

Время, пространство и действие в зеркальных отражениях экранных проекций видеоарта

А. А. ДЕНИКИН

(ГУМАНИТАРНЫЙ ИНСТИТУТ ТЕЛЕВИДЕНИЯ И РАДИОВЕЩАНИЯ ИМ. М. А. ЛИТОВЧИНА)*

В статье исследуются особенности работы художников со временем и пространством в рамках жанра современного искусства — видеоарта. Показаны особые возможности авторско-зрительского взаимодействия, возникшие благодаря использованию видеотехнологий, и специфические стратегии в творчестве видеохудожников, направленные на исследование различных аспектов человеческого существования и восприятия времени в сегодняшнем мире.

Ключевые слова: современное искусство, время, пространство, видеоинсталляция, видеоэнвайронмент, взаимодействие, иммерсия, интерактивность, видеоарт.

Time, Space and Participation in Video art: space-in-between in mirror reflections of screen projections

A. A. DENIKIN

(HUMANITARIAN INSTITUTE OF TV & BROADCASTING)

Abstract: this article is devoted to research time and space in genre of contemporary art — video art. It shows the special opportunities of the autor-spectator interaction which have arisen owing to use of video technologies and specific strategy of video artists directed on research of various aspects of human existence and perception of time in the today's world.

Keywords: contemporary art, time, space, video installation, video environment, immersion, interaction, video art.

На протяжении столетий общепринятой концепцией времени в западной традиции была концепция линейного времени, восходящая еще к «Физике» Аристотеля и Ньютонскому абсолютному времени. Однако уже теории Эйнштейна опровергали линейность и абсолютность времени. Изменения, которым подверглись представления о времени и пространстве в XX веке, не могли не оказать влияние на работы художников, по-своему задействовавших эти категории в своих произведениях в жанре видеоарт¹.

Для видеохудожников исследование перцептивных, повествовательных и поэтических возможностей, открывшихся благодаря пространственным и временным свойствам глобальной окружающей среды, созданной новыми технологиями коммуникации (телевидением, массмедиа, Интернетом и пр.), вот уже на протяжении нескольких десяти-

летий является важной темой для их искусства. Три концепта — концепт времени, пространства и действия — стали основой для формирования специфического дискурса видеоарта, направленного на поиски оснований человеческой субъективности, специфики восприятия «самости» человека и познания им объектов окружающего мира.

Еще Эйнштейн утверждал в своей теории относительности, что в каждой точке пространства находится бесконечное количество других пространств, существующих в движении и во взаимодействии. Многие художники обращались к идее множественности пространств, например Дэн Грэхэм. Своей видеоинсталляцией «Present Continuations Past(s)» американский художник Дэн Грэхэм физически воспроизводит некоторые теоретические тезисы Эйнштейна. Инсталляция представляет собой комнату с зеркаль-

* Деникин Антон Анатольевич — аспирант Гуманитарного института телевидения и радиовещания им. М. А. Литовчина (Москва). Тел.: (495) 305-88-15. Эл. адрес: oficial@list.ru

ными стенами и видеомонитором, встроенным в одну из стен. Отражение пространства комнаты многократно увеличивается благодаря зеркальному эффекту. Скрытая видеокамера в реальном времени записывает и транслирует изображение зеркальной комнаты на видеомониторе. В работе Грэхэма прошлое соединено с настоящим в акте действия зрителя в пространстве инсталляции. Видеоинсталляция «Present Continuous Past(s)» визуализирует, делая физически ощущаемым для зрителя момент перехода события из настоящего в прошлое.

Философ и писатель Вильям Джеймс считал, что в сознании человека время представляется как множество сегментированных отрезков. Эти отрезки, по мнению философа, могут длиться всего несколько секунд, и лишь мышление способно объединять их в более крупные сегменты, составляя поток человеческой памяти (см.: Джеймс, 1902). В видеоинсталляции «Desay Time» (1974) известный американский видеохудожник развивает эту мысль Джеймса, заставляя зрителя на собственном опыте ощутить дробность человеческого времени-сознания и времени-памяти. Темное помещение, в котором представлена инсталляция, лишь изредка освещает луч прожектора. В те мгновения, в которые комната освещается прожектором, света хватает, чтобы установленная видеокамера могла захватить изображение стоящего посередине комнаты зрителя. Зритель вдруг видит свое собственное отражение на проекционном экране на стене. Однако через несколько мгновений свет гаснет, и изображение на стене растворяется в темноте. «Изображение рождается, мерцает перед глазами зрителя и умирает во мраке, оставаясь лишь в памяти», — комментирует художник свою работу (Hall, Fifer, 1990: 483).

В приведенных примерах художники используют прием иммерсии — погружения зрителя в особое смоделированное художником пространство, которое провоцирует зрителя на то, чтобы стать активным участником художественного процесса, самосто-

ятельно, на собственном физическом опыте испытать и ментально реконструировать значения, заложенные автором видеоинсталляции.

Способность видеотехнологии демонстрировать события в реальном времени их совершения (симультанность) помогла видео обеспечить нишу в мире искусства. Художники обрели возможность *захватить и передать реальность, сделав настоящее время, опыт проживания настоящего мгновения предметом художественного изображения.*

Технические возможности видео позволяли не только отобразить время в движущихся картинках на экране мониторов, но и дать зрителю физически почувствовать течение времени между чередованием кадров. Эти «темпоральные швы», как называет их Даниэль Бирнбаум, еще более индивидуализировали зрительский опыт восприятия работ художников. Внешнее время видеофильма таким образом сопоставляется с внутренним временем зрителя, обнаруживая «лакуны» для драматизации, активизации зрительского восприятия, передачи особого мистического, суггестивного опыта, продуцируя напряженный внутренний диалог между зрителем и работой художника.

Время у Била Виолы — одного из самых известных американских видеохудожников — одно из главных художественных средств. В видеоинсталляции «Приветствие», созданной по мотивам картины Якопо Понтормо «Встреча Марии и Елизаветы» (1528–1529), художник замедляет движение видеопленки до той минимальной скорости, когда изображение все еще выглядит четким (в среднем это возможно при замедлении в 5 раз). Основа сюжета — встреча трех женщин. Персонажи движутся, как во сне — особой летящей походкой. Медленное движение, превращающее сцену встречи в странное сновидческое действие, так называемый эффект «подвешенного» времени — основной художественный прием Виолы. По мысли Виолы, когда изображение освобождается от зафиксированной позиции, зритель телесно вовлекается в процесс вос-

приятия, отношение к образу становится более личным.

Симультанность видео обеспечила и еще одну чрезвычайно важную особенность — способность объединять одновременно множество времен и пространств в единой работе художника. Если кино способно порождать то, что Делез назвал «образом-кристаллом» (Делез, 2004: 381), на мгновение схватывающим внутреннюю работу самого времени, то темпоральные возможности видеоинсталляций и видеоэнвайронментов исследуют более запутанные формы параллелизма и синхронии.

Кино структурирует опыт линейным способом, так как его образы суть движущиеся картинки на эмульсионной ленте или последовательный поток цифровых изображений на кассете или диске. Арт-критик, куратор и искусствовед Даниэль Бирнбаум обращает внимание на особые возможности видеоинсталляций в работе со временем (Бирнбаум, 2007: 36). «Одновременность нескольких потоков движущегося изображения обеспечивает возможность не только сжатых и темпорально многослойных образов, но и сложных констелляций и сопоставлений». Таким образом, как считает исследователь, видеоарт позволяет ставить под вопрос линейность времени, исследуя человеческий разум и сознание во всей его сложности.

Память как феномен человеческого сознания всегда связана с проживанием события во времени. Чтобы восстановить в памяти прошлое, мы вынуждены воссоздавать, воспроизводить, переделывать множество фрагментов реальности, которая когда-то была дана нам в опыте. Эти фрагменты составляют, по словам известного художника Стэна Дугласа, «темпоральную полифонию». «Иметь возможность одновременно создавать разные голоса, вот к чему я всегда стремился, при этом вела меня идея не одиночной, статичной идентичности, а такой, которая ставится под вопрос извне и одновременно способна помыслить «Другого». Полифония — это техника, которая как раз для этого предназначена» (Бирнбаум, 2007: 32).

Например, видеоинсталляция Дугласа «Песочный человек» (1995) — тщательно выверенное размышление о механизмах воспоминания и осознания времени. Восприятие реального момента субъектом — отнюдь не твердое основание, каковым его традиционно принято было считать, но есть эффект игры различий, различий темпоральных, пространственных, «действенных», утверждает Дуглас. Субъект как множественность повторений и возвратов, никогда не идентичных, находящихся в становлении посредством собственного опыта (в отличие от ницшевского «порочного круга»), — такова идея инсталляции Дугласа. Вечное возвращение как символ становления субъективности, как манифестация собирающей силы раздробленного «я» определяет хронологию современного субъекта.

Но что происходит, если объединяющая функция это больше не действует, и множество временных потоков живут своей собственной автономной жизнью? Инсталляция Эйи Лиизы Ахтилы «Дом» визуализирует подобное состояние рассогласования иллюзии и реальности, фантазии и восприятия действительности. Эта инсталляция, состоящая из пяти мониторов и двух экранов, отличается тем, что многомерность пространств и времен тут заведомо превосходит то, что способен охватить зритель. Эта работа представляет собой запутанную смесь из видеоэпизодов, имитирующих большое воображение, и документальных съемок. Как пишет Д. Бирнбаум (Бирнбаум, 2007: 34): «Гетерогенная кристаллизация времени, которая имеет здесь место, это уже не кристаллизация обычного человеческого опыта, но кристаллизация раздробленного сознания, открытого в бесконечность».

В современном мире, в котором телеприсутствие, компьютерные виртуальные реальности и всевозможные цифровые технологии являются уже не просто темами научно-фантастических романов, но стали самой себе разумеющейся частью нашей повседневной жизни, время, как мы его переживаем, больше уже не следует линейному поряд-

ку последовательно сменяющих друг друга моментов. Скорее, оно становится, по словам П. Вирильо (Virilio, 2000: 38), «системой репрезентаций физического мира, где будущее, настоящее и прошлое превратились в межстрочные фигуры недодержки, экспозиции и передержки».

Современные художники, работающие на стыке кино и видеоарта, такие как Пьер Хьюге, Дуглас Гордон, Стэн Дуглас, зачастую с недоверием относятся к смыслу, как он порождается посредством повествования, заключенного в хронологические рамки кинофильма. Они, напротив, вводят фигуры «несмысла», неясности, многозначности в плотную паутину значений.

По словам Бирнбаума, «посткинематографические эксперименты Ахтила и Айткена, направленные на схватывание уровня субъективного опыта, предшествующего объективации, избегают создания предметов искусства, организовывая вместо этого экспериментальную среду и перцептуальные ситуации» (Бирнбаум, 2007: 63).

Таким образом, время, пространство в видеоработах художников всегда индивидуальны, детерминированы персональным опытом зрителя. Исследовательница Татьяна Горючева утверждает: «В видеоарте историческое время тем более и даже принципиально всегда отсутствует. Часто воспринимаемый непрофессиональной аудиторией как младший брат кино, видеоарт на самом деле существует в абсолютно иной системе координат. Внутреннее пространство и время, ритм, транспозиция зрителя почти всегда относительны и субъективны в произведениях видеоарта и в то же время, с психологической точки зрения, гораздо ближе зрителю. Это способствует своего рода размыванию субъектно-объектных отношений, а именно: снятию противопоставления позиций «рассказчика» (или автора) и зрителя» (Горючева, 2002: 90).

В зеркале постмодерна мир, как было отмечено Ф. Джеймисоном (Джеймисон, 1996: 121, 130), «становится одновременно фактическим, хаотичным и разнородным». Тради-

ционная система искусства отражает мир, опосредуя его через индивидуальное восприятие автора. То есть традиционное произведение искусства есть функция двух аргументов: свойств отображаемого объекта и авторской индивидуальности отображающего субъекта. Современное искусство, как и прежде, отражает в себе мир, но в систему этого мира включено и само искусство, и автор с его индивидуальным прочтением реальности, и зритель с его субъективным опытом. В результате на месте прежнего зеркала, отражавшего предмет, возникает целая сложная система зеркал, отражающая предмет, самое себя, отражение предмета в себе, отражение себя в себе, отражение автора, отражение предмета в авторе, отражение отражения.

Американский художник Дуг Айткен в 1999 г. получил приз Венецианской биеннале за свою работу «Electric Earth» (1999). Современный человек, его связь с природой и социальной средой, жизнь современного человека, погруженного в потоки информации, рекламы, медиа, — таков лейтмотив работы Айткена. Здесь нет сюжета, нет рассказа. Зритель, попадая в пространство этой видеоинсталляции, оказывается как бы со всех сторон окружен аурой этой работы. Изображение человека, бродящего по пустынно-му городу, проецируется на всех стенах, куда бы ни повернул голову зритель.

Одна из основных проблем, к которой Айткен обращается в этой работе, — это проблема человеческого тела, которое уже сложно описать в терминах традиционного гуманизма или феноменологии. Автор ставит под сомнение легитимность понимания человека как рефлексирующего существа, контролирующего свои действия и мысли и отличающегося гармоничным отношением к собственному телу. Герой Айткена пребывает в состоянии непрерывного потока изменений с разным опытом времени — такова его реальность. Субъект в работе Айткена больше не определен единством и единичностью. Напротив, он выглядит частью сети потоков и пульсаций, разомкнутой и непред-

сказуемой. Как будто «строение субъективности с помощью новых технологий и медиа уязвляет саму телесную суть человеческой идентичности» (Бирнбаум, 2007: 95).

Как показывают примеры, видеохудожники в своих работах по-новому задействуют традиционные понятия пространства и времени, переосмысляя и трансформируя их в своих художественных стратегиях.

¹ Видеоарт (от англ. video art, видеоискусство) — направление в изобразительном искусстве последней трети XX века, использующее возможности видеотехники. В отличие от собственно телевидения, рассчитанного на трансляцию для массового зрителя, видеоарт применяет телеприемники, видеокамеры и мониторы в уникальных хэппенингах и производит также экспериментальные видеофильмы в традициях концептуального искусства, ко-

торые демонстрируются в специальных выставочных пространствах.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Бирнбаум, Д. (2007) Хронология / пер. с англ. А. Скидана. М. : НЛО.
- Горючева, Т. (2002) Видеоарт и массовая визуальная культура. Антология российского видеоарта. М. : МедиаАртЛаб.
- Делез, Ж. (2004) Кино : пер. с фр. Б. Скурнова. М. : Ad Marginem.
- Джеймисон, Ф. (1996) Постмодернизм, или логика культуры позднего капитализма // Философия эпохи постмодерна. Мн.
- Джеймс, В. (1902) Научные основы психологии. СПб.
- Hall, D., Fifer, S. J. (1990) Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art. N. Y., Aperture; Bay Area Video Coalition.
- Virilio, P. (2000) Polar Inertia. L.: Sage.