем начать работать с видео Гэри Хилл увлекся музыкой. Создавая свои скульптуры, он заметил, что они могут звучать и разные части

скульптуры имеют свой тембр. Чтобы отразить это, он начал использовать аудиокассеты как часть произведения. Хилл занимался созданием электронной музыки.

Примерно в это же время в Вудстоке было создано видео сообщество во главе с Кэном Маршем, в которое попал Хилл. Там он впервые работал с видеокамерой. В начале 80-х становится доступным правительственное финансирование для развития видеопроектов на Вудстоке, и в 1973-1974г. Хилл получает оплачиваемую должность координатора телевизионной лаборатории на Вудстоке. Сначала его работа ограничивалась технической помощью при неисправном оборудовании, и он также пробовал себя в документальной съемке. Имея доступ к оборудованию, он получил возможность экспериментировать с видео.

В 1974г. Хилл создает работу «Hole in the wall», в которой он с одной стороны стены Ассоциации художников Вудстока установил монитор, который транслировал, как он разрушал стену, с другой стороны. Хилл находился под влиянием современных молодых американских художников и видеохудожников, поэтому первые видеоработы Хилла начались с протеста.

В конце 70-х, Гэри Хилл знакомится с Дэйвом Джонсом, который, как и Васюлка, был увлечен идеей созданием видеосинтезатора. Джонс проектирует оборудования и создает программы для Гэри Хилла. В 1974 он создает «Rock City Road». Это видео было снято на три черно-белые портативные камеры и двухкатушечную пленочную камеру. Для обработки видео Гэри Хилл использовал колорайзер Эрика Сигеля- инструмент для придания цвета изображению. Это видео знаменовало собой начало первого этапа видеоарта Г. Хилла, который во многом опирался на технические эксперименты. Благодаря использованию колорайзера, первые работы Хилла напоминали абстрактную живопись.

До создания работы «Rock City Road», Хилл сделал три черно-белые ленты «The Fall»1973г., «Feathers»1973г. и «Air raid»1974г., которые представил на проекте «Электронная кухня», и вскоре после этого в

«Anthology of Film Archives». Это было исключительным случаем для Антологии показывать ленты нового молодого художника, практически сразу после того, как он их создал.

С помощью видео инструментов на Вудстоке Гэри Хилл узнает, насколько большие возможности может дать видео для создания произведения искусства. Примерно в это же время Гэри Хилл узнает о экспериментальном телевизионном центре в Нью-Йорке, который обладал наиболее полным и современным оборудованием для видеосъемки. Он отправляется в экспериментальный телевизионный центр, где знакомится и начинает сотрудничать с художником центра – Вальтером Райтом. Вместе с Райтом и Сарой Кук танцовщицей с Вудстока Хилл создает свой первый перформанс «Synergism» 1975, который совместил в себе музыку, танец видео. В этом же году Гэри Хилла пригласили в качестве художника в резиденцию экспериментального телевизионного центра в Бингемтоне, где он проработал до 1977г. В 1975г. Хилл так же создает в Нью Йорке, в Баррингтауне проект Open Video Studio как альтернативу видео Вудстока, где делался акцент на технические вопросы видеосъемке.

В 1976 г. Гэри Хилл и Кэн Марш приглашают для сотрудничества Дэйва Джонса, который для них создает цифровой конвертер, который дает доступ и контроль построения кадра в режиме реального времени. Первая лента, которую Хилл сделал в режиме цифровой обработки называлась «Bathing» 1977г.

«Windows» - первая лента, в которой Гэри Хилл исследовал смешение аналоговых и цифровых изображений.

В первых своих работах Хилл большее внимание уделяет электронике и обработке изображений.

В 1976 г. Гэри Хилл встретил поэта и критика Георга Куашу, который вместе с Чарльзом Стейном вдохновил Хилла на эксперименты с языком.

В 1979г. Гэри Хилла становится приглашенным профессором в Медиа Центр Государственного Университета штата Нью Йорк в Буффало.

Находясь в Буффало, Хилл создает произведение «The picture story»1979, которое отличается от предыдущих его видеоработ тем, что на первый план выходит тема языка, построения слов, которая станет основной в его творчестве, и к которой он будет обращаться в последующих его работах. По словам самого Хилла, он осознал, что может исследовать не только электронные возможности, ему стала интересна работа со скрытыми свойствами языка, которую художник назвал «электронная лингвистика». Именно в этой работе Гэри Хилл впервые отходит от работы с элементами видео и переключается в сферу идей.

К 1980 г. Гэри Хилл зарекомендовал себя в качестве одного из основных художников видеоарта (наравне с Биллом Виолой и Тони Оуслером). Хилла приглашают в арт резиденции, как американские, так и за рубежом. К началу 80-х имя Гэри Хилла вошло в лексикон видеоарта. Он участвовал в различных выставках престижных музеев центров. В 1980г. Работы художника были представлены на выставке «Точки зрения видео» в Музее современного искусства в Нью-Йорке. Так же его работы были представлены в Музее Американского Искусства Уитни.

С 1983г. Хилл работает в качестве приглашенного профессора в Бард Колледже.

2.1.2. Видеоинсталляции Гэри Хилла

В 80-е годы Гэри Хилл начинает работать с видеоинсталляциями, и продолжает ими заниматься на протяжении всей творческой деятельности. Во время работ с видеоинсталляциями утверждается, становится основной для всех произведений Гэри Хилла тема языка, которую он исследует во всех аспектах, но большее внимание уделяет не семантической точке зрения, а физическому действию произношения слов. В контексте творчества Хилла язык –это не слова, а произносимые звуки, значение которых второстепенно, важен зрительно-физический опыт общения.

Видеоинсталляции Хилла рассчитаны на демонстрацию в выставочном пространстве. Но не только пространство является частью инсталляции. В работах Хилла одной из главных составляющих является интерактивность, начиная с самых первых видеоинсталляций художника. Например, в работе «Mesh» («Ячейка») 1978-1970гг., состоящей из четырех ЖК-мониторов, на экраны проецируется при помощи установленной видеокамеры изображение зрителя, разобранное на ячейки-пиксели. Получается своеобразная деструкция, которую Хилл использует и в других своих работах, но касаться она уже будет не только изображения, а языка и речи.

Работа «Mesh» во многом была экспериментальной работой, в которой Хилл апробировал возможности видеоинсталляций. Тем не менее помимо деструкции в ней можно увидеть отсыл к средствам массовой информации, в частности телевидению, который в той или иной степени присутствует в его ранних инсталляциях.

В последующих видеоинсталляциях Гэри Хилл исследует тему диалога, которую раскрывает в качестве сопоставления, сравнения двух взаимодействующих или противостоящих друг другу частей. Например, во второй своей инсталляции «War Zone» 1980г. художник показывает взаимодействие образа и языка, которые находятся в конфликте. Этот конфликт на другом уровне, как отмечает сам Гэри Хилл, так же состоит в разнице функциональной специализации полушарий, правого и левого, перцептивного и концептуального, которые борются за контроль. Опыт этих двух частей отличается, но он важен для целостного восприятия мира.

Пространство в работе «War Zone» разделено на внешнее, с двумя черно-белыми экранами, в котором находится зритель, и внутренние, в котором размещены главные объекты. Экраны транслируют объекты инсталляции. В данной работе был установлен 16-ти канальный аудио семплер с шестнадцатью независимыми выходами. Звук в работе организован так, что зритель слышит подобие белого шума, из которого проявляются слова, называющие объекты инсталляции. В этой инсталляции

Хилл использует различные символы и метафоры. Видео здесь не играет доминирующей роли. Видеокамера представлена как метафора оружия в боевых действиях, лестница символизирует иерархию мыслей, тележка – устойчивую мысль, кролик- как бессознательное, неопознанное, иллюзию (слово «кролик» отсутствует в произносимом тексте).

Тему сопоставления и диалога Хилл продолжает в работе «Primarily speaking» 1981-1983гг. Инсталляция состоит из двух, расположенных друг на против друга деревянных стенок, образующих коридор. В «Primarily speaking» чувствуется влияние Брюса Наумана, который с 70-х годов создавал видеоинсталляции с различными вариациями коридоров. Инсталляция «Primarily speaking» имеет два варианта установки. В одном из них используются восемь экранов, установленных друг напротив друга на разных стенах, в другом- два монитора и два зеркала, напротив. Транслируемое на экране изображение делится на две части, показанные на фоне графических узоров, напоминающих изображение в телевизоре при отсутствии сигнала. Изображения представляют собой два ряда ассоциативных изображений, которые меняются с каждым произнесенным словом закадрового голоса. Текст, сопровождающий видео, представляет собой набор идиоматических фраз, произносимых поочередно с каждой стены инсталляции. Эта работа отражает коммуникацию телевидения со зрителем, показывая, что, являясь наиболее передовым средством связи, телевидение представляет собой лишь набор идиом.

Отображенные на экране изображения представляют собой материализацию слова. Если сравнить эту работу с более ранним творчеством художника, то становится очевидным, что в 70-х Хилл, исследуя язык понимает его, прежде всего, как звук, который является основным элементом его работ. В 80-е годы видеохудожник рассматривает язык как речь и текст, который передается не только словами, но и визуальными образами.

В видеоинсталляции «Equal Time» 1981г. Хилл организует пространство, состоящее из двух частей, как он сделал в работе «War Zone», в отличие от которой это две равноправные части. Инсталляция представляет собой две комнаты, соединенные проходом. В центре каждой из комнат находится монитор на поставке, еще два монитора расположены по обе стороны в проходе. Транслируемое изображение на центральных мониторах является экранизацией произносимого закадровым голосом текста, разного для каждой комнаты. От положения зрителя зависит какой из текстов будет доминировать. В проходе зритель слышит оба текста с одинаковой громкостью. Мониторы в проходе между комнатами транслируют видео из монитора одной комнаты на фоне видео монитора из другой и наоборот.

Кроме видеоинсталляций в конце 80-х художник начинает снимать полнометражные видеоэкранизации и самостоятельные видео. В 90-х он оставляет экранизации и вновь возвращается к видеоинсталляциям.

Второй этап видеоинсталляций Гэри Хилла начинается с 1990-х. В 80-е гг. Хилл снимал преимущественно одноканальные видео, а в 90-х художник обращается к многоканальным видеоинсталляциям. Видеоинсталляции этого периода творчества ближе по содержанию к его видеоопусам 80-х. Некоторые из видеоинсталляций созданные в это время являются аллюзиями на его экранизации. Теперь его работы имеют мощную философскую базу и опираются на постструктуралистскую и постмодернистскую литературу. В ранних инсталляциях Хилла большее внимание уделяется звуковому нарративу, после 1990 г, исследуя взаимосвязь слова и образа. На втором этапе видеоинсталляций Хилла нарративность создается не только голосом, но и изображением.

Он создает работу «Inasmuch as it is always already taking place» 1990, которая представляет собой шестнадцатиканальную видеоинсталляцию. Экраны инсталляции имеют разные размеры и транслируют разные части тела. Изображение каждого экрана нестатично, в нем есть небольшое движение, словно изображаемое тело дрожит. Изображение зациклено, оно

не останавливается. Аудиосопровождение представляет собой еле слышные звуки шороха, причмокивания, кряхтения, постукивания пальцами, плеск воды, на фоне которых иногда отчетливо произносятся фразы, среди которых «это была только идея», «я не могу сказать это по-другому». Человеческое тело, разделенное на части за счет экранов, отсылает к самой первой видеоинсталляции «Mesh». Так же в плане деструкции, распада видеоинсталляция продолжает тему романа Мориса Бланшо «Incidence of catastrophe» 1987г. Расположение экранов не соответствует реальному их расположению и месту в строении человеческого тела. Они воспринимаются не как части целого, а как отдельные элементы. Художник создавал под влиянием Мориса Бланшо. Распад, разделение тела символизирует распад и деструктуризацию текста. В исследовании Хилла каждая часть тела – это отдельное слово, которое может существовать самостоятельно, но в совокупности с другими, образует единый организм.

С другой стороны Хилл подходит к отношению частей и целого в видеоинсталляции «Between a cinema and a hard place» 1991г. В ней задействовано двадцать три монитора разных размеров без корпуса. Они расположены так, что их можно разделить на несколько групп по размеру. Изображение транслируется в сопровождении трех аудиодорожек. Первая – это отрывок из произведения Мартина Хайдеггера «Природа языка» 1971г., который читает женщина, вторая – эхо первой аудиодорожки, а третья запись представляет собой набор абстрактных звуков. В инсталляции показана не только связь между изображением и произнесенным текстом, но также связь с самим ритмом произносимых слов. Эта работа фокусируется на отношениях между зрителем, языком и образом. Как и предыдущая видеоинсталляция Хилла, она имеет литературную основу.

В 1991-1992 гг. Гэри Хилл создает работу «Suspension of disbelief (for Marine)», которая перекликается с инсталляцией «Inasmuch as it is always already taking place» 1990. Она так же представляет собой мультиэкранную видеопроекцию (30 черно-белых экранов). На экранах также транслируются

части тела. Только в отличии от «Inasmuch as it is always already taking place» в «Suspension of Disbelief (for Marine)» это мужская и женская фигура, части тела которых показаны макро-зондированными и скандированными рентгеновским излучением. Экраны расположены не хаотично стоящими, а прикреплены к балке в ряд, причем это не статичное изображение, на экранах происходит быстрая смена кадров, сегменты фигур перемещаются взад и вперед по балке. «Иногда можно наблюдать как оба тела движутся навстречу друг к другу, накладываясь одно на другое, затем распадаются на части, оставляя бесплотные участки на своем пути»[28].

Термин «suspension of disbelief» (приостановка неверия) обозначает потерю границ реальности, вовлеченности в произведение литературы, кинематографа и т.д., настолько, сильное, что человек перестает воспринимать его как искусственное, нереальное. Видеоинсталляция «Suspension of disbelief» была сделана под влиянием романа Бланшо «Томас Темный» и визуализирует одну из его частей. Язык в данной инсталляции представлен как язык тела. В 1995-98г. Хилл включает изображение сегментированного человеческого тела в инсталляции «Conundrum» и «Crossbow» 1999г., а так же в «Between 1&0» 1993 , где экраны образующие собой крест, показывают части тела самого Хилла. Видеоинсталляция «Between 1&0» это так же переосмысление идей первого перформанса Хилла «Cruх», в котором художник так же снимает части своего тела,которые транслируются на экраны , расположенные в форме креста.

В 1991г. Хилл создает серию «Core series», состоящую из двух видеоинсталляций «Leaves» и «Glasses». Каждая из них представляет два поставленных вместе экрана, которые можно трактовать как раскрытую книгу или как отражение. В этих видеоинсталляциях Хилл продолжает идеи видео «Ura Aгу», нарушая порядок, только уже не букв в слове, а в фразе.

В 1992 г. Хилл использует свой опыт работы скульптором, когда он использовал различные материалы и создает видеоинсталляцию «Cut pipe»,

которая представляет собой две металлические трубы в отверстие одной из которых вмонтирован экран, транслирующий видеоработу Хилла «Mediations» 1979г. В этой работе художник показывает материальность речи, предельно физическую природу языка. Язык и речь-это не только интеллектуальная функция, но и физическое действие.

В 1992г. Хилл обращается к попыткам интерактивных и псевдоинтерактивных инсталляций. Он создает видеоинсталляцию «Tall ships». В ней отсутствует текст. Это крупномасштабная видеоинсталляция представляет собой темный коридор с черно-белыми мониторами, на которых транслируются изолированные друг от друга фигуры людей, то появляющихся, то исчезающих. У зрителя создается впечатление, что фигуры реагируют на его появление, что они обращены к зрителю, кроме того, Хилл установил в этой инсталляции специальный механизм, который срабатывает на появление зрителей и фигуры на экранах приходят в движение. За счет этого достигается эффект интерактивности. Фигуры людей выглядят призрачными образами, т.к. это черно-белое изображение и в фигурах отсутствует резкость. С этой работой перекликается еще одна крупномасштабная инсталляция «Viewer» 1996г, в которой изображены семнадцать стоящих в ряд латиноамериканских мужчин-рабочих практически в полный рост. Мужчины никак не взаимодействуют между собой, их взгляды обращены к зрителю. Единственные движения изображенных фигур – почти незаметные смены выражения лица, легкие движения рук и перешагивание с ноги на ногу. Обе рассмотренные работы – это исследование Хиллом коммуникативной функции видео. Гэри Хилл не раз в своих работах проводил параллель между языком и изображением. Художника интересовало насколько сильно видео, в которых отсутствует нарративность может взаимодействовать со зрителем. У зрителя данной видеоинсталляции возникает ощущение, что изучающие взгляды рабочих направлены прямо на него.

Продолжая исследовать вопрос диалога со зрителем, Хилл создает две инсталляции, нацеленные на интимное, индивидуальное обращение к зрителю. В видеоинсталляциях «Learning Curve» (1993) и «Learning Curve(still point)»(1993) Хилл использует стол и стул, инсталляция ориентирована на индивидуальное общение со зрителем. Стол представляет собой ученическую парту, вытянутую вперед и завершающуюся экраном, на который проецируется движущееся изображение идеально правильного разлома волны. Изображение в «Learning Curve» дает рефлекс на стол, который сужается по направлению к зрителю. Все это вызывает ощущение выплескивающейся на зрителя волны. Изображение установлено по петлевому принципу, постоянно повторяется. Видеоинсталляция установлена по тем же принципам, только стол сужается не к зрителю, а от него и завершается небольшим пятнадцатидюймовым монитором, на котором так же изображена волна, но сбоку так, что зритель видит закручивающуюся спираль волны. Эти работы так же включают в себя тему дихотомии, представляя собой две части одного целого. В какой-то степени эти две работы дань серфингу, которым художник увлекался в юности, живя в Калифорнии.

Работы Хилла не являются головоломками, тем не менее они могут потребовать от зрителя максимальной включенности и различных действий. Работы Хилла во многом опираются на гештальт-теорию восприятия и искусство минимализма. В ранних видеоопусах Хилл обращается к простым формам. То же происходит и в некоторых видеоинсталляциях, как, например, в «Clover»1994, которая рассчитана на круговой обход. Пространство таких инсталляций Хилла изменяется с переменной точки зрения зрителя и с течением времени. Видеоинсталляция «Clover» представляет собой четыре монитора, установленные на столе на высоте 5,5 футов- среднего роста человека. Каждый из мониторов изображает мужчину, идущего по лесу. Приближаясь к видеоинсталляции, зритель слышит звук шуршащих под ногами листьев и трескающихся веток. Расположенные по четырем сторонам

четыре монитора четырехканальной экранизации символизируют собой четырехлиственный клевер, отсюда и название видеоинсталляции. Каждый из актеров несет на ремне камеру, расположенную за его головой. Критик и поэт Герог Куаша и критик Чарльз Стеин, которые тесно сотрудничали с Хиллом, объясняют, что они спроектировали четыре пути как четыре листа клевера, которые сходятся в единой точке- неизвестный центр, открытый финал, в который держат курс актеры видеоинсталляции. По словам критиков, такое движение подобно конструкции мандалы, источник созерцания которой находится в центре. Цель заключается в том, чтобы найти этот центр, который никогда не будет очевиден, и буквально его не существует. Зритель должен действовать вне логики, чтобы добраться до центра, который всегда постигается интуитивно. Мандала по сути внешнее проявление внутреннего «я». Куаша и Стейн понимали открытый финал, неограниченность инсталляции «Clover» как лингвистическую, говоря об осевом синтаксисе- «примитивный синтаксис», в соответствии с которым высказывания строятся по схеме «опорное слово» + «переменное слово». Каждое фиксированное опорное слово может сочетаться с несколькими переменными словами

Идею индивидуального общения с инсталляцией, а также большой вовлеченности зрителя в видеоинсталляцию Гэри Хилл реализовал в работе «Withershins» 1995г., которая требует не только интеллектуальной работы, но и физических действий от зрителя. «Withershins» представляет собой, высотой до лодыжек лабиринт с двумя входами. Как только зритель входит в него, раздается голос, произносимая речь которого зависит от местоположения зрителя. Если зритель проходит в лабиринт с северной стороны, то к нему обращается мужской голос, если с южной, то женский. У этих голосов есть проекции в виде двух фигур на стене: мужчина, стоящий лицом к лабиринту и женщина, стоящая спиной к лабиринту. По мере движения в лабиринте на каждые 30м срабатывает голос. В лабиринте могут находиться только два человека. Интерактивность инсталляции достигается

за счет датчиков, установленных в лабиринте. Произносимый текст- разговор о правом и левом полушарии, о правой и левой руке, о правой и левой хиральности, симметрии. Как и в «Clover» прослеживается идея поиска центральной точки. Так же присутствует тема большинства его работ- двойственности мира, две части одного целого.

С середины 90-х годов продолжается влияние его самостоятельных видеоработ. В 1996г Хилл создает видеоинсталляцию «The blind, A Thomas, his twin and her lover», в которой художник синхронизировал сцены из своей экранизации «Incidence of Catastrophe» со сценой обеда в фильме «Виридиана»(1961) Луиса Бонюэля, когда герои сидят подобно героям картины «Тайная вечеря»(1496-97) Леонардо да Винчи. Таким образом происходит синтез изобразительного искусства и кино. Живопись перемещается в область кинематографа, а затем, благодаря интервенции Хилла, кинематограф перемещается в среду живописи- выставочные залы и галереи демонстрации инсталляции. Так же в названии видеоинсталляции присутствует отсылка к фильму Гринуэя «The Cook, a Thief, His Wife and Her Lover». Видеоинсталляция «The blind, A Thomas, his twin and her lover» с её цитатами и отсылками, смешением разных произведений отражает увлеченность Хилла идеями постмодернизма, в частности, интертекстуальным построением постмодернистского текста.

Начиная с 1995г. Гэри Хилл начинает использовать в своих видеоинсталляциях компьютерную графику и моушн-дизайн. В 1995г. он создает серию из восьми работ «Liminal objects» (1995-1998)

К использованию компьютерной анимации Хилл вернется в 2005 г. создавая такие работы как «Resounding Arches»2005, «Attention»2005, «Big Legs don't cry»2005, «Spoonful»2005, «Church and state»2005, «Frustrum» 2006 и «Unconditional Surrender»2008.

Так же компьютерная анимация будет использована в инсталляции «Isolation Tank» 2011, которая представляет собой проекцию. Работа «Isolated Tank» демонстрируется не только в

музейном пространстве, но также, следуя тенденции включения видеопроекций в городскую среду, которая стала распространяться среди видеохудожников, инсталляция транслируется на стенах зданий. В этой инсталляции Гэри Хилл так же использует свой опыт занятий серфингом. Проектируемое изображение представляет собой доску для серфинга, раскачиваемую волнами. Кроме этого Хилл обращается к буддизму-на доске можно увидеть проступающие черты сначала человеческого лица, которое трансформируется в изображения Махакалы.

2.1.3 Самостоятельные видеоработы Гэри Хилла

70-е годы – время экспериментальных видео Гэри Хилла. В 1979 г., начиная с работы «The picture story», утверждается основная тема работ Хилла, которая проходит контрапунктом через все его творчество. Это работа с языком. Художник раскрывает ее с разных аспектов, в его видеоработах лингвистическая тематика постоянно эволюционирует и развивается. «У моих работ есть разные аспекты, которые так или иначе связаны с языком, и не всегда легко определиться, насколько сильно в них звучит текст.»¹⁰

Тем не менее язык- это не единственная тема видеоработ художника. Его видео сочетают в себе сразу несколько тем и идей.

В 1980г. Хилл снимает первую видеоработу «в цвете», а не раскрашенную колорайзером- «Around & About». Это видео очень интимное по содержанию. Закадровый голос, принадлежащий самому Хиллу, описывает события, связанные с его личной жизнью. Это видео снято в офисе художника. Оно описывает сложные отношения между двумя людьми, которые соответствуют употребляемым местоимениям «я» и «ты». Тема языка прослеживается в том, что этот своеобразный монолог- выглядит

¹⁰Гэри Хилл Интервью [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://artguide.com/posts/869>

как диалог. Слова, произнесенные фразы обращены к другому человеку, к женщине, пытаются достичь собеседницу, но резко сдерживаются, замолкают в последний момент, чтобы получить ответ, вместо которого зритель слышит лишь тишину. Поначалу фразы звучат одна за другой, утверждая и спрашивая, не дав вставить ответ, словно предупреждая ответы собеседницы. Видеоряд представляет собой макроизображения фрагментов офиса Хилла, которые меняются с каждым новым словом. «Всё это было неважно, главным было изменять картинку и держать зрителя занятым пока я говорю. Речь «автоматизировала» события, заставляя происходить всё, что происходило, и, временами, отрывать взгляд от экрана в сторону гипотетического пространства вне коробки»¹¹

Видеоопус «Site Resite(a prologue)»1989г. можно назвать развитием темы сосредоточения на отдельных частях, фрагментах«Around & About» . Только в «Around & About» отсутствовала целая картина, о которой зритель мог догадаться лишь по фрагментам. В «Site Resite (a prologue)» камера фокусируется на отдельных фрагментах, лежащих на поверхности стола на черном фоне, сначала усиливая фокус, а затем наоборот в расфокусировке так, что выделенные ставшие четкими объекты снова кажутся размытыми, смутными и неясными. Пройдясь по всем предметам стола, камера отдаляется, и зритель понимает, что все эти объекты являются основными атрибутами ванитас- жанра натюрморта эпохи барокко, смысл которого напомнить зрителям о быстротечности жизни, мимолетности времени. Художник в этой работе говорит не столько о времени, сколько раскрывает тему языка, слов, цель которой видно уже в названии работы, которое с одной стороны можно перевести как «Место рассказа» (site-место, resite-рассказывать, а с другой слово «resite» означает перемещение. Предметы символизируют отдельные слова, которые складываясь в предложение и взаимодействуя друг с другом образуют новый смысл.

¹¹ Каталог фестиваля Видеоформа [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.kuryokhin.net/asets/files/videoforma%202010.pdf>

В самостоятельных видеоработах Хилл рассматривает материальную природу языка, которая часто встречается в видеоинсталляциях художника. Так, например, в работе «Mediations (towards are make of sounding) 1979/1986 г. Хилл снимает крупным планом работающий динамик, на который сыпет песок. «Я хотел распространить рефлексивность каждого текста на взаимодействие между различными физическими субстанциями — в данном случае между песком и конусным громкоговорителем. Громкоговоритель заполняет экран, и я начинаю говорить, обращаясь к самому динамику. Это сопровождается дальнейшими комментариями того, что я делаю («...рука входит в картину...»). Рука, наполненная песком, входит в кадр и медленно засыпает песок в рупор громкоговорителя. Интонации вибрируют в его рупоре (мембране), посылая крупинки песка в воздух. Чем больше я говорю о том, что происходит, тем больше оно изменяет движение и узоры песка. Временами голоса явным образом сливается шуршанием песка. Рука позволяет все большему и большему количеству песка высыпаться на громкоговоритель, пока его конус не исчезает совсем. Голос ломается и заглушается. Когда динамик полностью погребен под песком, звуки голоса становятся отдаленными, но замечательно чистыми» [43].

Еще одна тема, которая появилась одновременно в видеоопусах и видеоинсталляциях Хилла- связь между словом и образом. Первое самостоятельное видео, в котором он исследовал и выдвинул эту тему на передний план «Happenstance (part one of many parts)» 1982-1983. Эта работа о синестезии, при которой один из органов чувств откликается, когда работает другой. В данном случае Хилла интересует как речь связывает различные образы. Образы, возникающие в этом видео реагируют на произносимую речь, это своеобразные ассоциации со словами. Речь генерирует образ.

С 1984 по 1985 годы Гэри Хилл провел в Японии. Сначала в Камакуре, затем в Токио в рамках культурного обмена, в котором участвовали многие художники и видеохудожники, в частности Билл Виола. Как и у других художников в работе Хилла нашло отражение посещение этой страны. Там

он познакомился с японским писателем. Так же Гэри Хилл узнал, что в японском языке нет дифтонгов и многие слова, прочитанные задом наперед становятся другими словами, очень много слов-перевертышей- палиндромов. В 1985-1986гг. Хилл снимает видео «URA ARU», в котором показывает японские и американские палиндромы и образы, соответствующие их значению. Многие японские слова, перевернутые наоборот образуют слова, которые использовались в прошлом тысячелетии и не употребляются в современном мире. Таким образом, Гэри Хилл раздвигает границы не только слов, но и времени, называя это явление «временное оригами».

Как правило видеоинсталляции Гэри Хилла заимствовали и развивали идеи его самостоятельных видеоработ, либо эти работы становились частью инсталляции. Однако, в 2001 г. Хилл продемонстрировал «Goats and sheep», которая представляла собой видео из инсталляции «Withershins» (1995).

Последний видеоопус Хилла-«Figuring grounds» (2008), так же соотносится с одной из более ранних работ «Why Do Things Get in a Muddle? (Come On Petunia)» (1984).

Среди видеоопусов Хилла особое место принадлежит экранизациям. За весь период своего творчества художник снял две экранизации- «Why do things get in the muddle (come on Petunia)» 1984 на отрывок из произведения Бейтсона «Экология разума» и «Incidence of catastrophe» 1987-1988 по роману Мориса Бланшо «Томас Темный». Это полнометражные фильмы, длительностью 37 мин.(«Why do things get in the muddle (come on Petunia) ») и 45мин («Incidence of catastrophe»).

Главная особенность его экранизаций состоит в том, что он снял видеоработы по книгам, очень сложно поддающимся экранизированию. Роман «Томас Темный» показывает смерть главного героя через самораспад текста. Хилл отражает эту ситуацию через распад речи. В экранизациях, как и в других работах Хилла присутствует отсыл к предыдущим работам, к предыдущему

опыту художника. Все еще чувствуется влияние концептуализма-Хилл сам снимается в видео. В видеопроизведении «Incidence of catastrophe» отсутствует текст, показаны только страницы из книги. В этой работе Хилл не столько отражает сюжет экранизируемого романа Бланшо, сколько передает опыт чтения книги, опыт погружения в литературное произведение, опыт распада сознания.

Хилл использовал литературные произведения не только в экранизациях. интересовала сама техника написания романов, которую он пытался передать в видео. Например, он использовал технику Раймуна Русселя (писатель начала 20в.), который создавал сюжет находя похожие слова и взаимозаменяя их. Такой способ создания произведения, с помощью смены нескольких букв заинтересовал Г. Хилла.

2.1.4 Видеоперформансы Гэри Хилла.

Свой первый перформанс «Synergism» 1975 Хилл создает еще во время работы в Вудстоке. Затем Хилл, увлеченный идеей видеосинтезаторов, создал ряд живых импровизаций, в которых соединял абстрактные изображения и музыку. Среди них «Untitled improvisation»1977г и «Sums and differences»1978г.

Но одним из важнейших видеоперформансов, отголоски которого появятся, впоследствии в видеоинсталляциях Хилла стал перформанс «Cruх» 1983-1987гг., который представляет из себя пять мониторов, расположенных в форме распятия, которые в форме прямой трансляции отображают части тела художника, идущего по лесу. Камеры снимают лицо, руки и ноги Гэри Хилла. В этом перформансе, Хилл опирается на работы художников-концептуалистов, особенно заметно влияние Вито Аккончи. В перформанс вовлечено все тело, т.к. важно именно физическое действие.

Еще одна значительная видеоработа- перформанс «Disturbance (among the jars)» 1988, сделанный по заказу, который основан на текстах

апокрифических Евангелий. В создании этого перформанса принял участие Жак Деррида. Георг Куаша помогал отбирать тексты и работать с несколькими жившими в Париже поэтами. Хилл заметил связь между одним из апокрифических текстов и романом Мориса Бланшо «Томас темный», который не выходил на связь, и тогда художник текст пригласили Жака Дерриду, который импровизировал на тему Евангелия от Фомы. Сотрудничество с Дерридой было неслучайно, оно обосновано схожестью идей философа и Гэри Хилла. Например, инсталляции Хилла с сегментированными человеческими фигурами близки идеям деструкции Дерриды и понятию «фантомное искусство». Знакомство с Дерридой нашло отражение в дальнейшем творчестве Хилла. Он использовал не только идеи французского философа, но и включил отрывок из его произведения в качестве аудиального сопровождения видеоинсталляции.

Видеоперформансы составляют малую часть от всего творчества художника. В начале своей работы с видео Гэри Хилл находился под влиянием художников-концептуалистов, а также актуальных тенденций работы с видео и еще только начинал вырабатывать свои методы работы с видео, поэтому обращение художника к видеоперформансам, а также к работе с видеосинтезаторами стало своеобразным экспериментом, исследованием различных граней видеоарта.

Более поздние работы с видеоперформансом созданы в контексте развития основных творческих тем самого Хилла и использование перформансов в видеоарте Хилла становится уже не целью, а средством выражения.

2.1.5 Основные направления творчества Гэри Хилла.

Выше рассмотренные виды видеоарта, к которым обращался Гэри Хилл, а также этапы их эволюции в контексте работ художника, помогает выявить основные темы, к которым он обращался.

Уже в инсталляциях и видео конца 70-х, начала 80-х складываются основные направления творчества видеохудожника.

Основная тема работ Хилла – это язык, который он исследует с различных граней и сторон, используя разные приемы и точки зрения. Язык может рассматриваться как текст, как физическое действие произношение речи, как коммуникация, диалог.

Помимо основной темы языка, общей для всех работ художника, Хилл вырабатывает ряд тем, сочетающихся с ней, к которым обращается в своих произведениях.

Гэри Хилл интересуется изложением идей, которые несут в себе тонкое, неявное воздействие на зрителя. В большей части его работ можно увидеть течение времени, ощутить мгновение в ревербации звука речи. Язык у Хилла является представителем времени, темпорального процесса видения или осью, которая может быть обнаружена.

Одной из тем творчества Гэри Хилла является постоянная саморефлексия. В работах художника можно увидеть отсыл к предыдущему творчеству, аллюзии на предшествующие работы, благодаря этому лучше прослеживается, с одной стороны, эволюция его творчества, а с другой – развитие основных идей его работ, которые со временем усложняются, приобретают новые смыслы.

Для работ Хилла характерна одержимость временем, нацеленность на конкретные его промежутки, на саму структуру времени, которое, как и язык художник в своих работах раскладывает на части и поворачивает в обратном направлении. Язык- основная тема творчества Хилла, которая встречается во всех его работах, по мнению художника, неразрывно связан со временем.

Еще одна важная тема, которую исследует в своих лентах Гэри Хилл- это проблема образа. Хилла интересует структура восприятия зрителем образа, языковая функция образа.

Перцептивное восприятие и концептуальное восприятие так же интересует Хилла. В ряде произведений он решает ей с помощью

рассмотрения двух противоположностей, которые образуют единое целое, с помощью использования метода дихотомии.

Тема технического прогресса так же интересует художника. Он показывает ее в контексте рассмотрения взаимодействия языка и техники, влияния симбиоза техники и языка .

2.2. Философско-искусствоведческий анализ произведения «Why do things get in a muddle? (Come on Petunia) » (1984)

Рассмотрим материальные знаки видеопроизведения.

Первый материальный знак, который привлекает внимание — зрителя-это смутное нечеткое изображение в начале, которое постепенно фокусируется.

Еще один материальный знак, который часто появляется в фильме – звук. Некоторые фрагменты текста работы записаны задом наперед. Гэри Хилл специально составил для актеров транскрипцию слов в обратном порядке. Эти фрагменты в процессе монтажа были записаны в обратном порядке. Текст, произносимый актерами, становится понятным, но при этом сохраняется эффект «обратной записи» и некоторые фразы звучат нечленораздельно, а движения героев выглядят механическими.

Индексные знаки.

Шахматная доска с фигурами символизирует дуализм, проявленный в мире, противоборство двух противоположных сил, которые составляют часть одного целого. В рассматриваемом видеопроизведении такими силами являются главные герои, которые ведут диалог.

Зеркало, способное отражать предметы символизирует человеческое сознание, способное отражать воспринимаемую реальность. Также, как и шахматы, зеркало символизирует двойственность мира. Отраженные в зеркале предметы меняют порядок.

Название газеты, на столе отца отчетливо видно зрителю. Фраза в заголовке «The Malthusian bombs still ticking» является отсылкой к теории

мальтузианства, разработанной Томасом Мальтусом о дисбалансе между ростом населения и производством продуктов потребления, которое приведет человечество к катастрофе. В контексте видеоработы «Why do things get in a muddle? (Come on Petunia)» мальтузианство- это еще один знак визуализирующий нарушение порядка.

В произведении присутствует знак «лестница», который символизирует возможность движения как вверх, так и вниз, т.е. возможность вернуться назад в прошлое. Так же лестница дает возможность перейти на другой этаж, на другой уровень и символизирует многоступенчатость и многоуровневость человеческого восприятия.

Дочка-это главный персонаж видеоработы. Она одета в голубое платье с передником и черно-белые чулки, в которых зритель узнает каноничное в массовой культуре изображение героини Алисы из произведения «Алиса в стране чудес». Этот персонаж имеет зеркальное отражение, которое проявляется после того как девушка смотрит в подзорную трубу. Камера снимает ее через зеркальный стол, изображение переворачивается. Это уже не дочка, а ее отражение. Это так же передано за счет того, что камера показывает не саму героиню, а ее отражение в зеркале, которое находится в фокусе камеры, в то время как все остальное расплывается.

Раскраска и фломастеры, лежащие на столе, символизируют шаблон, который каждый может раскрасить любым цветом- наполнить своим смыслом. На множественность смыслов указывает и статуэтка в форме кролика, которая оказывается шкатулкой со скрепками.

Отец- второй участник диалога. Он дает ответы на вопросы дочери, поначалу у зрителя создается впечатление, что он носитель истины, но затем отец так же, как и Алиса изображается «зеркально». Символизирующий постоянство, этот персонаж, которого так же, как и Алису коснулись метаморфозы, показывает, что не существует одной единственной постоянной истины.

Иконические знаки.

Взаимодействие знаков рассматриваемого видео привносит новые смыслы. Так фигуры на столешнице- чучело змеи с шипами, микроскоп, карты, статуэтка кролика, две статуэтки голов, гриб, а также чайник с чашками и одежда героини отсылают к произведению Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес», символизируя отдельных персонажей и фрагменты сказки. Например, змея представляет собой Снарка (слово «Снарк» образовано от слов Snake –змея и Shark-акула), кролик – Белого кролика, карты- стражей королевы, чайник- чаепитие Алисы, сама героиня- Алису, статуэтки голов- Труляля и Траляля, гриб, подзорная труба и микроскоп – отсылка к фрагменту уменьшения и увеличения Алисы, бабочка и трубка на столе отца символизируют персонажа-гусеницу. Если рассматривать эти знаки в совокупности со знаками «зеркало» и «шахматы», то очевидно, что в видеопроизведении присутствует ссылка на еще одну сказку Кэрролла – «Алиса в Зазеркалье». В произведении «Алиса в зазеркалье» представлена идея зеркальной симметрии, которая отражается и на времени, текущим задом наперед. Большинство этих вещей расположены на столешнице, которая сделана так, что создается иллюзия

В видео присутствует еще один знак, который обретает смысл при рассмотрении его в совокупности с вышеперечисленными знаками. Среди книг находящихся в доме есть «Страна Оз» («The land of Oz») Ф. Баума. Это литературное произведение перекликается со сказками Льюиса Кэрролла: обе героини- маленькие девочки, которые попадают в параллельный, иррациональный мир.

Видеоработа «Why do things get in a muddle? (Come on Petunia) »1984г. является экранизацией металога «Почему вещи приходят в беспорядок?» из произведения «Экология разума» Грегори Бейтсона. Металог - это беседа о некотором проблематичном предмете. Эта беседа должна проходить так, чтобы участники не только обсуждали проблему, но и структура беседы как целого была релевантна тому же предмету. Гэри Хилл визуально отражает

структуру беседы, показывая беспорядок вещей через нарушение хронологического порядка, повторы одних и тех же фраз, визуальные иллюзии- вещи, которые зритель поначалу воспринимает как предметы быта, оказываются их уменьшенными копиями, а главная героиня увеличивается в размерах. В видеоработе присутствуют субтитры «When a conversation about problems between people mirrors the problems themselves a metalogue is happening», которые сразу задают структуру видео.

Главные герои поначалу не произносят текст, а читают его. Гэри Хилла интересует не столько передача основной идеи экранизируемого текста, сколько передача реакции на прочтение. В видеоработе Хилла «Incidence of catastrophe» 1987-1988 погружение в события, которые соответствуют сюжету экранизируемого романа Мориса Бланшо, начинаются с показа процесса чтения самого романа. Кроме того, Хилл в своих работах, создавая экранизацию или включая отрывок произведения в инсталляцию имеет в виду значение не только этого конкретного отрывка, написанного автором, но и все его творчество, его философию. Бейтсон известен тем, что разработал концепцию двойных посланий. Двойные послания в коммуникации выступают своеобразной ловушкой, т.к. в диалоге может возникнуть дезориентация и логические искажения в сознании одного собеседника, когда слова другого собеседника имеют двойной смысл. В разговорах люди используют не только буквальные значения, но также различные коммуникативные модусы. Например, языковую игру, фантазию, метафору. Создаются различные контексты, в которых может быть растолковано послание. Эти идеи множественных контекстов соотносятся с основными характеристиками постмодернизма.

Расцвет постмодернизма в видеоарте приходился на 80-е годы, в которые и было создано произведение «Why do things get in a muddle? (Come on Petunia)». Философия постмодернизма не только совпадает с

идеями Бейтсона, но и ярко проявлена в видеоработе Гэри Хилла. Интертекстуальность, которая проявляется во взаимосвязи всех текстов и их цитировании показана за счет связи произведений «Алиса в стране чудес» и «Страна Оз», а также в многочисленных цитатах различных произведений. Произведение «Алиса в Зазеркалье» рассматривалось философом Ж.Дерридой, с которым сотрудничал и общался Гэри Хилл, в контексте деконструкции. Деррида сравнивает деконструкцию с дверью в Зазеркалье, в котором начинается путаница смыслов. Одной из основных задач деконструкции у Дерриды является нахождение множественных смыслов текста и понимание множественности интерпретаций.

В рассматриваемом произведении присутствуют знаки, указывающие на множественные смыслы. Это хорошо иллюстрирует вторая половина названия – «Come on Petunia» которая отсылает к песне «Every little things he does is magic» 1981г. музыкальной группы «The Police» и отсылает к тексту песни, в котором присутствуют фразы о расщеплении и сращивании «If I sliced you up realitty bitty I'd sliver and splice you and then you'd be many». Расщепление в этой фразе можно интерпретировать как анализ текста, а фрагмент «then you'd be many» как множественные смыслы, выявляющиеся в процессе анализа.

Невозможность отличить реальность от вымысла, буквальное значение от языковой игры представлено через сопоставление реальных объектов и игрушечных, уменьшенных копий и подобий, которые в начале видео выглядят настоящими.

Основная художественная идея произведения «Why do things get in a muddle? (Come on Petunia)», наличие множественных смыслов и контекстов, их нагромождение в сознании человека которое «приводит вещи в беспорядок»- создает хаос в восприятии, перекликается с основной идеей металога Бейтсона.

Несмотря на большое количество постмодернистских идей, произведение «Why do things get in a muddle? (Come on Petunia)» не

выбивается из общего контекста творчества Гэри Хилла, а наоборот хорошо его репрезентирует. Как и другие работы художника, рассматриваемое видео, с одной стороны, отражает актуальные темы видеоарта того времени, а с другой – рассматривает сквозную тему творчества Хилла – язык. В данном случае язык показан сразу в нескольких аспектах: как способ коммуникации, как текст и как физическое действие. Еще одна тема, характерная для творчества художника – это присутствие бинарной структуры, которая выражается во-первых, через диалог, во-вторых, через сопоставление зеркального, отраженного реальному, а так же через сопоставление реальных вещей и игрушечных.

Само видеопроизведение «Why do things get in a muddle? (Come on Petunia)» можно рассматривать как один из этапов творчества Гэри Хилла, на который он будет опираться в следующих работах: «Ura Aru», используя отражения слов- дифтонги, и в «Incidence of catastrophe», используя в качестве главной идеи экранизации романа «Томас Темный» передачу восприятия и сам процесс чтения этого романа.

2.3. Философско-искусствоведческий анализ произведения «Cutting corners creates more sides» (2012)

Материальные знаки.

Инсталляция «Cutting corners creates more sides» представляет собой установку, состоящую из двух проекторов, экрана и алюминиевой конструкции с шестью ножками на колесах, с одной стороны которой крепится экран, а с другой по углам – проекторы на подставке. В алюминиевую конструкцию встроены динамики.

Расфокусировка изображения – материальный знак, который присутствует на протяжении всего видеоряда. Расфокусировка и фокусировка протекают очень плавно. Из-за этого создается эффект пульсации, эффект движения предметов, ощущение, что один предмет растворяется и перетекает в другой.

На последних секундах видео изображение правого экрана замирает, в то время как динамика смены ракурсов изображений левого экрана ускоряется и останавливается лишь когда изображение соответствует левой стороне.

Иконические знаки.

Обе части экрана показывает одни и те же предметы, но с разных сторон. Изображение левой и правой части экрана неодинаковы.

Из-за большой площади снимаемого с эффектом расфокусировки камеры и маленьких частей предметов, которые попадают в фокус камеры, зритель не сразу понимает, что показано на видео. В начале видеоряда отчетлива видна засушенная роза. Ее бутон виден на одной половине экрана, а стебель на другой. Так же отчетливо показаны такие объекты как нитки, скотч, металлическая проволока, провода, фарфоровые чашки, мандарин, 3D-очки, виноград, лимон, листы бумаги, белая ткань, очки, ножницы, книга

Краешек спинки стула так же четко показан на экране и зритель понимает, что перед ним стол с расставленными по нему предметами.

Алюминиевая установка с расположенными на поверхности динамиками выглядит как конвейер, основная характеристика, которого непрерывность. Непрерывная передача звука, произносимых фраз.

Индексные знаки.

Наличие разнообразных фруктов и предметов быта вместе отсылают к жанру живописи натюрморт. Это так же цитата художником одной из своих работ- «Site Resite (a prologue)» (1989), которая представляет натюрморт. Но в отличии от «Site Resite (a prologue)» , в финальных кадрах которой зритель видит полную картину, все предметы вместе, которые явно отсылают к этому жанру изобразительного искусства, в видеоинсталляции «Cutting corners creates more sides» нет подтверждения этой догадке. Истина, которое, казалось бы уловил зритель, ускользает.

Предметы на столе отсылают не только к натюрморту, но также к техническим изобретением- 3D-очки, большое количество проводов и

различных деталей от механизмов. Хилл вписывает технические изобретения в традиционный жанр, совмещая две противоположности.

Многие объекты, показанные на экране трудно идентифицировать, а текст слышимый из динамиков представляет собой поток сознания. Создается ощущение все время ускользающей сути. Работа «Cutting corners creates more sides» отражает восприятие человека окружающих объектов. Причем это восприятие лишено некоторых характеристик- предметности, т.е. выделения объектов; целостности- зритель не видит полной картины, лишь фрагменты; постоянства свойств вещей.

Название инсталляции переводится как «срезание углов дает больше сторон». Углы в данном случае понимаются как четкость, границы вещей, воспринимаемые сознанием человека. Границы определяет перцептивное восприятие, которое не может зафиксировать объекты, лишённые постоянства. В результате апперцепции, картина так же не становится более отчетливой, невозможно сопоставить обрывки произносимых фраз и расплывающиеся объекты с определенными моделями в сознании.

В данной работе Гэри Хилл исследовал апперцепцию и перцепцию, восприятие и механизмы мышления человека, сопоставление слова и образа. Он визуализировал бесконечный несвязный поток сознания в видеоряде изображения.

Основная художественная идея данной видеоинсталляции- освобождение сознание и мышление человека от сформировавшихся моделей и стереотипов.

Выводы второй главы.

Подводя итоги второй главы можно сделать следующие выводы.

Ранние работы Гэри Хилла совпадают с тенденциями Американского видеоарта и видеохудожниками :

- создание контркультурных работ;
- увлеченность техническими экспериментами - работа с монтажом, апробация технических изобретений (колорайзер, видеосинтезатор);

Рассмотрена эволюция видеоинсталляций, видеоперформансов и видеоработ художника.

Выявлены основные темы творчества Гэри Хилла:

- различные аспекты языка и речи;
- мимолетность мгновения, ускользающее течение времени;
- саморефлексия, обращение к предыдущим работам (цитирование, отсылки);
- соотношение слова и образа;
- перцептивное и концептуальное восприятие;
- тема технического прогресса.

Во втором параграфе второй главы рассмотрены и проанализированы произведения разных жанров и этапов творчества Гэри Хилла- «Why do things get in the muddle? (Come on Petunia) » (1984) и «Cutting corners create more sides» (2012).

Установлено, что рассмотренные работы Хилла соотносятся как с основными темами творчества художника, так и с популярными темами и средствами американского видеоарта 80-х и современного американского видеоарта.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Данная исследовательская работа, посвященная изучению особенностей американского видеоарта на материале творчества Гэри Хилла, позволяет сделать следующие выводы.

- Исследованы различные подходы к определению и классификации видеоарта и его место в современном искусстве. Определены тенденции дальнейшего развития видеоарта. С одной стороны, видеоарт, который за всю историю существования стремился обособиться от кинематографа, выработать свой собственный язык и приемы все больше обращается к кинематографу в современном мире, и стремится присоединиться к киноискусству. Появляются произведения видеоарта рассчитаны на демонстрацию в кинотеатрах. С другой стороны, ряд произведений видеоарта, использующий весь спектр достижений современной техники стремится к интеграции в более широкое понятие «искусство новых медиа». Многие современные исследователи рассматривают видеоарт в контексте искусства новых медиа.
- Определены различные этапы становления видеоарта в Америке от первых инсталляций Пайка с использованием телевизионных экранов, до проекций Дуга Эйткена и Тони Оурслера, от увлеченности пионеров видеоарта техническими экспериментами и апробациями различных техник и синтеза видеоарта с другими формами искусства, до выработки серьезной философской базы работ, переосмысления современными художниками предыдущих этапов, как своих видеоработ, так и всего наследия видеоарта.
- Выявлены особенности американского видеоарта, строящиеся на роли Америки в развитии видеоискусства. Долгое время Америка, являясь местом появления видеоарта, выходила на первый план в развитии

видеоискусства, стала мировым центром видеоарта, задавая направление развитию видеоарта.

- Для того, чтобы подтвердить теоретические положения особенностей и этапов развития видеоарта в Америке, было рассмотрено творчество одного из наиболее репрезентативных представителей- Гэри Хилла. Являясь пионером видеоарта, Хилл, который до сих пор продолжает создавать свои видеоработы, отразил в своем творчестве различные периоды развития американского видеоарта.
- Было установлено, что эволюция творчества Хилла соответствует основным направлениям развития американского видеоарта с одной стороны, а с другой- включает его собственные темы.
- Был проведен философско-искусствоведческий анализ двух работ художника принадлежащим к различным этапам его творчества- «Why do things get in a muddle? (Come on Petunia)» (1984) и «Cutting corners creates more sides» (2012), для того чтобы наглядно показать развитие работ художника в контексте тенденций развития американского видеоарта. В результате анализа было выяснено, что работа 80-х годов - «Why do things get in a muddle? (Come on Petunia) » соответствует тенденции обращения к нарративным возможностям видео, а так же к философии постмодернизма. Современная работа Хилла - «Cutting corners creates more sides» (2012) так же соотносится с развитием американского искусства за счет цитирования и переосмысления работы предыдущего этапа творчества.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Автономова Н. С. Философский язык Жака Деррида / Н. С. Автономова. – М.: РОССПЭН, 2011. – 509 с.
2. Бейтсон, Г. Экология разума / Г. Бейтсон. – М.: Смысл, 2000. – 476 с.
3. Бидан, М. Морис Бланшо, невидимый собеседник [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.blansho.net.ru/lib/ar/author/579>
4. Бим-Бад, Б. Педагогическая антропология [электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Pedagog/BimBad/06.php
5. Гузеева, А. Медиа- аттракционы [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/october/2014/3/7g-pr.html>
6. Гук, А. А. Эстетические особенности видео как творческой коммуникативной деятельности: диссертация...кандидата философских наук: 09.00.04 / Гук Алексей Александрович. – Москва, 2010. – 306 с.
7. Деникин, А. А. Американское и европейское видеоискусство 1960-2005: диссертация...кандидата культурологии: 20.00.01 / Деникин Антон Анатольевич. – Москва, 2008. – 88 с.
8. Деникин А. А. Видеоарт/видеохудожники. Альбом с текстовыми вставками и комментариями. Эл. издание. / А. А. Деникин. – М.: Videartdigitalstd. 2013. – 110 с.
9. Деникин, А. А. Иммерсивные и интерактивные художественные стратегии в видеоинсталляциях и видеоинвайроментх / А. А. Деникин // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета, 2008. – Т. 2, № 4. – С. 101- 104.
10. Деникин, А. А. Новая нарративность и дизъюнктивное повествование в видеоарте 1970-х - 1980-х гг./ Деникин А. А. // Артикульт, 2011. 2(2). С. 84 – 9
11. Жуковский, В. И. Теория изобразительного искусства / В. И. Жуковский. – Спб.: Алетейя, 2011. – 536 с.

- 12.Игнатъева, А. ГАРИ ХИЛЛ: Зритель / А. Игнатъева. – М.: АртГид, 2010. – 190 с.
- 13.Интервью Гэри Хилла [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://artchronika.ru/gorod/гэри-хилл-я-ищу-не-столько-философски/>
- 14.Кирхмайер, В. Пустота из черного ящика [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.guelman.ru/xz/362/xx33/xx3318.htm>
- 15.Козловски, П. Культура постмодерна / П. Козловски. – М.:Республика, 1997. – 240 с.
- 16.Коротков, И. С. Философия культуры Мориса Бланшо / И. С. Коротков // Хронотоп. – 2008. – № 2. – С. 99–105
- 17.Кривцова Ю. В. Перформанс в пространстве современной культуры: диссертация... кандидата искусствоведения: 24.00.01/Кривцова Юлия Витальевна. – Ярославль,2006. – 189 с.
- 18.Кулик, И. Цикл лекций несимметричные подоби́я. Гэри Хилл. Кристиан Марклей [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://topdownloads.ru/watch/fCNiu-enby0.htm>
- 19.Кулик, И. Цикл лекций несимметричные подоби́я. Нам Джун Пайк. Изобретение искусства новых медиа. [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://salda.ws/video.php?id=o-FmGc9HykY>
- 20.Кэрол, Л. Алиса в стране чудес. Алиса в Зазеркалье/ Л. Кэрол. – М.:Эксмо, 2014 – 200 с.
- 21.Литвинова М. В. Видео-арт: специфика,примеры [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.scienceforum.ru/2015/pdf/18106.pdf>
- 22.Маклюэн, М. Понимание медиа. Внешние расширения человека / М. Маклюэн. – М.: Канон-Пресс-Ц– 464 с.
- 23.Маньковская Н. Б. Эстетика постмодернизма / Н. Б. Маньковская. – Спб.: Алетейя, 2000. – 347 с.
- 24.Маньковская, Н. Б. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации / Н. Б. Маньковская, В.В. Бычков. – М.: Редакционно-издательский отдел ВГИК, 2011. – 208 с.

- 25.Марченкова, В. Г. Особенности языка нарративного видеоарта Китая и России: диссертация... кандидата искусствоведения: 17.00.03/ Марченкова Виктория Германовна. – Москва, 2013. – 168 с.
- 26.Мусина, М. На стыке кино и видеоарта: Утопия медленного видео [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://old.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=62>
- 27.Савчук, В. В. Медиафилософия IX. Языки медиафилософии/ В.В. Савчук. – Спб.: Издательство РХГА, 2013. – 296 с.
- 28.Сайт художника Гэри Хилла [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://garyhill.com>
- 29.Соловьев, А. В. Общество потребления и движение контркультуры в США во второй половине XX века / А. В. Соловьев // Вестник Рязанского государственного университета им. С. А. Есенина, 2011. № 30. – С. 32- 41.
- 30.Соргин, В. В. Идеология в американской истории: от отцов-основателей до конца XX века / В. В. Соргин. – М.: Наука, 1995. – 238 с.
- 31.Тарасова, М. В. Коммуникативные основы художественной культуры: монография / М.В. Тарасова, В.И. Жуковский. – Красноярск: Сибирский федеральный ун-т, 2010. – 145 с.
- 32.Тимофеева, М. К. Язык с позиции философии, психологии, математики / М. К. Тимофеева. – М.: ФЛИНТА, 2013. – 177 с.
- 33.Томашвилли, А. А. Дискурсивные аспекты взаимоотношения видеоарта и телевидения на примере работ российских видеохудожников периода 1985 – 2000 гг. [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2010/10/Tomashvili/>
- 34.Хоркхаймер, М. Диалектика просвещения. Философские фрагменты / М. Хоркхаймер, Т. Адорно. – Спб.: Ювента, 1977. – 312 с.
- 35.Чащина, С.Ф. Штейна и Вуди Васюлки : У истоков творческого пути [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.ais->

aica.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=2484:40-2&catid=229&Itemid=191&showall=&limitstart=8

36. Чичканов, Е. С. Интерактивность как форма диалога в пространстве цифрового экранного произведения: диссертация... кандидата искусствоведения: 17.00.09 / Чичканов Егор Сергеевич. – Санкт-Петербург, 2011. – 165 с.
37. Шишко, О. Расширенное кино - 3. Каталог-исследование / О. Шишко. – М.: Арткодекс, 2013. – 121 с.
38. Шишко, О. Расширенное кино. Каталог-исследование / О. Шишко. – М.: Арт Гид, 2011. – 199 с.
39. Berner, R. R. The Unspeakable Art of Bill Viola: A Visual Theology. / R. R. Berner. – Pickwick Publications, 2014. – 100 p.
40. Butler, C. Postmodernism: a Very Short Introduction. / C. Butler. – Oxford university press, 2002. – 159 p.
41. Carter, Curtis Video Art: cultural transformations The journal of Asian Arts and Aesthetics, Vol.5,2014, P. 9-22
42. Coates, P. Doubling, Distance and Identification in the Cinema. / P. Coates – Palgrave, 2015. – 232p.
43. Cooke, L. An art of Limina. Gary Hill works and writings. / L. Cooke. – Poligrafa, 2009. – 640 p.
44. Elwes, C. Installation and the Moving Image. / C. Elwes. – Wallflower press, 2015. – 216 p.
45. Elwes, C. Video. Art, A Guided Tour. / C. Elwes. – Tauris & Co, 2005. – 244 p.
46. Harris, J. Globalization and Contemporary Art. / J. Harris. – Willey-Blackwell, 2011. – 552 p.
47. Hatfield, J. Experimental Film and Video: an anthology / J. Hatfield, S. Littman. – Indiana University Press. 2006. – 302 p.
48. Hayader, M. H. Video Art Historicized: Traditions and Negotiations. / M. H. Hayader. – Routledge, 2016. – 236p.

- 49.Hegarty, P. Rumour and Radiation: Sound in Video Art. / P. Hegarty. – Bloomsbury Publishing, 2014. – 216p.
- 50.Hopkins, D. After modern art 1945-2000. / D. Hopkins. – Oxford university press, 2000. – 275 p.
- 51.Laursen, P. Developing strategies for the conversation of installation incorporating time-based media with reference to Gary Hill's Between cinema and hard place / P. Laursen / /Journal of American Institute for conversation,2001.- Vol. 40, № 3.- p.p. 259-266
- 52.Leighton, T. Art and the Moving Image: a critical reader. / T. Leighton. – Tate Publishing, 2008. - 479 p.
- 53.Lovejoy, M. Digital Currents. Art in the Electronic Age. / M. Lovejoy. – Routledge, 2005. - 342 p.
- 54.Manasseh, C. The problematic of Video Art in the Museum, 1968-1990. / C. Manasseh. – Cambria Press, 2009- 264 p.
- 55.Meigh-Andrews, C. A History of Video Art. / C. Meigh-Andrews. – Bloomsbury, 2013. - 408 p.
- 56.Morgan, C. R. Gary Hill. / C. R. Morgan. – The Johns Hopkins University Press, 2000.-348 p.
- 57.Plate, B. S. Between Cinema and a Hard Place: Gary Hill's Video Art Between Words and Images /S. B. Plate / / Special Film Issue Part One: New and/or Neglected Approaches to Understanding Moving Images, 2003. – Vol. 45, № 1. – P. 109-127
- 58.Quaranta, D. Beyond New Media Art. / D. Quaranta. – Link Editions, 2013. – 281 p.
- 59.Stallabrass, J. Contemporary art: a Very Short Introduction. / J. Stallabrass Oxford university press, 2006. – 168 p.
- 60.The History of American Video Art and the future of European Television [электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.earthscore.org/pdf/art_american_video.pdf

61. Vacche, A. D. *Film, Art, New Media: Museum without Walls?* / A. D. Vacche. – Palgrave Macmillian, 2012. - 336 p.
62. Wooster, A. S. *Why Don't They Tell Stories like They Used to?* / A. S. Wooster // *ArtJournal*, 1985. - Vol. 45, № 3.- p.p. 204-212
63. Youngblood, G. *Expanded cinema.* / G. Youngblood. – P. Dutton & Co, 1970. 444 p.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Кадры из видеопроизведения «Why do things get in a muddle? (Come on Petunia)» Гэри Хилла).



ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ А



ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Кадры видеоинсталляции «Cutting corners create more sides» (2012)



ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ Б

