

«идентичности», так как в ней автор продолжил европейскую традицию дискурсов «различия», «инаковости», «аутентичности». Идя по пути от «идентичности» к «самоидентификации», мемуарист придает «акту самопонимания» публичный характер. Концепция «этически окрашенного самоутверждения ответственной личности» постулируется автором: «... человек находит себя вне себя самого, в своем деянии и в этом отношении “делает себя”» [1, с. 402].

Список использованной литературы

1. Новейший философский словарь / под ред. А. А. Грицанова. – 3-е изд., испр. – Минск : Книжный Дом, 2003. – 1280 с.
2. Мощинская, Н. В. Русская культура: диалог со временем : учеб. пособие для иностранцев, изучающих рус. яз. / Н. В. Мощинская, Н. М. Разинкина. – М. : Рус. яз. Курсы, 2013. – 416 с.
3. Познер, В. В. Прощание с иллюзиями. Моя Америка. Лимб. Отец народов / В. В. Познер. – М. : АСТ, 2015. – 384 с.

А.В. МАКАРЕВИЧ

Беларусь, Минск, Белорусский государственный университет культуры и искусств

ИНТЕГРАЦИЯ

ВИДЕОАРТА И ВИЗУАЛЬНЫХ ИСКУССТВ XX ВЕКА

Развитие визуального искусства XX века находилось под тесным взаимодействием с глобальными процессами, происходившими в человеческой жизни. Это прежде всего становление информационного общества и формирование процесса виртуализации искусства, использующего в качестве средства передачи и хранения информации визуальные каналы. В связи с этим в современной художественной культуре трансформировалось и само понятие «визуальное искусство». Сегодня, говоря о визуальном искусстве, подразумеваются не только традиционные виды и формы творческой деятельности (изобразительное искусство, скульптура), но и многочисленные современные арт-практики, художественными продуктами которых являются всевозможные тексты и процессы, называемые «артефактами» [2, с. 3].

Видеоарт – явление, возникшее во второй половине 1960-х годов, заключающее в себе интеграцию экранного и визуального искусства, предпосылки возникновения которого прослеживаются в более-менее отчетливых этапах развития художественной культуры XX века. Первый этап эволюции художественной культуры начался с творчества М. Дюшана и с его способа создания произведений – рэди-мэйд. Этот этап, получивший условное назва-

ние – предметный, характеризуется тем, что в категорию произведения искусства возводится любой утилитарный предмет, изъятый из своего привычного контекста и помещенный в художественное пространство в статусе современного артефакта. Второй этап – предметно-композиционный – начался с того момента, когда художники, используя различные предметы или их части (детали, обломки и т.п.), стали создавать специальные инсталляции, ассамбляжи. Данный предметно-композиционный этап проявился в творчестве таких художников, как Й. Бойс, Я. Кунеллис, Р. Хорн и др. Следующий этап – электронный – возникает в случае использования при создании артефактов их аудиовизуальных образов. Этот этап художественной культуры ознаменован появлением видеоарта, когда на первый план в творческой деятельности выходят видеоартефакты, в которых электронные образы могут сочетаться с реальными предметами или их элементами. Но постепенно все более весомое значение начинают обретать всевозможные виртуальные объекты и активные киберпространства, создаваемые в сети Интернет.

В таких непростых культурно-исторических условиях прокладывал себе путь видеоарт, начало которого принято связывать с моментом появления и широкого распространения портативных видеокамер Sony Portapak. Видеотехнология обнаружила себя не только в качестве электронного носителя для передачи изображения, но стала применяться как средство, с помощью которого художник может выразить свои концептуальные идеи в аудиовизуальных артефактах. Практически одновременно во всем мире, начиная с последней четверти XX века, складывается явление, получившее название «видеоарт» [5]. Определить вектор исторического развития видеоарта оказывается крайне сложно в связи с проблемой неоднозначности и множественности его истоков, совмещении различий художественных стратегий и интерпретаций его произведений.

Взаимосвязь видеоарта с визуальным искусством прослеживается в ранних одноканальных видеолентах и многоканальных видеоинсталляциях. Объясняется эта связь тем, что видеоинсталляции, как правило, демонстрировались в традиционном художественном пространстве визуального искусства – галереях и музеях. Кроме того, сами видеохудожники (Нам Джун Пайк, Л. Левайн, В. Васюлка, Д. Бек) зачастую содействовали идентификации видеоарта с изобразительным искусством и скульптурой. Видеоарт, действительно, своими корнями уходит в русло изобразительного искусства, а точнее, некоторых его направлений. Так, зачастую видеохудожники в своих артефактах воплощают идеи, близкие авангардной живописи первой половины XX века – дадаистов, художественной деятельности М. Дюшана и его искусства рэди-мейд. Также немалое влияние на становление эстетической платформы видеоарта оказали

направления визуального искусства второй половины XX века – боди-арт, минимализм, кинетическое, концептуальное искусство, а также процессуальные практики современного для видеоарта искусства (искусство акций). Остановимся несколько подробнее на связи видеоарта и обозначенных художественных направлениях.

Как уже было сказано выше, некоторые видеоартефакты (В. Васюлка, Л. Левайна) имеют внешнее сходство с авангардной живописью. Однако сходство это носит внешний характер вне каких-либо эстетических установок. Некоторые видеоартефакты являются своеобразным продолжением художественных поисков в области цветопередачи, формы, света, используя специфические возможности техники видео, несут в себе определенную близость к абстрактной, супрематической, экспрессионистской живописи.

Иначе обстоит дело с авангардным движением первой половины XX века – дадаизмом. Отличительным творческим «вкладом» дадаистов в искусство XX века стал найденный ими принцип случайной организации композиции и метод «художественного автоматизма» в творческом акте. Эти художественные установки впоследствии были унаследованы многими другими направлениями искусства XX века, в том числе и видеоартом. В живописи их применял художник Г. Арп, в литературе – Т. Тцара, который, следуя принципу случайности, вырезал и склеивал в хаотичном порядке слова из журналов и газет. Чем-то подобным занимались пионеры видеоарта В. Фостел, Г. Барбер и др. – «вырезали» и «склеивали» случайные кадры в единое целое – период так называемого «TV footage» в истории видеоарта. Особое значение для дадаизма имеет творчество немецкого художника К. Швиттерса. Он известен тем, что составлял коллажи, материалом для которых служили найденные им предметы в мусорных баках. Обрывки газет, оберточной бумаги, использованные проездные билеты и прочие отходы повседневной жизни горожанина художник организовывал согласно законам классического искусства, следуя принципам ритмической организации, композиционным законам и т.п. Художникам видеоарта оказалась крайне близка эстетическая позиция К. Швиттерса, который воспринимал искусство в классическом понимании, как нечто высокое, до конца неопределенное и непостижимое. Вместе с М. Дюшаном они стали ключевыми фигурами в стирании грани, разделяющей искусство и жизнь, и в принятии новых, нетрадиционных художественных материалов. Оба внесли вклад в «открытие» арт-практики, приведшей к эстетике повседневности. Кроме того, идеи дадаистов, как уже было неоднократно сказано, стали одним из главных импульсов различных художественных движений в современном искусстве и, в частности, видеоарта. Идея случайности, найденная М. Дюшаном, повлияла на работы Дж. Поллока, группы Флюксус, театр танца Джадсон, композитора Дж. Кейджа, и, в конечном счете,

видео. Так, американский художник Нам Джун Пайк в 1959 году, находясь под сильным влиянием творчества и эстетических взглядов Дж. Кейджа, сделал свою первую видеоинсталляцию в духе дадаистского ассанбляжа в Германии (Вупперталь), а многие из его ранних работ, действительно, представляли собой своеобразные композиции, собранные из доступных промышленных отходов. Он устанавливал телеприемники в своеобразные скульптуры, выставляя объект повседневного потребления – телевизор – в качестве арт-объекта. Нам Джун Пайка интересовали свойства техники как комментария массовой телеэстетики и культуры потребления.

Во второй половине XX века появляются направления в искусстве, которые напрямую либо косвенно нашли свое отражение в видеоарте. Так, в середине века возникает художественное течение – кинетическое искусство. Его ориентация на эксперименты с движением, пространством и нетрадиционными материалами оказалась близка художникам видеоарта. Нам Джун Пайк предлагал зрителям при помощи магнита повлиять на изменение картинки на видеомониторе («MagnetTV»; «Participation TV», 1965). Также техническими экспериментами с техникой видео занимались Л. Левайн, В. Васюлка. В 1960-х годах возникает одно из значимых направлений модернизма и авангардного движения – концептуализм. Принципиальным отличием концептуализма от предшествующих ему художественных движений и направлений заключается в том, что особенная художественная ценность придается замыслу произведения, которая выражается вербализированной идеей – концептом [1]. Произведением искусства становится его проект, требующий интеллектуального осмысления взамен чувственного восприятия. Для адекватного постижения такого рода артефактов от реципиента требуется особого рода знания или инструкции. Неискушенный обыватель, не посвященный в «правила игры», оказывается в этом случае отделенным глухой стеной от «элитарного», замкнутого в себе искусства. Близость концептуализма и видеоарта заключается в том, что многие из его основателей перешли из визуального искусства к видеоарту – Д. Грэхем, Б. Науман (США), А. Монастырский, И. Чуйков (Россия), а также в том, что в большинстве своем произведения видеоарта, несмотря на кажущуюся простоту и безыскусность, оказываются «недоступны» для понимания простым обывателем, требуют особых навыков прочтения их концептов.

Почти одновременно с видеоартом выкристаллизовывается такое художественное направление второй половины XX века, как боди-арт. В качестве художественного объекта боди-арта выступает либо тело человека, либо его фотографии и муляжи. В своей творческой деятельности представители боди-арта видят в теле объект или средство искусства, используя в качестве «сырой реальности» тело, телесность, позу, жест – невербальный язык тела. Боди-арт проявился в творчестве таких видео-

художников, как В. Аккончи, Дж. Джонас, М. Абрамович и др., использующих собственное тело в качестве объекта художественного исследования.

Одним из центральных понятий, обозначающих произведения искусства XX века, стала инсталляция (англ. Installation – установка, монтаж, размещение), понимаемая как моделирование, организация художественных экспозиций. Термином «инсталляция» принято обозначать пространственные композиции, составленные из многообразия предметов, зачастую изъятых художником из их утилитарного окружения. Главной художественной задачей инсталлирования становится стремление придать экспозиционному пространству особое художественно-смысловое значение, когда благодаря новому контексту и композиционному решению возникает многомерное семантическое пространство. Инсталляция является одним из самых распространенных во второй половине XX века видов артефактов, поскольку их созданием занимались художники различных направлений. Наиболее яркими представителями являются Й. Бойс, Я. Куннелис, Р. Раушенберг, Р. Хорн, Т. Юккер [4]. В последние десятилетия активно развиваются видеоинсталляции и комбинированные инсталляции, включающие как предметные статические элементы (объекты), так и всевозможные фото-, кино-, видеоэлементы, компьютерные объекты, лазерные установки и другие новинки современного научно-технического прогресса. Наиболее известными создателями видеоинсталляций являются Б. Виола, Д. Гордон и другие. Идея создания видеоинсталляций оказалась близка видеохудожникам, поскольку их артефакты несут в себе функции репрезентации действительности, визуализации идей и концептов.

Таким образом, мы можем говорить о том, что видеоарт, возникший в последней четверти XX века, впитал в себя и творчески трансформировал художественно-эстетические установки таких направлений визуального искусства, как авангардная живопись, дадаизм, кинетическое искусство, боди-арт, концептуализм, искусство акций. В отличие от представителей визуального искусства видеохудожники используют изображения действительности, произведенные видеотехникой, с целью отражения разнообразия и многоликости смыслов визуальных объектов, а не для традиционного отображения реальности в привычных и узнаваемых формах и образах. Кроме того, практически любой транслируемый на экране объект может быть лишен своего первоначального значения и наделен художником большим количеством значений. Это связано с тем, что произведения видеоарта несут в себе свойства концептуальности и философичности.

Список использованной литературы

1. Бобринская, Е. А. Концептуализм / Е. А. Бобринская. – М. : Галарт, 1994. – 216 с.
2. Дианова, В. М. Постмодернистская философия искусства: истоки и современность / В. М. Дианова. – СПб. : Петрополис, 1999. – 238 с.

3. Демшина, А. Ю. Визуальные искусства в ситуации глобализации культуры: институциональный аспект / А. Ю. Демшина. – СПб : Астерион, 2010. – 190 с.
4. Bishop, C. Installation Art / C. Bishop. – London : Tate, 2010. – 144 p.
5. Elwes, C. Video Art A Guided Tour / C. Elwes. – London : I. B. Tauris & Co Ltd, 2005. – 168 p.

А.Т. МАЛИНОВСКИЙ

Украина, Одесса, Одесский национальный университет
имени И.И. Мечникова

«СТАРЫЙ СЛУГА» Г. СЕНКЕВИЧА И «СЛУГИ СТАРОГО ВЕКА» И.А. ГОНЧАРОВА: АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ ВЗГЛЯД НА ПРОБЛЕМУ ЖАНРОВОЙ ДЕСКРИПЦИИ

Рассказ Г. Сенкевича и цикл очерков И.А. Гончарова созданы в одну и ту же историко-литературную эпоху, с разницей в тринадцать лет. В 1875 году выходит в свет «Старый слуга» молодого, лишь вступившего на литературное поприще Сенкевича, а в 1888 – «Слуги старого века» уже зрелого, «исписавшегося» Гончарова. Практически синхронно в двух национальных литературах появляются произведения со сходной жанровой спецификой, типом проблематики, пафосом и поэтикой. Оба автора предпринимают попытку своеобразного «реанимирования» архаических, реликтовых для последней трети столетия жанровых форм. По сути это нравоописательные очерки, втягивающие в свою жанровую орбиту элементы идиллии, сатиры, «физиологии». Очерк как жанр чрезвычайно гибок, пластичен, толерантен по отношению к иным литературно-художественным структурам. На фоне всей остальной эпики «“вольный” жанр очерка характеризуется гораздо менее сложной жанровой структурой, лишенной как анекдотической исключительности события, так и его притчевой многозначности» [5, с. 76]. Межжанровое положение очерка позволяет его авторам по-разному атрибутировать свои произведения.

По форме оба очерка представляют собой воспоминания: только у Сенкевича воссоздается атмосфера польской усадебной жизни, ко времени которой относится детство повествователя, у Гончарова схвачен переходный момент статичного в своей основе состояния среды. «Слуги старого века» – это своеобразная галерея человеческих типов, представленная в цикле с той последовательностью, которая передает процессуальность, темпоральность бытия. В гончаровской антропологии она связана в первую очередь с переходом от патриархально-родовой психологии к индивидуально-ролевой, «функциональной», иерархизированной системе межсубъектных, межличностных отношений. И если Сенкевич сразу вво-