

art&cult

арткульт

Российский государственный гуманитарный университет / Факультет истории искусства

№2 (2-2011)

Антон Деникин

“НОВАЯ НАРРАТИВНОСТЬ” И ДИЗЪЮНКТИВНОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ В ВИДЕОАРТЕ 1970-80-Х ГОДОВ.

В статье анализируются особенности художественного языка и творческие приёмы, использовавшиеся в работах американских и европейских видеохудожников в период с конца 1970-х до окончания 1980-х годов. Автор анализирует факторы, способствовавшие формированию специфических постмодернистских художественных стратегий и также повлиявшие на появление интереса художников к особым формам дизъюнктивного экранного повествования.

Ключевые слова: видеоарт, современное искусство, постмодернизм, дизъюнктивное повествование, “новый” нарратив.

The article is dedicated to the analysis of art language and the creative strategies in videoworks of American and European videoartists during the period from the end 1970 till 1980th years. The author analyzes the factors promoting formation of specific postmodernist art strategies and affected occurrence of interest of artists to special forms of a disjunctive screen narration.

Keywords: videoart, contemporary art, postmodern, disjunctive narrative, “new narrative”.

Постмодерн в американском и европейском современном искусстве¹ (от англ. Contemporary art) заявляет о себе уже с середины 1960-х, но “классический” постмодернизм начинается с арт-выставок рубежа 1970-1980-х годов² и даёт в противовес модернистскому авангарду всплеск «повествовательного» искусства, специфически отразившего особенности своего времени, с новых сторон открывшего для художественного исследования проблематику повседневности, самоидентификации, творчества.

Видеоарт – жанр актуального искусства середины XX века, в котором соответствующие постмодернистские тенденции также нашли своё отражение.

В период с конца 1970-х до конца 1980-х гг. в творчестве американских видеохудожников появляется ряд художественных стратегий, которые явились одновременно выражением, откликом, реакцией и противодействием тем культурно-историческим обстоятельствам, в которых оказалось в этот период общество. Это время чаще всего определяется как эпоха глубокого духовного кризиса, начавшегося в странах Европы и в США спустя десять лет после второй мировой войны. Идеино-художественный опыт, представленный в произведениях видеохудожников, оказался одним из возможных способов интерпретации окружающей действительности и позиционирования автора по отношению к своей эпохе, выражением определённых мировоззренческих установок, среди которых наиболее существенным является соединение идеи абсурдности мироустройства с убеждением в возможности творческого

¹ Современное искусство (англ. *contemporary art*, иногда в качестве синонима используют определение актуальное искусство) – термин, которым в искусствознании и художественной критике принято обозначать искусство второй половины XX века. // Антология российского видеоарта. Сост. и ред. А.Исаев. – М.: МедиаАртЛаб, 2002.

² См., например, Андреева Е. Ю. Постмодернизм: Искусство второй половины XX — начала XXI века. СПб.: Азбука-классика, 2007. Стр. 23-34.

отношения к окружающей действительности. Основной проблемой для художника становится возможность творчества в чуждом, изменчивом, разобщённом, абсурдном мире.

Искусствовед и философ О. Кривцун пишет, что «постмодернизм – это поэтика благополучно состоявшейся смерти и игра посмертных масок»³, имея в виду смерть автора, искусства, реализма, эстетики, истории и т. д. По его мнению, эпоха постмодернизма имеет сходство с XVII веком и искусством Барокко «...с его спонтанностью, чрезмерностью, антинормативностью. Это время исторического бездорожья, когда эпоха демонстрирует явное отсутствие устойчивого состояния, смирение и агрессию, поражения и новые бунты воли»⁴.

Как известно художественный постмодернизм исследует и подвергает сомнению основополагающий модернистский тезис о возможности ухода в истинную реальность, выхода "за холст" в необозримую реальность абсолюта. Постмодернистская реальность – это лишь совокупность знаков, символов и конвенций. Такая "реальность" тождественна в своих притязаниях на истинность любому существующему произведению искусства и является, по словам Лакана, "эффектом символического"⁵. Взаимодействие с такой реальностью – игра со смыслами и значениями в бесконечной череде интертекстуальных отсылок, игре знаков и интерпретаций. Как писал Ж. Бодрийяр об искусстве постмодернизма: «Цитирование, симуляция, ре-апроприация — всё это не просто термины современного искусства, но его сущность»⁶.

Приход постмодерна обозначил изменение отношения к субъекту как к самодостаточной автономной сущности. «Я» художника, его уникальное видение мира, столь важное на протяжении всей истории искусства, перестало являться ценностным. В начале 1980-х годов для художника говорить "от себя", демонстрировать «свое видение», выражать свою "индивидуальную" позицию зрителю, читателю стало проблематичным, малопривлекательным, вызывало недоверие.

Художники задались вопросами: как в новых условиях отражать ускользающий концепт "реальности"? Способны ли лимиты, ограничения и особенности языка, нарратива, изображения, видео выразить суть, смысл, структуру чего-либо сущего? Художники стали искать возможности для специфической самоактуализации, используя видео для выражения собственных мыслей и переживаний, задействуя при этом доступные к тому времени видеотехнологии.

К 1980-м годам появилось новое поколение недорогих видеокамер. Значительно улучшилось качество изображения и увеличилась лёгкость использования, записи и редактирования записанного видеоматериала, стали доступны новые изобразительные возможности и видеоэффекты. В распоряжении художников оказалось удобное и мощное оборудование, позволявшее свободно манипулировать временем, скоростью и различными параметрами воспроизведения видеосигнала.

Американская художница Дара Бирнбаум – одна из первых с конца 1970-х годов стала использовать видео как инструмент для повествования. Её трилогия "Damnation of Faust", созданная в 80-х годах, является ярким примером постмодернистской видеоработы с использованием замысловатых средств обработки для создания нелинейного повествования. После её известной работы "Technology/Transformation: Wonder Woman" (1978) использование техники многократных тавтологических повторов видеофрагментов какого-либо оригинального материала, получившее название "Скратч видео" (англ. "Scratch Video"), стало одним из способов работы художников с видеоизображением. Примерами также могут

³ О.А.Кривцун. Эстетика. М., 2001.

⁴ Там же.

⁵ Лакан, Ж. Семинары. Книга I: Работы Фрейда по технике психоанализа. М., Гнозис/Логос, 1998.

⁶ Жан Бодрийяр. Эстетика утраты иллюзий. / пер. с фр. А. Дугин. // Журнал «Элементы», №9. М., 2000.

служить подобные работы Й. Довей (Jon Dovey), Дьювет Бравез (Duvet Brothers), П. Саваджа (Pete Savage) и др.

Ещё в 1950-60-е годы художники-структуралисты, работавшие в жанре экспериментального кинематографа, такие как Й. Мекас, П. Гидал, М. Ле Грис и другие, деконструируя структуры повествования, демонстрировали, что в структуре любого рассказа, нарратива встроены скрытые идеологические установки («послания»⁷). Уже в работах этих режиссёров-экспериментаторов акцент смещается с повествования на сам процесс создания произведения: процесс записи, отображения и восприятия визуальной информации, что позволяло художникам по-новому использовать такие традиционные возможности авторской коммуникации как сюжетность и повествование.

В 1980-х годах видеохудожники обращаются к опыту кинематографистов-экспериментаторов. Видеохудожники заимствуют разработанные в литературе XIX–XX веков принципы «субъективного» упорядочивания мира и техники литературного письма, использовавшиеся ещё в раннем модернистском романе (В. Джеймс, Дж. Джойс, С. Беккет), такие как внутренний монолог, поток сознания, свободные ассоциации.

Одна из наиболее частых форм конструкции в видеоарте этого периода - форма потока сознания, в которой действительность отражается в сериях непоследовательных, разрозненных визуальных образов. Внезапные временные скачки, разрывы, изломы изображения, использование повторов и проникновений в ирреальные сферы, в которых время, действие и значения, а также действие знаков и символов расплывчаты и изменчивы.

Структуры таких работ видеохудожников включают в себя элемент неопределённости, неоднозначности. Как пишет исследовательница Анн-Сарженр Вустер: «Форма потока сознания, в которой реальность конструируется из последовательных или накладываемых друг на друга изображений – одна из основных форм создания произведений в современном видеоарте»⁸. Она определяет формы, основанные на потоке сознания и дизъюнктивном повествовании как «тип организованного хаоса»⁹.

Термин дизъюнкция (лат. «disjunctio» - разобщение, разделение, противоположение) заимствован из лингвистики и логики, где он означает — «логические операции, образующие сложное высказывание из объединения двух высказываний с помощью логического союза 'или' »¹⁰, а также психологических и социальных исследований середины XX века, проделанных в частности А. Адлером¹¹ и др.

Адлер описывал два вида эмоций: не связанные с обществом (т.н. «socially disjunctive»), которые относятся к достижению индивидуальных целей, и связанные с обществом (т.н. «socially conjunctive»), которые способствуют социальному взаимодействию. Не связанные с обществом эмоции, такие, как гнев, страх, отвращение, направлены на достижение позитивных изменений в жизни человека,

⁷ Structural Film Anthology. Edited by Peter Gidal. - London: British Film Institute, 1978. Malcolm Le Grice. Abstract Film and Beyond. - London: Studio Vista, Cassel & Collier Macmillan Publishers Ltd., 1977.

⁸ Ann-Sargent Wooster "Why Don't They Tell Stories Like They Used To", Art Journal: Video - The Reflexive Medium, Vol. 45, No 3, 1985.

⁹ Там же.

¹⁰ Философский энциклопедический словарь. - М.: Советская энциклопедия, 1989. (статья «Дизъюнкция»).

¹¹ Adler A. The individual psychology of Alfred Adler: A systematic presentation in selections from his writings (H. L. Ansbacher & R. R. Ansbacher, Eds.). New York: Harper & Row, 1956.

хотя бы и за счёт других людей. Они являются результатом ощущения неудавшейся жизни и собственной несостоятельности и предназначены мобилизовать силы индивидуума на то, чтобы сделать ещё одну новую попытку (Adler, 1956 p. 227). Связанные с обществом эмоции социально ориентированы, как, например, желание разделить нашу радость и наш смех с другими. Эмоция симпатии есть «чистейшее выражение социального интереса», она показывает, насколько сильно мы можем привязаться к другим людям (Adler, 1956, p. 228).¹²

Постмодернистские дизъюнктивные стратегии одними из первых были использованы в литературном творчестве американскими писателями-романистами второй половины XX века.

Французский литературовед и критик Андре Ле Вот¹³ описывает дизъюнктивный способ литературного повествования на примерах произведений американского романа второй половины XX века (например, такие писатели как Фланнери О'Коннор, Джон Хоукс, Джеймс Пёрде, Ричард Бротиган, Дональд Бартельм и др.).

Ле Вот констатирует появление экспериментального литературного творчества, в котором проявляются новые формы передачи и организации писателями-постмодернистами образного и эстетического материала. Среди таких форм постмодернистского литературного письма Ле Вот выделяет "дизъюнктивное повествование" (он так же использует термин "новый гротеск")¹⁴. Дизъюнктивное повествование организует пространство литературной репрезентации в гротесковой, схематичной форме, фрагментарной и безличной относительно автора работы. Фактически дизъюнктивное повествование конструируется "серией не связанных единичных фрагментов" (Le Vot, p.47), в которых "предложения не объединяются в единое целое", а рассказ организуется в форме "бесконечно сменяющихся фраз (без начала и конца), наподобие ленты Мебиуса" (Le Vot, там же). "Вместо единой нарративной канвы следует серия не связанных эпизодов, своего рода игровых ситуаций, в которых сюжеты и образы произвольно сочетаются. Подобный текст, как правило, достаточно сложен для восприятия и при прочтении "читателю приходится постоянно преодолевать преграды"¹⁵, намеренно создаваемые писателем.

Спустя менее десяти лет аналогичные тенденции обозначились и в работах видеохудожников. В видеоработах все описанные тенденции выразились в стратегии изъятия авторского дискурса в пространстве работы. Видеохудожник намеренно препятствует установке взаимодействия между показываемым и зрителем. Автор не даёт никакого объяснения происходящему на экране. Комментарии - редки, а если и имеются, то предстают в форме разрозненных, нередко скетчевых голосовых вставок, поражающих подчёркнутой деперсонализацией собственно авторского начала. Дробление изображений, рассогласованность монтажных переходов подчеркивают свободное членение несвязных мыслей, образов, смыслов, составляющих изобразительное целое видеоработ художников, напоминающих красочные коллажи из движущихся картинок в большей степени, нежели целостное экранное повествование.

¹² Adler A. The individual psychology of Alfred Adler: A systematic presentation in selections from his writings (H. L. Ansbacher & R. R. Ansbacher, Eds.). New York: Harper & Row, 1956.

¹³ André Le Vot. New Modes of Storytelling in Recent American Writings: The Dismantling of Contemporary Fiction. *Les Americanistes: New French Criticism on Modern American Fiction*. Ira and Christiane Johnson (eds.) Port Washington, New York: Kennikat Press, 1978. PP. 114-125.

¹⁴ André Le Vot. Disjunctive and Conjunctive Modes in Contemporary American Fiction. *Forum* 14(1) Spring 1976. PP. 44-55.

¹⁵ André Le Vot. Disjunctive and Conjunctive Modes in Contemporary American Fiction. *Forum* 14(1) Spring 1976. P. 55.

Они собраны в последовательность независимых единичных кадров и изображений, которые проблематично объединить каким-либо общим сюжетом, общей мыслью или идеей.

В одноканальном видео крупного американского художника Б. Виолы (Bill Viola) "Chott el- Djerid" (A Portrait in Light and Heat) (1979) мы видим кадры пересохшего солёного озера в пустыне в Тунисе. Используя возможности дизъюнктивного повествования, Виола обращается к исследованию и восприятию времени человеком, попавшим в новое, неизведанное пространство. Это галлюциногенный пейзаж, наполненный миражами и призрачными фигурами, которые мелькают перед глазами зрителя.

Мистицизм, отношения человека и природы, работа человеческого подсознания интересуют Виолу. В таких работах как "I do not know what it is I am like"(1986), "Five Angels for the millennium"(2001) Виола создаёт многозначные, насыщенные символами и неожиданными последовательностями изображений, в которых особую роль играют зрительные трансформации, игра света и тени, смена ракурсов съёмок и пр.

Иной способ работы выбирает французский видеохудожник Р. Кахен (Robert Cahen). Интерес Кахена к экспериментам в области электро-акустической, шумовой, синтезированной музыки воплотился в созданных им видеоработах, в которых он выстраивал последовательности изображений по законам музыкального мышления. Цитаты из литературных текстов, фрагменты поэзии, кадры документальных видеосъёмок и короткие эпизоды из кинофильмов Кахен использовал как своеобразные визуальные "голоса" в многоголосной экранной полифонии своих антинарративных видеопроизведений. Это была, по словам философа и писателя В.Флюссера, попытка "музыкализации изображения" или "пикториализации музыки"¹⁶.

Работа Р. Кахена "Juste le temps"(1983) – начинается как визуальная зарисовка, демонстрирующая поездку по железной дороге мужчины и женщины, их общение в дороге. Однако вскоре обнаруживается, что это вовсе не традиционная киномелодрама. Реальный пейзаж, показываемый из окна поезда и воображаемые таинственные картины переживаний и мечты героев видео соединяются в единый визуальный поток. Изображение привычных пейзажей принимает импрессионистские, а порой и экспрессионистские черты. В галлюциногенном пространстве, в которое погружает художник зрителя, особое воздействие оказывают тщательно подобранные сопоставления звука и изображения.

Подобные формы видеопроизведений получили название "нового нарратива"¹⁷. Новый нарратив - способ повествования, основанный на осмыслении и демонстрации самого процесса рассказывания, что позволяет показывать то, каким способом функционирует тот или иной нарратив.

Форма нового нарратива в видеоискусстве применялась в интерактивных видеоинсталляциях, нон-линейных автобиографических видео и футуристических фантазиях, одноканальных видео на социальные и политические темы, волновавшие художников. Художники применяли нарративные формы и форму "рассказа от первого лица" для того, чтобы исследовать взаимоотношения между внутренним миром человека и внешним материальным миром, миром природы и общества.

Подобные работы - калейдоскопичные, часто сумбурные, с размытыми и нечёткими структурами демонстрировали собой то, что нет единой истины, единственно верного взгляда на действительность и смысла какого-либо явления, а существуют лишь потенциальные возможности различного восприятия того или иного явления реальности. Произведения видеохудожников 1980-х годов могут включать в себя отголоски разных мыслей и разные точки зрения на какую-либо проблему современности. Видеохудожники, обратившись к форме нового нарратива, были

¹⁶ Flusser V. *Ins Universum der technischen Bilder*. - Göttingen: European Photography 1990. P.138.

¹⁷ Термин, используемый американским исследователем, искусствоведом М. Рашем. Rush Michael. Video Art. – NY: Thames&Hadson, 2007. PP. 125-166.

уверены, что нет и не может быть единственно правильной позиции, с которой можно оценивать что-либо. Человеческое самосознание наделялось чертами текучести, непостоянства. В своих работах видеохудожники стали отделять означаемое от означающего. Субъект мыслится как неопределённая сущность.

В "Искусстве Памяти" (Art of Memory, 1987-1988) В. Васюлка продолжает поиски и демонстрацию различий между кинематографическим изображением и видео, помещая черно-белые архивные кадры испанской Гражданской войны и Второй Мировой войны рядом с изображением юго-восточного американского пейзажа и искусственно сгенерированными изображениями. Здесь нет хронологии событий, здесь нет рассказа, здесь нет прошедшего и будущего времени. Изображения перетекают одно в другое при помощи особых техник видеоперехода, создавая единый поток движущихся изображений. Кадр "освобождается" от многоугольной рамки видеоискателя камеры, фиксирующей отрезок реальности. Кадр более не кинематографичен. Свободным от кинематографической "рамки" изображением можно манипулировать любым образом, придавать новую форму визуальным объектам.

Экспериментам видеохудожников способствовали новые технологии записи и обработки видео. Фигуры и лица теперь могли быть изменены до неузнаваемости, удвоены, размножены, либо, напротив, изъяты из видеоизображения. Художники могли создавать при помощи видеотехнологии необычные комбинации предметов и тел (что делала, например, Джудитт Годдар в её видео "Celestial Light/Monstrous Races", 1985).

"В моих видеоработах я хочу остановить время, увеличить вне всяких пропорций те фантазии, сны или кошмары, которые пробуждают во мне самые реалистичные документальные съёмки, самые невинные сюжетные линии", - говорит американский художник Р. Монтанез Орtiz (Rafael Montanez Ortiz). Его метод - использование одного сегмента из какого-либо кинофильма или музыкальной записи, длительностью всего несколько секунд. Затем он манипулирует кадрами и звуками. В результате получается новая работа, дольше по времени, в которой кадры оригинального фильма полностью меняют изначальный порядок и повторяются несколько раз. Этот метод "деконструкции" позволяет автору выделить внешне целостный и завершённый момент экранного изображения и реконструировать его в виде новой сложной истории с иными временными рамками и другой психологической окраской, даёт ему возможность придать этому моменту новый смысл. Так в его видео "Куплет" (Couplet, 1986) оперный дуэт трансформируется в совершенно иное представление: певец и певица исполняют альтернативную, дребезжащую композицию. Художник заставляет внешне цельные и гибкие образы казаться расплывчатыми и неустойчивыми, так что отдельный момент, кажется, длится вечно.

Видеохудожник Билл Виола создаёт в своих работах "пространство для свободной коммуникации"¹⁸. Видео в этом случае работает не как средство демонстрации зрителю того, что когда-то было увидено автором, но является, по словам Б.Виолы, своеобразным "визуальным микрофоном". Подобное отношение к процессу съёмки и создания произведений позволяет видеохудожникам находить скрытые связи между видимым и не видимым. "Я начал использовать видеокамеру как своего рода визуальный микрофон. Я начал мыслить фиксацией пространств, а не точек зрения. Я стал видеть в реальности многозначность, подобно тотальной инсталляции"¹⁹.

Видеопроизведения американского художника Билла Виолы – своеобразные хроники индивидуального духовного опыта восприятия окружающего мира. В отличие от работ режиссёров экспериментального кино, таких как Дж. Мекас и Дж. Кучар, также использовавших форму видеодневника, персонального видеоповествования, работы Б.Виолы делают акцент на передаче особого лиризма и духовной связи между

¹⁸ The art of Bill Viola. Edited by Chris Townsend. London : Thames & Hudson, 2004.

¹⁹ Viola Bill. Reasons for Knocking at an Empty House: Writings 1973-1994. – London: Tames and Hudson. PP. 241-242.

изображением и автором, изображением и зрителем. В работах Виолы поиск изобразительных, живописных возможностей видео настолько интенсивен, что их можно сравнить скорее с произведениями романтизма, нежели с работами электронного искусства.

Можно заметить, что специфические формы повествования, которые избрали видеохудожники 1980-х, отличны от традиционных художественных форм, основанных на коммуникации по типу “отправитель-получатель”. Как пишет о произведениях видеоискусства норвежский исследователь С. Динк-ла: “Рассказ какой-либо истории более не является просто сообщением каких-либо реальных или вымышленных событий, основанным на модели “отправитель-получатель”, но становится актом интеркоммуникации<...>, которая определяется не столько автором, сколько читателем/реципиентом”²⁰.

Продолжая художественные стратегии 1970-х годов, видеохудожники стремились своими работами пробудить в зрителе желание самостоятельно выстраивать смыслы и значения. Многие видеохудожники (Б. Виола, Т. Оурслер и др.) используют видео и концептуально, и кинестетически. Их работы не выражают какую-либо конкретную идею или мысль, они “погружают” зрителя в его собственные мысли и чувства.

Немецкий видеохудожник М. Оденбах обратился к видео, как к средству выражения и исследования персональной и культурной идентичности. Он работает с вопросами визуальности и перцептивными особенностями восприятия, определяя работу видеокамеры как особой оптической системы, способной заменить человеческий глаз и находить различные пути для самопонимания, самопознания.

Его видео “The Distance Between Myself and My Losses” (1983) – таинственный видеоколлаж различных изображений, создающих ощущение потерянности и неопределённости. Оденбах использует приём затемнения изображения, чтобы дистанцировать зрителя от показываемого, но одновременно приковывает взгляд зрителя к изображению, демонстрируя порой достаточно “интимные” кадры. Видео демонстрирует, как порядки и устои традиционного буржуазного уклада немецкой семьи вступают в конфликт с попытками автора пересмотреть вопросы социальной и сексуальной идентификации.

“In the Peripheral Vision of the Witness” (1986) – трёхканальная видеоинсталляция, созданная Оденбахом для Центра Жоржа Помпиду (Париж). Здесь художник совмещает самые разнообразные изображения: документальные и оригинальные видеосъёмки, фрагменты голливудских фильмов, исследуя себя, своё собственное восприятие как зрителя и наблюдателя.

Таким образом, разнообразные возможности работы с нелинейными нарративами, дизъюнктивным повествованием, были задействованы в произведениях видеоарта 1970-80-х гг. Дизъюнктивное повествование стало нормативной структурой для работ многих видеохудожников, в том числе Н. Дж. Пайка, Б. Виолы, Д. Айткена, Эйя-Лииза Ахтилы, С. Дугласа и мн. других, и далее повлияло на формирование структур широкоэвещательного телевидения, особенно в области коммерческих и музыкальных видеоклипов.

²⁰ Söke Dinkla “From the crisis of storytelling to new narration as a mental potentiality”