

СТАТЬИ / ARTICLES

«ОПТИКА» ВИЗУАЛЬНЫХ ДОМИНАНТ В НОВЫХ ПРАКТИКАХ ВИРТУАЛЬНОГО

ОПТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ НОВЫХ МЕДИА: ОТ ПЕРСПЕКТИВИЗМА К ДРЕЙФУЮЩЕМУ ВЗГЛЯДУ

И. Н. Духан

Белорусский государственный университет, Минск, Беларусь
igdukhan@gmail.com

А. Д. Старусева-Першеева

Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики», Москва, Россия
apersheeva@hse.ru

Очерчивается история преобразования экранного образа – от его «латентных» форм, существовавших до изобретения киноаппарата, до новейших форм медиаискусства. В центре внимания – эффект движущегося изображения, работа взгляда и характер чувственности зрителя. Фокусируется внимание на том, как расширение возможностей визуальной коммуникации влияет на опыт смотрящего, анализируются особые типы взгляда, формирующиеся под воздействием обновления языка медиа. Авторы рассматривают переход от статичной и централизованной позиции зрителя классической картины, место которого точно определено структурой перспективного изображения, к кинозрителю, чей взгляд, как писал Жан-Люк Нанси, «встраивается» в подвижный взгляд камеры (а тело остается неподвижным), а затем – к свободно движущемуся, дрейфующему взгляду зрителя видеоарта, путешествующего в пространстве многоканальной инсталляции и виртуальной реальности. Анализируя видеопроизведения и кинематографические работы, близкие по своим выразительным возможностям к эстетике видеоарта, авторы показывают, как преобразование структуры визуального образа и стратегий взгляда работают с новыми формами чувственности, характерными для текущего состояния коммуникационного общества. Обращается внимание на две тенденции кристаллизации художественной оптики видеоарта, взаимодействие которых во многом обуславливает «физиогномику» современного языка видео. Первая тенденция связана с интенсификацией переживания временности,

усиления длительности как подлинной тактики видеоарта и постепенным «растворением» в длительности централизованного кадрирования и монтажно-склеивающих приемов. Другая тенденция – движение от пространственных манифестаций раннего модернизма к чувственности и тактильности образа. В зоне пересечения этих двух линий прорисовывается современная поэтика видео, действующего в художественном поле одного экрана или в пространстве полиэкранной инсталляции и виртуальной реальности. В некотором смысле это можно концептуализировать как «выталкивание» взгляда на поверхность экрана в противовес иммерсионному эффекту засасывания внутрь экранного пространства (в традиционном кино), оно напоминает о конечности познания и сочетании в нем пассивного и активного начал. В каждом разделе статьи в сфере нашего внимания оказывается один из типов децентрализованного (свободного) взгляда, формируемый в поле экранных экспериментов: 1) глубинная мизансцена; 2) «пустой центр» (замедление или остановка камеры); 3) «скользящий взгляд»; 4) «дрейфующий взгляд»; 5) «расслоение» (полиэкранный). Проанализировав эти пять типов децентрализованного взгляда / образа, мы покажем, как в медиаискусстве может происходить «коперниканский переворот», смещающий акцент с экрана на действие взгляда, который сам становится темой произведения.

Ключевые слова: искусство новых медиа, медиаарт, видеоарт, авторский кинематограф, инсталляция, полиэкранный, движущееся изображение, виртуальная реальность, символические формы.

OPTICAL STRATEGIES OF NEW MEDIA: FROM PERSPECTIVISM TO DRIFTING GLANCE

Igor N. Dukhan

Belarusian State University, Minsk, Belarus
igdukhan@gmail.com

Aleksandra D. Staruseva-Persheeva

National Research University Higher School of Economics, Moscow, Russia
apersheeva@hse.ru

A new ontology of seeing introduced by cinéma d'auteur and video art is proposed in the present paper. This ontology is associated with the transition from a centered position of subjectivity and perspectival construction of reality belonging to classical art – to a slowed-down vision and “drifting” glance introduced by new media. These slowed, layered, drifting and uncentered types of vision and continuous plans of moving image make it possible to shape a new sensitivity of “matter” in its complex variety and specificity. This is where

experimental film and video art provoke and shape a new ontology of seeing. The study is focused on *cinéma d'auteur* (A. Tarkovsky, L. Visconti, A. Kiarostami, I. Bergman) and aesthetically and structurally related video art pieces (P. Rist, G. Hill, E.-L. Ahtila, Y. Fudong, et al.). These artists created specific ways of guiding viewer's glance by means of moving image; exploring the aesthetic potential of camera travelling, *mis-en-scène* and montage; outlining the frontier of contemporary screen culture as a promising "symbolic form" of the twentieth and twenty-first centuries. We analyze the shift from a static and centered position of the viewer of a classical painting (whose place is determined by the structure of the image's perspective) – to the movie spectator, whose gaze, as Jean-Luc Nancy mentioned, "gets embedded" into the moving of the camera's point of view (while the body remains motionless); and then to the drifting glance of the viewer of video art (walking in the space of a multi-channel installation or virtual reality). We argue that the transforming structures of the moving image and strategies of the gaze tend to shape new forms of sensibility in line with the current state of the communication society, the visuality of which is characterized by the ever-increasing speed and density of information, hybrid media flux, multi-layer texture, and fragmented image. In each section of the paper, we introduce one type of decentered image/glance, which is shaped in artistic experiment: (1) deep *mise-en-scène* (A. Bazin); (2) "empty center" (slowed-down or motionless camera losing interest in the hero); (3) "sliding glance" (smooth camera travelling, leveling all objects in significance); (4) "drifting glance" (associative poetic montage); and (5) multi-screen compositions (stratification of the moving image). In the 20th and 21st centuries, when information is transmitted, read, and accumulated at a super-normal speed, and reading it calls for a keen gaze, a diffused, drifting view turns out to be the mode of vision with which one can see the flux, dissimulation and ambiguity lying beneath the surface (screen) of contemporaneity. And artists who use moving image to create a model of a relaxed gaze and multi-faceted seeing accept this challenge; and the relaxed, decentered, drifting and wandering glance provokes the intensity of artistic seeking.

Keywords: new media, new media art, video art, cinema, experimental film, moving image, multimedia installation, multi-channel projection, virtual reality, symbolic form.

DOI 10.23951/2312-7899-2022-3-9-38

1. От централизованного взгляда и *perspectiva artificialis* к длительности

Поиск ответа на вопрос: «Что делает искусство современным?», – можно начать с принятия того, что если в период модернизма

происходило обновление художественных методов, техник и способов высказывания (то есть обновление способов работы со структурой и фактурой означающего), то с 60-х годов XX века акцент был смещен в поле означаемого.

Джозеф Кошут говорит об «искусстве после философии» [Kosuth 1991, 13–32], мерой актуальности которого является точность критического высказывания и действия в дискурсивном поле современного гуманитарного знания [Шурипа 2021]. Частично принимая на себя роль философа, художник достигает границы в дискурсивном поле смыслов, обозначает ее, фиксирует фронтير постижения смысла. Однако нельзя забывать, что образ может действовать и на пределе чувственного. Искусство новых медиа, являясь частью концептуального поворота модернизма от рационального априоризма к новой чувственности, в некоторой степени сохраняет модернистскую установку на медиум-специфичность, рефлексию медиума на постоянное техническое обновление и поиск новых средств выражения, устанавливая связь между формой изображения и способом видения: «Когда мы говорим “расширенное кино”, мы имеем в виду расширенное сознание» [Youngblood 1970, 41], – писал в 1970 году Джин Янгблад, один из первых теоретиков новых медиа. В фокусе его внимания был вопрос о том, каким образом искусство может выразить принципы «нового видения» и провоцировать изменения в чувственности зрителя. Эта линия рассуждений получает развитие и сегодня в работах Бориса Гройса, Льва Мановича, Джонатана Уолли и других исследователей медиаискусства, в художественных произведениях, построенных на пересечении кинематографа, видеоигр, виртуальной реальности, интерактивных инсталляций и киберперформанса, в VR-программе Венецианского кинофестиваля, в дискуссиях на международном фестивале цифровой культуры Ars Electronica и во многих других проектах.

Поскольку в современном коммуникационном обществе рабочие процессы, повседневные практики, обучение, общение и творчество все в большей степени оказываются опосредованными плоскостью экрана, работа художника с экраным образом становится не просто отражением «духа времени», но и процессом создания «символической формы» (Кассирер), посредством которой осуществляются схватывание и анализ механизмов медиатизированного восприятия и мышления¹. Представление Кассирера о познании

¹ В контексте современных исследований медиа можно говорить о «символической форме» как принявшей тот или иной вид системе отношений между технологией (медиумом), означающим (образом), новой формой чувственности (эффект воздействия знака) и повседневными практиками (новыми перцептивными моделями).

как практике, опосредованной знаками и языком², нашло продолжение в концепции «лингвистического поворота» в гуманитарных науках и философии, а также в структуралистских и феноменологических разработках, которые, в свою очередь, повлияли на теорию медиа. Флюссер [Flusser 1983], Джей [Jay 1993], Вирильо [Вирильо 2004], Дастон и Галисон [Галисон, Дастон 2018] и другие исследователи отмечают, что совершенствование техники как инструмента «видения» приводит к качественному изменению апперцепции и новой концептуализации видения³. Развивавшееся в Германии в 1920-е годы модернистское направление фотографии получило название *Neue Optik*, то есть новая оптика и новое видение, выработка новых «точек зрения» на современность, новая перспектива размышления о ней, связанные уже не с нашим пространственным восприятием посредством естественного зрения, а со способом видения через видоискатель фотоаппарата. «При помощи фотографии, а тем более кино, мы можем ощутить новый опыт пространства, – писал Ласло Мохой-Надь. – Благодаря фотографу человечество получило власть увидеть новыми глазами среду своего обитания» [Мохой-Надь 1938]. В 1970-е годы развивается «аппаратная теория» кинематографа, постулирующая идею о том, что условия просмотра фильма дисциплинируют зрителя (тем же образом, как картина, выстроенная с помощью прямой перспективы), фиксируя его положение в реальном пространстве кинозала и вынуждая идентифицировать движение своей мысли с движением камеры [Baudry 1974–1975]. И одной из форм реакции на подобный статус кинематографа становится практика видеохудожников, радикально преобразовывающих зрительский опыт для достижения эмансипаторного эффекта.

В данной статье способы выстраивания взгляда посредством движущегося изображения – от классического центрированного кинокадра до видеоинсталляции как экспериментального фронта экранной культуры – рассматриваются нами как метаморфозы семиозиса и как определенный путь, способ и направление познания как метода устанавливать контакт с реальностью на текущем

² «[...] язык есть деятельность, а не отражение. Язык – не просто продукт, но постоянный процесс обновления, и по мере того как этот процесс развивается, человеку все яснее видны очертания своего “мира”. Имя не просто присоединяется к готовому предметному представлению как внешний знак, в нем запечатлевается определенный путь, способ и направление познания» [Кассирер 2020, 19].

³ Разумеется, одного технического новшества недостаточно для изменения структуры восприятия, однако в ряде случаев можно уверенно выстраивать триаду «техника–концептуализация–новое видение». Это исследовал, в частности, Маршал Маклюэн в работе «Понимание медиа: Внешние расширения человека» [Маклюэн 2018].

цивилизационном этапе. Понятие «медиаискусство» традиционно связывается с использованием новых технологий, научных и индустриальных разработок в качестве художественного средства. И хотя ряд исследователей ограничивает значение термина «новые медиа» цифровыми форматами репрезентации [Wands 2006; Paul 2003], указывая на такие их особенности, как *модульность, вариативность и интерактивность* [Манович 2018, 64–84], это понятие может трактоваться шире – как вторжение художника на территорию ученых и инженеров, как апроприация, эстетизация и гуманизация новых технологий, как использование не только файла или кода, но также математического алгоритма, видеосигнала, генетического материала, киберфизической системы, электромагнитного поля или других неожиданных технических и природных феноменов в качестве означающего [Shanken 2009]. И здесь новые медиа работают с такими категориями, как *постоянно увеличивающаяся скорость и плотность потока информации, гибридность, многослойность, фрагментарность*. Майкл Раш ведет отсчет с конца XIX века, когда «художники, которых технический прогресс не пугает, а подталкивает к использованию новых техник, видят себя частью этих перемен и стремятся продемонстрировать свою причастность к ним» [Раш 2018, 9], а вслед за ними и зритель вовлекается в процесс перестройки когнитивных и чувственных структур, созвучных времени. Раш, таким образом, связывает начало медиаискусства с возникновением фотографии и кинематографа, однако мы, опираясь на идеи Оливера Грау [Grau 2003], считаем возможным сделать еще один шаг назад к истории визуальной репрезентации и обратить внимание на ту точку отсчета, когда произошел первый поворот в сторону «медиаизации» взгляда зрителя (речь идет об изобретении перспективы).

А. Ф. Лосев охарактеризовал перспективу как «математическое оформление имманентно-субъективной интуиции», имея в виду, что эта техника не только упорядочивает изображение и помогает художнику создать иллюзию пространства на поверхности холста, но и воплощает новое, достигнутое в эпоху Возрождения и затем развитое в XVII веке, понимание пространства как гомогенного и бесконечно протяженного континуума. Эрвин Панофский назвал подобное пространство «системным» [Panofsky 1927, 258–330], поскольку эта символическая форма организует микрокосм полотна и упорядочивает движение зрительского взгляда, центрирует его и стремится распространить это дисциплинирующее влияние на внешнее по отношению к картине пространство. Это выражается прежде всего в том, что зрителю классической живописи надлежит

занять строго определенное место, чтобы, оказавшись перед точкой схода ортогональных линий, увидеть изображение в качестве трехмерного, увидеть его правильно. Дизайнеры выставки работ Пьеро делла Франческа в Эрмитаже⁴ сделали исходящие от центра картины «силовые линии» видимыми, нанеся на пол специальную разметку, продолжающую геометрические построения живописца-теоретика⁵. Картина классической эпохи, что хорошо заметно в работе Пьеро делла Франческа «Идеальный город» (ок. 1470), а также в пейзажной живописи эпохи классицизма, строится как театральная сцена и в то же время как микрокосм. А зритель оказывается в идеальной точке обзора, и его взгляду открывается гармонично устроенная картина мира, неподвижность которой говорит о причастности вечному, бытию.

В самом понятии *perspectiva artificialis* мы находим определенный парадокс [Духан 2010]. В нашей естественной установке весь мир предстает движущимся и изменчивым, неизменными в нем остаются лишь отдельные артефакты. Центрально-линейная перспектива живописи резко выводит зрителя из этой изменчивой повседневности в иное пространство, из мира повседневного – в мир сакрального порядка. Э. Панофский и Ю. Дамиш продемонстрировали приемы живописи, с помощью которых создается сакрализация перспективно сформированного мира [Damisch 1987]. Движущийся повседневный мир не уничтожается центральной перспективой – он становится фоновым. Его смысл анализировал уже «поздний» Панофский в исследовании нидерландской ренессансной живописи и особенно ее фонов, переключая внимание от «центра» к «периферии» [Panofsky 1966].

Только в живописных экспериментах XIX века – от Тернера до импрессионистов – достигается переход к естественной установке повседневности и миру движущегося. Возникновение фотографии, с одной стороны, лишило смысла одну из главных категорий живописи, мимесис, а с другой стороны, дало новый опыт взгляда: на месте выверенной мизансцены внутри картинной рамы располагается фрагмент действительности, схваченный рамкой кадра. Этот новый принцип видения осознали импрессионисты, в то время как фотографы, большинство которых были технологами, а не художни-

⁴ Выставка «Пьеро делла Франческа. Монарх живописи» проходила в Государственном Эрмитаже зимой 2018 года. Куратор: Татьяна Кустодиева. Дизайнеры экспозиции: Ирина Чекмарева, Андрей Шеллюто, Тимофей Журавлев.

⁵ Похожим образом живописные решетки Пита Мондриана и Тео ван Дусбурга, по замыслу художников, могут действовать как на плоскости холста, так и в масштабе комнаты, дома, города, визуально организуя математически рассчитанное, безграничное пространство.

ками, старались выстроить в кадре подобие традиционной живописной композиции. Эдгар Дега увлекается фотографией и создает на холсте нарочито фрагментированные образы, где значимые композиционные элементы срезаны «рамкой кадра». Художник как будто не строит картину, а лишь фиксирует то, что увидел, случайно бросив взгляд, это вызывает ощущение незавершенности, недосказанной истории, осколка реальности, образ которой не дается зрителю в своей целостности, а провоцирует на размышления о том, что осталось за кадром. И если импрессионистическую картину мира Панофский определяет как сохраняющую системность, поскольку структура видимого поля удерживает классическую непрерывность (только вместо «окна» Альберти приходит видеоискатель камеры), то уже в живописи футуристов и кубистов эта целостность распадается. Карло Карра и Умберто Боччони передают ощущение скорости через живописное рассечение пространства, которое взгляд словно не успевает объять, а в аналитической живописи кубистов ставится под вопрос сама базовая предпосылка классической картины – наличие идеальной точки обзора, которая открывает взгляду полноту смысла. Мозаичное полотно и коллаж становятся полноправной формой визуальной репрезентации опыта «ревущей» современности [Кукулин 2015, 11-58]. Это ощущение неполноты образа и незавершенности рассказа снимается в движущемся изображении – монтаж задает точный маршрут движения взгляда по потенциально необъятному пространству. Можно сказать, что сначала коллаж, а затем монтаж становятся символическими формами в искусстве XX века, передающими особенности модернистского взгляда.

Примерно такой же путь пришлось проделать философии пространства и времени. Казалось бы, мы погружены в изменяющийся и длящийся мир, но как возможно передать эту «естественную длительность»? Эта тема, как известно, была главной темой Анри Бергсона, отчасти подхваченной и развитой кубистами и футуристами [Духан 2009]. Однако вся сложность «восприятия движения», «видения во времени» сохраняется. Иммануил Кант, как известно, существенно сократил аналитику временности сознания во втором издании «Критики чистого разума»: время и пространство как априорные формы чувственности оказались разделенными. Кант подчеркивал, что это – формы внутреннего и внешнего чувства. Однако в первой редакции «Критики...» философом намечалась иная, более сложная перспектива. Время, таким образом, на наиболее глубинном уровне совпадает с самой спонтанностью сознания. Собственно жизнь сознания интерпретируется в этом плане

как видео, спонтанно движущееся под воздействием внешних созерцаний. Кантовская трактовка сознания как времени дает ключ к пониманию со-природности видео и пластичности нашего мышления, делает видеописьмо своеобразной проекцией вовне нашего внутреннего сознания-времени.

В дескрипции сознания на наиболее глубинном уровне как чистой временной спонтанности в первой редакции «Критики...» можно действительно усматривать киноремя [Делез 2003]. Временной поток сознания представляет собой наиболее глубинный уровень синтеза многообразных внешних и апробированных рассудком данных. Именно «со-природность» спонтанной временности сознания и времени кино / видео делает видеонарратив таким захватывающим для нашего восприятия. Если восприятие картины или литературного нарратива требует первичного усилия и «перестройки» сознания, то видео играет в ритме временности сознания. Этим обусловлены кажущаяся естественность восприятия видео, его легкий переход в темпоральность нашего внутреннего мира. Впрочем, трактовать поверхностно кантовское сознание-время в стиле киноленты или видеофильма нельзя. Все же именно Кант своей идеей сознания-временности как спонтанности и взаимодействия временных актов [Молчанов 1988] дает импульс к темпоральной экстатике внутреннего времени в замедлении или ускорении внешнего времени видимого, материи мира. На материале видеоискусства этот способ игры с экстатикой времени принимает образную форму. Например, Билл Виола замедляет движение времени в таких работах, как «Приветствие» (Greeting, 1995) и «Квнтет изумленных» (Quintet of astonished, 2000), с помощью высокоскоростной съемки, захватывающей движения героев в режиме 300 кадров в секунду. Рейнольд Рейнольдс, напротив, ускоряет течение событий в работе «Тайная машина» (Secret Machine, 2009): с помощью монтажа он разрывает поток визуальности, ежесекундно переключая кадры и через это обнаруживая несовпадения между феноменологическим внутренним временем и теми отрезками, которые отсчитывает хронометр. Также есть ряд примеров видеоработ, снятых одним кадром, где художник подчеркивает естественное течение времени перед камерой. Так Даррен Алмонд в работе «Произведение в реальном времени» (Real time piece, 1996) устанавливает камеру в пустой мастерской и в прямом эфире передает изображение своего рабочего стола в зал галереи. Алмонд тематизирует процессуальный поворот в искусстве и в то же время акцентирует внимание на переживании времени при отсутствии кинематографического действия.

Особого внимания в контексте игры феноменологического и объективно измеряемого времени заслуживает 12-часовая видеoinсталляция Кристиана Марклея «Часы» (The Clock), впервые показанная в 2010 году, в которой художник иронично соотносит временность видео и мира. В видео смонтированы сцены с часами мирового кино, причем таким образом, что в любой момент физическое внешнее время на часах совпадает со временем на часах в видеокадре. Художник виртуозно монтирует переходы от одной киноистории с часами к другой, выстраивая диалог между кинофрагментами разных эпох и направлений. В итоге выстраивается экспрессивный метанарратив видео, сотканный комбинаторикой и диалогами различных видеопластов. Мы увлечены драматургией спонтанности и интригой времени. При этом постоянно возникающие на экране в разнообразных ракурсах и формах часы в сценах мирового кинематографа фиксируют точное время, которое совпадает с нашим временем на циферблате (подбором и подгонкой этих кадров по времени команда Марклея занималась несколько лет). В итоге возникает парадокс – мы вовлекаемся в спонтанность видеовремени, и фактичность времени, совпадающая со временем мира, скорее, прерывает, удивляет или раздражает. Марклей, замысливший данное видео как филигранный монтаж «реального времени», в итоге продемонстрировал, что время видео ближе и соприроднее спонтанности нашего внутреннего времени-сознания, нежели времени мира. Последнее в данном видео превращается в своеобразный узор поверхности, демонстрирующий мощь внутреннего спонтанного времени видео.

Однако радикальные трансфигурации мысли в направлении изменчивости взгляда связаны со сменой парадигмы, наиболее последовательно представленной философией длительности Анри Бергсона. В представлении о длительности времени Бергсона кантианское время уплотняется, насыщается экстазами существования, отзвуками предметности. Здесь рождается стиль «чувственного времени», проигранный в прозе Пруста [Kristeva 1994]. Кинематограф, современный Прусту, вряд ли был способен осознать ту сложнейшую гамму переживаний времени, которую подмечает Пруст. Феноменологическую дескрипцию этого образа длящегося изменчивого времени дает Гуссерль. Обращаясь к истории (о)сознания времени, Гуссерль апеллирует в лекциях по феноменологии не к Канту, а к Августину и Brentano, причем, несмотря на обширное использование наследия Brentano, опыт переживания «Исповеди» Августина кажется ему решающим. Гуссерль делает в этой связи примечательное признание: «Анализ (о)сознания времени – давний

крест дескриптивной психологии и теории познания. Первым, кто глубоко ощутил огромные трудности, которые заключены здесь, и кто бился над ними, доходя почти до отчаяния, был Августин. Главы 14–28 книги XI «Исповеди» даже сейчас должны быть основательно проштудированы каждым, кто занимается проблемой времени. Ибо гордое знанием Новое время не может здесь похвалиться блистательными достижениями или значительно более важными результатами, чем этот великий мыслитель» [Гуссерль 1994, 4]. В чем существенность «Исповеди» для временности сознания? Прежде всего в беспокойном взаимодействии уходящего прошлого, настоящего и еще не проявленного будущего в антропологии времени Августина. Это взаимопроникновение временных модусов Гуссерль переносит в свою схему ретенций–теперь–протенций с постепенным ослаблением прошедших временных экстазов.

Схема Гуссерля вообще могла бы стать ключом к феноменологии времени в пространстве кино-видео. Кино- и видеовзгляд организует сеть ретенций–теперь–протенций в драматургии кинодвижения. Гуссерль описывает, как в сложном процессе интеграции актуальных впечатлений, истекающих ретенций и надвигающихся экстазов будущего формируется пластика целостного образа времени: «То, что есть Вместе как Вместе-первичные-ощущения, то остается Вместе и в модусе истекшести. Первичные ощущения имеют свое непрерывное “следование друг за другом” в смысле непрерывного протекания, и первичные ощущения имеют свое “Вместе”, свое “Сразу”» [Гуссерль 1994, 4]. В своей феноменологии времени Гуссерль фактически разворачивает и детализирует набросок времени из «Исповеди» Августина с его драматургией скрещения настоящего–прошедшего–будущего, анализируя изменчивость этого отношения в потоке сознания. Феноменология времени, близкая образу длительности Бергсона (Гуссерль отмечал, что он и его феноменологическая школа и есть подлинные последователи Бергсона), образует своеобразный пролог к темпоральной игре видео, в которой в «теперь-точке» восприятия зрителя, движущейся во времени восприятия, отражаются и сопрягаются изменяющиеся отношения прошлого–настоящего–будущего видеонаррации. Понятая в феноменологическом контексте постоянного изменения привилегированной «теперь-точки» и горизонта соотношения с ней изменяющегося «прошло-настоящего–будущего», видеонаррация предполагает отход от центрирующей «позиции истины» к децентрации взгляда в изменчивом потоке времени. Рассмотрим подробнее формы децентрированного движения / взгляда,

представленные в авторском кинематографе и видеоарте, и проанализируем семиотические возможности, которые они открывают.

2. Глубинная мизансцена и критика центрированного взгляда

В раннем кино камера занимала вполне определенную «точку обзора», совпадающую с положением зрителя, который как бы находится на перроне в ожидании приходящего поезда, за столом, где кормят младенца, или перед воротами завода (как в фильмах братьев Люмьер), либо на местах в театральном зале, откуда действие на сцене видно наилучшим образом (как в работах Мельеса). Поначалу камера не обнаруживает своего присутствия, а лишь фиксирует позицию неподвижного зрителя. Однако уже в 10-е годы XX века складывается киноязык, предполагающий как движение камеры, так и чередование планов, вырабатываются техники рассказывания истории с помощью смены кадров. И теперь можно говорить не только о том, что камера подражает взгляду, и зритель с готовностью воспринимает ее как медиум-расширение собственных глаз, но и о том, что монтаж имитирует смену точек, на которых фокусируется взгляд, подражающий движению мысли, и становится медиумом-расширением сознания и одновременно эффективным средством убеждения.

В 70-е годы XX века Андре Базен критиковал ставший нормой формат голливудского монтажного кино за создаваемый им эффект определенности и негативно оценивал техники построения визуального целого, которое ведет к однозначной трактовке образа (позже Славой Жижек назвал подобный подход к кино извращением, поскольку фильм навязывает зрителю объект и структуру желания [Жижек 2013]). Голливудскому монтажному кино Андре Базен противопоставляет фильмы, снятые длинными планами, где действие происходит в режиме глубинной мизансцены, и зритель должен самостоятельно, без монтажных подсказок определить, на что обращать внимание и как интерпретировать увиденное. Цитируя Базена, Н. Савченкова показывает, что «различие между монтажным и мизансценическим кинематографом фундаментально и предполагает “изменение характера интеллектуальных связей, устанавливающихся между зрителем и экраном, изменение смысла зрелища”. Режиссер больше не является тем, кто ответствен за связь зрителя с истиной, кто распоряжается акцентами и моделирует

аффект, которым зритель с неизбежностью окажется захвачен» [Савченкова 2013, 35]. Применение этого принципа можно увидеть в авторском кинематографе Ингмара Бергмана, Лукино Висконти, Ясудзиро Одзу, Алена Рене, Александра Сокурова, Андрея Тарковского, Федерико Феллини и других режиссеров, чье творчество связано с поворотом к поэтическому кино, в котором акцент переносится с удерживания внимания зрителя и убеждения на поиск выразительности языка. Этот поворот в истории кино К. Э. Разлогов в своих лекциях называл «играми интеллектуалов», указывая на обостренный интерес режиссеров-авторов к современной философии и теории искусства, и видеоарт, начавший свое развитие также в 1960–1970-е годы, становится продолжением этих поисков, «параллельной программой», где действуют уже не кинематографисты, а художники, заинтересованные нестандартными техниками повествования и управления движущимися образами.

3. Скользящий взгляд и длительность

В картине «Смерть в Венеции», снятой по повести Томаса Манна в 1971 году, Лукино Висконти идет на замедление темпа, нехарактерное даже для его размеренного стиля повествования: первые полчаса фильма отводятся показу того, как профессор Ашенбах прибывает в Венецию и устраивается в гостинице. За время этой экспозиции мы узнаем о герое лишь то, что он страдает болезнью сердца и испытывает некоторую неясную тревогу. Дирк Богарт выразительно передает ее через сдержанные, но несколько резковатые жесты, а также через растерянное выражение лица и блуждающий взгляд, который фиксирует камера. Завязка сюжета – сцена, в которой Ашенбах впервые видит мальчика Тадзио, – оказывается увиденной именно таким, блуждающим, скользящим взглядом.

Мы видим, как Ашенбах входит в гостиную, где, пишет автор повести, «перед ним открывался горизонт, терпимо обнимавший все и вся. Слышалась приглушенная разноголосица языков. Вечерний костюм, этот мундир благопристойности, как бы сливал воедино человеческие особи разных рас и сословий» [Манн 2019, 45]. Камера начинает плавное движение, удерживая внимание на герое, но при этом избегая полной концентрации – между Ашенбахом и объективом то и дело оказываются вазы с цветами, шляпки, светильники, и это как бы праздное движение продолжается до тех пор, пока герой не присаживается в кресло и не начинает изучать пространство

вокруг. Тогда камера сливается с его взглядом и продолжает скользящее движение – уже по лицам постояльцев гостиницы, вместе с ним ожидающих приглашения на обед. Этот заинтересованный взгляд сначала не останавливается на Тадзио, но затем возвращается к нему. В повести мы узнаем, что уже в этот момент Ашенбах отмечает невероятную красоту мальчика, однако Висконти не дает нам такой уверенности – камера плавно переходит от Тадзио к его сестрам и матери. Сцена в гостиной воспринимается как весьма длинная, даже затянутая, режиссер требует внимания зрителя, но при этом как будто оставляет нам самим решить, что в данном кадре является наиболее ценным. Этот эффект становится особенно заметен по контрасту со следующей сценой, где Ашенбах садится за «стол, очень далекий, как он отметил с мимолетным сожалением, от того, за которым расположилось польское семейство» [Манн 2019, 45], и смотрит на Тадзио. В этот момент камера совершает небыстрое, но решительное оптическое укрупнение. Отныне его взгляд, фиксируемый камерой, становится целенаправленным и пристальным, центрированным на лице мальчика, а за кадром слышится разговор о природе красоты.

Герой Висконти настаивает, что художники похожи на охотников, целящихся в темноте, не знающих, где их цель и кого они поразят. Складывается впечатление, что и созданный Висконти экранный образ остается в некоторой степени «темным» и непрозрачным, он рассказывает о герое крайне мало (по контрасту с Манном, который в короткой повести прослеживает всю его жизнь и дает точные психологические характеристики), дает нам возможность составить лишь смутное представление о лежащем в центре этой истории конфликте и, таким образом, оставляет наш взгляд слегка расфокусированным, скользким по тем предметам и фигурам, которые привлекут внимание зрителя. Повествовательная составляющая уходит на второй план, делая заметной саму работу зрения. Этот прием разработан и в видеоарте, например в проекте Гэри Хилла «Место рассказа» (Site recite, 1989), где камера скользит вдоль стола, на котором расположены загадочные предметы, по очереди попадающие в фокус нашего внимания (художник намеренно работает с оптикой так, чтобы в фокусе оказывался лишь один предмет). «Это фокусирование / расфокусирование продолжается на протяжении всей работы, пока рассказчик за кадром исследует его текущее состояние сознания и отношение к миру, описывая свои собственные мысли как преходящие объекты в онтологически сфокусированной брэнности разума» [Quasha, Stein 2009, 591].

Подобное созерцательное блуждание взгляда можно найти в монтажном решении фильмов французской Новой волны (у Годара, Трюффо, Рене и Ромера), у Вима Вендерса («Алиса в городах», 1973), Джима Джармуша («Более странно, чем в раю», 1984) и во многих других картинах. В современном видеоарте наиболее выразительно такой тип взгляда конструируется в многоканальных инсталляциях, где у зрителя а priori нет возможности охватить все пространство экранного образа, поскольку идеальной точки обзора в таких конструкциях не существует. Зритель входит в созданное экранами поле, всем телом продолжая и усиливая движение взгляда, собирая фрагменты рассказа. К примеру, Янг Фудонг в работе «Пятая ночь» (The Fifth Night, 2010) представляет одну сцену, снятую с семи точек обзора, на длинном экране-свитке из семи соединенных друг с другом проекций. В сцене принимают участие множество актеров, но семиканальный видеоряд в целом не сосредоточен ни на ком, первый план одной сцены оказывается фоном для другой. Можно сказать, что в этом видео отсутствует фабула, а сюжетом оказывается не последовательность событий, а последовательность образов, попадающих в поле нашего «одноканального» зрения. Это опыт, конструируемый с помощью полиэкранных композиций и множественности ракурсов, благодаря которым изображение становится многослойным, децентрированным, а потому и завораживающе неоднозначным.

4. От «пустого центра» к новой чувствительности

Рассуждая о том, является ли кинофильм знаком индексальным или иконическим, Лев Манович анализирует отношения между снятым «сырым» материалом и его последующей обработкой, делая акцент на техниках компьютерной графики, благодаря которым след отраженного от предметов света, изначально воздействовавший на фоточувствительную эмульсию или матрицу, может быть дополнен или изменен в рамках постпродакшна [Manovich 2016]. Однако монтажное целое фильма является индексальным и в другом смысле: как «след» движения авторского взгляда. Погружаясь в экранную реальность, мы занимаем «точку зрения» режиссера, «наш взгляд встраивается в него и идет за ним след в след» [Нанси 2021, 30]. Именно в таком режиме операция кадрирования становится процедурой фокусировки внимания, а монтаж наделяет происходящее на экране смыслом, выстраивая из отдельных кадров общую нарративную последовательность.

«Кино становится чем-то гораздо большим, чем репрезентация, становится движением реальности, – пишет Жан-Люк Нанси. – Потребуется еще немало времени, чтобы иллюзия реальности, с которой сразу же связали двусмысленный престиж и обаяние кино – как будто оно попросту довело до крайности старинный миметический инстинкт Запада, – исчезла, по крайней мере в перспективе, из нашего осознания кино – или из его самосознания – и чтобы место ее заняла мобилизация взгляда» [Нанси 2021, 42]. Вопрос о мобилизованном взгляде, встроенном в движение экранного образа, философ рассматривает на материале созерцательных фильмов Аббаса Киаростами. На первый взгляд это кажется парадоксальным, поскольку для картин иранского режиссера характерна скорее медитативная медлительность, чем напряженное действие, однако Нанси показывает, что именно в тот момент, когда кинематографист отказывается от голливудского монтажа, сшивающего реальность фильма из кадров-лоскутов, и переходит к длинным планам, взгляд зрителя активизируется, он стремится уже не уследить за интенсивным ходом повествования о жизни героев, а добраться до особой кинематографической реальности, до мысли, которая является нам как «мысль медленная, она вечно в дороге, вечно проторивает себе путь, чтобы сам путь сделался мыслью. Она пробивается через образы, чтобы образы стали этой мыслью, чтобы стали очевидностью этой мысли – а не чтобы они ее “изображали”» [Нанси 2021, 86].

Такая работа знака, как мы покажем далее, требует определенной конструкции взгляда, который становится не цепким и целенаправленным (как в традиционном кино), а, скорее, расслабленным и дрейфующим, это обостренная визуальная чувствительность, находящаяся в состоянии поиска. И можно сказать, что свое предельное выражение этот подход обнаруживает в однокадровом видеоарте, где художники полностью отказываются управлять вниманием зрителя и сосредотачиваются на эффекте длительности присутствия (презентации) того, на что обращена неподвижная камера. В финальной сцене фильма Киаростами «Сквозь оливы» (1994) молодой герой пытается догнать девушку, в которую влюблен, чтобы добиться ее ответа, и камера, оставляя их в поле зрения, тем не менее не следует за парой; мы долго время следим за тем, как герой спускается по склону, бежит через оливы и дальше по полю, уже превратившись в маленькую белую точку на экране, двигается ко второй крохотной белой точке, девушке, и они встречаются уже у горизонта, где зритель едва может их различить и потому не узнает окончание истории. Однокадровая сцена, где мы становимся

свидетелями усилия, настойчивого стремления что-то изменить, совершить прорыв к новому качеству, встречается в видеоарте довольно часто, – можно вспомнить попытку Таус Махачевой сдвинуть гору («Усилие», 2010), разрезание реки Хея Юнчана («Диалог с водой», 1999), видеоперформансы Марины Абрамович и Брюса Наумана и другие видео, где напряженное действие фиксируется без остановок и склеек. Художник действует, зная о привычках кинозрителя: поскольку в традиционном фильме скорость повествования довольно высока и кадры длятся лишь по несколько секунд, замедление и концентрация на одной точке мобилизуют наше внимание, возникает эффект саспенса. Даже если причина остановки повествования не сразу понятна, мы сосредоточиваемся, стараясь ее угадать.

Фильмы Киаростами, целиком построенные на длинных и зачастую статичных планах, и немонтажные работы видеохудожников не просто играют с ожиданиями зрителя, а нарушают их, рискуя вызвать скуку и разочарование, но также открывая и возможность более сильного эмоционального воздействия. Когда мы следим за молодым человеком, бегущим сквозь оливы, интерес зрителя достигает своего пика, а камера, напротив, делается совершенно пассивной, становясь уже не посредником, а помехой для взгляда, она удерживает его как бы на поверхности экрана, не позволяя двинуться за героями. Киаростами уже не рассказывает нам историю, а лишь позволяет быть свидетелями событий, к которым мы не имеем прямого доступа. Взгляд сталкивается с ограничением своей «проникающей» силы, зритель встречается с ощущением неполноты в рассказе и потребностью самостоятельно заполнить эту лауну, продолжить переживание уже за пределами картины, которая оканчивается на этом длинном плане. Примечательно, что у Киаростами есть и полностью ненарративный фильм «Пять. 5 длинных планов, посвященных Ясудзиро Одзу» (2004). Эта работа представляет собой пять неподвижных кадров, снятых как бы инертной камерой, схватывающей все, что окажется перед объективом, будь то гуляющие на набережной, собаки у кромки воды или отблеск луны на воде. Применительно к таким произведениям можно говорить о состоянии «пустого центра», ведь в кадре нет яркого героя или захватывающей интриги, а есть лишь место для визуального переживания запечатленного времени.

Отказ от монтажа обостряет ощущение длительности физического времени, а полное отсутствие действия акцентирует момент эстетического созерцания, очищенного от интереса к сюжету. Отказываясь от жесткого центрирования взгляда и наглядности

повествования, автор возвращается в зону поэтического, где «снимают воздух вокруг предмета» [Шкловский 1985, 144] и через острашение кадра происходит перестройка внимания. Иными словами, когда режиссер или видеохудожник перестает рассказывать историю с помощью смены кадров, событием становится само движение мысли зрителя, течение времени ускользающего от нас эфемерного образа.

5. Дрейфующий взгляд

Дрейфующий взгляд является еще одной возможностью усиления эффекта длительности в видеонаррации. Андрей Тарковский, в своей книге охарактеризовавший кинематограф как «запечатленное время» [Тарковский 1967, 90], не раз отдавал предпочтение длинным планам в ключевых сценах своих фильмов. Он говорил: «Я люблю делать длинные картины, такие картины, которые совершенно “уничтожают” зрителя физически. Отвечая на ваш вопрос, я хочу сказать, что “скучные” места должны быть в любом произведении. вспомните, к примеру, “Волшебную гору” Томаса Манна. Или вспомните Толстого... Ведь это тяжелая работа – смотреть фильм или даже смотреть на живописное полотно» [Тарковский 1992]. Длинные картины или планы – это картины длительности, а жить в длительности (тезис А. Бергсона) – тяжелый труд души. Однако важно упомянуть, что длинные планы в фильмах Тарковского не фиксируются, уподобляясь картинам, напротив, они строятся на плавном, скользющем движении камеры, структурирующем экранное пространство, и монтаже, объединяющем эти панорамы в цельный образный поток.

Роберт Бёрд подробно разбирает приемы Тарковского как способы проявления чистой «стихии кино», он пишет: «Негативное отношение Тарковского к монтажному кино было продиктовано не метафизикой, а искренним смирением перед непреодолимой вещественностью мира (курсив наш. – И. Д., А. С.-П). Длинный план характеризует его желание подвергнуть воображаемый замысел режиссера проверке реальным временем и пространством, создавая условия для события, фиксируемого кинокамерой» [Бёрд 2021, 301–302]. Иными словами, индексальная составляющая кино как бы проверяет на прочность иконическую структуру. Движение камеры / взгляда становится одной из «стихий», прирученных режиссером, и если в картинах «Солярис» (1972), «Сталкер» (1979) и «Ностальгия» (1983)

Тарковский делает ставку на длинные планы, требующие от зрителя неустанного внимания и полной включенности в течение рассказа, то в фильме «Зеркало» (1974) акцент перенесен на особый тип монтажа, поднявшегося над логикой обычного повествования.

«Зеркало» можно считать наиболее смелым экспериментом Тарковского, поскольку строение этого фильма определялось скорее на эмоционально-интуитивном, чем на уровне повествовательной логики: образы строились на основе его и Георгия Рерберга детских воспоминаний, постановочные кадры совмещались с хроникой, сценарий несколько раз переписывался, а порядок сцен был окончательно определен только за монтажным столом. В этом фильме движение камеры не привязано к чьей-то конкретной точке зрения, склейки работают ассоциативно, мы видим происходящее, скорее, как сновидение, в котором главный герой / рассказчик лишь изредка осознает себя. Фильм начинается с удвоения экранного образа: Игнат, сын рассказчика, включает телевизор и сквозь помехи слышит голос врача, работающего с заикой. Мы видим, как юноша, запинаясь, едва может произнести свое имя, но затем под действием голоса врача он собирается, напрягает все свои силы и четко произносит: «Я могу говорить!» Этот эпиграф фильма можно интерпретировать как заявление об освобождении кинематографического «голоса» от навязчиво повторяющихся, подавляющих речь штампов. Произошедшая в этой документальной сцене трансформация важна тем, что юноша утверждает не что иное, как самую возможность говорить. Таким же утверждением речевой свободы становится картина Тарковского, выстроенная как бесфабульный нарратив. Традиционному монтажу, который вовлекает зрителя, искусно удерживает его внимание, заставляет задавать вопросы и сейчас же получать на них ответы, противопоставляется другая стратегия: с каждым кадром сюжет движется вперед, вводя в зону видимого то, что необходимо и достаточно для понимания некоторой «истины» о мире, созданной на экране. Монтажу, ведущему зрителя к «точке схода» сюжетных линий и кульминационной сцене, Тарковский противопоставляет взгляд, дрейфующий по «расслоенному» времени воспоминаний.

В «Зеркале» цепочка эпизодов складывается подобно рэнге или венку сонетов. Сначала мы становимся свидетелями встречи матери рассказчика с сельским врачом, который, упав со сломавшейся изгороди, вдруг замечает на земле «какие-то вещи, корни, кусты», начинает рассуждать о том, как чувствуют и мыслят растения, лишенные возможности двигаться и суетиться, говорить пошлости, затем

он уходит, и камера скользит к дому, движется в пространстве между деревянными стенами, задерживаясь, но ненадолго, подчиняясь ритму стихов Арсения Тарковского, звучащих за кадром. Эпизод заканчивается пожаром (казалось бы, этот яркий момент должен стать событием, но он не имеет каких-либо последствий, только вводит определенную краску, визуальную рифму для маркировки других кадров с огнем, которые можно увидеть в этом и в будущих фильмах Тарковского). Далее мы видим череду черно-белых сюрреалистических кадров, где мать оказывается под дождем в разрушающейся квартире. А затем камера скользит по пространству той же квартиры, но уже «реальной», и за кадром слышен голос героя, припоминающего этот сон и подготавливающего нас к дальнейшему путешествию по картинам-воспоминаниям.

На экране появляются образы из разных хронотопов, мы видим их один за другим, не понимая внутренней логики их смены. Мы сможем зафиксировать факт перехода децентрализованного дрейфующего зрения – зрения фланера XIX века [Gleber 1998] – в кино и видео в свободное движение / скольжение в пространстве, отказ от стратегии целеполагающего движения в духе авангардного кинематографа. Резкий монтаж как ведущий инструментальный последний стал таким же кардинальным средством художественной деструкции мира, как и перспектива кватроченто. Легкое движение камеры в пространстве не конструирует оппозиции главного – фонового плана, как в фильме «Фанни и Александр» Ингмара Бергмана. Здесь камера легко движется сквозь пространство, как будто совпадая с естественной оптикой зрителя. Она наезжает на фрагменты драпировок, на фактуру мебели, чередуя их с глубинными пространственными прорывами. Сложность глубины сведена к игре на поверхности фильма, на которой равное значение получают театрально простроенные интерьеры и орнаменты поверхностей форм. В этом фильме Бергман достигает филигранной оптики эффектов живописи XVII–XVIII веков – в бликах зрачков Александра, когда тот находится под столом, или в построении светотеневого пространства интерьеров.

«Фанни и Александр» (1982) прославляет маскарад. Здесь есть показная уверенность, отсылающая к фильмам Бергмана конца 1950-х («Земляничная поляна», 1956; «Седьмая печать», 1956; «Лицо», 1958), но его насыщенное сияние цвета и крайняя замедленность выделяют этот фильм, придавая ему характер эпоса», – пишет исследователь поэтики Бергмана Л. Хюбнер [Hubner 2007, 117]. Фильм Бергмана своим организованным беспорядком кадра

и спонтанностью монтажа следует главной смысловой линии – противопоставлению спонтанности жизни мира Фанни–Александра жесткой патриархальной организованности мира епископа Эдварда Вергеруса. Бергманом разыгрывается чувственное зрелище нюансов поверхности, со свободой движущегося взгляда субъекта, всеобщей художественностью, противостоящей директивности заданного кем-то порядка.

Похожим образом действуют и многие видеохудожники, среди которых можно выделить Билла Виолу, построившего одну из своих работ «Я не знаю, кто я такой» (1986) как вопрошание о месте человека в мире живых существ. Это видео, состоящее из пяти частей (Темное тело, Язык птиц, Ночь чувства, Оглушенный барабаном и Живое пламя), становится путешествием по разным частям света и попыткой вчувствования в субъективность другого. В иерархически выстроенном потоке образов Виола соединяет кадры с костром на заднем дворе европейского дома и ритуальным огнем на индуистской церемонии, он заглядывает в глаза животным и находит свое отражение в зрачке совы. Это переключение внимания не нуждается в мотивировке, поскольку художник утверждает целостность мира и связанность всех, кто населяет его. Вне зависимости от того, видит ли зритель склейку двух фрагментов киноплёнки или, «надев шлем виртуальной реальности и начав глиссирование по цифровой поверхности» [Селезнев 2021], попадает в иллюзию дополненной реальности, мы замечаем, как на смену причинно-следственной связи между образами приходит визуально-поэтическая рифма. Вне действия законов сторителлинга означаемое оказывается едва уловимым, и потому внимание концентрируется на означаемом, при этом фактура образа проступает более явно. Фильм, видео или игра как бы выталкивает наш взгляд на поверхность экрана.

6. Расслоение экранного образа

Дрейфующее зрение, на наш взгляд, сопрягается с новой чувствительностью к кожному покрову форм, текстуре и фактуре видимого. Описанные выше фильмы работают на пределе возможностей экрана. Проекционная поверхность как будто готова разорваться от напряжения и окончательно расслоиться. В работах Питера Гринуэя это расслоение принимает конкретную образную форму: визуальное поле распадается на множество кадров, движущихся друг

относительно друга в эпосе «Чемоданы Тульса Люпера» (2003–2004). Мы наблюдаем за жизнью героя, собирающего в свои чемоданы предметы, метафорически свидетельствующие о XX веке. И поскольку это столетие разворачивается уже после объявленного философами «конца истории», собранные Люпером индексальные знаки Духа времени выглядят такими же случайными и разрозненными, как перебивающие друг друга кадры на экране. Гринуэй тоже действует в ситуации «конца истории», для него возможность линейного повествования осталась в прошлом, на смену ей приходит логика архива и базы данных, где массив образов намного превосходит перцептивные возможности зрителя [Noys 2005]. И можно сказать, что своей истинной формы работа Гринуэя достигает, когда становится многоканальным видеоперформансом. В рамках специально организованного выступления режиссер собрал весь массив кадров фильма и разложил на несколько экранов, превратив повествование в сеанс виджеинга, где он в режиме реального времени сплетал визуальные рифмы и перекраивал пространственно-временной континуум фильма. Примечательно, что похожим путем пошел Илья Хржановский, который задумывал проект «Дау» (2008–2019) как масштабное высказывание о сути XX века и после десяти лет работы представил его зрителям в виде серии полнометражных фильмов, дополненных огромным архивом отснятых материалов, ризоматическая структура которых исключает возможность зрителя составить сколько-нибудь целостное представление о сюжете.

Многоканальная инсталляция погружает смотрящего в ситуацию «когнитивного переполнения», поскольку физиология зрения не позволяет уследить за ходом действия на нескольких экранах. Реальное пространство между экранами, в котором передвигается зритель, обнаруживает и ясно показывает фрагментарность экранного образа, и его «осколочность», прежде скрываемая монтажом, проявляется. Можно с уверенностью сказать, что это символическая форма искусства современности, когда произошел переход от динамичного, но сохраняющего центрированность повествования (и сохраняющего рациональную упорядоченность картины мира) к принципиально расслоенному образу и рассеянному взгляду, интуитивно «схватывающему» нарратив как уже не рационально спроектированное, а контингентное целое.

От медленно дрейфующего взгляда фланера к новой чувственности – лишь один шаг, и этот шаг делает, например, швейцарская видеохудожница Пипилотти Рист. Она погружает зрителя в гро-

мадную по сравнению с его телом видеосреду, медленно и плавно колеблющуюся. Ее видеоинсталляция «Излей свое тело» (Pour Your Body Out, 2008) предназначалась для громадного атриума нового здания Музея современного искусства в Нью-Йорке после его реконструкции Йошио Танигучи. Здесь уместно сказать об определенном стремлении Рист совладать с «пустым пространством» белосерых оттенков. Впрочем, наплывающие на нас в морские обитатели, или раскрывающие свою пасть диковинные звери саванны отнюдь не агрессивны. Они нежно своими дружественными розовыми и зелеными оттенками форм сопрягаются с пространством атриума, создавая эффект, как назвала его Рист, «архитектурного поцелуя». Эту особенность взаимодействия видео и архитектуры МОМА остроумно обыграла архитектурный теоретик Сильвия Лавин: «Основная идея была не в попытке разрушения или провокации по отношению к архитектуре, но в том, чтобы влиться в нее. Как если бы я поцеловала Танигучи. “Мммм” (говорится с закрытыми глазами и подчеркнутой пышностью, ярко-желтый жилет и сильный швейцарский акцент). Так Пипилотти Рист описала свою инсталляцию в атриуме Музея современного искусства, названную “Излей свое тело” (7 354 кубических метра) – это многоканальное иммерсивное видео семи с половиной метров в высоту, которое окутало традиционно белые музейные стены мягким психоделическим видением Эдемского сада, где до грехопадения были Ева, яблоки и животные. Инсталляция включала также розовые занавесы и гигантский серый пуф в форме пончика, черный центр которого сверху выглядит, как зрачок, на нем размещались десятки зрителей, окутанных сочным, розовым, воодушевленно звучащим саундтреком» [Lavin 2011, 3–4]. Лавин делает заключение: «Рист, разумеется не имела в виду, что буквально поцелует Йошио Танигучи, архитектора музея. Скорее, Рист описывала то, как ее работа войдет во временное соприкосновение с произведением Танигучи, как ее движущиеся изображения натолкнутся на его неподвижные объемы, как ее меняющиеся цвета будут мягко давить на его белые стены, как наполненные звуком соски поднимутся от его плоскостности и как “большое пространство”, 7 354 кубических метра бесполезного пространства, посвященного ритуализированной трансценденции, наполнится чувственностью изливающихся и вливающих тел» [Lavin 2011, 3–4].

Инсталляция Рист взаимодействует с пространством Танигучи как колеблющаяся поверхность. Глубинные модуляции в ней приглушены тонким монтажом, в котором плоскость камеры выступает

стабилизирующей поверхностью, «снимающей» глубинные напряжения. В то же время расслабленные спонтанные ритмы образного пространства видео, замедленное движение создают эффект райского вневременья. Зритель погружается в утонченно-субтильный мир, сопрягающийся с ним чувственными колебаниями фактуры поверхностей. Это – мир тактильной субтильности, нирваны и рассредоточенности поцелуя, в плену действия которого снимается рациональный структурализм глубинного пространства. Похожий опыт ориентирования в рассредоточенном, визуально расслоенном, покрытом медиатизированной пеленой мире представляет Кейичи Мацуда в своем ироничном видео «Гиперреальность» (Hyperreality, 2016), которое представляет собой рассказ от первого лица, позицию человека, пытающегося разглядеть город за слоем всплывающих перед его глазами виртуальных окон. И если прежде работа с несколькими активными экранами была прерогативой охранников, биржевых брокеров и авиадиспетчеров, в последние годы эта практика становится все более привычной; несложно представить скорую реализацию спроектированного Мацудой образа фланера, путешествующего одновременно по улицам и гиперссылкам.

То, как полиэкранная инсталляция захватывает и перестраивает как пространство (придавая эфемерному экранному образу своеобразную материальность), так и режим взгляда, подробно анализируют и теоретики [Elwes 2015; Walley 2020, 329–439], и кураторы, работающие с движущимся изображением. Особенно яркое продолжение идеи Джина Янгблада о расширенном-кино-как-расширенном-сознании получили в проекте «Страна грез: иммерсивное кино и искусство. 1905–2016». Эта выставка прошла в Музее Уитни в 2016 году и объединила произведения анимации, фильмы, многоканальные видео и цифровые работы. В центре внимания кураторов был специфический эффект синестезии, который может создать экранный образ, расширивший свое поле и ставший своеобразной формой *Gesamtkunstwerk*. И своего предельного «расширения» движущееся изображение достигает сегодня в проектах для виртуальной реальности, которые уже принято называть не видео или фильмом, а опытом (более того, «опытом по требованию» [Bailenson 2018]), поскольку образ захватывает зрителя не только аудиовизуально, но и телесно.

В контексте приведенных выше рассуждений о центрированном / децентрированном взгляде проекты, созданные в виртуальном пространстве, представляют интересный парадокс: надевая VR-шлем и погружаясь в созданное художником пространство, где визуальное

поле не ограничено рамкой кадра, мы оказываемся в центре этой системы, виртуальный мир «привязан» к зрителю, как сетка перспективы к своей точке схода. При этом взгляд зрителя, по умолчанию ставший персональным взглядом, становится предельно децентрированным в силу обретенной им свободы определять направление, ритм и логику переключения внимания между видимыми объектами. Перцепция в виртуальной реальности становится прямым продолжением естественных установок восприятия, и именно поэтому в VR художник получает возможность поставить вопрос о характере нашей чувственности⁶. Многие художники используют виртуальную реальность для создания фантастических миров, обнуляющих человеческую телесность: Аниш Капур «Внутри себя, падайте» (Into Yourself, Fall, 2018), Кевин Мак «Анандала» (Anandala, 2021). Они предлагают зрителю представить себя в непривычной социальной роли – Мишель и Ури Крано «Палач возвращается домой» (Hangman at Home, 2021), например. Наиболее яркими оказываются проекты, которые создают максимально иммерсивный эффект для того, чтобы поставить под вопрос саму действительность и наше место в ней. Например, в видео группы AES+F «Психоз» зритель погружается в сцену пугающей галлюцинации, а в проекте Барри Джин Мерфи и Мэй Абдалла «Голиаф: играя с реальностью» (Goliath: Playing with Reality, 2021) реконструируется картина мира героя с шизофреническим расстройством, и мы в буквальном смысле видим, как мир расслаивается и распадается на составные части, пока тихий закадровый голос вопрошает о том, что можно считать реальностью и как определить ее. В фильме этот вопрос остается без ответа.

Заключение

В эссе «Что современно?» Джорджо Агамбен развивает мысль Ницше о современном как несвоевременном, указывая на то, что подлинно современное восприятие предполагает не столько видение очевидного (света), сколько всматривание в еще не проявленное (тьму): «Те, кто слишком хорошо совпадают со своей эпохой, кто во всем с ней сплетается, – пишет Агамбен, – не современники именно потому, что все это делает их неспособными видеть ее, не могущими

⁶ Более подробно вопрос о взаимодействии VR-образов и перцептивных систем зрителя рассматривается в статье Т. Фадеевой «Зритель в пространстве виртуальной реальности: формирование планетарной оптики», представленной в настоящем номере.

сосредоточить на ней свой взгляд» [Agamben 2009, 41]. Комфортная сопряженность с со-временностью, точнее, совпадение нашего времени и субъективности не открывает возможности для собственной стратегии в современности как сложном и полиэкранном пространстве. Агамбен говорит о современности как о многозначности и многоканальности движения в полиэкранном континууме, где разные экраны “схватывают” лишь те или иные осколки – образы многовременности, не-моментальности современности. В этом плане современность не гарантируется, но намечается в трудном всматривании в пучину бездонных миров, не позволяя свету своего времени ослепить себя [Agamben 2009, 45].

Для модернистского XX века и для наследующего ему XXI, для современного коммуникационного общества, где информация передается, считывается и накапливается со сверхнормальной скоростью, а ее считывание требует цепкости взгляда, – рассеянный, дрейфующий взгляд оказывается тем режимом зрения, с помощью которого можно увидеть «темную» неупорядоченность, многослойность и глубину современности. «Быть современным – значит отвечать на вызов, который эпоха бросает нам своей темнотой» [Агамбен 2017], – говорит Агамбен, и художники, с помощью экранных образов создающие модель расслабленного взгляда, принимают этот вызов. В самой этой де-центрированности, дрейфе и блуждании всматривания содержится напряженная энергия художественного поиска.

Исходя из проанализированного материала, мы можем утверждать, что децентрированный образ может создаваться за счет таких приемов, как глубинная мизансцена, замедление или остановка камеры, словно потерявшей интерес к герою («пустой центр»), плавное движение, уравнивающее в значимости все попадающие в кадр предметы («скользящий взгляд»), ассоциативно-поэтический монтаж («дрейфующий взгляд»), полиэкранные композиции («расслоение»).

В дрейфующем замедленном взгляде, не только концентрирующемся на «главном», но прощупывающем телесную неоднородность мира с той новой чувствительностью, которая отмечалась нами в анализе видеонаррации от Бергмана и Тарковского до современных видеохудожников, намечается новая связь субъективности и современности, с доминированием напряженного поиска и движения «во тьме бытия» над заданностью гарантированной связи с «нашим временем». Полиэкранность с ее избыточностью становится формой структурирования этой новой тактики современного.

Если чувственные структуры меняют режим зрительского восприятия, возникает вполне правомерный вопрос: какую задачу они ставят перед зрителем?

Сначала на смену классическому экранному повествованию, подразумевающему пассивное усвоение информации, приходит поисково-ориентировочная активность зрителя, идущего по цепочке смонтированных образов-рифм, оказавшегося в окружении экранов или посреди виртуальной реальности. В каком-то смысле это выталкивание взгляда на поверхность экрана, в противовес иммерсивности в классическом кинематографе, напоминает о конечности и ограниченности познания, а также о сочетании в нем пассивности и активности (так можно обозначить «коперниканский переворот» в пространстве экранной культуры).

Агамбен начинает свои размышления о современном с разбора стихотворения Осипа Мандельштама о веке, у которого сломан хребет⁷ [Agamben 2009, 43]. Это оптика сложной, расслаивающейся «современности». Здесь уже нет идеальной «точки обзора», с которой нужно мысленно совпасть, взгляд больше не может полностью встроиться во всезнающее око камеры, зритель не получает простых ответов, а остается наедине с поставленными автором вопросами. Привычные иммерсивные механизмы не действуют, зритель не растворяется в экранном образе, остро ощущает свою отделенность от него, осознает собственную ситуацию в качестве смотрящего, чей взгляд не способен охватить все, не имеет доступа к «истине». На смену целенаправленному и цепкому взгляду приходит расслабленный взгляд, целесообразность без единства цели, открытость поиску как продуктивному непониманию – так может быть выстроен новый контакт между субъективностью и современностью в ситуации нашего «темного» сложного времени.

БИБЛИОГРАФИЯ

Агамбен 2017 – *Агамбен Д.* Храбрость лишенных надежды. 2017. 2 июня // Syg.ma. URL: https://syg.ma/@valya_golev/dzhordzho-aghambien-khrabrost-lishienykh-nadiezhdy (дата обращения: 10.03.2022).

⁷ И еще набухнут почки.
Брызнет зелени побег,
Но разбит твой позвоночник,
Мой прекрасный жалкий век.

- Берд 2021 – *Берд Р.* Андрей Тарковский: стихи кино. М.: Музей современного искусства “Гараж”, 2021.
- Вирильо 2004 – *Вирильо П.* Машина зрения. М.: Наука, 2004.
- Галисон, Дастон 2018 – *Галисон П., Дастон Л.* Объективность. М.: Новое литературное обозрение, 2018.
- Гуссерль 1994 – *Гуссерль Э.* Собрание сочинений / сост., вступ. ст., пер. с нем. В. И. Молчанова. М.: Гнозис, 1994. Т. I: Феноменология внутреннего сознания времени.
- Делез 2003 – *Делез Ж.* Кино. М.: Ад Маргинем, 2003.
- Духан 2009 – *Духан И.* Искусство длительности: философия Анри Бергсона и художественный эксперимент // *Логос.* 2009. № 3. С. 185–203.
- Духан 2010 – *Духан И.* *Perspectiva artificialis*, антиперспективизм и время // *Культура, эпоха и стиль: классическое искусство Запада: сб. в честь 70-летия д-ра искусствоведения, проф. М. И. Сви-дерской / М-во культуры РФ, Гос. ин-т искусствоведения.* М., 2010. С. 368–400.
- Жижек 2013 – *Славой Жижек:* Когда вас очаровывает фильм, он ведет себя как извращенец. 2013. 19 апр. // *РИА Новости.* URL: <https://ria.ru/20130419/716073452.html> (дата обращения: 10.03.2022).
- Кассирер 2020 – *Кассирер Э.* Логика наук о культуре. М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2020.
- Кукулин 2015 – *Кукулин И.* Как советский монтаж стал методом неофициальной культуры. М.: Новое литературное обозрение, 2015.
- Маклюэн 2018 – *Маклюэн М.* Понимание медиа: внешние расширения человека. М.: Кучково поле, 2018.
- Манн 2013 – *Манн Т.* Смерть в Венеции. М.: АСТ, 2019.
- Манович 2018 – *Манович Л.* Язык новых медиа. М.: Гараж, 2018.
- Молчанов 1988 – *Молчанов В.* Время и сознание. Критика феноменологической философии. М.: Высшая школа, 1988.
- Мохой-Надь 1938 – *Мохой-Надь Л.* Новый инструмент видения. 1938. URL: <https://prophotos-ru.livejournal.com/1911029.html> (дата обращения 19.05. 2021).
- Нанси 2021 – *Нанси Ж.-Л.* Очевидность фильма: Аббас Киаростами. М.: Музей современного искусства «Гараж», 2021.
- Раш 2018 – *Раш М.* Новые медиа в искусстве. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018.
- Савченкова 2013 – *Савченкова Н.* Элементы поэтики психоанализа. Ижевск: ERGO, 2013.

- Селезнев 2021 – Селезнев М. Венецианские ловушки: VR-программа Венецианского кинофестиваля 2021. 1 окт. // Искусство кино. URL: <https://kinoart.ru/texts/venetsianskie-lovushki-vr-programma-venetsianskou-biennale> (дата обращения: 10.03.2022).
- Тарковский 1967 – Тарковский А. Запечатленное время // Вопросы киноискусства. М.: Наука, 1967. Вып. 10. URL: <http://tarkovskiy.su/texty/Tarkovskiy/Statia1967.1.html> (дата обращения: 12.03.2022)
- Тарковский 1992 – Тарковский А. Пояснения режиссера к фильму “Солярис” // Киноведческие записки. 1992. № 14. URL: <http://www.tarkovskiy.su/texty/Tarkovskiy/Solaris02.html> (дата обращения: 10.03.2022).
- Шкловский 1985 – Шкловский В. Киноязык “Нового Вавилона” // Шкловский В. За 60 лет: работы о кино. М.: Искусство, 1985. С. 144–146.
- Шурипа 2021 – Шурипа С. Смысл и действие в искусстве второй половины XX века. СПб.: Пальмира, 2021.
- Agamben 2009 – Agamben G. “What Is an Apparatus?” and Other Essays / D. Kishik, S. Pedatella (tr.). Stanford University Press, 2009.
- Bailenson 2018 – Bailenson J. Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do. W. W. Norton & Company, 2018.
- Baudry 1974–1975 – Baudry J.-L., Williams A. Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus // Film Quarterly. 1974–1975. Vol. 28 (2). P. 39–47
- Damisch 1987 – Damisch H. L’Origine de la perspective. Paris, 1987.
- Elwes 2015 – Elwes C. Installation and Moving Image. Columbia University Press, 2015.
- Flusser 1983 – Flusser V. Für eine Philosophie der Fotografie. Göttingen, 1983.
- Jay 1993 – Jay M. Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought. University of California Press, 1993.
- Gleber 1998 – Gleber A. The Art of Taking a Walk. Princeton University Press, 1998.
- Grau 2003 – Grau O. Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge, MA: MIT, 2003.
- Hubner 2007 – Hubner L. The Films of Ingmar Bergman: Illusions of Light and Darkness. New York: Palgrave Macmillan, 2007.
- Kosuth 1991 – Kosuth J. Art after Philosophy and after: Collected Writings 1960–1990. MIT: 1991. P. 13–32.
- Kristeva 1994 – Kristeva J. Le Temps Sensible, Proust et l’Expérience Littéraire. Paris: Gallimard, 1994.

- Lavin 2011 – *Lavin S.* Kissing Architecture. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2011.
- Manovich 2016 – *Manovich L.* What is Digital Cinema? // Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film. Falmer: REFRAME Books, 2016. URL: <https://reframe.sussex.ac.uk/post-cinema/1-1-manovich/> (accessed: 10.03.2022).
- Noys 2005 – *Noys B.* Tulse Luper Database: Peter Greenaway, the New Media Object and the Art of Exhaustion. 2005. URL: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/noys.htm> (accessed: 10.03.2022)
- Panofsky 1927 – *Panofsky E.* Die Perspektive als ‘symbolische Form // Vorträge der Bibliothek Warburg. 1927. Bd. 1. S. 258–330.
- Panofsky 1966 – *Panofsky E.* Early Netherlandish Painting, Its Origins and Character. Cambridge: Harvard University Press, 1966.
- Paul 2003 – *Paul C.* Digital Art. New York: Thames & Hudson, 2003.
- Quasha, Stein 2009 – *Quasha G., Stein C.* An Art of Limina: Gary Hill’s Works and Writings. Barcelona: Ediciones Polígrafa, 2009.
- Shanken 2009 – *Shanken E.* Art and Electronic Media. London: Phaidon, 2009.
- Wands 2006 – *Wands B.* Art of the Digital Age. New York: Thames & Hudson, 2006.
- Walley 2020 – *Walley J.* Cinema Expanded. Avant-garde film in the age of intermedia. Oxford University Press, 2020.
- Youngblood 1970 – *Youngblood G.* Expanded Cinema. New York: E. P. Dutton & co., Inc., 1970.

Ματεριαλ поступил в редакцию 10.11.2021

Ματεριαλ поступил в редакцию после рецензирования 17.03.2022