Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

Санкт-Петербургский государственный университет

Гиппиус-Литвинова Александра Павловна

**ВЛИЯНИЕ ВИДЕОАРТА НА СОВРЕМЕННЫЙ АВТОРСКИЙ КИНЕМАТОГРАФ: ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНЫЕ СТРУКТУРЫ, ТЕЛЕСНОСТЬ, ТИП ГЕРОЯ**

Выпускная квалификационная работа по направлению подготовки

50.04.01 «Искусства и гуманитарные науки»

Магистерская программа «Арт-критика»

Научный руководитель: Савченкова Нина Михайловна,

доктор философских наук,

доцент СПбГУ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

подпись, дата

Санкт–Петербург

2016

**СОДЕРЖАНИЕ**

Введение………………………………………………………………….....2

Глава 1. Видеоарт в системе визуальных искусств………………………5

1.1. Рождение видеоарта и его история; видеоарт и перформативные практики, телевидение, кино, документальный фильм………………….5

1.2. Видеоарт как способ рефлексии о телевидении и кино……………11

Глава 2. Нарративные стратегии в видеоарте и современном авторском кинематографе…………………………………………………………….16

2.1. «Кризис историй» в кино и тенденция к романизации в современной медиасреде. ……………………………………………………………….16

2.2. Повествование в видеоарте………………………………………….21

2.3. «Маргинальные» нарративы в кинематографе Хармони Корина....25

Глава 3. Телесность в видеоарте и современном авторском кино……..42

3.1. Концепция телесности в кинематографе: фотогения и «теоретические» тела в кино…………………………………………………………………42

3.2. Концепция телесности в видеоарте……………………………...….46

3.3. Телесность как продукт перверсивной реальности в фильмах Хармони Корина………………………………………………………………………51

Глава 4. Метаморфоза героя в современном авторском кино…………..59

4.1. Концепция героического в кинематографе………………………….60

4.2. Концепция персонажа в видеоарте………………………………......62

4.3. «Герои-маски» в фильмах Хармони Корина………………………...63

Заключение…………………………………………………………………72

 Список источников………………………………………………………..76

**Введение**

Кинематограф за сто с лишним лет своего существования проделал длинный путь: от чуда приведения фотографического образа в движение и до завоевания им места среди искусств. За это время кинематограф претерпел немало изменений как относительно художественно-эстетической формы фильма, так и внутри самой технологии производства. Сегодня способность запечатлевать движущиеся объекты уже не относится исключительно к способностям кинокамеры, а экран не обязательно образуется за счет света, излучаемого кинопроектором. С приходом цифровых технологий поле аудиовизуальных искусств значительно расширилось.

В данной работе, мы сконцентрируемся на той связи, которая выстраивается между кинематографом и видеоартом. Видеоарт успел зарекомендовать себя как отдельный вид искусства, за последние пятьдесят лет своего существования. С самого начала видеоарт вошел в широкое поле современного искусства. Видеоарт стал искусством музеев и по-сути элитарным жанром, в рамках которого решаются концептуальные, философские и эстетические проблемы современного искусства. Видеоарт также является актуальным видом искусства, который постоянно развивается, как концептуально так и технологически.

Традиционно видеоарт не связывается с кинематографом, в первую очередь потому, что они существуют в разной системе координат. Так и по своей форме видеоарт, находящийся на территории где-то между перформансом и визуальными искусствами[[1]](#footnote-1), обнаруживает мало общего с кино. Однако, в последнее время, кинокритиками все чаще отмечается связь кино и видеоарта. Так и многие современные режиссеры зачастую работают как в рамках кино, так и в рамках визуальных искусств. Так границы между кино и видеоартом становятся размытыми. Сегодня можно наблюдать как кино транслируется в музеях, режиссеры создают видеоинсталляции, а некоторые фильмы показываются не на кинофестивалях, а на различных биеннале и фестивалях современного искусства. «Работы на грани визуального искусства, музыки, звука, технологий, кинематографа расширяют представление зрителя о том, какова на самом деле современная экранная культура[[2]](#footnote-2)». Кинематограф также изменяется под воздействием других экранных искусств. Подобно тому как в начале двадцатого века кино рассматривалось как вместилище живописи, музыки, литературы и театра, сегодня можно проследить как форма кино отзывается на самые разные практики современного искусства.

Задачей данной работы является проследить точки соприкосновения кино и видеоарта. Влияние видеоарта на кино рассматривается нами в трех аспектах: на уровне повествовательных структур, телесности и трансформации героя.

Исследование будет сконцентрировано в основном вокруг работ одного режиссера (Хармони Корина), в чьих фильмах взаимодействие кино и видео кажется красноречивым и который выдвигает свой авторский способ этого взаимодействия. В своих фильмах режиссер обращается к различным тенденциям современной визуальной культуры, которые прослеживаются на телевидение и в масс-медийной среде, анализируя современную визуальность и пытаясь определить место кинематографа среди экранных искусств. В этом смысле творчество Корина вписывается в традицию видеоарта, значительной вехой в истории которого, является осмысление образов массовой культуры и их влияние на субъекта.

В первой главе будет произведена попытка обозначить место видеоарта среди искусств, выявить ключевые моменты в его истории и изложить основные концепции и подходы, которые применяли художники в создании видеоработ. Здесь мы обращаемся к текстам таких исследователей видеоарта как Розалинда Краусс, Дейдре Бойл, Энн Вустер, Антон Деникин.

Во второй главе производится анализ повествовательных структур в кинематографе и видеоарте. Ввиду того, что видеоарт не работает с классической формой наррации, необходимо проанализировать проблему темпоральности в видеоискусстве. Так, в данной главе мы сравниваем временные структуры в кино и видеоарте, а также рассматриваем каким образом взаимодействие с видеоартом влияет на нарратив в фильмах Хармони Корина.

Третья глава просвещена аналитике телесности на примере фильмов Хармони Корина. Кинематографический подход к телу отличается от подхода в видеоарте, где тело экспонируется как объект.

В последней главе, рассматривается трансформация героя в современном экспериментальном авторском кино, которое по форме тяготеет к видеоарту. Герой является ключевой фигурой для кинематографа в видеоарте же герой отсутствует.

Исследуемая нами проблематика освещена в российской кинокритике не очень широко, что делает данное исследование актуальным.

**Глава 1. Видеоарт в системе визуальных искусств.**

**1.1. Рождение видеоарта и его история: видеоарт и перформативные практики, телевидение, кино, документальный фильм.**

Рождением видеоарта принято считать 1965 год. Это год, когда в массовое производство вышла видеокамера Sony Portapack, первая доступная для рядового покупателя видеокамера. Значимость данного события заключается в том, что данная видеокамера была первой альтернативой привилегированной пленочной кинокамере. Видеокамера оказалась значительно дешевле и за счет своего веса и управления была простой в обращении. Неудивительно, что первым кто приобрел такую камеру стал американский художник, выходец из Кореи, Нам Джун Пайк, впоследствии ставший одним из самых известных видеохудожников в мире. Итак, камера Sony быстро приобрела популярность в первую очередь у американских и европейских художников, а также политических активистов, увидевших в видеокамере альтернативу телевидению как основному средству массовой информации.

Так был рожден новый медиум, который постепенно начал использоваться художниками. Процесс формирования языка видеоарта во многом был связан с технологическими особенностями первых видеокамер. Если сегодня, в силу развитости видеотехнологий возможности художников в этой сферы разнообразны, то на заре видеоарта художники имели дело лишь с аналоговой видеокамерой и любое концептуально-удачное ее применение вырастало в целое направление в видеоискусстве. Именно за счет различных методов усвоение медиума видеокамеры вырисовывались первые характерные черты в искусстве видеоарта. Видеоарт так и не приобрел единого языка, и до сих пор остается открытым жанром, в котором каждый художник находит свой уникальный подход к использованию видеотехнологий в своем творчестве. Если кинематограф с самого начала был тесно связан с повествованием, рассказыванием некой истории, то видеоарт примкнул к широкому полю современного искусства в котором художник в свободной, экспериментальной форме использует медиум видеокамеры для реализации своих концептуальных идей. То, что видеотехнологии с самого начала не находили применения в кино связано с тем, что возможности изображения у аналоговой видеокамеры были довольно скудными. Качество изображения видеокамеры не могло сравниться с кинопленкой. Также, в отличие от кинематографа, изначально являющегося коллективным видом творчества, видеоарт развивался по принципу художник плюс камера. Следствием этого стало то, что в видеоарте сразу исключались заботы об эстетичности изображения, внятности повествования и других характеристиках, которые были присущи кинематографу. Материал, заснятый на аналоговую видеокамеру, поначалу даже нельзя было смонтировать - это возможность появилась уже в 70-е годы. Так, самые ранние видеоленты представляли собой некую грубую фиксацию документальной реальности или творческого акта художника. Впоследствии видеоарт стал демонстрироваться в пространствах музеев, а не кинотеатров. Из-за того что видео нельзя было смонтировать, художники начали транслировать изображение одновременно на нескольких экранах. Стоит также отметить, что отделившись от кинематографа и телевидения, видеоарт занял по отношению к ним критическую позицию и стал позиционировать себя как альтернативный, новый способ визуального языка.

В данной главе будет рассмотрено каким образом видеоарт взаимодействовал с другими видами искусства, что кажется необходимым для того, чтобы впоследствии сравнить его с современным авторским кино. Такими видами искусства, помимо кино, оказывается перформанс, скульптура, инсталляция, лэнд-арт и другие. Мы также постараемся выделись основные способы существования видеоарта как искусства, а именно его язык.

Начнем мы пожалуй со связи видеоарта с документальным фильмом, так как первые шаги видеоарта были сделаны именно в этом направление. В 60-е годы камера Sony Portapack (и ее последующие усовершенствованные версии) плотно вошла в социально-политическую городскую среду Нью-Йорка. За камеру наравне с художниками брались журналисты, кинематографисты, левые активисты и фотографы. Американская исследовательница Дейдре Бойл в своей статье «Краткая история американского документального видео» (A Brief History of American Documentary Video) выделяет несколько направлений в видеоискусстве, появившихся в Америке в 60-80-е годы и имеющих точки соприкосновения с эстетикой документальных фильмов. Так, первой отмеченной ею видеоработой становится сорокаминутное видео «Bum» художника Леса Левина (Les Levine) снятое в 1965 году. В своей работе Левин бродит по злачным районам Нью-Йорка и берет интервью у пьяниц и бездомных. За этой работой последовало видео Франка Жильетта (Frank Gillette) о жизни уличного хиппи-сообщества Нью-Йорка и другие кассеты. Далее начали появляется первые художественные объединения, ориентированные на продвижение видеокассет, такие как Videofreex, People’s Video Theatre, Globale Village и другие.

 Подобные записи впоследствии получили название «street tapes». Новые независимые объединения преследовали схожие цели, все они увидели в видеокамере альтернативную масс-медийную форму. В их задачи входило создать вовлеченную, субъективную точку зрения на социальные и политические процессы американского общества 60-х годов. Политические активисты и сексуальные меньшинства теперь могли выразить свой взгляд из народа и для народа. В 70-е годы такие группы как TVTV и Ant Farm, загоревшись идеей альтернативного телевидения, старались оккупировать кабельные каналы, снимать демонстрации, митинги и предвыборные собрания. Они мыслили видео именно в контексте телевидения, а их главной идеей было сделать телевидение местом, способным транслировать искусство. Грубое изображение, хаотичность повествования и элемент спонтанности отличали работы пионеров видеоарта, порой герои видеолент даже не осознавали, что их снимают, ведь маленькая видеокамера в руках художника все еще выглядела так непривычно, что вело к особой атмосфере открытости в документальном видео.

Художники в данных сообщества чаще всего являлись также и политическими активистами, но были и другие примеры новых форм документалистики рожденных в рамках видеоискусства. Например, с 1970 по 1972 год Артур Гинзберг (Arthur Ginsberg) снимал документальное видео «The Continuing Story of Carel and Ferd» суть которого была в погружение в личное пространство одной не самой традиционной пары - независимого режиссера и порноактрисы. Видео раскрывает особенности американской контркультуры, обращается к проблеме сексуальной идентификации, размышляет над институтом брака, а также изучает вопрос проникновения видеокамеры в личное пространство человека[[3]](#footnote-3). Данное видео было снято еще до первого американского телевизионного реалити-шоу и было представлено не на телевидении, а в виде инсталляции, расположенной на 8 мониторах, синхронно транслирующих хронологически разрозненные фрагменты из жизни героев. Документальное видео продолжило развиваться, каждый раз по-новому осмысляя документальные стандарты будь то в форме видео-эссе или даже видео-дневника.

Еще одним видом искусства с которым сразу начал взаимодействовать видеоарт стало искусство перформанса. Перформанс как вид искусства начал развиваться хронологически синхронно с видеоартом. Перформанс вырос из хэппенинга, суть которого заключалась в некоем действие перформансиста, разворачивающемся вне театральной сцены и вовлекающем зрителя в художественное событие. Перформанс, в отличие от хэппенинга уже не ставил своей главенствующей задачей вовлечь зрителя в процесс, но оставил тело художника как главный инструмент искусства. Сходство с видеоартом заключается в том, что видеохудожники зачастую использовали свое собственное тело как главный и единственный объект съемки. Иногда художники использовали видеокамеру только как инструмент для фиксации своих произведений. В таких работах главным становится сам перформанс художника и они оказываются на грани между искусством перформанса и видеоарта. К последнему в большей степени относятся те работы, которые каким-то образом взаимодействуют с самим медиумом. Это может быть и незаметное взаимодействие как в случае с работой феминисткой художницы Марты Рослер «Семиотика кухни». В ней художница, находящаяся на кухне, по очереди называет названия окружающей её кухонной утвари. На первый взгляд здесь лишь отстранено зафиксировано действие Рослер. Однако выстраивается связь с медиумом видео, ведь статичная камера и выстроенная мизансцена отсылают нас к телевидению, а конкретнее к кулинарным передачам, в чем и заключается ирония работы.

В других работах художники по-разному взаимодействовали с самим медиум видеокамеры, выстраивая сложные взаимоотношения между перформером, камерой и зрителем. Знаменитый искусствовед Розалинда Краусс в своей статье «Видео: эстетика нарциссизма» (Video: The Aesthetic of Narcissism) представляет тело перформера (будь то тело художника, записывающего видео или зрителя, случайно оказавшегося героем видеоинсталляции) как заключенного в скобки между камерой и монитором. Это связано с тем, что видео дает возможность одновременной записи изображения и ее трансляции, что было не раз использовано видеохудожниками. Подобная структура создает особенную ситуацию тавтологии, повторения и зазеркаленности, трансформирующих субъективность перформера. Краусс ставит вопрос: «не является ли нарциссизм художника как «психологическое состояние разорванности и удвоения при помощи зеркального отражения синхронного фидбека[[4]](#footnote-4)» медиумом видеоарта? В работах Вито Аккончи, Брюса Наумана, Ричарда Серры и Линды Бенглис объектом через который транслируется посыл художника становится тело, а также авторская субъективность, трансформированная с помощью посредника в виде видеокамеры. Таким образом, видеоарт не ограничивается только фиксацией перформанса, а выстраивает свой собственный способ перформативности, что мы еще подробнее рассмотрим в главе нашего исследования посвященной телесности в видеоарте. Здесь же повторим, что тело художника становится важнейшим инструментом в концептуальном видеоискусстве. В рамках перформанса видеоарт поднимает вопросы о сознании и восприятии, об идентичности и социальных установках (например в феминистских работах), а главное ищет новые подходы к работе с телом посредством видео.

**1.2. Видеоарт как способ рефлексии о телевидении и кино.**

Важной вехой в истории видеоарта является его рефлексия о кино и телевидении. Связь между этими тремя очень разными искусствами неизбежна, ведь медиум у них практически один: кино-, теле- или видеокамера. Видеоарт не раз обращался в своих экспериментах к размышлениям о кино и телевидении, а также о масс-медийной культуре в целом. Как мы уже писали выше, пионеры видеоискусства увидели в новом медиуме альтернативный способ передачи информации. Выше уже упоминались различные виды альтернативного телевидения, но были и другие способы говорить о современной медийной культуре с помощью видеоарта.

Одним из наиболее плодотворных из всех пионеров видеоарта был американский художник Нам Джун Пайк. Он работал с видео настолько разнообразно, что первым изобрел практически все виды видеоискусства: видеоскульптура, видеоинсталляция, видеоперформанс; он работал как с одноканальным видео, так и с многоканальным, а также создал многочисленное количество концептов, с которыми впоследствии работали художники. Сам Пайк в начале своей карьеры взаимодействовал с художественным движением Флюксус, работал с Йоко Оно и Джоном Кейджем, создавая различные музыкальные (и не только) перформансы. Для Флюксуса было важно понимание искусства как движения, «потока», а также стирание границ между высоким и низким в искусстве, взаимодействие искусства с бытовой жизнью и со зрителем. Нам Джун Пайк развивал эти идеи в рамках своих работ. «Противопоставляя свое искусство телевидению (которое «повторяет», но вместе с тем искажает реальность) Пайк поддерживает идею процессуальности искусства, основанную на производстве смыслов в реальном времени, в момент взаимодействия зрителя и произведения»[[5]](#footnote-5).

Знамениты его работы с телевизорами как объектами, отражающие взгляд художника на роль телеэкрана в жизни человека. Заинтересованный во взаимоотношении реального и виртуального Пайк делал такие объекты как «ТВ- рыба» (TV-fish, 1975), где живые рыбки помещены внутрь телевизора или «ТВ-сад» (TV-garden, 1974), представляющий из себя телевизоры помещенные в пространство сада. Пайк создавал роботов из телевизоров, антропомофизируя образ технологии. Роботы, выглядели по-домашнему трогательными, воплощали слияние человека с технологией, но они также выражали и некий страх перед ней. По форме они напоминали древние скульптуры божеств, в изображении которых часто использовались современные по тому времени технологические орудия. Знаменита также работа Пайка «ТВ-Будда», где небольшая фигурка Будды «застыла» перед телевизором, транслирующим ее же изображение. Художник также работал и с одноканальным видео, знаменита его работа «Global Groove», в которой выдвинут обобщающий образ бесконечно удовлетворяющего потребителя телевидения.

Все это открывает целое поле размышлений о человеке внутри технического прогресса, внутри визуальной культуры, поглощающей сознание и довлеющей над реальностью. Это лишь несколько из многочисленных идей такого плодотворного художника как Нам-Джун Пайк, работы которого мы приводим в пример как значимую часть в истории видеоарта, а также как работы первого медиа художника двадцатого века. Стоит отметить, что Пайк, работая с видеоартом как с объектом (тяготеющем к традиции реди-мейда Дюшана), вписал видеоарт в поле современного искусства, а его работы с одноканальным видео, тяготеют к традиции кино.

Вспомним еще несколько значимых работ концептуальное наполнение которых связано с телевидением. В 1972 году компанией Philips было выпущено первое аналоговое записывающие видеоустройство VCR (Video Cassette Recording). Его способность записывать материал с телевидения подтолкнуло американскую художницу Дару Бирнбаум создать видео под названием «Технология/ Трансформация: Чудо-Женщина» (Technology/Transformation: Wonder Woman) до сих пор являющееся одной из самых известных работ в истории видеоискусства. Видео состоит из записанных с телевидения отрывков из знаменитого американского телесериала про супергероиню «Wonder Woman». Художница монтирует отрывки таким образом, что возникает критический подтекст по отношению к телевидению. В данном случае предметом критики стал продуцируемый телевидением нереалистичный образ женщины как сексапильной супергероини в бикини, обернутой в американский флаг. Художница ничего не снимала самостоятельно, а лишь с помощью переработанного телематериала заострила внимание зрителя на том, что, казалось бы, и так лежит на поверхности. В своих последующих работах Бирнбаум будет использовать фильмы, рекламу и различные телепередачи, изменяя контекст, помещая материал в другое пространство, чтобы обнажить его смысл и взглянуть на него критически. Таким образом, Бирнбаум использует телевидение как предмет критики и как средство, посредством которого, она выдвигает эту критику. Важным для нашего исследования становится момент переработки материала, который в кино стал возможным с приходом видеотехнологий, а как тенденция в искусстве появился гораздо раньше, начиная с коллажной техники в живописи и в картинах поп-арта, перерабатывающих образы массовой культуры.

В похожем ключе работали и художественное объединение Ant Farm. В одной из своих работ под названием «The Eternal Frame» (1975-76), они инсценировали смерть президента Джона Кеннеди, пересняв документальные кадры происшествия на свой манер. «Демонстрируя примитивные визуальные приемы телемонтажа, искусственность экранного зрелища, художники исследуют способность видео развлекать, превращая реальную трагедию в захватывающее действо, управляя событиями и формируя общественное мнение в необходимом СМИ и власти ключе»[[6]](#footnote-6).

Что же касается кино, существуют видеоленты перерабатывающие и киноматериал. Кинематограф заинтересовал видеохудожников как особая структура, особый элемент современности. Кинематограф имеет множество коннотаций. Это и «мир грёз», и воплощение коллективной памяти. Дуглас Гордон - американский художник шотландского происхождения неоднократно использовал в своих работах знаменитые фильмы. В своей работе «24 Hour Psycho» (1993) художник замедляет знаменитый фильм Альфреда Хичкока «Психо» до двух кадров в секунду, что увеличивает длительность самой картины до двадцати четырех часов. Таким образом, художник добивается различных эффектов, нарратив растворяется в замедленном действие, но начинает работать память зрителя, бесконечно пытающаяся достроить происходящее. Видео как бы обнажает сам фильм, заигрывая с той завораживающей притягательностью изображения, которую имеет кинематограф.

Деконструирует кинотекст и американский видеохудожник Пьер Хьюгхе. Его интересует взаимодействие реальности и масс-медийного пространства. Он осмысляет каким образом представлен субъект и общество в кинематографе и как это влияет на формирование восприятия реальности. Хьюгхе использует известные фильмы, реконструируя их и добавляя туда собственный визуальный, аудиальный и текстовый материал. В видеоинсталляции «The Third Memory» (2000) художник использует фильм «Собачий полдень». Это фильм про ограбление банка, основанный на реальных событиях. Хьюгхе же добавляет к нему записанные с телевидения документальные кадры реального события ограбления, а также комментарий самого преступника, к тому времени уже вышедшего из тюрьмы. Преступник, пытаясь реконструировать событие, в большей степени опирается на сцены из фильма, снятого про его же ограбление. В этом случае «автор демонстрирует, каким образом средства массовой информации и вымышленные сюжеты Голливуда изменили отношение публики к реальным фактам и даже внесли искажения в воспоминания участников реальных событий»[[7]](#footnote-7). Нечто похожее делал Энди Уорхол, помещая на холст газетные фотографии со сценами, снятыми с места преступления.

Видеоарт укоренился в разных направлениях визуальных искусств в связке с перформансом, реди-мейдом, телевидением, документальным фильмом и кино. В связи с перформансом видеоарт ищет новые подходы к работе с телом художника, а в связи с кино новые формы образности и повествования. Видеоарт зарекомендовал себя и как искусство, транслирующее тему современной экранной культуры и масс-медийной среды. Многие из этих тем коррелируют с поисками кинематографом своего языка, о чем мы и поговорим ниже.

**Глава 2. Нарративные стратегии в видеоарте и современном авторском кинематографе.**

**2.1. «Кризис историй» в кино и тенденция к романизации в современной медиасреде.**

В данной главе речь пойдет о нарративных стратегиях в современном кинематографе и видеоарте. Мы попытаемся выделить взаимосвязь между структурой нарратива некоторых современных авторских фильмов и видеоарта. Это задача сама по себе представляется нелегкой, так как видеоарт традиционно устраняет нарративность, рассказывание историй лежит не в поле его интереса. К этому мы еще вернемся ниже, а для начала стоит поговорить о нарративных тенденциях, которые мы можем наблюдать сегодня в авторском и в массовом кинематографе, а также в целом, в современной медиасреде, а именно на телевидении, сериалах и в интернет пространстве.

Несмотря на то, что кинематограф не сразу научился рассказывать истории, это способность стала одной из основных его художественных характеристик. Ранние практики кинематографа скорее связываются с аттракционном. Том Ганнинг в конце двадцатого века вводит понятие «кино аттракционов», применяя его к раннему кинематографу и определяя его не просто как зачаточную стадию нарративного кино, а как особую форму зрелища, действующего по своим законам. «Кино аттракционов» отличается от сформировавшейся впоследствии классической формы кинофильма рядом особенностей. Во-первых, это - ненарративный кинематограф, а некий ряд аттракционов «прямого воздействия», стремящихся вызвать моментальный аффект у зрителя, будь то испуг, смех или удивление. Важном фактором аффекта также оказывается само присутствие кинокамеры, зритель будто бы наблюдает все то, что он мог бы наблюдать в жизни или на сцене, но сам факт того, что это проекция очаровывает его не меньше самого перформанса. «[...]один из аттракционов раннего кино был связан непосредственно с киноаппаратом, т.е. не зависел от того, что именно он показывал. Публика была зачарована движением и необычными объектами, которые могли быть показаны в кино, и при этом они не должны были быть интегрированы в какую-то определенную повествовательную форму»[[8]](#footnote-8). Такая ситуация восприятия радикально отличается от фильмов нарративных ведь в ней нет той дистанции, которая образуется, когда зритель как бы отстранено наблюдает за героями нарративной истории, нет также и выстроенных пространственно-временных взаимоотношений. Однако «кино аттракционов» не продержалось слишком долго, и уже к 1910-м годам кинематограф начал двигаться в сторону литературности. И хотя всегда были противники литературности в кинематографе (взять хотя бы авангардистов 20-х годов, выступающих за «чистое кино»), фильмам отлично удалось обосноваться в этой перспективе. Пиком литературности кинематографа наверно можно назвать золотой век Голливуда, пришедшийся на 30-е - 50-е годы двадцатого века, во времена которого кинематограф понимался в Америке именно как «storytelling», а режиссеры вместе со сценаристами достигли в искусстве рассказывания историй особенной изысканности.

Однако, голливудские фильмы уже давно не ассоциируется с хорошо рассказанной историей, да и в кинотеатры (по-прежнему заполненные голливудской продукцией) ходят за чем угодно (за спецэффектами, новейшими развлекательными технологиями, просто чтобы хорошо провести время с друзьями), но не за историей. «[...] Голливуд разучился искусству рассказа и делает фильмы, которые являются виртуальным аналогом американских горок (Скорость), щекочут нервы (триллеры), подобно порно-продукции, возбуждают и раздражают (Основной инстинкт) или симулируют симуляторы полетов (Лучший стрелок или Самолет президента)»[[9]](#footnote-9). В то время как кинотеатры стали аналогами самих себя столетней давности, а именно стали больше походить на балаганные сборища и шоу аттракционов, их во-многом начали заменять сериалы. Развернутые нарративные линии а во-многом и киноязык перекачивали в телевизионные сериалы. Кинотеатры же начали предлагать развлечения другого толка: фильмы в формате 3D и IMAX, голограммы умерших рок-звезд, экшн-фильмы и прочие новшества цифровых технологий.

Размывание границ между кино и телевидением можно понимать, как поворот в истории медиа, произошедший в 90-е годы из-за глобального скачка в развитии цифровых технологий. Американский исследователь Годфри Чешир в своей статье «Смерть пленки/Закат кинематографа» (The Death of Film/The Decay of Cinema) связывает упадок кинематографа с вырождением пленки. И действительно, классический кинематографический опыт - включающий пленку, захватывающую изображение, проектор, проецирующий это изображение на экран и зрительный зал со зрителями - себя изживает, давая дорогу новому способу продуцирования и восприятия движущегося изображения. Цифровые технологии смогли объединить самые разные отросли аудиовизуальных искусств. С определенного момента цифровые технологии стали универсальным способом продуцирования и экспонирования движущегося изображения, одинаково востребованными как в кино, так и на телевидение, и в интернет пространстве. Если раньше кинематограф и телевидение все-таки существовали отдельно друг от друга, а именно физически находились в разных местах: кино в кинотеатрах, телевидение в домашнем пространстве, то в 90-е годы границы между ними начали стремительно стираться. «Домашние кинотеатры», компьютеры и телевидение с высоким разрешением заменили собой кинотеатры, кардинально изменив ситуацию просмотра кинофильма, так как и телевидение и кинематограф стали доступны для каждого потребителя в домашних условиях. Так, телевидение и кинематограф начали сражаться за свою аудиторию, что привело к изменению содержания каждого из них. И если стремление зрителя к приобщению к длинным нарративом теперь удовлетворяет телевидение и многочисленные сериалы, способные конкурировать с кино и по разнообразию сюжетов и жанров, и по качеству и насыщенности изображения, то кинотеатрам пришлось предлагать зрителю тот опыт, который зритель не способен приобрести в домашних условиях.

В то время как нарратив был заменен аттракционами в массовом кинематографе, «кризис историй» можно наблюдать и в авторском кинематографе. Если в жанровом кино присутствует некая повествовательная структура, которой следует режиссер, авторский кинематограф всегда отличался определенным уровнем свободы по-отношению к нарративной конструкции. Авторский кинематограф всегда находился в некоторой оппозиции по-отношению к массовому кино, в том числе голливудскому, а новые движения (итальянский неореализм, французская новая волна, «догма-95» и др.) зачастую появлялись вопреки главенствующим тенденциям кинематографа. Так, авторский кинематограф зачастую экспериментировал и с нарративом, вспомнить, например, Годара, Антониони, Алена Рене и прочих режиссеров. Другие представители авторского кино наоборот чаще придерживались более традиционных повествовательных конструкций: Трюффо, Висконти, Бергман. Авторский кинематограф отличается большим разнообразием, где каждый режиссер выстраивает свой способ повествования. Тем не менее, все же можно выделить какие-то общие тенденции и сказать, что сегодня многие режиссеры «арт-синема» прибегают к сложным способам наррации. Современные режиссеры зачастую стараются отчистить свои фильмы от сюжетных линий и свести на нет диалоги. Так, в нулевые появляются отдельные режиссеры, а также кинематографические направления, сводящие повествование на нет.

В Румынии в 2000-х выходит несколько фильмов, замеченных именитыми европейскими кинофестивалями, и хоть они и не складываются в «волну», но говорят о современной Румынии на современном киноязыке с добавлением местечкового антуража. Так, фильм Кристи Пую «Смерть господина Лазареску» (2005) выстраивает повествование в котором зритель становится свидетелем одной ночи заболевшего старика, которая заканчивается его кончиной. Фильм снят будто в реальном времени, где зритель подобно скрытой камере наблюдает за бытом ворчливого старика, которого всю ночь таскают из одной больницы в другую. Минималистичный и зачастую вызывающий чувство скуки фильм, целиком делает ставку на наблюдение и реализм, а история в фильме выстраивается уже постфактум в голове зрителя, а вовсе не в процессе действия. Новая школа Берлинского кино, образовавшаяся в Германии, также старается концентрироваться на жизни обычного человека, при этом выбирая тактику наблюдения и всматривания и стараясь рассказывать историю максимально молчаливо (Валеска Гризебах, Ангела Шанелек, Кристиан Петцольд). Испанский режиссер Альберт Серра снимает фильм «Рыцарская честь» (2006), основой для которого послужил роман М. Сервантеса «Дон Кихот», но от сюжетной линии в фильме не остается ровным счетом ничего. Режиссер как бы берет сюжет романа за скобки, как нечто уже известное зрителю и давно вошедшее в «культурную память», вместо этого концентрируясь на повседневных взаимоотношениях двух героев: Дох Кихота и Санчо Панса, которые какой-то странной нитью связанны друг с другом. Весь фильм они куда-то идут, иногда делая привалы, и беседуют на отвлеченные темы. Других героев или событий в фильме не наблюдается. Тайский режиссер Апичатпонг Верасетакун прославился своими экзотическими лентами, в которых он также отходит от повествования в пользу полу-мифологических, полу-повседневных притч - «прочь от нарратива к видеомедитации, во влажный воздух, вглубь в джунгли, где-тигр оборотень влюблен в мужчину и где зрителю от героев передается ощущение испарины»[[10]](#footnote-10).

Так, вычленить историю в современных авторских фильмах удается все реже. Кинолетны зачастую тяготеют к практикам «всматривания» как, например, в вышеперечисленных движениях, а режиссеры стараются занять нейтральную авторскую позицию. Возможно, в том месте где заканчивается нарратив, начинается новые типа образности, зачастую использующие подход к образности видеоарта.

**2.2. Повествование в видеоарте.**

Говоря о повествование в видеоарте, первое, что стоит упомянуть это - сам формат презентации видеоискусства. Кинематограф представляет собой структурированную линейным временем форму произведения: у фильма есть начало, конец и даже установленные временные рамки. В среднем фильм длится полтора часа, хотя конечно часто длится и намного дольше, например, до трех часов, или даже более (правда в таком случае это скорее всего будет многосерийный фильм, разделенный на несколько смысловых частей). Фильмы, длящиеся меньше часа, обычно считаются короткометражными. Из этого следует, что фильм предназначен для того, чтобы зритель посмотрел его от начала и до конца, поэтому кинотеатры и становятся удобным форматом для показа, в котором присутствует указанное время сеанса, выделенное темное тихое помещение, сиденья. Основным местом для просмотра видеоарта является музейное пространство и этот факт во многом является определяющим. В музеях видеоработы обычно представлены в виде «лупа», т.е. являются закольцованными. Зритель же начинает смотреть работу с того момента с которого он к ней подошел в музее, а это может случиться как в начале, так и в середине или ближе к концу произведения. Что же касается длительности видеоработ здесь нет никаких ограничений. Видеоарт может длиться несколько минут или быть растянутым вплоть до целых суток. В чрезвычайно длинных работах или даже в тех что длятся около часа, даже не предполагается, что зритель посмотрит их целиком, что в случае видеоарта не является необходимым, так как концептуальную значимость произведения зачастую можно уловить и за несколько минут просмотра.

Видеоарт также отличается от кино тем, что никогда не являлся повествовательной формой искусства, в нем нет ни сюжетных линий, ни героев. Каждая новая видеоработа задает новые правила игры, новую ситуацию восприятия, новое послание, которое должно быть расшифровано зрителем. Так, каждый раз выстраивается новая структура повествования. В этом смысле меняется и позиция зрителя, на которого падает уже другая ответственность и которому предлагается другой способ взаимодействия с произведением.

Важно также отметить, что классический повествовательный кинематограф стремиться создать некий замкнутый мир, иллюзию реальности, свидетелем которой становится зритель. Видеоарт, в свою очередь, отказывается от иллюзиона, препарируя художественную форму, выворачивая ее наизнанку и демонстрируя результат зрителю. Американская исследовательница Энн Сарджент Вустер связывает видеоарт с авангардным кинематографом, в котором также можно обнаружить стремление к разрушению кинематографа как иллюзиона в пользу запечатления процесса мышления[[11]](#footnote-11). Поток сознания появляется как художественный прием еще в модернистской литературе и отличается разорванностью синтаксиса, нелинейностью повествования, сцеплением ассоциаций, сменой нарратора в стремлении к непосредственному выражению жизни сознания[[12]](#footnote-12). Подобные практики можно наблюдать и в авангардном кинематографе, например, у Ф. Леже в «Механическом балете», а также у сюрреалистов, тяготеющих к созданию фильмов в форме абсурдных сновидений, а также в иронических фильмах дадаистов. К середине двадцатого века субъективизм в искусстве сменяется «холодным» объективизмом, в искусство приходит минимализм и концептуализм, в эстетическую теорию формализм, однако, как утверждает Вустер, интерес в искусстве к природе мышления не убывает, а скорее преобразуется. Авангардный кинематограф наряду с изобразительным искусством 60-х годов поднимает вопросы о восприятии искусства субъектом и экспериментирует с возможностью воздействовать на сознание и восприятие. Так, кинематографисты продолжают бороться с литературным способом построения времени в кинематографе, проводя различные модификации с нарративом, вспомним например монтажный прием «jump-cut» у Ж-Л. Годара, фильм «В прошлом году в Мариенбаде» А. Рене и зашкаливающий по своей радикальности подход к работе со временем в многочасовых фильмах Уорхола «Спи» или «Эмпайр». Вустер утверждает, что видеоарт наследует вышеупомянутые поиски авангардного кинематографа, но представляет их в иной форме. Например, в видеоарте художники отказываются от камеры как отстраненного наблюдателя, а объект съемки и снимающий сливаются воедино в перформансе художника.

Несмотря на то, что в видеоарте нет истории, само время и его восприятие становится важным местом вокруг которого разворачиваются многие концепции в видеоискусстве.

Одним из приемов видеоарта становится использования «реального» времени без монтажа. Когда лицо Вито Аккончи полностью заполняет телеэкран, с которого он что-то тихо нашептывает зрителю - автор пытается создать иллюзию присутствия, помещая зрителя в «здесь и сейчас» восприятия. Видеоарт многими критиками описывался как искусство «настоящего времени». Розалинда Краусс заостряла внимание на способности видеоарта к фидбэку, конструирующего ситуацию «здесь и сейчас» сознания. Фредерик Джеймсон писал о неспособности видео (также как и телевидения) производить память. Брюс Куртс говорит об особенности видео превращать даже события прошлого в поток настоящего. Он говорит, что если кино — это иллюзия движения (двадцать четыре кадра в секунду), то видео и его непрерывно меняющаяся конфигурация световых точек - иллюзия неподвижности. Кристин Росс выделяет две главные особенности видеоарта его, с одной стороны, «мгновенность», а с другой - «длительность».

В любом случае видеоарт всегда имеет дело с организацией времени. Некоторые художники работают с настоящим временем, чтобы создать эффект присутствия, некоторые прибегают к повторению, чтобы усилить восприятие зрителя. Видеоработа Стэна Дугласа «Песочный человек» состоит из нескольких экранов, на которых представлены разные временные измерения. Художник, таким образом показывает, как наше сознание симультанно прибывает как в настоящем, так и в прошлом (память), и в будущем (ожидание), и в других измерениях, например, в измерении фантазии. Дэниэль Бирнбаум пишет, что таким образом видеохудожники пытаются представить структуру субъективности во всей ее темпоральной сложности. К нашей субъективности также добавляется и медийное пространство, которое становится частью памяти, производит аффект на восприятие, на чувство времени. Так например работает со временем Хьюгхе в «Третьей памяти», о которой мы писали выше. Время становится, концептуальным моментам и в ненарративных фильмах Хармони Корина, о чем будет сказано далее.

**2.3. «Маргинальные» нарративы в кинематографе Хармони Корина.**

Для начала дадим краткую биографическую справку о самом режиссере. Хармони Корин родился в 1973 году, в Калифорнии, но детство провел в городе Нэшвилл, штат Теннесси на юге США. Там же он снял свой дебютный фильм «Гуммо», а эстетика южной, «одноэтажной» Америки раз за разом будет возникать в его фильмах. Корина можно назвать молодым автором, он снял лишь пять полнометражных картин. Корин дебютировал как сценарист. Когда ему было около девятнадцати лет, он написал сценарий к фильму «Детки» по просьбе американского фотографа и режиссера Лари Кларка. Эта картина прославила как режиссера, так и сценариста. Неудивительно, что первый сценарий Корина оказался успешным, ведь тема, которую «задал» Корину Лари Кларк оказалась ему близка. Это фильм про подростков, беспорядочный секс, наркотики и СПИД. Конечно, если бы Корин сам взялся за съемки «Деток», то картина выглядела бы иначе, но все же честный взгляд изнутри (фильм про подростков, написанный подростком) оставил свой ощутимый отпечаток в картине. Свой режиссерский дебют Корин снял спустя два года после выхода «Деток» - это фильм «Гуммо» 1997 года. Картина оказалась настолько неординарной, что не могла остаться незамеченной, правда собирала она в основном негативные или неоднозначные отзывы. В 1999 году Корин выпустил фильм «Осленок Джулиэн». После этой картины режиссер не будет снимать целых восемь лет. Так, только в 2007 году выходит его фильм «Мистер Одиночество», также оставшийся незамеченным для критиков. В 2009 году Корин выпускает картину «Трахальщики мусорных бачков», а в 2012 картину «Отвязные каникулы». За свою карьеру режиссер снял порядка десяти короткометражных фильмов, а также работал в жанре музыкального клипа для таких групп как Sonic Youth, Cat Power, Will Oldham. Уже по короткометражным работам и музыкальным клипам Корина можно было бы многое сказать о режиссерском подходе, его взаимодействию с американской поп-культурой, в том числе музыкальной. Тем не менее, данное исследование будет сконцентрировано исключительно на полнометражных картинах, во-первых, потому что именно в них наиболее объемно и проблемно выражается стиль автора, во-вторых потому, что задачей данной работы является проследить влияние современной визуальной эстетики именно на киноработы режиссера.

Фильмы Хармони Корина в данном исследование будут рассматриваться как наиболее красочный пример взаимопроникновения кино и видеоарта. Начнем мы с анализа повествовательных структур в фильмах автора, которые, как нам представляется, во-многом отсылают к практикам видеоарта.

Практически все фильмы Хармони Корина отличаются нелинейным нарративом, кроме, пожалуй, одной картины «Мистер одиночество», это значит, что зачастую сложно, а в некоторых случаях невозможно выделить сюжетную линию в фильмах данного автора. Нашей задачей является рассмотреть за счет чего строится повествование в фильмах автора.

В своем первом фильме «Гуммо» (1997), режиссер использует нестандартные для полнометражного кино носители: 16 mm, Hi-8, VHS, Polaroid, а повествование приобретает коллажную форму. Рассмотрим, что имеется в виду под коллажной структурой повествования в случае данного фильма. Для начала скажем немного о сюжете фильма. Действие картины разворачивается в маленьком американском городке под названием Зинья, расположенном в штате Огайо. Фильм начинается с небольшого пролога, в котором закадровый голос рассказывает о страшном торнадо, которое разрушило город и погубило значительную часть его населения. Пока звучит голос (это голос ребенка), мы видим нарезку «любительского» зачастую ускоренного видеоматериала, резко смонтированного между собой. Голос мальчика говорит: « …Люди гибли направо и налево. Собаки гибли, кошки. […] Я видел, как какая-то девчонка кувыркалась в воздухе и даже под юбку ей заглянул». Трясущаяся камера на скорости проезжает по улицам города, захватывает дома, детей, играющих на лужайке, людей, сидящих на крыльце, прохожих, оглядывающихся на камеру. Документальный материал с улиц города смонтирован со съёмками торнадо, по-видимому, переснятыми с телевизора, и буквально на долю секунды врезающимися в обзор. Все эти кадры отличаются плохим качеством изображения, а ускорение подчеркивает динамичность ручной камеры. Динамика камеры имитирует хаос от торнадо. Сквозь искаженное изображение, мы пытаемся рассмотреть лица людей, ищем в них отпечаток события.

Использование изображения, напоминающего «любительскую» видеосъемку, на предисловии не заканчивается, в дальнейшем, в фильм постоянно будут включаться отрывки, стилизованные под home video или репортаж. Основная часть картины состоит из хаотично расположенных зарисовок. А рассказ о торнадо становится единственным сюжетным обоснованием (очень условным) для того абсурдного мира, который в дальнейшем выстраивает автор из стилистически разных обрывков, снятых на самые разные кино- и видеоносители.

Среди этих кусков можно распознать несколько основных повествовательных линий, снятых преимущественно на тридцать пять миллиметров. Одна разворачивается вокруг двух мальчиков подростков-токсикоманов, Соломона и Таммлера. Оба занимаются истреблением котов в округе, за что получают деньги и на выручку покупают клей. Другая линия следит за тремя сестрами, две альбиноски Хелен и Дот в возрасте около шестнадцати лет и находящиеся в процессе познания своей сексуальности, и их младшая сестра десяти лет. Эти линии, тем не менее, сложно назвать целостными или законченными. Здесь нет завязки, кульминации или развязки. Повествование свободно обрывается и возобновляется, чередуется с огромным количеством других зарисовок, а сюжетом, по сути, является наблюдение одного дня жизни героев. Но и этот день лишен какой-либо хронологии событий и протекает вне реального времени, репрезентируя нелинейное время бессознательного, что помогает раскрыть образ города Зинья, жители которой бегут от травмирующей реальности в мир фантазий.

Зарисовки различны и по своей стилистике. Основные линии сняты в наиболее «классическом» виде – камера здесь является объективной. В других эпизодах герои, наоборот, говорят прямо на камеру. Например, сцена с компанией подростков на крыльце целиком снята в форме интервью. Тут же вклиниваются куски домашних видео с незнакомыми для зрителя персонажами. Так, повествование скользит от одного отрывка к другому, создавая калейдоскоп из событий, эмоций, откровений и экзистенциальных размышлений героев о бессмысленности жизни и о самоубийстве как о возможном выходе.

Структура фильма отсылает к телевидению. В картине, не соблюдая какой-либо смысловой порядок, совмещены отрывки разных жанров: здесь и стилизация под клип, рекламу, реалити-шоу, стенд-ап комеди, документальный фильм, а также, прямое использование нарезок из телевидения. Все это идет бок о бок с непосредственно кинотекстом.

Язык телевидения во многом обоснован форматом его вещания. Время в телевизионном формате мыслится иначе, нежели в кинематографе. Во-первых, фильм является самостоятельным законченным произведением, в то время как телевидение представляет собой бесконечный поток визуализированной информации. Отсюда можно выделить такую особенность языка телевидения как *мозаичность.* Это понятие ввел канадский исследователь, первопроходец в изучении медиа – Маршал Маклюэн. Термин относится к повествовательной структуре телевидения, соединяющей в себе фрагменты разные по своей природе, стилистике, тематике, так и к самому изображению «складывающегося из множества точек, конфигураций или совокупностей цветовых пятен, что прежде всего требует от телезрителя (независимо от содержания той или иной передачи) напряженной работы по структурной организации элементов телевизионной мозаики».[[13]](#footnote-13) В этом также есть категорическое отличие от кино, которое предлагает зрителю лишь одно художественное измерение, в то время как телевидение становится полем, в котором пересекаются различные культурные измерение, тексты накладываются друг на друга, а любой материал, появляющийся на телевидение, оказывается лишь отрывком, затерянным в общей телевизионной мозаике. Как писал Маршал Маклюэн, телевидение вовлекает зрителя в процесс, а не предлагает продукт.[[14]](#footnote-14) Этому также способствует телевизионная интерактивность, позволяющая зрителю переключать каналы с одного на другой. Структура телевидения больше схожа с видеоартом, чем с кинематографом. В видеоарте также зачастую присутствует интерактивность. Зрительское восприятие в медиаискусстве представляет собой переживание процесса, нахождение в потоке образов, а не усвоение цельного произведения, о чем мы писали выше, говоря об особенностях повествования в видеоарте. Эта фрагментарность и обрывочность делает искусство видеоарта травматичным, не представляющим для зрителя цельное, законченное, рафинированное произведение и намекающая на изначальную расколотость субъекта.

Так, Корин выстраивает повествование в фильме подобно структуре телевидения, составляя сложное и многообразное интертекстуальное полотно, в котором прослеживается множество слоев и отрывков, разных по своей природе, систематически прерывающих линию повествования и отсылающих зрителя к той или иной ситуации восприятия, тому или иному дискурсу.

Такой способ работы с нарративом, связывает фильмы Корина, с киноавангардом, который, как уже было сказано выше, стремится к низвержению иллюзионной природы кинематографа. Также, Корин в данной картине выстраивает повествование подобно видеохудожникам, отрицая сюжетную линию, конструируя смысл с помощью сопоставления различных видеоматериалов. «В отсутствии нарратива вес придается эффекту сближения. Значение расширяется синтагматически через модификацию и интерпретацию, которую обеспечивают соседствующие кадры[[15]](#footnote-15)» - пишет Энн Вустер, говоря о работах таких видеохудожниках как Бил Виолла и Мэри Люсьер. Фильм «Гуммо» можно было бы с легкостью представить в виде инсталляции, состоящей из множества отдельных экранов, одновременно транслирующих те зарисовки, которые мы встречаем в картине, что не сильно бы изменило восприятие картины, где каждый отрывок по-сути самодостаточен, но также коррелирует с основой темой фильма. Это совмещение в фильме «Гуммо» и рождает особую поэтику и манеру повествования. Отсутствие сюжета компенсируется теми смыслами, что рождаются от сопоставления разных источников, разных голосов.

Вот идет киноповествование – сцена где молодая девушка больная раком груди в больнице рассказывает о том, что после того как ей ампутируют грудь, она уже никогда не сможет найти себе парня. В следующем кадре мы видим крупный план лица Таммлера, снятого на низкокачественную видеокамеру. Он зачитывает с листа что-то вроде предсмертной записки. Следующим кадром становится графический рисунок с изображением дьявола. Далее мы видим руку подростка, на которой лезвием вырезано название музыкального коллектива «slayer». Потом невнятные кадры какого-то сатанинского обряда, предположительно вырезанные из видеоклипа (на заднем плане играет тяжелая музыка). Потом документальную вставку с реальным убийцей, а на заднем плане, тем временем, голос Соломона, он говорит – «Жизнь прекрасна. На самом деле так и есть. Она полна красоты и иллюзий. Жизнь отличная штука, без нее ты был бы мертв». И опять возобновляется киноповествование (об этом нас также предупреждает тридцатимиллиметровое изображение), Таммлер с Соломоном залезают в окно к мальчику, в соседней комнате у которого обнаруживают на кровати его бабушку, по сути, мертвую (как говорит Таммлер), но продолжающую свою жизнь при помощи машины искусственного обеспечения. Мальчики отключают машину.

Кадры, разделяющие две сцены, длились всего две минуты, но они внесли сразу несколько разных точек зрения на одну тему. Таким образом, зритель, воспринимающий материал, лишенный субъективной позиции режиссера, выстраивает свою собственную точку зрения. Так, Корин отказывается от активной позиции рассказчика или линейного нарратива, тем самым как бы стараясь отказаться от оценочных суждений и создать особую полифонию в фильме, построенную на визуальных образах, на границе которых в сознании зрителя рождается смысл.

Таким образом, обращение режиссера к видеоэстетике сразу приобретает значимость. Это не просто стилизация, а создание определенного ракурса, угла зрения на героя. Характерная отрывистость повествования и отсутствие сюжета, в котором мы не можем наблюдать развитие событий из прошлого в будущее, не позволяет нам рассматривать персонажей с точки зрения развития их характера. В любой момент фильма герои оказываются даны нам «здесь и сейчас». Документальные фрагменты или же стилизованные под документалистику обеспечивают иной род коммуникации между героем и зрителем. В эти моменты, мы видим реакцию персонажей на камеру и принимаем предлагаемую нам форму «общения» с героем. Так, когда повествование переключается обратно на объективную съемку, герой уже больше ничего не должен зрителю и тот скорее оказывается в позиции подглядывающего.

Структура повествования в фильме также отсылает к излюбленному концептуальному приему видеоарта - переработке визуального материала. Видеоарт зачастую работает с телевизионном и кино-материалом, по-разному видоизменяя его, таким образом рефлексируя о значимости масс-медийного изображения для современного субъекта (здесь можно вспомнить работы Дары Бирнбаум, Пьера Хьюгхе и художественной группировки Ant-Farm). Корин, в данном фильме использует found-footage, а также конструирует реальность, которая насквозь пропитана реальностью телевизионной. В этом мы убедимся еще раз, когда будем говорить об особенностях героя в фильмах режиссера, который всегда предстает в предельно близких взаимоотношениях с массовой-культурой. Так неповествовательный кинематограф Корина становятся более понятным в сравнении с практиками видеоарта. В своих картинах он балансирует на грани видеоарта, отстранено манипулирующего значениями посредством визуальных знаков, и кинематографа, создающего новую художественную реальность.

Рассмотрим способ построения повествования Корином на примере последнего фильма автора «Отвязные каникулы» (2012).

Фильм вышел в российский прокат весной 2013 года. Задолго до выхода картины, в пространстве улиц и интернета красовались рекламные афиши фильма с четырьмя девушками, изображенными на них. Лица этих девушек небезызвестны для массового зрителя. Из них, наверное, первой узнается Селена Гомес — знаменитая поп-певица, бывшая девушка идола современных школьниц Джастина Бибера и звезда студии «Дисней». Она снималась в семейных фильмах, таких как «Ещё одна история о Золушке» или «Программа защиты принцесс» и в сериалах для подростков — «Ханна Монтана» и «Волшебники из Вэйверли Плэйс», благодаря чему стала прообразом хорошей девочки-подростка и кумиром своих ровесниц. Следующая актриса – Ванесса Хадженс, как и Селена Гомес, работает на лейбле компании «Дисней». Девушка номер три – Эшли Бенсон, более всего известная по двум телесериалам: мыльной опере «Дни нашей жизни» телеканала NBC и подростковой драме «Милые обманщицы» производства «Warner Bros. Television». Четвертая актриса имеет иной актерский бэкграунд – это Рэйчел Корин, жена Хармони Корина. Она не раз уже перевоплощалась для его картин. В фильме «Мистер Одиночество» она играет красную шапочку, а в «Trash Humpers» надевает на себя маску старика и выступает в роли бездомного. В фильме «Отвязные каникулы», Рэйчел, вместе с вышеперечисленными актрисами, примеряет образ «отвязной первокурсницы».

Разбор данного фильма был начат с описания афиши и рассказа об исполнительницах главных ролей картины не просто так. Рекламная компания фильма, выходящего в массовый прокат, во многом определяет жанр картины, а точнее ту эмоцию, которую зритель ожидает получить от просмотра. Это, так называемый «контракт со зрителем», термин, с помощью которого теоретик кино Рик Олтман определяет жанровый кинематограф через «договор» со зрителем о том, что определенный жанр предоставит ему определенный спектр эмоций от фильма[[16]](#footnote-16). Звезды широкого экрана, такие как Селена Гомес, Эшли Бэнсон или Ванесса Хадженс ассоциируются у зрителя с незатейливыми семейными фильмами про подростков, то есть с жанровым кино. Название фильма вместе с картинкой на афише отсылает нас к американской MTV культуре и вместе с тем к молодежным комедийным фильмам. От первого жанра зрителю стоит ожидать нравоучительную историю о школьных годах, первой любви и семейных отношениях, рассчитанную на детей и подростков и их родителей. Второй жанр будет скорее посвящён студенческой истории в стиле «Американского пирога», где будет больше вечеринок, алкоголя и беспорядочных половых связей, и соответственно немного более взрослая зрительская аудитория. Фильм «Отвязные каникулы», тем не менее, нельзя отнести ни к первой, ни ко второй традиции массового кино. Так, Корин якобы предлагает зрителю жанровый фильм, но при этом разрывает «контракт со зрителем» уже в рекламной компании к фильму, а значит, жанровый фильм не состоялся. Уже на афише мы видим, как режиссер предлагает зрителю определённые штампы массовой культуры, но в совокупности они работают противоположено своему изначальному предназначению – зритель попросту не знает, как на них реагировать и чего ожидать от фильма. О своем выборе актерского состава в одном из интервью Корин говорит: «Захотелось смешать два мира, слегка поиздеваться над поп-культурой […] Это же жутко весело. Все же знают их по «диснеевским» образам, а ты берешь и сталкиваешь их с другой реальностью, безумной и мрачной. И они будто крылья расправляют. Мне не терпится увидеть реакцию людей на это»[[17]](#footnote-17).

Таким образом, мы видим, что режиссер взаимодействует с современным жанровым Голливудским кинематографом. Для Корина весь антураж массового, клишированного кинематографа, оказывается в своем роде приемом, способом с помощью которого он создает свою манеру повествования в чем мы убедимся ниже.

Не лишним будет сказать несколько слов о название фильма. В Америке словосочетанием «spring break» называют двухнедельные весенние каникулы в колледже. Еще в пятидесятые годы среди студентов сформировалась традиция проводить мартовские каникулы на пляжах штата Флорида. В 1986 году канал MTV оккупировал Дэйтон-Бич во Флориде. Сотрудники MTV создали несколько собственных музыкальных площадок. Они привозили различных музыкантов и транслировали происходящее на своем канале в рамках шоу, которое так и называлось – «Spring Break». Spring break существовал и до MTV, но после появления передачи на телевидении на каникулы начало приезжать в сотни раз больше людей, а образ сумасшедших каникул укоренился в американской культуре. Причем сложно сказать стали ли подростки так проводить время подражаю тому что показывается на MTV, или же дела обстояли таким образом и до телепередачи, наверно в определенной мере, имело место быть и то и другое. Стоит учесть, что фильм Корина изначально разворачивается вокруг медийного события, а не реальной ситуации. Режиссер погружает зрителя в выдуманный телевизионный мир. Так и изобразительные приемы в фильме имитирует телевизионную эстетику.

Фильм начинается с кадров типичного «спрингбрейка» - молодежь в купальных костюмах веселится на пляже, танцует, играет в алкогольные игры. Корин подает этот материал в гипертрофированно крупных планах и сильно замедленной съемке, отчего экран оказывается, полностью заполнен различными частями обнаженных тел, все это происходит под эпилептический музыкальный ритм. Корин замедляет время, растягивая обнаженные тела на весь экран. Кадры оказываются очень яркими по цвету. Такое изображение в первую очередь ассоциируется с рекламой, только объектом здесь становятся не какой-либо продукт, а непосредственно тела молодых людей. Но что-то в этих кадрах кажется странным (возможно хотя бы то, что зритель предположительно находится в кинотеатре, а не у экрана телевизора), в замедленной съемке Корин будто бы приглашает зрителя вглядеться и увидеть больше того, что лежит на поверхности. Сразу после сцены с обнаженными телами нам показывают несколько планов с изображением пустующего кампуса американского колледжа, затем студенток в аудитории, страстно желающих того, что раздражало глаза зрителя предыдущие полторы минуты.

В целом, стилизация в этом фильме достигает своего апогея, многие кадры вполне могли бы принадлежать той же передаче на MTV. Так и в течение всей картины Корин будет заполнять пространство всеми возможными клише в стиле MTV: пистолеты, деньги, девушки как сексуальные объекты, особняки, золото, гангстеры, дорогие машины и аксессуары и так далее. Фильм Корина «Трахальщики мусорных бачков» также поднимает вопрос потребительского отношения к миру, но если там выражалась скорее нигилистическая позиция, то здесь режиссер погружает нас в мир потребления, во всей его рафинированной красочности и желанности, не давая этому критической оценки, во всяком случае визуально. Так, на протяжении картины по-разному будет преломляться тема человеческих желаний – обманчивых и навязанных обществом или же просто подростково-наивных. Тема будет раскрываться с помощью гиперболизированных визуальных образов, которые уже привычны для современного зрителя.

В этой картине, второй раз (после фильма «Мистер Одиночество») Корин обращается к повествовательному кино, только в данном случае не до конца. По мере развития сюжета его структура начинает разваливаться и где-то с середины картины сюжет практически сходит на нет. В центре внимания оказываются четыре подруги первокурсницы - Фэйт, Кенди, Брит и Котти. Помимо дружбы их объединяет общая мечта - уехать вместе на каникулы во Флориду. Поскольку им не удалось скопить достаточное количество денег, трое из них решаются ограбить забегаловку, расположенную неподалеку от их колледжа. Четвертая героиня, по имени Фэйт самая тихая из них. Она религиозна и кажется самой невинной, поэтому подруги рассказывают ей о преступление, рассыпав на пол кучу денег, уже после того как оно было успешно завершено. Так и начинаются их «отвязные каникулы».

После того как героини фильма вдоволь повеселились на пляжах американского Санкт-Петербурга их арестовывают. Суд присуждает им несколько суток тюремного заключения или освобождение под залог. Заявленного количества денег у них не оказывается, поэтому им приходится ночевать в камере, но на утро неизвестная им ранее личность вносит указанную сумму денег. Спасителем оказывается местный гангстер по имени Эйлиен (Джеймс Франко). Освещенный утренним солнцем и сопровождаемый своей бандой, он встречает юных преступниц на выходе из колонии. С этого момента в фильме происходит перелом, режиссер будто начинает испытывать своих героинь тем, как далеко они могут зайти в своей «отвязности». Центральная линия картины перемещается с освещения массовой культуры развлечений на другую сторону города, недоступную для обычного туриста, но, в сущности, проблематика картины остается прежней. Эйлиен приводит героинь в свое «логово», доверху заполненное пачками денег, оружием и пакетами набитыми наркотиками, при этом страстно заявляя, что это и есть его мечта. Его жизнь – это его деньги и вещи. Здесь же, заканчивается паразитирование на жанровом фильме, а сюжет начинает растворяться в потоке визуальных образов.

По сюжету, первой «сдается» и уезжает домой Фэйт, остальные девушки становятся частью банды Эйлиена. Через какое-то время уедет еще одна девушка, и банда останется втроем разделять вместе одни преступления и одну постель. К этому моменту «клипмейкерский» подход достигает своего апогея. Действия и диалоги лишь незаметно просвечивают сквозь нарезки кадров. Сидя за пианино на закате, Эйлиен напевает для своих новых подружек знаменитый лирический сингл Бритни Спирс, в то время как девушки в розовых масках на лицах, в купальниках и с автоматами в руках танцуют вокруг него. В эту сцену вторгается кадры жестокого насилия, производимого нашими героями во время их «гангстерских разборок». Псевдо-лирический хаос заполняет экран. Мы то слышим голос Эйлиена, шепчущий: «спрингбрейк навсегда», то монологи девушек, адресованные их матерям, в которых они иногда говорят, что это лучшее место на земле, и они нашли себя здесь, иногда, признаются в том, что любые каникулы рано или поздно заканчиваются и им тоже пора возвращаться домой.

В фильме оказывается не так много диалогов, но медитативно произносятся одни и те же фразы. Зачастую даже невозможно определить, какая героиня произносит ту или иную реплику, девушки сливаются воедино, представляя одно желание, одно сознание. Корин монтирует свой фильм, будто видеоклип. Бесконечно повторяющиеся одинаковые кадры с героинями, танцующими под дождем, на пляже, на фоне закатов, пальм, бассейнов, бензоколонок или улиц курортного города, крупные планы их лиц или развивающихся на ветру волос – кадры, которые якобы тормозят развитие сюжета, на самом деле конституируют полный отказ от линейности и каких-либо причинно-следственных связей, как внутри повествования картины, так и в жизни самих героев.

Корин добивается полного отсутствия кинематографического времени, целостности, значимости отдельных моментов. Таким образом, структура картины опять же тяготеет к мозаичности телевизионного пространства, или, как замечает в своей статье В. Степанов, к видеороликам на сайте Youtube: «Отвязные каникулы» можно смотреть вечно, ставя на автоповтор, а можно оборвать в любой момент. Так, переходя из окна в окно, начиная и завершая сюжеты на полуслове, смотрят ролики в Youtube»[[18]](#footnote-18).

В начале нулевых Годфри Чешир писал, что вскоре кинотеатры будут местом для показа телевизионных передач, люди будут приходить в кино, чтобы посмотреть последнюю серию любимого сериала, или интерактивное шоу со звездами[[19]](#footnote-19). Фильм «Отвязные каникулы» отчасти воспроизводит эту ситуацию. В фильме мы можем наблюдать процесс распада кинофильма воочию, по мере того как исчезает сюжет и картина приобретает вид видеоклипа. В этом клипе по традиции жанра даются яркие образы насилия, секса, произносятся громкие слова, тем не менее, ни одна из кинематографических фраз не может найти никакого развития. Фильм становится репрезентацией момента, желания, которое есть здесь и сейчас. Подобным образом репрезентируется продукт в рекламе: красочно и бегло. Так, на протяжении картины героини стремятся за образами, которые предлагает им современная культура, абстрактными образами для них заменившими понятия любви, мечты и жизни. Уже в начале картины, перед тем как ограбить забегаловку, героини говорят: «Представь, что ты в видеоигре. Мы будто в кино». Повествование действительно напоминает компьютерную игру, в которой у тебя нет выбора как мыслить и как поступать, ты можешь либо следовать по намеченному сценарию, либо выбыть из игры. Так и происходят с девушками, которые по очереди выбывают из фильма, и до конца доходят только две из них. В финальной разборке они отомстят за убитого Эйлиена, после чего игра, как и фильм, закончится.

Подведем итоги к данной главе, в которой были рассмотрены особенности повествовательных структур в современном авторском кино, видеоарте и в фильмах Хармони Корина, в творчестве которого наблюдается взаимопроникновение искусства кино и видеоарта. Подобно тому как в видеоарте обычно нет повествования, фильмы Хармони Корина стремятся к нелинейному нарративу. Видеоарт предлагает не историю, но определенную ситуацию восприятия, так и Корин тщательно и каждый раз по-новому моделирует ситуацию восприятия. Фильмы Корина выходят за рамки кинематографа, так как говорят о том, о чем сам кинематограф зачастую говорить неспособен - о самом кино и о способах его восприятия. В «Гуммо» киноповествование не просто нелинейно и хаотично, оно систематически прерывается другими ситуациями восприятия: документальными кадрами, домашним видео, видеоклипами, видео-дневниками, отсылками к телевидению и другим способам коммуникации. Манипулируя ситуациями восприятия Корин заостряет внимание на способах репрезентации тех или иных событий и их воздействии на реципиента. В последней своей картине «Отвязные каникулы» Корин делает то же самое, но сливая различные пространства в единый поток означающих. Школьницы, целиком принадлежащие миру кино, телевидения и компьютерной игры, миру фантазий и эскапизма и гангстеры для которых этот выдуманный мир давно стал реальностью сталкиваются друг с другом. В то время как мир реальности затерялся где-то так далеко, что его следы уже не обнаружить. Поэтому Корину и не нужен линейный нарратив, герои, существующие в потоке, разрывающем их на куски, не могут принадлежать истории, они застревают где-то средь потока образов, мнений, желаний.

 Так, главной чертой повествовательных структур в фильмах Корина является то, что они работают на саморефлексивность в его картинах, обнажающую саму работу кинематографа и экранной культуры.

**Глава 3. Телесность в видеоарте и современном авторском кино.**

В данной главе речь пойдет о телесности в кинематографе и видеоарте. Телесность в данном случае нами понимается двояко. С одной стороны, это тело самого медиума, т.е. кино- или видеокамеры и их специфика изображения. С другой, это то каким образом изображаются тела, заполняющие кино(видео)экран. Нам представляется, что телесность является еще одним местом с одной стороны различия кино и видеоарта, с другой, их соприкосновения в авторском кинематографе, тяготеющем к видеоарту.

 **3.1. Концепция телесности в кинематографе: Фотогения и «теоретические» тела в кино.**

Начнем мы с разбора телесности в кинематографе. Здесь будет произведена попытка охарактеризовать специфику тела кинематографа, а также тела в кинематографе.

Если говорить о теле кинематографа, то это пленка и свет проектора, одновременно отсылающие к фиксированности и неуловимости кинообраза. Статичное изображение, материально запечатленное на пленке, приходит в движение с помощью кинопроектора. На экране вещи и тела персонажей приобретают фантомный вид призраков, столь реалистичных и вечно ускользающих.

Примечательно, что одной из первых теорий кинематографа становится теория «фотогении», впервые обозначенная Луи Деллюком, и стремящаяся определить, то каким специфическим образом реальность представляется киноэкраном. «Понятие «фотогения» у Деллюка определяло свойство существ и предметов выглядеть на экране иначе, чем в жизни»[[20]](#footnote-20). Деллюк составил список предметов и явлений, которые переходя на экран, вдруг начинали выглядеть особенно поэтично и выразительно. Намеченную теорию Деллюка подхватили и другие теоретики начала века. Жан Эпштейн в этом ключе выделял крупные планы в кино и динамику изображения, Леон Муссинак «утверждал, что в фотогении заключено свойство кино возвышаться над простым (первоначальным) описанием и поэтически выражать состояние души»[[21]](#footnote-21).

Так фотогения говорит об особой трансформации, происходящей с объектами на экране. Эпштейн пишет: «Я буду называть фотогеничным любой аспект вещей, существ и душ, который умножает свое моральное качество за счет кинематографического воспроизведения. А все то, что не умножается кинематографическим воспроизведением, не фотогенично и не относится к киноискусству[[22]](#footnote-22)». Что значит «умножать моральное качество» особенно относительно вещей и предметов? Мораль - это понятие, несущее в себе оценочные и этические коннотации, а значит зритель вступает с объектами экрана в особые отношения, в которых эти объекты могут становиться уже не просто фоном, как это бывает в повседневности, а нести в себе некое содержание. «Револьвер в ящике стола, осколки бутылки на земле, радужная оболочка глаза возводятся кинематографом в достоинство действующего лица драмы. Будучи драматическими они кажутся живыми, как если бы были вписаны в движение чувства[[23]](#footnote-23)» - продолжает Эпштейн, утверждая, что воспроизведение кинематографа способно даровать объектом личность и наполнить их самой жизнью. Таким образом, кинематограф представляет зрителю не отстраненный мир фиксированной реальности, а художественную реальность, всегда живую, способную вовлекать и призывать к сопереживанию. Вещи и лица становятся значимы в том смысле, что являются неотъемлемой частью самой истории. И умножение их морального качества приравнивается к идентификации с моральным качеством самой истории. Двойная объективация (сначала запечатление, потом проекция) рождает новое интимное измерение. Так кинематографическую фотогению можно понимать, как особый способ вовлеченности, которого мы не увидим в видеоарте и работающего по другим принципам.

Здесь же стоит упомянуть о ситуации восприятия, которая традиционно отсылает к просмотру фильма на большом экране кинотеатра. Данный факт также немало говорит нам об особенности киноизображения как бы склоняющегося над зрителем во всей своей громоздкости. Кинопоказ, как определенная ситуация восприятия, в которой зритель на небольшой отрезок времени оказывается в темном зале наедине с фильмом, и которая на долгое время стала классическим способом восприятия кинопроизведения, сегодня практически целиком изжила себя как зрительский опыт. Но феномен «успеха» от первого показа до сих пор остается во многом загадочным и систематически поддается анализу с самых разных сторон, ведь именно здесь, заложена специфика кино. Олег Аронсон отмечает, что «успех» первого кинопоказа заключался вовсе не в его способности изображать движение, ведь и к тому времени уже существовало много разных изобретений способных добиваться подобного эффекта. По словам Аронсона, в отличие от аппарата Томаса Эдисона, в котором зрителем мог стать лишь один человек, братья Люмьер, переместив изображение на большой экран и вписав его в коллективное пространство, создали особую ситуацию для зрительского чувственного восприятия, а также мышления «которое словно перестает быть «моим», поскольку движение видимых образов оказывается интенсивней нашей способности к мысли»[[24]](#footnote-24). Такая особенность как кинозал с изображением, проецируемым на большой экран, становится принципиальным дополнением к сущности кинематографического изображения и в корне отличается от того, как зрителем воспринимается, например, видеоарт.

То, каким образом изображается тело в кино, также является интересной темой для анализа, хоть конечно и очень широкой, ведь подходов к интерпретации телесности на экране существует целое множество. К анализу телесности можно подходить с точки зрения проблемы гендера, сексуальности, национальности, насилия, сакральности, а вместе с тем и с точки зрения актерской игры, персонажа, действия. Тело в кино оказывается интересным местом столкновения персонажа, актера, эстетического подхода к изображению тела, а также смысла и визуальности. Так или иначе, в кино телесность оказывается всегда неразрывна с героем, т.е. его носителем. Однако, существуют такие режиссеры, в фильмах которых характер героя несет на себе не такую смысловую нагрузку как способ бытования его тела, наблюдение за которым, открывает целое поле для интерпретаций. Так, например, происходит у Хармони Корина, в лентах которого телу уделяется немало значения. Есть и другие примеры режиссеров в фильмах которых чувствуется особое внимание к телесным переживаниям - Стив Маккуин, Гаспар Ноэ. В фильме Маккуина «Голод» и «Стыд» тело становится полем страдания, насилия и жертвенности. У Ноэ в фильме «Любовь» тело - носитель эротических переживаний. В «Любви» кинематографическое пространство разделяется как бы на две части: драматическую и телесную. В первой зритель следит за сюжетной линией, во второй становится свидетелем невербального, чувственного общения героев. Так и в фильме «Голод», большая часть истории показывается посредством телесных переживаний. Однако тела в кинематографе мы обозначим как «теоретические», чтобы заострить внимание на том, что в кино тело всегда имеет лицо, оно связано с героем, оно является носителем смысла, оно «морально умножается» в своей связке с повествованием. В видеоарте тело имеет более абстрактную сущность. Отчуждаясь от фигуры и личности героя, оно приобретает автономность и начинает рождать повествование своей формой.

Наша интуиция заключается в том, что в современном авторском кино, в котором мы зачастую сталкиваемся с «размытыми», неконкретными, молчаливыми персонажами, проводником к пониманию героя может быть тело. Ниже будет рассмотрено какой подход к телу предлагает видеоарт.

**3.2. Концепция телесности в видеоарте.**

 Концепция телесности в видеоарте отличается от кино. Во-первых, сам медиум видео имеет свою специфику. Как уже не раз было сказано выше первые видеокамеры отличались плохим изображением по сравнению с кинопленкой. Так и сам способ съемки чаще всего тяготел к документальности. Вместо выстроенной мизансцены в кино, видео предлагало грубое, подвижное изображение. Впоследствии видеотехнологии стали развиваться и сегодня качество цифрового изображения не только не уступает кинопленке, но и практически вытеснило ее как технологию. Современный видеоарт может задействовать как устаревшие, так и новейшие видеотехнологии с одинаковым успехом. Такое разнообразие затрудняет разговор о специфике изображения в видеоарте, но в данный момент нам важнее поговорить о той ситуации восприятия, которую конституирует видеоарт и которая отличается от ситуации восприятия в кинематографе.

Говоря об особенностях медиума кино, мы упомянули фотогению, как феномен сущностной трансформации объектов, ведущий к опыту особой вовлеченности зрителя. В видеоарте, момент фотогении отсутствует во многом также из-за того, что видеоарт лишен повествования. Вместо этого видеоарт как нам представляется формирует ситуацию восприятия, которую можно было бы назвать аналитической. Таким образом, взамен вовлечения в движение некоторой истории, зритель как бы отстраненно наблюдает за экспериментом художника. Конечно, видеоарт может вовлекать, но это вовлечение иного рода, построенное не на идентификации с героем, образом или нарративом, а на основе различных практик рефлексии. Так или иначе, в видеоарте способ восприятия является проблемным местом, а поэтому дистанция по отношению к видеоленте каждый раз заново задается художником.

Видеоарт, лишенный истории и героя вступает в тесные взаимоотношения с телом (чаще всего это тело художника), используя его в исследовательском ключе. К телу в видеоарте применялось много различных подходов. Тело может быть представлено обезличенно, как скульптура (Брюс Науман). Тело раскрывает гендерную проблематику (Джан Джонас, Вали Экспорт, Марта Рослер). Тело может стать проводником в интимное пространство художника и начать рассказывать историю (Сэди Беннинг). Тело способно разворачивать саму структуру сознания (Витто Аккончи, Брюс Науман, Ричард Серра, Линда Бенглис).

В видеоарте тело является проводником к самому субъекту. Розалинд Краусс в статье «Видео: эстетика нарциссизма» пишет: «Заключение себя в капсулу собственного тела или психики – может быть повсеместно найдено в истории видеоарта»[[25]](#footnote-25). В статье Краусс разбирает десяток работ видеохудожников. Например, работу «Бумеранг» Ричарда Серры, в которой над женщиной (Нэнси Холт) ставится эксперимент, в котором на нее надеваются наушники, транслирующие ее же собственную речь, но с запозданием (меньше секунды), подобно эху. Это время становится непреодолимым для психики человека, и вводит говорящего в замешательство, заставляя Холт сбиваться с мысли. Впоследствии она говорит, что оказывается окружена самой собой, и будто находится в тюрьме собственного сознания, не позволяющего вырваться из настоящего времени. Такой эффект был достигнут художником с помощью аудиофидбека. Краусс заостряет внимание на способности видеокамеры одновременно записывать и транслировать изображение (видеофидбек), что использовалось в работах Вито Аккончи, Линды Бенглис и других видеохудожников. Видеофидбек, говорит Краусс, создает ситуацию, где тело оказывается как бы в скобках между камерой и монитором, «который воспроизводит изображение перформера с безотлагательностью зеркала[[26]](#footnote-26)». Это ситуация удвоения и формирует ситуацию нарциссизма, которую Краусс описывает на нескольких уровнях. Во-первых, это временная ситуация, в которой тело оказывается лишено прошлого и прибывает в «калапсирующем настоящем[[27]](#footnote-27)» собственного сознания. Во-вторых, это вынесение за скобки текста «и замещение его зеркальным отражением[[28]](#footnote-28)». И наконец «трансформирование субъективности перформера в другого – зеркало, объект[[29]](#footnote-29)». Так, для Краусс медиум видеоарта это не просто психическое состояние, а именно состояние нарциссизма, которое обнаруживает себя за счет видеофидбека, создающего ситуацию отзеркаливания. Так, тело в видеоарте это зачастую тело абстрактное, «тело всякого», но благодаря различным практикам способное говорить о механизмах сознания и способах конституирования субъективности. Такой подход к телесности, зафиксированный видеоартом, поможет нам интерпретировать речевой поток главного героя шизофреника в фильме «Осленок Джулиэн».

Парадокс телесности в видеоарте заключается в том, что если в некоторых работах видеохудожников мы наблюдает отстраненный аналитический подход к объекту съемки (в том смысле, что зрителю скорее предлагается интеллектуальная игра, чем чувственное переживание), в других камера вступает в тесные взаимоотношения с телом, сливаясь с ним, приближаясь к нему и оказывающимся проводником в интимное пространство. Это еще одна особенность видеоарта, в котором дистанция может как возрастать до полной отстраненности, неким фиксированием снятым средним планом, так и уменьшаться до такой степени, до которой обычно не позволяет себе кино. Примером сокращения дистанции могут быть как эксперименты того же Вито Аккончи, так и, например, «наивные» ранние работы Сэди Беннинг. Беннинг начала снимать еще в 16 лет на «детскую» видеокамеру «Fisher Price Pixelvision». Эта камера стала проводником в ее самое личное пространство. Она снимала в своей комнате, снимала про себя, с юмором и иронией делясь самым сокровенным. То, что, пожалуй, больше всего запоминается в этих лентах, это даже не история становления девочки подростка, а крупные планы ее лица, а также способность этими крупными планами снять истории (даже роуд-муви) не выходя их собственной комнаты. В ее работах мы наблюдаем не жест художника, ищущего дистанцию по отношению к телу (и самой истории), а особенность видео становиться частью интимного пространства человека, продолжением его тела и мысли. Крис Чанг, в своей статье о Беннинг пишет: «За чем мы наблюдаем, за хорошо-обработанным событием, предназначенным для достижения особенного психического состояния, или наоборот? Возможно различие между художником-и-артефактом и пациентом-и-симптомом растворяется вокруг Беннинг [...] Это уже не «видео-как-симптом», а симптом, становящийся видео[[30]](#footnote-30)».

Б. Юханов, в одном из интервью говорит: «Кинематограф снимает истории из жизни гигантов, мы сидим в зале и смотрим на них снизу-вверх. В видео же человек даже в масштабе своем приблизительно такого же размера, как и мы сами, а это свойство более древнего сознания. В этом смысле можно сказать, что видео антропософично, оно как бы равно человеку»[[31]](#footnote-31). Взрыв цифровых технологий в цело способствовал сближению человека с видео. Если в 60-е, 70-е годы, видео еще было чем-то новым и его прониктновение в личное пространство исследовали художники, то сегодня видео является неотъемлемой частью жизни каждого. В 90-е годы стилизация под видео стала активно использоваться в массовом («Ведьма из Блэр») и авторском кино (движение «Догма 95»). И эта стилизация во многом основывалась на том сокращение дистанции между телом героя и объективом, которая появилась с приходом видео. Подобные эксперименты до сих пор продолжаются в кино, правда более локально. Но нам представляется, что ценностью выступает не стилизация, а попытки режиссеров найти новые способы взаимодействия с героем.

**3.3. Телесность как продукт перверсивной реальности в фильмах Хармони Корина.**

Здесь будут рассмотрены две картины Корина: «Осленок Джулиэн» (1999) и «Трахальщики мусорных бачков» (2009). Обе работы сняты на видео - в первом случае это Mini DV камера, во втором VHS.

Для начала, скажем о работе «Трахальщики мусорных бачков», которая как нам кажется воспроизводит тот «аналитический» взгляд видеокамеры, о котором было сказано выше. Данную картину с большим трудом можно назвать фильмом как таковым, гораздо легче отнести его к видеоработе. Если во всех своих остальных работах Корин использует видео скорее как инъекцию в тело фильма, т.е. фильма всегда балансирует на гране между кино и видео, то данная работа полностью утеряла свою связь с кино. Так и Кориновская маргинальная эстетика в данной работе обнаруживает себя. Герои целиком обезличены, на них надеты маски (что-то вроде лица Фредди Крюгера). В течение картины мы наблюдаем их разрушительные действие по отношению ко всему что их окружает. Они совокупляются с мусорными бачками, а также стенами, заборами, креслами и другими предметами, ломают телевизоры, портят продукты питания и совершают большое количество других действий в данном ключе. Зашкаливающая маргинальность данной видеолетны в контексте работ Корина приобретает смысл как очередное высказывание об обществе потребления. Работу можно было бы сравнить с телевизионной программой 2000-х годов телеканала MTV «Чудаки» (Jackass), в которой несколько придурков исполняют различные опасные для их здоровья действия, как юмористический прием. Особенностью как «Чудаков», так и ленты Корина является использование различных предметов не по назначению, что выявляет американское капиталистическое общество, как общество переизбытка продуктов потребления, т.е. как общество потребления.

Данный фильм Корина может подлежать различным интерпретациям, но для нашего исследования здесь важно то, что в этой работе режиссер распрощался с кино, и решил транслировать свои идеи и производит свою эстетику уже не в форме кинофильма, а в форме видеоарта. О чем свидетельствует отказ от повествования и героя, в пользу фиксации перформанса.

Фильм «Осленок Джулиэн» имеет более плотную связь с кинематографической реальностью, однако, как нам представляется, в этом фильме она постоянно прерывается аналитическим взглядом камеры. Также немаловажно, что фильм был снят в соответствии с манифестом движения «Догма 95», деятельность которого можно назвать примером усвоения видеоэстетики в кино. Фильм стал шестой картиной, причисленной к датскому движению, и первым фильмом «Догмы» снятым американским режиссером. Для начала скажем несколько слов о самом движение.

Манифест был написан группой датских режиссеров в 1995 году в Копенгагене. Подписанный Ларсом фон Триером, Томасом Винтербергом, Кристианом Леврингом и Сереном Краг-Якобсеном манифест положил начало неоднозначному кинодвижению «Догма 95». Сам текст состоит из двух частей. В первой части авторы описывают кризис, в котором на их взгляд прибывает кинематограф. Режиссеры объединяются против обманчивых фильмов способных лишь «внушать иллюзии с помощью эмоций»[[32]](#footnote-32). Против индивидуального кино и «трюкачества» режиссеров. Сторонники «Догмы» приводят в пример «Новую волну», чья попытка восстать против буржуазного кинематографа, по их мнению, провалилась, а сама «Новая волна» из антибуржуазного движения быстро превратилась в такое же буржуазное. Тем самым режиссеры провозглашают новое «авангардное» движение и выдвигают десять правил («обет целомудрия»), соблюдение которых выведет кинематограф от иллюзии к правде. Данный обет в основном концентрируется на технической стороне создания фильма. Он обязывает участников движения снимать исключительно на натуре и с синхронно записываемым звуком, не используя бутафорию или реквизит, а также какие-либо спецэффекты, будь то музыка, дополнительное освещение, фильтры. Камера должна быть исключительно ручной, а пленка – цветной. Содержательный момент догматических фильмов описывается лишь условно: они не должны содержать какой-либо «экшн», не могут быть жанровыми, временное или пространственное отстранение оказывается неприемлемым. Догма завершается клятвой: «Отныне клянусь в качестве режиссера воздерживаться от проявлений личного вкуса! Клянусь воздерживаться от создания «произведений», поскольку мгновение ценнее вечности. Моя высшая цель — выжать правду из моих персонажей и обстоятельств. Клянусь исполнять эти правила всеми доступными средствами, не стесняясь соображений хорошего вкуса и каких бы то ни было эстетических концепций. Сим подтверждаю мой обет целомудрия»[[33]](#footnote-33). Казалось бы, эти слова призывают как раз к производству аналитической ситуации восприятия, которую мы выделили как специфику взгляда в видеоарте.

Основным настроением текста является его антиголливудская направленность (что созвучно эстетическим принципам Корина) и смена ориентира с художественных изысков и выдуманных историй на стремление к чуть ли не документальной фиксации подлинного момента. Тем не менее, эти идеи представляются довольно абстрактными, а сам манифест в целом оказывается лишенным конкретных предложений относительно содержательной части фильмов[[34]](#footnote-34). Во многом поэтому вопрос отражение манифеста в самих работах режиссеров является проблемным моментом. В Догме также не разъясняется, каким образом конкретные технические ограничения должны способствовать культивации «правды» в кинолентах. Ведь отказ от музыки и эффектов, а также от сюжета и фигуры автора, вовсе не обязательно избавляет фильм от контроля над эмоциями зрителя.

Многими правилами«обета целомудрия», кинематографисты пренебрегают. Например, несмотря на то, что в манифесте сказано, что фильмы должны быть сняты на тридцать пять миллиметров, режиссеры в основном снимали на видео, и лишь потом переводили видеоматериал на пленку. Это связано с тем, что правила «Догмы» без видеокамеры оказываются, практически невыполнимыми. Видеокамера легка в обращении, ее можно свободно держать в руках, она более восприимчива к свету, поэтому вовсе не обязательным становится использование дополнительного освещения. В конце девяностых видеокамеры еще не обладали высокой четкостью, поэтому фильмы «догматиков» помимо прочего отличались характерным низким качеством изображения. Можно сказать, что грубое изображение цифровой видеокамеры используется представителями «догмы» как намеренный шаг против эстетически привлекательной кинопленки. Такое изображение должно «отрезвляюще» действовать на зрителя. Первые фильмы Догмы такие как «Торжество» Томаса Винтерберга и «Идиоты» Ларса фон Триера по своему сюжету оказываются такими же бунтарскими, как и их визуальное воплощение. Подобно тому, как режиссеры выворачивают наизнанку личную жизнь своих героев, также они поступают и с киноязыком.

В целом, Догме удалось создать уникальную атмосферу эксперимента над киноязыком и зрительским восприятием и подтолкнуть многих режиссеров принять в нем участие. Так и Хармони Корин увидел в идеях Догмы отражение своих творческих поисков.

В фильме «Осленок Джулиэн» Корин в очередной раз забрасывает своих героев в двухэтажную Америку, на этот раз в Нью-Джерси. В отличие от «Гуммо» здесь повествование концентрируется на одной конкретной семье, вокруг которой и разворачивается действие картины. Центральным героем становится старший сын, больной шизофренией Джулиэн. У Джулиэна есть младший брат Крис и беременная сестра Перл. Все существуют под одной крышей. Во главе дома их овдовевший отец (Вернер Херцог), человек консервативный, принципиальный, в целом, создающий впечатление абсолютно неуравновешенного. Нравоучительный отец почти с садисткой интонацией раздает команды в доме. В основном он тренирует младшего сына Криса, который занят физическими упражнениями и за всю картину кажется не вымолвил ни слова. Сам Джулиэн является воплощением сложного душевного механизма юродивого. Он играет, увлекается, радуется и удивляется подобно ребенку, а иногда, вроде неосознанно, подобно осленку может проявить крайнюю жесткость.

Описать сюжет картины опять же представляется затруднительным, здесь нет линейного повествования, фильм скорее представляет собой разные отрывки из жизни семейства, «соединяющиеся воедино как искусно сотканный гобелен, создавая объемный и чуткий портрет протагониста»[[35]](#footnote-35). В фильме все сцены глубоко погружены в быт и повседневность. В этом смысле Корин соблюдает все заветы Догмы, отказываясь от сюжета и концентрируя внимание вокруг момента, медитативно погружаясь в обыденность из которой сочится все самое сокровенное и пугающее. В этом можно также усмотреть отличие от таких фильмов как «Торжество» или «Идиоты». Зачинщики Догмы 95 в своих картинах все же придерживаются сюжетной структуры фильма, в отличие от Корина, который в этом смысле доводит эксперимент до конца, углубляясь в исследование момента.

Пожалуй первое, что бросается в глаза в фильме - это изобразительное решение, в котором выполнен фильм. Если в «Гуммо» Корин старается прибегать к различным стилям, то в данной картине можно наблюдать стилистическое единство. Фильм был снят на MiniDV камеру и переведен на шестнадцать миллиметров, а потом на классические тридцать пять. Этому свидетельствует зернистость и плоскость изображения, а также характерное отсутствие цветовых контрастов. Корин превращает фильм практически в импрессионистическое полотно с ощутимой фактурой видеоносителя. Изображение часто замедляется, растекается по экрану силуэтами героев, призывая зрителя вглядеться в момент так, как если бы он разглядывал картину. Часто используется излюбленный «новой волной» «Jump-cut», призванный передать сумбурность восприятия в особо напряжённые моменты. Это также отличает картину от «Идиотов» или «Торжества», ни Винтеребрег, ни Триер не доходят до подобного эстетства, фетишизирующего «пиксельность» и «шумность» видеокамеры.

Лирические сцены, которые внешне тяготеют к живописи все таки обнажают природу кино, ту самую фотогению, в которой вещи и лица «умножают свое моральное качество» и эмоционально втягивают зрителя в ткань повествования. Но фильм нелегок для восприятия из-за того, что фотогенические моменты разбавляются отстраненным взглядом фиксирующей видеокамеры, не давая зрителю погрузиться в наблюдения за и без того хаотичной историей.

Корин пытливо выискивает подход к телам героев. Начиная от постоянных крупных планов, например, во время сцены с семейные ужиные планы оказываются макро-крупными, таим образом как бы помещая зрителя внутрь происходящего. В целом, техника в фильме становится проводником к внутреннему миру героев. «Стилизация у Корина действительно достигает поразительной глубины: наблюдая за поведением героев, вы чувствуете вовлечение в их восприятие»[[36]](#footnote-36). Так, мы практически оказываемся в голове шизофреника Джулиэна, а вместе с тем и озлобленного отца, или мечтательной Перл. Не зря в фильме такое обилие бытовых сцен, через них зритель сближается с героем. Мы видим Джулиэна в ванной, в исповедальне, кривляющимся перед зеркалом. Ручная камера, сливающаяся с телами героев, естественное освещение и звук, все это сближает нас с персонажами, заставляя прочувствовать их практически на физическом уровне, создавая ощущение присутствия тела другого.

Но кажется главным проводником во внутренний мир главного героя оказывается его речь, которая занимает немалую часть экранного времени. В шизофреническом бреду речь Джулиэна хаотично перерабатывает окружающую реальность. Движущаяся по принципу повторений и ассоциаций, речь Джулиэна будто становится зеркалом безумия самого мира. Мы наблюдаем бесконечные потоки его шизофренической речи, слышим и чувствуем внутреннюю логику развития этой речи. Возвращаясь к концепции Краусс о нарциссизме в видеоарте, вспоминается пример, который приводит автор. Краусс говорит об описанной Ж. Лаканом в работе «Функция и поле речи и языка в психоанализе» ситуации анализа, в которой пациент сталкивается с молчанием аналитика. В этом молчание, пациент формирует множество фантезийных проекций самого себя, ни с одной из которых он не может идентифицироваться, что его вначале фрустрирует, но впоследствии приводит к тому, что он начинает их различать. Похожим образом существует герои фильма «Осленок Джулиэн», все они разговаривают будто в пустоту, выкидывая в мир свои проекции и фантазмы. Но как понять речь сумасшедшего (или кого-либо, ведь не зря психоанализ не любит этого слова) если не вслушиваться? В этом смысле Корин как бы занимает место психоаналитика, не перебивая героя, заставляя зрителя слушать, погружая зрителя внутрь тела и сознания героя. Также Джулиэн в потоке своей несвязной речи оказывается отрезан от истории, подобно тому как это отмечала Краусс, его речь заставляет его прибывать в калапсирующем настоящем.

Подводя итоги, зафиксируем, что в случае с фильмом «Трахальщики мусорных бачков» мы имеем дело с «аналитическим» взглядом видеокамеры, и подходом к телу как к обезличенному обобщенному образу, выстроенному режиссером. В фильме «Осленок Джулиэн» авторский подход к телу отсылает к саморефлексивным экспериментам видеохудожников, стремящихся проникнуть в структуру сознания посредством видеокамеры. Также Корин здесь создает особую ситуацию восприятия, стремящуюся проникнуть в интимное пространство жизни героев. Такой подход к телу героя открывает особый способ чувствительности, в которой дистанция между телом и объективом предельно сокращается. Однако подобная ситуация восприятия может также трактоваться как некомфортная и непривычная, несвойственная кино и потому вырывающая зрителя из повествования.

Разбирая речь шизофреника Джулиэна, мы сказали, что в этой речи он также выступает подобно машине, перерабатывающей окружающую его реальность. В этом смысле Джулиэн, в своей юродивости, как бы является отражением несовершенной и травмирующей реальности. Подобным образом можно трактовать каждого героя фильмов Корина. Тела, которые зачастую принадлежат людям с физическими или психическими отклонениями, оказываются вместилищем травмирующего их мира, и это травма проявляется именно через тело. Так, телесность в фильмах режиссера нами определяется как продукт перверсивной реальности. Об этом будет подробнее сказано в следующей главе, где мы продолжим говорить о подходе к телу в фильмах Корина, но уже в связи с типом героя.

**Глава 4. Метаморфоза героя в современном авторском кино.**

В данной главе нам бы хотелось задаться вопросом о том, какое влияние на героя оказывает слияние кинематографа с видеоартом. Для того чтобы произвести размышление об этом, мы попробуем определить специфику бытования героя в кино. Учитывая факт того, что в видеоарте отсутствует как история, так и сам герой, мы постараемся рассмотреть специфику существования персонажа в видеоарте. Заключительная часть данной главы будет посвящена герою в фильмах Хармони Корина, где будет рассмотрены метаморфозы, которые происходят с героем на фоне особого подхода режиссера к повествовательным структурном и телесности в его фильмах.

**4.1. Концепция героического в кинематографе.**

Такая задача как сравнить героя в кино с героем в видеоарте, на первй взгляд, представляется совсем не трудной, просто потому, что в кино герой (какой бы он ни был) есть, а в видеоарте его нет. Однако, что значит быть героем в кино? Есть ли какой-то особый способ его бытования на экране? Где та точка, в которой герой начинает разрушаться?

Подобными вопросами задавались теоретики с самого рождения кинематографа. Авторы ранних французских, немецких, русских кинотеорий, пытались уловить специфику искусства кино, размышляя и о способе присутствия персонажа на экране. В начале двадцатого века, кинематограф также пытался отделиться от театральной традиции, что касалось и актерской игры. Становилось очевидным, что актер в кино должен отличаться от театрального актера. Так появляется различие между тем, что значит играть, и тем что значит «присутствовать» в кадре. Российский дореволюционный режиссер Евгений Бауэр обратил внимание на особую непосредственность и магию лица, присущую «непрофессиональным» актерам, которых он называл «натурщиками»[[37]](#footnote-37). Немецкий теоретик кино Карл Бляйбтрой замечал: «Киноперсонажи, как бы невероятно это ни звучало, действуют жизненней, чем живые люди на сцене, а потому все, что не соответствует жизненной правде, здесь гораздо сильнее бросается в глаза»[[38]](#footnote-38). В кинематографе выстраивается особая ситуация восприятия. Об этом писали и французские теоретики начала двадцатого века, такие как Жан Эпштейн. Здесь можно вернуться к теории фотогении, которую Эпштейн понимал, как способность объектов трансформироваться на киноэкране. Он понимал фотогению как «аффективную прибавку и одновременно как приобретение дополнительного значения[[39]](#footnote-39)». Фотогенической трансформации подлежат не только вещи, но и персонажи. Эпштейн пишет «Так же, как математик показывает вам на бумаге свойства, которых в ней нет, так же и на экране вы видите то, чего на нем нет и быть не может. Эту ирреальность вы будете видеть особым образом, с помощью чувства и со всей ясностью подлинной жизни. Фильм вам показывает человека, совершающего предательство. Вы отлично знаете, что прежде всего нет этого человека, затем, что нет предателя. Но фильм обращается к вашему зрению через никогда не дремлющую любовь. С помощью призрака вещи он создал чувство, а поскольку это чувство не может жить без того, чтобы жила и вещь, которая его породила, и поскольку это чувство постоянно стремится сохранить жизнь, обманчивая вещь будет жить для вас. Или вернее будет жить чувство-вещь, и вы поверите не только в предателя, но и в предательство[[40]](#footnote-40)». «Чувство-вещь» Эпштейн понимает, как мгновенно данную очевидность, которая возникает при восприятии кино зрительно и чувственно. В приведенной выше цитате, Эпштейн говорит о том, что несмотря на то, что зритель понимает, что мир представленный на экране не есть реальность, тем не менее, чувственно он переживает этот мир как правду. В этом наверно и заключается особенность бытования героя в кино. Эту особенность можно понять через аффективность фотогении, через эффект «чувства-вещи», который дает нам фикцию как непосредственно переживаемую реальность»[[41]](#footnote-41). Герой становится частью этого правдоподобного мира фикций, поэтому также воспринимается зрителем как правда. Здесь рождается и идентификация с героем и сопереживание. Вокруг героя образуется и смысл самой истории, чувственно переживаемый зрителем.

**4.2. Концепция персонажа в видеоарте.**

Как мы писали в третьей главе, взамен фотогении в кинематографе, видеоарт предлагает аналитическую ситуацию восприятия. Это касается и персонажа, фигурирующего в видеоарте. В кино мы имеем дело с героем, в видеоарте с телом художника. Тело художника является обобщенным образом, оно лишено личности и привязанности к истории. В кино мы имеем дело с действиями героя, в видеоарте трактуется жест перформера - это может быть особая жестикуляцию, повторяющиеся движения, различные действия, производимые над самим телом художника.

Герой фильма находится в отстраненном замкнутом художественном пространстве, которое как бы становится его домом, и в котором он всегда есть. В видеоарте, которой зачастую является записью перформанса, дейсвтие всегда происходит как бы здесь и сейчас, независимо от того запись это или живой перформанс. Вот пришел художник, чтобы разделить со зрителем событие, а задачей зрителя становится распознать значение его действий. Так, перформанс в видеоарте воспринимается интеллектуально. Это не значит, что в видеоарте полностью отсутствует чувственный аспект восприятия, но это чувствительность другого типа. В кино зритель сопереживает герою, ситуации, истории, а в перформансе и видеоарте сопереживание будет скорее адресовано самому телу перформера. Зачастую художник берет на себя ответственность производить опасные или болезненные действия над своим телом. Вспомнить хотя бы работы Марины Абрамович. В работе «Art must be Beautiful; Artist must be Beautiful» («Искусство должно быть красивым; Художник должен быть красивым») Абрамович на протяжении 13 минут, агрессивными движениями расчесывает себе волосы, повторяя фразу, заявленную в название. Зритель сопереживает той боли, которую причиняет себе художница, но это чувство адресовано её телу, а не ей самой. А смысл этого перформанса рождается уже интеллектуально, когда мы начинаем трактовать слова и движения Абрамович, относительно значения таких категорий как «художник», «искусство», «красота», «привлекательность». Так обнаруживается аналитический взгляд видеоарта. Что касается тела художника, то оно хоть и имеет колоссальное значение, но в то же время является некой абстракций. Нам не так важно кто именно стоит за этим телом, тело художника становится телом каждого.

Итак, стоит еще раз отметить, что герой в кино дается нам в ситуации вовлеченности в его действия, относительно самой истории. Он также является носителем смысла повествования. В видеоарте персонаж оказывается абстрактным, а главным становится тело художника и действия, которые производятся над ним.

**4.3. «Герои-маски» в фильмах Хармони Корина.**

Здесь, будет произведена попытка рассмотреть особенности бытования героя в фильмах Хармони Корина. Маргинальные герои Корина зачастую ускользают от понимания. Они всегда представлены через неполноценность - будь то потерянные подростки, физически неполноценные персонажи или умалишенные. Негативность, лишенность чего-либо, становится главной характеристикой персонажей. Подобным образом они оказываются лишены и самого принципа героического. Нам представляется, что герой в фильмах Корина во многом тяготит к персонажу в видеоарте, который представлен как обобщенный образ.

Во-первых, отсутствие линейного нарратива в фильмах автора лишает героев прошлого и будущего, и связи с историей в целом. Герои фильма «Гуммо» подростки, в основном сироты, абсолютно отрезанные от социума, вечно пребывают в длящемся настоящем. Их прошлое это разрушительное торнадо, травма, утрата. Их будущее разглядеть невозможно. Герой-подросток - это особый тип героя, он является хрупкой структурой, восприимчивой к миру, а также он выражает некую незавершенность, так как находится в процессе становления. Возможно поэтому подростки часто становятся героями в фильмах режиссера, так как они способны зафиксировать эту временную ситуацию длящегося настоящего, активного взаимодействия с миром, но базирующегося в моменте, в пребывание здесь и сейчас. В таких фильмах как «Гуммо» и «Осленок Джулиэн», Корин часто меняет ситуацию восприятия. Повествование порою прерывается, и герой как бы отделяется от истории и начинается прибывать в самодостаточном перформансе.

Второй особенностью героя в фильмах автора, является его способ взаимодействия с окружающим пространством. Герой в фильмах Корина является неким отражением, окружающей его реальности. Об этом мы говорили, когда разбирали персонажей в фильме «Отвязные каникулы», которые оказываются ведомые идеями, навязанными массовой культурой, и сами становятся воплощением этого фиктивного желания. Главный герой фильма «Осленнок Джулиэн» также становится зеркалом для окружающего мира, перерабатывая его в потоке шизофренической речи. Тела героев Корина, сформированными в определенной среде, и оказываются носителями текста этой среды.

Чтобы развернуть эту мысль, вернемся к героям фильма «Гуммо». Помимо главных героев (двух мальчиков-подростков Соломона и Тамлера, и двух девочек Хелен и Дот), в фильме встречается и много других персонажей. Вот лишь некоторые из них: юная проститутка альбинос с косящими глазами и родовой травмой рук и ног. Умственно отсталая девушка подросток, которая бреет брови, чтобы быть красивой, и не расстается со своими куклами. Афроамериканский карлик гомосексуалист. Мальчик подросток, тайно переодевающийся в женскую одежду и живущий со своей мертвой бабушкой, подключенной к аппарату искусственного обеспечения. Компания, сидящая на крыльце и обсуждающая свои годы в колонии для несовершеннолетних. Два брата «качка», по словам рассказчика, убившие своих родителей. Молодая девушка, обнаружившая у себя рак груди. В течение картины мы также наблюдаем безмолвного мальчика, одетого исключительно в короткие шорты и розовую шапку с длинными заячьими ушами, слоняющегося в компании самого себя. Так, в фильме много юродивых персонажей, а те, что оказываются физически полноценными, имеют необычную внешность, и являются носителями внутренней травмы. Таким образом, Корин создает непривычную визуальную среду, которая является противоположностью вылизанного пространства голливудского фильма. О чем пишет и сам режиссер.

В фильме практически нет профессиональных актеров. Актерами становились старые друзья и знакомые режиссера, а также жители города. Автор говорит, что на актерском кастинге уделял внимание двум факторам: внешности кандидата и «чувству», которое от него исходит[[42]](#footnote-42). И действительно, не нужно специально приглядываться, чтобы заметить, что каждое лицо в картине выглядит необычно. И это вполне соответствует общему бунтарскому настроению картины, в которой все сделано будто наперекор классическому голливудскому кинематографу – начиная с нелинейного повествования и порою «неприемлемого» качества изображения и до самих персонажей. Их лица будто противопоставлены голливудским, и если бы пришлось искать сравнение из истории американского кино, то на ум бы пришел разве что фильм Тода Брауннга «Уродцы». В. Жарикова в своей статье о Корине «Видео по запросу реальность» размышляет:

«Понятие внешней привлекательности, сексуальной привлекательности полностью заместило собой понятие добродетели как основного критерия оценки человеческого качества. Альбиноска, мечтающая познакомиться и описывающая свою привлекательность, слабоумная, сбривающая брови, чтобы стать красивой и т.д. — жертвы этого общества»[[43]](#footnote-43).

Для Корина обращение к проблематике «глянца» в американской визуальной культуре и в частности в кинематографе имеет принципиальный характер. Режиссер говорит:

«Каждый раз, когда люди делают фильмы про Америку, это всегда романтизированная версия, попросту лживая, и мне это противно. Я вырос в Нешвилле, и хотел сделать фильм с людьми, с которыми я вырос. Я хотел сделать первый великий американский фильм про Америку, потому что я американский художник»[[44]](#footnote-44).

В «Гуммо» Корин создает свой взгляд на Америку и ее культуру. Действие в фильме разворачивается на территории центральной Америки, а персонажами картины становятся представители самого низшего класса. Их мир оказывается абсолютно замкнутым, маргинальным, будто невидимым и забытым для остальной Америки. В нем герои живут своими фантазиями и воспоминаниями.

А вот что очевидно сумело проникнуть в этот замкнутый мирок – это телевидение. Корин стилизует пространство, делая своих героев отражением поп-культуры, странно и нелепо укоренившейся в абсолютно «негламурных» реалиях города. Они носят модные прически пятнадцатилетней давности, восхищаются давно отшумевшими кинозвездами, напевают песни Мадонны и Роя Орбисона. Носят футболки с лейблами рок-групп. Внешность Хелен и Дот отсылает к американской группе Cherie Curie, имя их кошки Foot-Foot к одноименной песне американской девичьей группы из шестидесятых The Shaggs. Это лишь несколько из многих отсылок к массовой культуре, которые приводит режиссер.

«Для меня это то, что в кино постоянно упущено – отношение к поп-культуре. Америка (и я говорю не про Нью-Йорк или Лос-Анджелес) вся о переработке, об интерпретации популярной культуры. Я хотел, чтобы вы увидели, как эти ребята носят футболки Bone Thugs & Harmony и кепки Metallica – это почти шизофреническое отождествление с популярными образами. Если задуматься, именно так люди сегодня взаимодействуют друг с другом, через эти образы[[45]](#footnote-45)».

Так, в «Гуммо» тела героев становятся местом усвоения окружающей реальности. С одной стороны, в их телах читается отпечаток трагедии, того торнадо, которое разрушило город, и отпечаталась в юродивых телах героев. Правда торнадо здесь является скорее метафорой, которая позволяет режиссеру создать пространство хаоса и травмы, в котором прибывает его изможденный герой. В теле героя усваивается и пространство телевизионное, которое является пространством мечтаний и надежд, и которое неизменно присутствует в жизни героев, но укореняется в них таким нелепым образом.

Спустя десять лет после «Гуммо» Корин снимает фильм «Мистер Одиночество», в котором продолжается тема самоидентификации героя через образы массовой культуры. Данная картина стоит в стороне от остальных произведений автора. Здесь Корин отказывается от экспериментов над структурой повествования и выстраивает линейный нарратив. Режиссер вдруг начинает говорить, как бы от первого лица, через голос главного героя. С помощью простого киноязыка, но, тем не менее, не отказываясь от стилизации пространства в фильме, Корин представляет на суд зрителя историю, с полноценным драматическим сюжетом, с завязкой, кульминацией и развязкой, с яркими героями, любовной историей и трагичным финалом. Наш интерес к данной картине базируется именно в анализе героя, образ которого продолжает излюбленную проблематику режиссера.

В фильме есть две линии, никак не пересекающиеся между собой. Главным героем первой и основной линии фильма становится молодой человек – двойник Майкла Джексона. Персонаж одевается и танцует как Майкл, чем и зарабатывает себе на жизнь, выступая на улицах Парижа или развлекая стариков в домах престарелых. Однажды, на тех же улицах Парижа, он встречает девушку, которая является двойником Мэрилин Монро. Она делает ему неожиданное предложение переехать на остров в Шотландии, где в большом замке, одной коммуной, живет сообщество двойников, в том числе муж героини двойник Чарли Чаплина и их маленькая дочь, изображающая из себя Ширли Темпл. Майкл принимает приглашение и вскоре знакомится со всеми остальными: с Мадонной, Абрамом Линкольном, Папой Римским, Красной Шапочкой, Сэми Дэвисом младшим, Джеймсом Дином, Билли Баквитом и другими. Все они живут, занимаются сельским хозяйством, тренируют свои навыки подражания и строят небольшой театр, к открытию которого готовят выступление и собираются пригласить соседей.

Очевидно, что персонажи фильма надевают на себя маски знаменитостей не для заработка, а скорее ради самовыражения. Для каждого это оказывается очень честным выбором, но каждый сделал его по своим причинам. Идентифицируя себя с такими знаменитыми личностями, герои идентифицируют себя не с конкретными людьми, а скорее с тем в них, что сумело проникнуть в публичное пространство, с их образами. Представляясь, герои говорят: «я Абрам Линкольн», «я Мэрилин Монро», и звучит это так будто они говорят: «я врач» или «я юрист». Складывается ощущение, что таким образом они отвечают на вопрос, на который мир требует их ответить, но ответа на него они не знаю. Поэтому они надевают маску: её можно предъявить, с помощью неё можно найти себя, за ней можно спрятаться.

Вторая линия врывается в повествование пятью-шестью небольшими отрывками. В них действие происходит где-то в латинской Америке. Святой Отец с группой монашек выбрасывают с самолета гуманитарную помощь, и одна из монашек выпадает из самолета. В полете она начинает молиться, чтобы всевышний оставил ее в живых, и приземляется без единой царапины. Потом монашки полетят в Ватикан, рассказать о произошедшем чуде, но самолет по пути разобьется.

Эти линии напрямую не пересекается друг с другом, но связаны одной метафорой. В обеих линиях речь идет о некоем образе, в первом случае - это образы популярных личностей, во втором – это образ Бога. Сам режиссер о связи этих двух линий говорит: «Обе истории говорят о надежде, оторванности и одержимости людей, и о том, что за пределами традиционных ценностей общества, они создают свой собственный мир»[[46]](#footnote-46). Обе истории говорят о взаимоотношение человека с образами культуры, для каждого из героев это взаимоотношение оказывается личным, герои стремятся к этим образом, с ними себя идентифицируют. В обоих случаях герои стремятся к недосягаемому образу, но, тем не менее, к образу лучшего. Здесь также проявляется момент снисходительного отношения Корина к массовой культуре. Образы знаменитостей являются идеализированными, недосягаемыми, романтизированными, они представляют лучшего человека, того кем хотелось бы быть. Майкл произносит, что на самом деле он просто хотел быть чем-то большим, быть лучше, чем он есть. То же самое можно сказать и о линии с монашками, которые стремились к чуду, к образу Бога и полностью доверились своей вере в него.

Примечательно, что герои оказываются очень живыми и совсем не похожими на тех, кого изображают. Чарли Чаплин производит впечатление жестокого человека, с садистскими наклонностями по отношению к своей жене Мэрилин, которая в какой-то момент признается, что иногда, смотря на него, она видит скорее Гитлера, чем Чарли Чаплина. Сама Мэрилин нежная, неуверенная в себе натура, часто так нелепо выглядит в этих экстравагантных нарядах. Таким образом, характер персонажей проявляется на контрасте с выбранными ими образами, мы видим их двоякость: то кем они хотят являться и их подлинный характером. «[В фильме] Есть одержимые персонажи, есть «чистые сердца», есть мечтатели, в зависимости от этого они и населяют те или иные тела[[47]](#footnote-47)».

Если в первых своих картинах Корин пытался сбить «глянец» с объектов, в стремление рассмотреть их в своей подлинности, то здесь режиссер смакует иллюзорную природу кинематографа. Об этом говорят художественные приемы, к которым прибегает Корин: лирические мелодии, длинные поэтичные планы, мечтательный закадровый голос рассказчика. Корин выстраивает в этой картине «фильмическое» пространство, тот самый «мир грез», который ассоциируется с кинематографом, и которым так захвачены герои картины.

Есть и обратная сторона этой «фабрики грез» – реальность в лице жестокости, смерти и непонимания, трагично просачивающаяся в мир мечтаний, который с таким трудом выстраивают герои. Реальность раз за разом набрасывается на инфантильный мирок сообщества. Сначала умирает одна овца из стада, которое содержали актеры. Потом оказывается, что все овцы больны и их придется убить. Уже эта смерть омрачает жизнь сообщества. Потом проваливается спектакль, на который практически никто не пришел, после чего труппа находит в саду Мэрилин, повесившуюся на дереве, то ли из-за деспота мужа, и несбыточности самой чистой любви, которая возникает между ней и Майклом. То ли просто потому, что ей как Мэрилин Монро видимо положено так закончить. Эта смерть оказывается решающей – коммуна разваливается, Майкл уезжает назад. В конце фильма мы впервые видим Майкла без характерного наряда и прически. Герой все же решает вернуться из фантазии в реальность. Мы видим кадры вечерних улиц, на которых происходит бурная жизнь, а герой идет по ним, оглядываясь, будто только что пробудился, или только что вышел из кинотеатра. На заднем плане тем временем произносятся слова: «Вокруг чума и болезни. Все пытаются скрыться от них […] Темнота и тени […] Я знаю, что все это иллюзия, сон». Темнота и тени, иллюзия и сон - здесь режиссер будто апеллирует к самой природе кинематографа. И действительно, темой фильма становится иллюзионная природа кинематографа, и то как кинематографические образы захватывают зрителя и проникают в его жизнь. В фильме эти образы сливаются с телами героев. Таким образом, с помощью героев данной картины Корин как бы рефлексирует о самой природе кинематографического героя.

Герой в фильме Корина нами определяется как герой-маска. В «Трахальщиках мусорных бачков» герои фактически надевают маски. В фильме «Мистер Одиночество» герои идентифицируются с персонажами массовой культуры, находя в этом свой способ существования. Они находятся на грани, роли которую играют и своего собственного характера. В «Гуммо» герой становятся отражением реальности, с одной стороны трагичных реалий заброшенного городка на юге Америки, с другой стороны, отражением той Америки, что сочится с телевизионного экрана. Так и в «Отвязных каникулах» действия героев определяются желаниями, навязанными теле- и киноэкранами. Так, герой становится тем местом, в котором совмещается его собственный мир и мир масс-медийный.

Стоит также еще раз отметить, что подход к персонажу в таких фильмах как «Гуммо» и «Осленок Джулиэн» является неоднозначным. Режиссер здесь чередует ситуации восприятия, соединяя в одном фильме кинематографический подход к герою, в котором он следит за действиями персонажей и подход видеоарта, в котором персонаж будто растворяется, и за него начинает говорить его тело.

**Заключение**

В данном исследование была произведена попытка рассмотреть каким образом приемы видеоарта могут быть использованы кинематографом. Как видеоарт, так и кино исследуют территорию визуального, способы восприятия, эмоциональные и интеллектуальные способы воздействия на зрителя. Экспериментальный кинематограф всегда стремился разрушить привычную форму кино, чтобы произвести ее реинкарнацию, отбросить то, что успело стать штампом, найти новые подходы или переосмыслить старые. В подобном режиме вечного поиска пребывает и видеоарт. Видеоарт не может создать новое качество киноформы - это задача кино, но многие моменты, которые осмысляются видеоартом, оказываются созвучны вопрошанию кинематографа. Видеоарт, как предельно разнообразный по форме вид искусства, работает с пространством и временем, звуком и изображением, в поле визуального и в поле языка, а потому имеет много точек соприкосновения не только с кино, но и с другими искусствами. С кино видеоарт взаимодействует в вопросах построения образа, работы со временем, восприятием, телесностью и с самой способностью к рефлексии об экранной культуре, непрерывно меняющей искусства и воспринимающего субъекта. Так работает и Хармони Корин, впитывая опыт видеоарта и других аудиовизуальных искусств.

Хармони Корин в своих фильмах осмысляет современную визуальную культуру и ее влияние на реципиента, а также на язык кинематографа. Так, нарратив у Корина отсылает к фрагментарному сознанию постмодернистского общества, герой самоидентифицируется исключительно через масс-медийные образы и лишь тела персонажей твердят о болезненности этого взаимодействия.

Видеоарт проникает в кинематограф Корина, деформируя структуру повествования. Здесь мы наблюдаем не просто нелинейное повествование, а постоянное выстраивание и смену ситуации восприятия, в чем Корину помогает стилизация под документальность, «home video», музыкальный клип, телевизионное пространство. Разные ситуации восприятия ведут к разностороннему пониманию героя, который оказывается сложной психологической структурой, одновременно прибывающей в нескольких пространствах, в том числе являющимся и частью медийного пространства.

Корин использует видеокамеру, чтобы выстроить особый способ взаимодействия с телом героя. Уменьшая дистанцию между телом и объективом камеры, Корин погружает зрителя в саму структуру сознания героя, которая обнажается в его речевом потоке и сумбурных действиях тела.

Метаморфозы, произведенные над нарративом и телесностью, трансформируют и самого героя, который оказывается запечатлен Корином в состоянии самодеструктивности. Герой в фильмах режиссера больше раскрывается через тело, что говорит о завязке повествования на способ бытия телесного. Это в основном касается таких фильмов как «Гуммо» и «Осленок Джулиэн». Через телесность героев также прослеживается их взаимодействие с окружающей средой. Их тела носят отпечаток масс-медийной реальности. Поэтому герой в фильмах Корина, определяется нами как герой-маска. Он оказывается настолько погружен в масс-медийную культуру, что его собственный голос практически теряется на этом фоне.

Взаимодействие кино и видеоарта в творчестве Хармони Корина оказывается продуктивным, а поэтика фильмов автора складывается из многообразия аудиовизуального языка. Режиссер разделяет проблематику, затронутую видеоартом, тем самым расширяя границы кинематографической формы.

 Хармони Корин, используя эстетику видео, уже не просто создает в своих фильмах подобие объективной реальности, а отражает ситуацию тотальной виртуализации современного субъекта и структурирования нашего визуального опыта экранной культурой. Ситуация трансформации опыта видения, которую повлек за собой процесс тесного взаимодействия зрителя с экраном, становится очевидной в процессе различения и узнавания той или иной стилистики съемки. Способность различать показывание обыденной реальности в кино и реальности, заснятой на home-video, говорит об изменении чувствительности нашей оптики, которую произвело развитие цифровых технологий.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ**

**Литература:**

1. Аронсон О. В. Кинематографический образ: переизобретение чуда // Новые аудиовизуальные технологии: Сборник статей/ Отв. Ред. К. Э. Разлогов - Дмитрий Буланин – Санкт-Петербург, 2011 - 146-165 с.
2. Артюх А. «Актер как художественное средство» //Colta.ru / Интернет источник (<http://archives.colta.ru/docs/20004>)
3. Бирнбаум Д. Хронология / Пер. с английского А. Скидана. - М: Новое литературное обозрение, 2007 - 116 с.
4. Бонке Й. Хармони Корин: Интервью // GQ [Электронный ресурс]. – Режим доступа<http://www.gq.ru/blogs/revizor/13901_kharmoni_korin_menya_voobshche_slozhno_upit_no_popytka_byla_neplokhaya.php> (Дата обращения: 12.05.16)
5. Вендерс В. Сны, время и видео // Искусство кино [Электронный ресурс]. – Режим доступа:<http://kinoart.ru/ru/archive/2001/12/n12-article17> (Дата обращения: 12.05.16)
6. Вендерс В. Логика изображения. Эссе, тексты, интервью - Б&К — Санкт-Петербрг, 2003.
7. Денкин. А. VидеоАрт / Видеохудожники. Альбом с текстовыми вставками и комментариями, эл. издание. – М.: Videoart digital std., 2013. – 110 c.
8. Добротворский С. Кино на ощупь. Авторский сборник / Предисловие В. Топоров — Сеанс — Санкт-Петербрг, 2005
9. Дондурей Т. Пляжный нуар. «Отвязные каникулы», режиссер Харомони Корин // Искусство кино [Электронный ресурс]. – Режим доступа:<http://kinoart.ru/ru/archive/2012/10/plyazhnyj-nuar-otvyaznye-kanikuly-rezhisser-kharmoni-korin> (Дата обращения: 12.05.16)
10. Емелин В.А. Телевидение: стиль и образ постмодерна [Электронный ресурс]. – Режим доступа<http://emeline.narod.ru/tv.htm> (Дата обращения: 12.05.16)
11. Жарикова В. Видео по запросу реальность // Искусство кино [Электронный ресурс]. – Режим доступа<http://kinoart.ru/ru/archive/2010/10/n10-article18> (Дата обращения: 12.05.16
12. Каталог-исследование. Расширенное кино / Expanded Cinema. — Москва: ООО «Арт Гид», 2011
13. Квятковская П. Соматография. Тело в кинообразе / Пер. с польск. - Х.: Изд-во Гуманитарный Центр / Комаристов А.В. 2014. - 274 с.
14. Кристенсен К. Принципы Догмы и документального кино // Искусство кино, 2002 [Электронный ресурс]. – Режим доступа<http://kinoart.ru/ru/archive/2002/06/n6-article21> (Дата обращения: 12.05.16)
15. Кувшинова М. Кино как визуальный код. - СПБ.: Мастерская «Сеанс» - 2014. С.162.
16. Кузьмина Л. «К истории «Догмы 95»: ретро с амбициями новой волны» // Киноведческие записки [Электронный ресурс]. – Режим доступа<http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/71/> (Дата обращения: 12.05.16)
17. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека / Перевод с англ. В. Николаева. Закл. ст. М. Вавилова — КАНОН-пресс-Ц — Москва, 2003.
18. Манов Б. «Техническая характеристика и эстетическая природа дигитального образа» // Киноведческие записки [Электронный ресурс]. – Режим доступа<http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/329/> (Дата обращения: 12.05.16)
19. Мерло-Понти М. Кино и новая психология. Пер. с фр. Ямпольский М. Электронный ресурс. [<http://www.psychology.ru/library/00038.shtml>] (Дата обращения: 12.05.16)
20. Кувшинова М. Кино как визуальный код. - СПБ.: Мастерская «Сеанс» - 2014. - Режим доступа <http://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=62> (Дата обращения. 5.04.2016).
21. Разлогов Э. К. Экран как мясорубка культурного дискурса // Новые аудиовизуальные технологии: Сборник статей/ Отв. Ред. К. Э. Разлогов - Дмитрий Буланин – Санкт-Петербург, 2011. 9-35 c.
22. Степанов В. «Направление – к чуду» // Сеанс [Электронный ресурс]. – Режим доступа<http://seance.ru/blog/esse/to-the-wonder/> (Дата обращения: 12.05.16)
23. Самутина Н. Раннее кино как теория настоящего.
24. Тарковский А. А. Запечатленное время // Искусство кино [Электронный ресурс]. – Режим доступа<http://kinoart.ru/ru/archive/2001/12/n12-article5> (Дата обращения: 12.05.16)
25. Терин В.П Вспоминая Маршала Маклюэна [Электронный ресурс]. – Режим доступа<http://www.mcluhan.ru/articles/vspominaya-marshalla-makluena/> (Дата обращения: 12.05.16)
26. Фон Триер Л. Догма 95 // Сеанс / Пер. Цфркун Н. [Электронный ресурс]. – Режим доступа http://seance.ru/n/27-28/von-trier/dogma-95/ (Дата обращения: 12.05.16)
27. Хренов А. Маги и радикалы: век американского авангарда - Москва: Новое литературное обозрение, 2011, 408 с.
28. Эльзессер Т. Путь раннего кинематографа к повествовательному кино // Синематека Пер. Тимофеева К. Электронный ресурс. [<http://www.cinematheque.ru/post/139698/print/>] (Дата обращения: 12.05.16)
29. Ямпольский М. Память Тиресея — Москва: Рик «Культура» 1993.
30. Ямпольский М. Что такое кинокритика [Электронный ресурс]. – Режим доступа http://os.colta.ru/cinema/events/details/35533/ (Дата обращения: 12.05.16)
31. Ямпольский М. Видимый мир. Очерки ранней кинофеноменологии - «НИИ киноискусства» - Москва, 1993. 215 с.
32. Boyle D. A Brief History of American Documentary Video [Электронный ресурс]. – Режим доступа <http://people.ucsc.edu/~ilusztig/176/downloads/reading/boyle.pdf> (Дата обращения: 12.05.16)
33. Cheshire G. The Death of Film/The Decay of Cinema // New-York Press, 2002
34. Cohn P. «Call it What You Like: Harmony Korine’s Film Curation CPH:DOX» // Senses of cinema
35. Cunha T. A conversation with Harmony Korine // IndieWire, 1997 [Электронный ресурс]. – Режим доступа<http://harmony-korine.com/text/int/hk/?p=48> (Дата обращения: 12.05.16)
36. From the Archives: Mike Kelley Interviews Harmony Korine // Filmmaker Stuff [Электронный ресурс]. – Режим доступа<http://filmmakermagazine.com/40404-from-the-archives-mike-kelley-interviews-harmony-korine/#.U3Csz_l_uFk> (Дата обращения: 12.05.16)
37. Gargett A. / The Future of Cinema: Harmony Korine [Электронный ресурс]. – Режим доступа<http://www.thefilmjournal.com/issue3/harmonykorine.html> (Дата обращения: 12.05.16)
38. Grealy F. Harmony Korine // Senses of cinema, 2003 [Электронный ресурс]. – Режим доступа<http://sensesofcinema.com/2003/great-directors/korine/> (Дата обращения: 12.05.16)
39. Guagnini N. Cable TV's Failed Utopian Vision: An Interview with Dara Birnbaum // Cabinet Magazine [Электронный ресурс]. – Режим доступа<http://cabinetmagazine.org/issues/9/birnbaum.php> (Дата обращения: 12.05.16)
40. Harmony-Korine.com. Unofficial fansite / Interviews/articles.
41. Hill J. Film and Television / The Oxford Guide to Film Studies, 1998
42. Kipnis L. Film and changing technologies / The Oxford Guide to Film Studies, 1998
43. Krauss R . Video: The Aesthetics of Narcissism [<http://people.ucsc.edu/~ilusztig/176/downloads/reading/rosalindkraus.pdf>]
44. Mann M. Harmony Korine: Interview [Электронный ресурс]. – Режим доступа<http://www.whatsupmann.com/2008/03/harmony-korine/> (Дата обращения: 12.05.16)
45. Monk. F. Double-Cross: The Hollywood Films Of Douglas Gordon. Art Gallery of York University, 2004. 272 p.
46. Ross С.The Temporalities of Video: Extendedness Revisited // Art Journal, Vol. 65, No. 3 (Fall, 2006), [http://www.jstor.org/stable/20068483]
47. Van Sant G. Forward [Электронный ресурс]. – Режим доступа<http://www.harmony-korine.com/paper/int/hk/forward.html> (Дата обращения: 12.05.16)
48. Willis H. New Digital Cinema / The Future of The Feature, 2006.
49. Wooster A-S. Why Don’t They Tell Stories like They Used to? // Art Journal, Vol. 45, No. 3. Video: The Reflexive Medium (Autumn, 1985), pp. 204-212 [<http://www.jstor.org/stable/776854>] (Дата обращения: 12.05.16)

**Фильмография:**

1. Винтерберг Т. «Торжество», 1998
2. Корни Х. «Гуммо», 1997
3. Корин Х. «Отвязные каникулы», 2012
4. Корин Х. «Осленок Джулиэн», 1999
5. Корин Х. «Мистер Одиночество», 2007
6. Корин Х. «Трахальщики мусорных бачков», 2009
7. Маккуин С. «Голод», 2008
8. Маккуин С. «Стыд», 2012
9. Ноэ Г. «Любовь», 2015
10. Пую К. «Смерть господина Лазареску», 2005
11. Санчес Э, Мирик Д. «Ведьма из Блэр», 1999
12. Серра А. «Рыцарская честь», 2006
13. Уорхол Э. «Спи», 1963
14. Уорхол Э. «Эймпайр», 1964
15. Фон Триер Л. «Идиоты», 1998

 **Видеоарт:**

1. Ант Фарм. «The Eternal Frame», 1975-76
2. Вито Аккончи . «Центры», 1971
3. Дара Бирнбаум . «Технология/ Трансформация: Чудо-Женщина», 1978-9
4. Линда Бенглис . «Сейчас», 1973
5. Стэн Дуглас . «Песочный человек», 1995
6. Артур Гинзберш «The Counting Story of Carel and Ferd», 1970-72
7. Дуглас Гордон . «24 Hour Psycho», 1997
8. Лес Левин . «Бум», 1965
9. Нам Джйн Пайк. «Global Groove», 1973
10. Нам Джун Пайк. «ТВ-Рыба», 1975
11. Нам Джун Пайк. «ТВ-Сад», 1974
12. Нам Джун Пайк. «ТВ-Будда», 1974
13. Марта Рослер. «Семиотика кухни», 1975
14. Ричард Серра. «Бумеранг», 1974
15. Пьер Хьюгхе . «The Third Memory», 2000
1. Каталог-исследование. Расширенное кино / Expanded Cinema. — Москва: ООО «Арт Гид», 2011. [↑](#footnote-ref-1)
2. Каталог-исследование. Расширенное кино / Expanded Cinema. — Москва: ООО «Арт Гид», 2011 [↑](#footnote-ref-2)
3. Boyle D. A Brief History of American Documentary Vide. P. 54. [↑](#footnote-ref-3)
4. Krauss R . Video: The Aesthetics of Narcissism [↑](#footnote-ref-4)
5. Денкин. А. VидеоАрт / Видеохудожники. Альбом с текстовыми вставками и комментариями, эл. издание. – М.: Videoart digital std., 2013. [↑](#footnote-ref-5)
6. Денкин. А. VидеоАрт / Видеохудожники. Альбом с текстовыми вставками и комментариями, эл. издание. – М.: Videoart digital std., 2013. [↑](#footnote-ref-6)
7. Денкин. А. VидеоАрт / Видеохудожники. Альбом с текстовыми вставками и комментариями, эл. издание. – М.: Videoart digital std., 2013. [↑](#footnote-ref-7)
8. Эльзессер Т. Путь раннего кинематографа к повествовательному кино // Синематека Пер. Тимофеева К. Электронный ресурс. [<http://www.cinematheque.ru/post/139698/print/>] [↑](#footnote-ref-8)
9. Эльзессер Т. Путь раннего кинематографа к повествовательному кино // Синематека Пер. Тимофеева К. Электронный ресурс. [<http://www.cinematheque.ru/post/139698/print/>] [↑](#footnote-ref-9)
10. Кувшинова М. Кино как визуальный код. - СПБ.: Мастерская «Сеанс» - 2014. [↑](#footnote-ref-10)
11. Wooster A-S. Why Don’t They Tell Stories like They Used to? // Art Journal, Vol. 45, No. 3. Video: The Reflexive Medium (Autumn, 1985), pp. 204-212 [↑](#footnote-ref-11)
12. Словарь (http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc\_culture/881/%D0%9F%D0%9E%D0%A2%D0%9E%D0%9A) [↑](#footnote-ref-12)
13. Терин В.П Вспоминая Маршала Маклюэна [Электронный ресурс]. [↑](#footnote-ref-13)
14. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. / Пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Ва­вилова. — М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Куч­ково поле», 2003. С 353. [↑](#footnote-ref-14)
15. «In the absence of narrative, greater weight is given to the effects of propinquity. Meaning is expanded syntagmatically through the modification and interpretation provided by adjacent shots». [Перевод с английского наш]. Wooster A-S. Why Don’t They Tell Stories like They Used to? // Art Journal, Vol. 45, No. 3. Video: The Reflexive Medium (Autumn, 1985), pp. 204-212. [↑](#footnote-ref-15)
16. Moine R. Cinema Genre / Blackwell Publishing, С 28. [↑](#footnote-ref-16)
17. Бонке Й. Хармони Корин: Интервью // GQ [Электронный ресурс] [↑](#footnote-ref-17)
18. Степанов В. «Направление – к чуду» // Сеанс / Интернет источник. [↑](#footnote-ref-18)
19. Cheshire G. The Death of Film/The Decay of Cinema // New-York Press. [↑](#footnote-ref-19)
20. Из истории французской киномысли: Немое кино 1911 – 1933 гг: Сборник статей. C. 75 [↑](#footnote-ref-20)
21. Там же. С. 75. [↑](#footnote-ref-21)
22. Там же. С. 103. [↑](#footnote-ref-22)
23. Там же. С. 106. [↑](#footnote-ref-23)
24. Аронсон О. В. Кинематографический образ: переизобретение чуда // Новые аудиовизуальные технологии: Сборник статей. С. 149 [↑](#footnote-ref-24)
25. Krauss R . Video: The Aesthetics of Narcissism. [↑](#footnote-ref-25)
26. Там же. [↑](#footnote-ref-26)
27. Там же. [↑](#footnote-ref-27)
28. Там же. [↑](#footnote-ref-28)
29. Там же. [↑](#footnote-ref-29)
30. Chang C.«Up in Sadie’s Room». [↑](#footnote-ref-30)
31. Кувшинова М. Кино как визуальный код. - СПБ.: Мастерская «Сеанс» - 2014. [↑](#footnote-ref-31)
32. Фон Триер Л. Догма 95 // Сеанс / Пер. Цфркун Н. [Электронный ресурс] [↑](#footnote-ref-32)
33. Там же. [↑](#footnote-ref-33)
34. Кузьмина Л. «К истории «Догмы 95»: ретро с амбициями новой волны» // Киноведческие записки [Электронный ресурс]. [↑](#footnote-ref-34)
35. Grealy F. Harmony Korine // Senses of cinema, 2003 [Электронный ресурс]. But, cumulatively, they come together like an intricately weaved tapestry, creating a rich and tender portrayal of the film’s protagonist.[Перевод с английского наш] [↑](#footnote-ref-35)
36. Gargett A. / The Future of Cinema: Harmony Korine [Электронный ресурс]. –«Korean's stylizations do achieve a certain startling interiority: as you watch the characters behave, you feel somehow engaged with their perceptions» [Перевод с английского наш] [↑](#footnote-ref-36)
37. Артюх А. «Актер как художественное средство» //Colta.ru / Интернет источник (<http://archives.colta.ru/docs/20004>) [↑](#footnote-ref-37)
38. Ямпольский М. Видимый мир. Очерки ранней кинофеноменологии - «НИИ киноискусства» - Москва, 1993. С. 87. [↑](#footnote-ref-38)
39. Там же. С. 72. [↑](#footnote-ref-39)
40. Ямпольский М. Видимый мир. Очерки ранней кинофеноменологии - «НИИ киноискусства» - Москва, 1993. С. 72. [↑](#footnote-ref-40)
41. Там же. С. 76. [↑](#footnote-ref-41)
42. Интервью / IndieWire, 1997 (<http://harmony-korine.com/text/int/hk/?p=48>) [↑](#footnote-ref-42)
43. Жарикова В. «Видео по запросу реальность» // Искусство кино (http://kinoart.ru/ru/archive/2010/10/n10-article18) [↑](#footnote-ref-43)
44. Интервью / IndieWire, 1997 (<http://harmony-korine.com/text/int/hk/?p=48>) «Anytime that people do films about America, it's always this kind of romanticized version, something that is just false, and I think it's disgusting. I grew up in Nashville, so I wanted to make a movie with those people I grew up with. I wanted to make the first great American film about America, because I'm an American artist» .[Перевод с английского наш]. [↑](#footnote-ref-44)
45. Интервью. (<http://filmmakermagazine.com/40404-from-the-archives-mike-kelley-interviews-harmony-korine/#.U11w0vl_uFk>)

 «To me, that is what is always lacking in film - there's never a relationship to pop culture. America - and I'm not talking about New York and L.A. - is all about this recycling, this interpretation of pop. I want you to see these kids wearing Bone Thugs & Harmony t-shirts and Metallica hats - this almost schizophrenic identification with popular imagery. If you think about, that's how people relate to each other these days, through these images». [Перевод с английского наш] [↑](#footnote-ref-45)
46. Mann M. Harmony Korine: Interview [Электронный ресурс]. – Режим доступа<http://www.whatsupmann.com/2008/03/harmony-korine/> (Дата обращения: 12.05.14) «They speak to hope and isolation and this idea that people that are so obsessive and outside the realm of traditional society and values, that they create their own world». [Перевод с английского наш] [↑](#footnote-ref-46)
47. Там же. «These are obsessive characters and they’re pure hearts and they’re dreamers and that’s the reason that they inhabit these bodies» [Перевод с английского наш] [↑](#footnote-ref-47)