



«Медленное кино» и «скучный» видеоарт: к вопросу о темпоральности экранного образа



А.Д. Першеева¹

Школа дизайна факультета креативных индустрий
Национального исследовательского университета
«Высшая школа экономики», 115054, Россия, Москва,
ул. Малая Пионерская, д. 12.

ORCID ID: 0000-0002-2969-2720

apersheeva@hse.ru

АННОТАЦИЯ

Настоящее исследование посвящено анализу художественных приемов, с помощью которых в кино и видеоарте происходит замедление времени. Особое внимание уделено диалектике отношений между тремя аспектами темпоральности движущегося изображения: хронометраж, диегетическое и феноменологическое время. Автор приходит к выводу, что «медленное кино» и «скучные» видеоработы, нарушая конвенции массового кинематографа, раскрывают новые формы зрительского опыта — от медитативного погружения до экзистенциального вопрошания о смысле временной затраты.

ключевые слова

кино, видеоарт, монтаж, современное искусство, эстетика, темпоральность

для цитирования

Першеева А.Д. «Медленное кино» и «скучный» видеоарт: к вопросу о темпоральности экранного образа. *Вестник ВГИК*. 2025. Т. 17. № 3. С. 156–170.

<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2025-64-3-156-170>

¹ **Александра Дмитриевна Першеева**

кандидат искусствоведения, доцент Школы дизайна Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики».

AuthorID: 822215

© А.Д. Першеева, 2025

"Cinema of Slowness" and "Boring" Video Art: Rethinking Time in the Moving Image "

Alexandra D. Persheeva¹

HSE University Art and Design School, 115054, Russia, Moscow, Malaya Pionerskaya St., 12.

ORCID ID: 0000-0002-2969-2720

apersheeva@hse.ru

ABSTRACT

The study examines artistic techniques used in cinema and video art to slow down the time. Attention is focused on the dialectical relationship between three aspects of on-screen temporality: runtime, diegetic time, and phenomenological time. The author argues that "cinema of slowness" and "boring" video works, by subverting the conventions of mainstream filmmaking, open up new forms of viewer experience ranging from meditative immersion to existential questioning of the purport of time expenditure.

keywords

cinema, video art, montage, contemporary art, aesthetics, temporality

for citation

Persheeva A.D. "Cinema of Slowness" and "Boring" Video Art: Rethinking Time in the Moving Image. *Vestnik VGIK*. 2025. Vol. 17. No. 3, pp. 156–170.

<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2025-64-3-156-170>

¹ **Alexandra D. Persheeva**

Cand. Sci. (in Art History), Associate Professor, HSE University Art and Design School.
AuthorID: 822215

ВВЕДЕНИЕ

С момента своего возникновения экранный образ ассоциировался со скоростью и динамикой, его метафорой как будто неслучайно стал поезд, который несется прямо на нас, и именно этот образ появляется в сотнях фильмов в момент наивысшего напряжения: от «Нетерпимости» (1916) Гриффита до комедийного индийского фильма «Носильщик № 1» (2020), где герой спасает ребенка на железнодорожных путях, презрев законы физики. Научно-технический прогресс представляется как напряженная гонка, и высокотехнологичное искусство движущегося изображения становится ее частью, давая зрителю возможность получать все больше информации за единицу времени. Ускоренный темп монтажа в блокбастерах, короткие нарезки новостных сюжетов, различные форматы коротких видео в социальных сетях — соревнуются за внимание зрителя, а тот со своей стороны готов включать плеер на скорости $\times 1,5$ или $\times 2$, чтобы получить нужный ему контент еще быстрее. Может быть, человеческий мозг за последнее десятилетие резко изменился и мы открыли способность усваивать больше инфор-

маций за единицу времени? Или же, как считает специалист по теории кино и медиа Лутц Кёпник, «испытывая постоянную перегрузку от избытка информации, накопленных знаний и непрерывного ожидания, мы становимся все более рассеянными, все менее восприимчивыми к интенсивности, атмосферным и резонансным свойствам настоящего момента» [3, с. 12].

В 1998 году Гас Ван Сент снял ремейк фильма «Психо» Альфреда Хичкока, стремясь покадрово повторить этот классический триллер, однако он сделал несколько шагов навстречу современному зрителю: во-первых, сделал фильм цветным, и, во-вторых, в итоговой версии монтажа эта картина получилась несколько более динамичной. При этом интересно отметить, что фильм 1998-го точно воспроизводит все режиссерские находки Хичкока, но благодаря обозначенным выше изменениям кажется, что действие в нем развивается быстрее, что герои действуют активнее, а зритель оказывается больше вовлечен [13]. И фактически движущееся изображение наращивает скорость: оригинал «Психо» идет 1 час 48 минут, а ремейк — 1 час 39 минут, таким образом «ускорение» составило 9 %.



Рис. 1. Раскадровка сцены убийства в двух версиях фильма «Психо» Альфреда Хичкока (1960) и Гаса Ван Сента (1998)

Развивая эту тенденцию, режиссер и видеохудожник Даниэль Мартинико сделал более радикальный жест, превратив фильм Ван Сента в видеоролик «24-секундное "Психо"» (2002), где кадры мелькают с такой скоростью, что даже привыкший к скорочтению визуальных образов зритель может уловить лишь общий смысл и стилистику картины. Интересно, что в этом проекте Мартинико ведет диалог не только с Ван Сентом, но и с художником Дагласом Гордоном, который в 1993 году представил проект «24-часовое "Психо"», вошедший в историю видеоарта. Гордон взял оцифрованную версию фильма Хичкока и замедлил проекцию примерно до двух кадров в секунду, чтобы показ двухчасового фильма растянулся на сутки. При таком радикальном растяжении времени, как и при максимальном его сжатии, становится невозможно уловить смысл происходящего в кадре, но в замедленном темпе у зрителя появляется возможность заметить фактуру изображения, нюансы мимики актера, работу со светом и композицией кадра.

Примеры этих трех «производных» от картины Хичкока дают нам возможность обозначить предмет настоящего исследования как темпоральность экранного образа и его связь с тем опытом, который зритель получает по итогам просмотра. Далее мы обозначим три аспекта течения времени на экране, а также отношения между ними. Взяв в качестве объекта исследования «медленное кино» и монотонные видео, мы покажем, какими эстетическими возможностями обладает кинематограф и видеоарт, идущий против явной тенденции современной культуры к ускорению коммуникативных процессов.

1. Три аспекта темпоральности экранного образа

Одним из заметных кинематографических событий 2024 года стал выход фильма Брейди Корбета «Бруталист», который привлек внимание прессы масштабно-стью режиссерского замысла, выбором 70-миллиметровой пленки и «эпическим» хронометражем в 3 часа 34 минуты с пятнадцатиминутным антрактом. Само по себе такое решение не должно было стать сенсационным, ведь история кино знает немало картин (как блокбастеров, так и авторских лент), длительность которых превышает три часа, а традиция устраивать перерыв во время длительного кинопоказа, которая в начале XX века была обусловлена технической необходимостью, в ряде стран сохраняется и сегодня, поскольку зрители привыкли делать небольшой «перекур». Тем не менее журналисты и кинокритики подчеркивали монументальность оscarоносного «Бруталиста», залогом которой стала неспешность повествования, вспоминали и фильм Мартина Скорсезе «Убийцы цветочной луны» (2023), длящийся 3 часа 26 минут, который также стал поводом для дискуссий о том, насколько сложен для зрителя кинотеатральный опыт такой продолжительности [14]. Однако в подобной реакции несложно заметить противоречие, ведь такие фильмы, как «Титаник» (3 часа 14 минут), «Властелин колец: возвращение короля» (3 часа 21 минута) и «Мстители: финал» (3 часа), не вызвали вопросов и антрактов не требовали. Эти фильмы были весьма успешными в прокате, а зрители были готовы следить за разворачивающейся на экране историей не отрываясь. Когда зрелище динамично и увлекательно, мы теряем счет вре-

мени, если же действие разворачивается неторопливо, а режиссер работает с длинными планами, позволяя своим героям существовать в кадре так, как в реальной жизни, то и сравнительно короткий фильм, например «Слон» Гаса Ван Сента (1 час 21 минуты), может показаться изнурительно долгим.

Такие парадоксы обнажают имманентное кинематографу несовпадение трех аспектов темпоральности, которые существуют в экранном образе: хронометраж (фактическое время просмотра), диегетическое время (время рассказываемой на экране истории) и феноменологическое время (субъективное зрительское переживание длительности картины). Три эти вида времени находятся в диалектических отношениях друг с другом, рождая самые разные комбинации и конфликты, делая время важнейшей составляющей кинематографического образа [4]. Хронометраж, диегетическое и феноменологическое время не совпадают даже в том случае, когда режиссер намеренно сближает их, показывая на экране события, которые длятся столько же, сколько идет просмотр. Например, картина Аньес Варда «Клео от 5 до 7» (1962) ощущается как более медленная, чем фильм Тома Тыквера «Беги, Лола, беги!» (1998). Ход повествования и ритм монтажа определяют скорость течения времени в восприятии зрителя, и чем меньше в кадре энергии движения, тем дольше время тянется для нас.

В «зазорах» между обозначенными тремя аспектами темпоральности экранного образа обнаруживается пространство для художественного поиска, этой возможностью пользуются как кинематографисты, так и видеохудожники, которых интересуют особенности зри-

тельского восприятия и воздействия движущегося изображения.

На примере произведений «медленного кино» и видеоарта, где художники целенаправленно испытывали терпение зрителя, мы выявим эстетические особенности нарочито замедленного темпа повествования и то, что такие произведения позволяют узнать о возможностях экранного образа.

2. Феномен «медленного кино»

Сам факт существования термина «медленное кино» указывает на то, что референт этого понятия представляет собой нечто, отличное от нормы, требующее специального маркирования. Джеймс Каттинг, психолог-когнитивист, занимающийся изучением кино с точки зрения его физических характеристик и особенностей зрительского восприятия, провел статистическое исследование, в котором показал, что за период с 1935 по 2010 год средняя длина кадра в фильме заметно уменьшилась, а «визуальная активность»¹ изображения на экране возросла [10]. В дополнение к этому Каттинг проанализировал драматургические конструкции современных фильмов и показал, что в массовом кино былработан формат, позволяющий «быстро транслировать сложные повествования» [11, 12] и магнетически удерживать внимание зрителя. Жанровое кино успешно адаптируется к ускоряющемуся темпу жизни коммуникационного общества, донося идеи быстро и доходчиво, используя экранное время максимально эффективно. И именно поэтому парадоксально

1 Индекс визуальной активности (Visual activity index) фильма учитывает такие параметры, как движение камеры, движение снимаемых объектов и динамику оптических эффектов.

существование целого класса произведений, которые скроены совсем по иным лекалам. «Медленное кино» вкупе с неповествовательным видеоартом развивается уже более шестидесяти лет, однако этот тип произведений не стал «новой нормой», а остается в оппозиции к индустриальным стандартам и ожиданиям массового зрителя. Эти феномены представляются важными для анализа в силу того, что они воплощают альтернативу генеральной линии развития экранной культуры, представляя ту ее часть, что была вытеснена коллективной волей аудитории на периферию, в зону художественного исследования и эксперимента.

В 1972 году Пол Шредер обратил внимание на трех авторов, которые выбирали для киноповествования наиболее лаконичные и даже скудные выразительные средства, чтобы рассказывать истории, в которых за кажущейся простотой скрываются глубокие философские размышления о природе человека и его месте в мире, об отношении к вневременному, к абсолюту. Дальнейшая история развития авторского (или «поэтического») кино показала, что появляется все больше режиссеров, стремящихся с помощью лаконичных и неброских визуальных образов говорить о глубоких переживаниях и незримых сущностях. Возвращаясь к своему тексту в 2018 году, Шредер пишет развернутое предисловие, где продолжает размышлять о духовном начале в кино и упоминает таких авторов, как Андрей Тарковский, Микеланджело Антониони, Роберто Росселини и т. д. Однако в этом новом тексте он смещает фокус внимания с собственно «трансцендентального стиля» на более широкое понятие «медленное кино», относительно которого к тому моменту уже сложилась

конвенция. Термин «cinema of slowness» появляется в 2010-е годы в работах таких кинокритиков, как Мишель Симан, Мэтью Фланаган и Энтони Скотт, а затем проникает и в киноведческий дискурс [2]. Складывается общее представление о наборе художественных приемов, которые выделяют «медленное кино» на фоне более динамичного и напористого по характеру воздействия мейнстрима экранной культуры: упрощение фабулы, снижение драматизма сюжета, использование длинных планов, тяготение к статичности изображения в кадре, подчеркнутое внимание к бытовой стороне жизни героев и незначительным для развития сюжета подробностям, сокращение диалогов, включение кадров, которые не несут повествовательной нагрузки, — словом, все то, что в обычном фильме режиссер монтажа вырезает, чтобы не утомлять зрителя, в «медленном кино» становится предметом поэтического созерцания и придает экранному образу особую «вitalность» [1].

Пол Шредер подводит итог дискуссии своих коллег, выделяя 12 формальных приемов, техник «медленного кино» [8, с. 23–27] и обнаруживая его главный формообразующий принцип, который заключается в том, что режиссер выбирает эмоциональное отчуждение вместо эмпатии. «Медленное кино» идет против самой природы кинематографа. Оно пренебрегает тем, в чем фильмы действительно добились успеха. Оно заменяет действие неподвижностью, а эмпатию — дистанцированием. Техники «медленного кино» в той или иной степени являются приемами дистанцирования. Они намеренно увеличивают расстояние между зрителем и «опытом», то есть препятствуют непосредственной эмо-

циональной вовлеченности» [8, с. 30–31]. Иными словами, режиссеры «медленного кино» выбирают такие приемы, которые позволяют при стандартном хронометраже картины максимально растянуть феноменологическое время, и главным средством достижения этого эффекта становится отказ от использования стандартных приемов работы с эмоциональным строем картины. Аббас Киаростами в беседах со студентами подчеркивал то, как важно сохранять эту дистанцию: «Сегодня широко распространен вид кино, который вообще не требует от зрителя работы воображения. В конце концов, манипулировать чьими-то эмоциями несложно. Плохие фильмы приковывают вас к креслу. Они берут вас в заложники. Все показано на экране, но все закрыто для интерпретации, поскольку режиссер диктует вам, что именно вы должны чувствовать. <...> Я отдаю предпочтение другому кино. Если зрителей — таких уязвимых, когда они сидят в затемненном зале, — не лишать собственного мышления и не подвергать эмоциональному шантажу, они смогут взглянуть на вещи более осознанно» [7, с. 35–36].

«Медленное кино» толерантно к упрекам в том, что зритель может заскучать или что-то недопонять в замысле режиссера, о нем не следует судить по тем же критериям, что определяют качество коммерческой киноленты. В этом экранном образе много «пустот», сюжетных линий, которые никуда не ведут, и действий, лишенных конкретного смысла, время, проживаемое героем на экране, кажется затянутым. Но если мы примем «правила игры» режиссера, то постепенно восприятие меняется, сознание успокаивается, переключается с поисково-ориентировочной активности на созерцательный лад,

мы позволяем экранной реальности мягко окутать нас, начинаем плыть по течению собственных мыслей.

3. Скучный видеоарт

«Медленное кино» адресовано зрителю, который настроен на получение опыта, не схожего с тем, что привычно предлагает киноиндустрия, но тем не менее это все еще кинематограф, то есть искусство рассказывания истории, управления вниманием зрителя, проникновения в его разум и чувства. Пусть медленно, но верно режиссер завоевывает своего зрителя. Если мы не покинем зал и позволим магии кино совершить свою работу, первоначально возникшая скука развеивается, сменяется пониманием и удовольствием от особого медитативного состояния, которое создал этот экранный образ.

Более смелые эксперименты со зрительским опытом проводятся в другом поле, в той зоне экранной культуры, где возможно радикальное переосмысление конвенций: в видеоарте и экспериментальном кино. Именно здесь возникают бесфабульные произведения, единственным сюжетом которых является течение времени.

Работа видеохудожника отличается от деятельности кинорежиссера в двух принципиально важных моментах: во-первых, видеоарт в производстве стоит намного меньше фильма и финансируется культурными организациями, вследствие чего снимается вопрос о кассовых сборах и окупаемости произведения, значимым параметром становится только качество художественного высказывания; во-вторых, видеоарт демонстрируется в пространствах музеев и галерей современного искусства, а не в кинозалах. Показ видео на выставке предпола-

гает, что зритель проведет перед работой то количество времени, которое сочтет нужным, и он таким образом определяет хронометраж работы. Художник создает условия для восприятия экранного образа, и зрительский выбор в каждом конкретном случае просмотра становится частью произведения, фигурой его знака. Проанализируем этот эффект на примере двух близких по духу и принципиально различающихся по форме и производимому ими эффекту видеоработ: «Произведение в реальном времени» Даррена Алмонда (1996) и «Часы» Кристиана Марклея (2010) — оба эти видео имеют фактический хронометраж в 24 часа, однако субъективно течение времени в них воспринимается зрителем неодинаково.

В проекте «Часы» Кристиан Марклея и его команда собрали и смонтировали фрагменты из сотен фильмов, где на экране появляется циферблат. В монтаже эти фрагменты соединялись не по нарративному принципу, а через визуальные и ритмические соответствия — плавные переходы по движению или композиции кадров, — что позволило создать иллюзию «бесшовного» визуального потока. Мы понимаем, что эти кадры связаны друг с другом сугубо формально, но привычка воспринимать цепочку кадров как демонстрацию причинно-следственных связей вызывает ощущение, что на экране все же ведется некий рассказ. Парадоксальным образом, например, сочетание кадра из черно-белого фильма 1950-х, где герой посмотрел на часы и сказал, что торопится, и следующего за ним кадра из цветного фильма 1980-х, где водитель машины, кивнув, прибавляет скорость, в сознании зрителя превращается в сцену диалога двух этих людей. Другая важная особенность «Ча-

сов» — их строгая синхронизация с реальным временем: если в кадре показано «12:00», то и на часах зрителя будет полдень. Каждый следующий эпизод (уже из другого фильма) продолжает эту логику, и спустя две минуты реального времени на экране появится циферблат часов с цифрами «12:02». Диегетическое время становится зеркалом реального времени, а зритель невольно сверяет экранное время со своими часами, осознавая, сколько минут или часов он провел перед экраном. В одном из интервью Марклея говорил, что суть его работы не в том, чтобы «выполнить трюк и заставить вас забыть о времени, я хочу, чтобы вы полностью осознавали его на протяжении всего просмотра» [15]. Однако эффект, который в действительности производит эта видеоработа, оказывается обратным: зрители проводили по несколько часов в зале, где показывали «Часы», совершенно забыв о времени. Журналист из «Нью-Йорк Таймс», прошедший ровно 12 часов перед экраном, свидетельствует, что «смотреть на часы в течение суток в буквальном смысле может показаться пыткой. Однако «Часы» странным образом затягивают, и посетители часто задерживались куда дольше, чем планировали. Здесь невозможно потерять счет времени — и все же оно ускользает от вас» [17]. Можно сказать, что мелькание этих кадров чем-то напоминает чередование коротких роликов в социальных сетях, просматривая которые мы теряем ощущение времени, это видео не ощущается скучным.

Видео Даррена Алмонда «Произведение в реальном времени» также длится 24 часа, но представляет собой не динамичную нарезку кадров, а прямой эфир из мастерской художника, проецируемый

на экран в галерее. Мы видим небольшую комнату с рабочим столом и вентилятором, на стене висят массивные часы, отсчитывающие минуты в режиме реального времени, — это все, что составляет экранный образ. Это визуальное высказывание обращается к зрителю с тем же посылом, что и «Часы», словно говоря: смотрите, время идет. Однако на месте виртуозной монтажной работы оказывается скупая документация, и зритель, уделив просмотру от нескольких секунд до пары минут, поняв, что развития событий не будет, переходит к следующему экспонату выставки. И если представить журналиста, который поставил бы перед собой задачу посвятить этой видеоработе 12 часов своего времени, нетрудно догадаться, что он все это время испытывал бы скуку.

Подобных «скучных» произведений в видеоарте довольно много. Бесфабульные, неповествовательные работы в истории видео появляются в период, связанный с эстетическими поисками художников-концептуалистов, в конце 1960-х годов, а затем и следующие поколения видеоартистов ставят перед собой схожие задачи. Подобно тому, как живописцы в середине XX века отказывались сперва от мимесиса, а затем и от фигуративности в своих работах, видеохудожники избавляются от конфликта и фабулы, делая произведение в большей степени визуальным, чем повествовательным. «Скучный» видеоарт, как правило, снимается одним кадром, художник оставляет в стороне главный инструмент повествования — монтаж, тем самым порывая связь как с «магией кино», так и с коммерческим видеоконтентом [6].

В своих исследованиях современной эстетики Питер Осборн отмечает,

что после Второй мировой войны в искусстве началось «производство» скуки, которая должна была противостоять развлекательности укрепляющей свои позиции культурной индустрии: художники предлагают зрителю не расслабленно воспринимать «готовый к употреблению» контент, а концентрировать внимание на нюансах не-аттрактивной художественной формы. Такой, например, как картина в стиле абстрактного экспрессионизма или поэтическое кино. Но дальше Осборн показывает, что в современной ситуации противоположностью отвлечения/развлечения (distraction) становится уже не внимание (attention), а скука [16, с. 178]. В контексте экранного образа скуку можно определить как негативную эмоцию, вызванную несоответствием ожиданиям зрителя от ритма повествования: если диегетическое время идет, но не наполняется событиями, феноменологически оно оказывается сильно растянутым.

Философ Ларс Свендсен посвятил изучению этого состояния книгу под названием «Философия скуки», в ней он собрал различные описания и классификаций этого состояния, в частности видение Мартина Дольмана, выделившего четыре типа скуки:

- ситуативная скука — когда человек находится в ожидании чего-то, например лекции или поезда;
- скука разочарования — когда человек ждет чего-то важного от какого-то события или явления, но все оборачивается банальностью;
- экзистенциальная скука — когда кажется, что душа лишена содержания и мир топчется на месте;
- креативная скука — она не столько характеризуется каким-либо содер-

жанием, сколько результатом, например когда человек вынужден все время создавать что-то новое [5, с. 86].

Анализируя произведения видеоарта, в которых авторы отказываются от увлекательного сюжета, эмоциональности и зрелищности, можно сказать, что перед экраном зритель оказывается в состоянии «ситуативной скуки», которая очень скоро переходит в «скуку разочарования».

Продолжим работать с метафорой поезда и приведем в пример видеоинсталляцию Романа Мокрова «Моя мелодия» (2012), которая представляет собой наблюдение за молодым человеком, в течение почти часа движущегося по привычному маршруту. Он садится в электричку, включает музыку в плеере и едет в полусне, глядя в окно вагона на неспешно меняющийся пейзаж. С похожей сцены начинается фильм Джима Джармуша «Мертвец» (1995), который вполне может быть отнесен к «медленному кино», однако за сценой в поезде там следует продолжение путешествия и метафорический переход героя в инобытие, здесь же

мы остаемся в замкнутом пространстве одной-единственной сцены, которая длится пятьдесят три минуты, а потом начинается заново (поскольку показ видео в выставочном пространстве идет на повторе).

В работе Мокрова не предполагается какого-либо развития действия, художник не критикует действительность и не любит ее, он лишь следит за течением жизни случайного человека из толпы и предлагает нам провести какое-то время рядом с ним, как будто глядя с соседнего пассажирского кресла. Можно сказать, что принцип роуд-муви здесь возведен в абсолют, потому что в экранном образе нет ничего, кроме дороги. Однако это не путь к заветной цели или к чему-то новому, а рутина, замкнутый, ежедневно повторяющийся маршрут «дом — работа — дом», от утомительности которого слегка отвлекает поп-музыка 1970-х. Место рассказа занимает регистрация некоего действия, которое монотонно и не-событийно, хронометраж полностью совпадает с диегетическим временем, но это время как будто тратится впустую.



Рис. 2. Кадры из видео Романа Мокрова «Моя мелодия» (2012)



Рис. 3–4. Брюс Науман. Кадры из видео «Хожение в утрированной манере по периметру квадрата» (1967/1968) и «Медленное хождение под углом. Походка Беккета» (1968)

Схожее ощущение вызывает серия работ, которые концептуалист Брюс Науман снимал в 1968–1970 годы, это однокадровые черно-белые видео, снятые в подчеркнуто небрежной манере и напоминающие пластические этюды, которые художник упорно повторяет на протяжении часа, пока идет запись. Он ходит по периметру квадрата, бросает мяч об пол или играет одну и ту же ноту на скрипке — такие бессмысленные действия Науман совершает с полной концентрацией внимания, он тратит на это много времени, что усиливает ощущение «целесообразности без цели», ведь перед нами не единственный жест, а методичное повторение одних и тех же выверенных движений. Художник подчеркивает абсурдность происходящего на экране (характерно, что одно из видео называется «Походка Беккета»), но вместе с тем совершает их с почти ритуальной самоотдачей. Эти работы можно сравнить с видеопроектом Билла Виолы «Комната Катерины» (2001), который представляет собой пять однокадровых сцен, где героиня занимается повседневными делами, погружа-

ясь в них, как в аскетическую практику². Он явно считает значимым то, что делает, а зритель со своей стороны признает ценность происходящего на экране, если продолжает смотреть, и чем дольше длится просмотр, тем труднее он дается, потому что здесь в силу вступает уже «экзистенциальная скука». Экранный образ превращается в своеобразное зеркало, в котором отражаются наши тревоги о скоротечности жизни.

Подобное противопоставление акцентируется также в видеоработах Кимсуджи, где художница переносит не имеющее видимого смысла действие из герметичного мира мастерской в оживленное городское пространство. Видео «Женщина-игла» представляет собой серию однокадровых записей того, как художница неподвижно

² В своей практике Билл Виола часто обращался к темам и образам из истории западных и восточных религий. Работая над проектом «Комната Катерины», художник опирается на житие святой Катерины Александрийской, за непокорность власти и твердость в вере заключенной римским императором в тюрьму, где она, несмотря ни на что, продолжала свой духовный путь.



Рис. 5. Кадры из видео Билла Виолы «Комната Катерины» (2002)

стоит на заполненных людьми улицах — эти видео на выставках демонстрируются как отдельно, так и в виде многоканальной инсталляции. Здесь так же, как в работах Наумана и Виолы, два аспекта темпоральности (хронометраж и диегетическое время) сливаются и противопоставляются аспекту феноменологическому, более того, мы видим явное несовпадение темпа движения людей на улице с тем, как течет время для художницы. Зритель оказывается перед бессознательным выбором: ассоциировать себя с людьми в толпе и их нормальным жизненным ритмом либо мысленно присоединиться к художнице в ее отстранении от потока событий, выпасть из течения времени, присоединиться к ее состоянию ахронии. В зависимости от этого интуитивного выбора зритель получает различный опыт: он либо с интересом наблюдает за жизнью улицы, которая кажется более интенсивной на фоне неподвижной фигуры художницы, либо вместе с Кимсуджей принимает отстраненно-созерцательную позицию, напоминающую практики буддийского созерцания, отсылку можно увидеть в работе «Бездомная» (2000), которая явно отсылает к образу буддийской медитации.

Как было отмечено выше, темпоральность в произведении видеоарта задается усилиями не только автора, но и зрителя, потому что именно выбор зрителя определяет хронометраж работы: видео

для него длится не с начала до конца показа, а от момента, когда человек подходит к экрану, до момента, когда он решает двинуться дальше. В отсутствие завораживающих монтажных приемов и увлекательного сюжета экранный образ становится удобным «экраном» для проекции процессов, протекающих во внутреннем мире зрителя, дает возможность не следить за рассказываемой кем-то историей, а наблюдать развертывание предложенного художником образа в собственном сознании. Коротко говоря, зрителю понадобится некоторое время, чтобы увидеть в странных движениях Брюса Наумана отсылку к Беккету, античной пластике или дзен-буддизму. И чем больше времени мы уделим монотонному видео, тем больше смысла сможем открыть для себя.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итог рассуждений о темпоральности экранного образа, важно подчеркнуть, что время в искусстве — не просто технический параметр, а значимый инструмент художественного высказывания. Анализ трех ключевых аспектов темпоральности движущегося изображения (хронометраж, диегетическое и феноменологическое время) позволяет увидеть, как режиссеры и видеохудожники играют со зрителем, то ускоряя, то замедляя время для него.



Рис. 5. Кимсуджа. Кадр из проекта «Женщина-игла» (1999–2001) и «Бездомная» (2000)

С одной стороны, современная культура, ориентированная на мгновенное потребление контента, диктует необходимость динамичного монтажа, ясных высказываний и повышенной плотности информации. Видео в социальных сетях и блокбастеры с их ускоренным ритмом повествования определяют эту тенденцию, однако параллельно существует и альтернативный путь — «медленное кино» и монотонный «скучный» видеоарт, где автор сознательно растягивает время, приглашая зрителя к созерцанию (даже если для этого придется преодолеть скуку). «Скучные» произведения создают обнажают механику и паттерны формирования зрительского опыта, предлагая встретиться с пустотой, которая не заполняется «готовыми к употреблению» смыслами, а становится пространством для сотворчества.

Таким образом, темпоральность экранного образа существует между двумя полюсами: стремлением к эффективному захвату внимания и желанием вернуть зрителю право на неспешное, осознанное и независимое восприятие. И если первый подход доминирует в креативных индустриях, то второй сохраняет свою ценность как лаборатория «художественного сопротивления», поля, где время можно не экономить, а качественно проживать. Искусство замедления не просто противостоит культуре скорости — оно раскрывает новые границы эстетического опыта, превращая паузу, пустоту и даже скуку в мощные инструменты смыслообразования. В эпоху клипового мышления такие эксперименты напоминают, что кино и видеоарт могут быть не только «машинами времени», но и зеркалами, отражающими наше отношение к его течению.

ЛИТЕРАТУРА

1. Зименков Н.А. Историчность, аффект и глубина «медленного» кино // Художественная культура. № 4. 2024. С. 698–726.
2. Исаева Ю.В. «Медленное кино» («Cinema of slowness»): к истории понятия // Телекинет. № 4. 2018. С. 11–19.
3. Кёпник Л. О медленности. М.: Новое литературное обозрение, 2023. 344 с.
4. Мариевская Н.Е. Время в кино. М.: Прогресс-Традиция, 2015. 336 с.

5. Свендсен Л. *Философия скуки*. М.: Прогресс-Традиция, 2003. 256 с.
6. Старусева-Першеева А.Д. Видеоарт: знаковое отсутствие монтажа как художественный прием // *Вестник ВГИК*. 2015. Т. 7, № 3. С. 72–81.
7. Уроки Киаростами / Пол Кронин; пер. с англ. А. Шульгат. М.: Московский международный университет. Издательство Des Esseintes Press, 2024. 256 с.
8. Шредер П. *Трансцендентальный стиль в кино*. М.: Московский международный университет. *Московская школа нового кино*: Издательство Des Esseintes Press, 2023. 240 с.
9. Brooks X. The Brutalist director Brady Corbet: 'If you're not daring to suck, you're not doing much' // *The Guardian*. Dec. 21, 2024. URL: <https://www.theguardian.com/film/2024/dec/21/brutalist-director-brady-corbet-interview> (дата обращения: 06.04.2025).
10. Cutting J.E., Brunick K.L., DeLong J.E., Iricinschi C., Candan A. Quicker, faster, darker: Changes in Hollywood film over 75 years // *i-Perception*, 2011. № 2 (6). pp. 569–576. doi: 10.1068/i0441aap.
11. Cutting J.E. Narrative theory and the dynamics of popular movies // *Psychonomic bulletin and review*. 2016. № 6. pp. 1713–1743. doi: 10.3758/s13423-016-1051-4.
12. Cutting J.E. The evolution of pace in popular movies // *Cognitive Research: Principles and Implications*. 2016. № 1. 30 p. doi: 10.1186/s41235-016-0029-0.
13. Gunz J. Defending Gus Van Sant's *Psycho* // *Alfred Hitchcock Geek*. August 16, 2010. URL: <http://www.alfredhitchcockgeek.com/2010/08/defending-gus-van-sants-psycho.html> (дата обращения: 06.04.2025).
14. Lang B. 'The Brutalist' Director Brady Corbet on Making His 215-Minute 70mm Epic and Including an Intermission // *Variety*. July 25, 2024. URL: <https://variety.com/2024/film/news/brady-corbet-director-the-brutalist-1236083525/> (дата обращения: 06.04.2025).
15. Knighton C. Making time for Christian Marclay's "The Clock" // *CBS Sunday Morning*. Feb. 2, 2025. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=FgPpmaImuEs> (дата обращения: 06.04.2025).
16. Osborne P. *Anywhere or Not at All: Philosophy of Contemporary Art*. Verso, 2013. 282 p.
17. Williams H. 24 Hours Inside the Christian Marclay Installation 'The Clock' // *New York Times*. Oct. 9, 2018. URL: <https://www.nytimes.com/2018/10/09/arts/design/the-clock-christian-marclay-tate-modern.html> (дата обращения: 06.04.2025).

REFERENCES

1. Zimenkov, N.A. Istorichnost', affekt i glubina "medlennogo" kino [Historicity, Affect and the Depth of "Slow" Cinema]. *Khudozhestvennaya kul'tura*, no. 4, 2024, pp. 698–726. (In Russ.)
2. Isaeva, Yu.V. "Medlennoe kino»" ("Cinema of slowness"): k istorii ponyatiya ["Slow Cinema": On the History of the Concept]. *Telekinet*, no. 4, 2018, pp. 11–19. (In Russ.)
3. Koepnick, L. O medlennosti [On Slowness]. Moscow, *Novoe literaturnoe obozrenie Publ.*, 2023. 344 p. (In Russ.)
4. Marievskaya, N.E. *Vremya v kino* [Time in Cinema]. Moscow, *Progress-Traditsiya Publ.*, 2015. 336 p. (In Russ.)
5. Svendsen, L. *Filosofiya skuki* [A Philosophy of Boredom]. Moscow, *Progress-Traditsiya Publ.*, 2003. 256 p. (In Russ.)
6. Staruseva-Persheeva, A.D. Videoart: znakovoe otsutstvie montazha kak khudozhestvennyy priem [Video Art: The Meaningful Absence of Editing as an Artistic Device], vol. 7. *Vestnik VGIK*, no. 3, 2015, pp. 72–81. (In Russ.)
7. Kронин Пол Уроки Киаростами [Lessons with Kiarostami]. Moscow, *Des Esseintes Press*, 2024. 256 p. (In Russ.)
8. Schrader, P. *Transcendental'nyy stil' v kino* [Transcendental Style in Film]. Moscow, *Des Esseintes Press Publ.*, 2023. 240 p. (In Russ.)

9. Brooks, X. The Brutalist director Brady Corbet: 'If you're not daring to suck, you're not doing much'. The Guardian. Dec. 21, 2024. Available at: <https://www.theguardian.com/film/2024/dec/21/brutalist-director-brady-corbet-interview> (Accessed 06 April 2025).
10. Cutting, J.E., Brunick, K.L., DeLong, J.E., Iricinski, C., Candan, A. Quicker, faster, darker: Changes in Hollywood film over 75 years, i-Perception. 2011. No. 2 (6). pp. 569–576. doi: 10.1068/i0441aap.
11. Cutting, J.E. Narrative theory and the dynamics of popular movies. Psychonomic bulletin and review. 2016. No. 6. pp. 1713–1743. doi: 10.3758/s13423-016-1051-4.
12. Cutting, J.E. The evolution of pace in popular movies. Cognitive Research: Principles and Implications. 2016. No. 1. 30 p. doi: 10.1186/s41235-016-0029-0.
13. Gunz, J. Defending Gus Van Sant's Psycho. Alfred Hitchcock Geek. August 16, 2010. Available at: <http://www.alfredhitchcockgeek.com/2010/08/defending-gus-van-sants-psycho.html> (Accessed 06 April 2025).
14. Lang, B. 'The Brutalist' Director Brady Corbet on Making His 215-Minute 70mm Epic and Including an Intermission. Variety. July 25, 2024. Available at: <https://variety.com/2024/film/news/brady-corbet-director-the-brutalist-1236083525/> (Accessed 06 April 2025).
15. Knighton, C. Making time for Christian Marclay's "The Clock". CBS Sunday Morning. Feb. 2, 2025. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=FgPpmaImuEs> (Accessed 06 April 2025).
16. Osborne, P. Anywhere or Not at All: Philosophy of Contemporary Art. Verso, 2013. 282 p.
17. Williams, H. 24 Hours Inside the Christian Marclay Installation 'The Clock'. New York Times. Oct. 9, 2018. Available at: <https://www.nytimes.com/2018/10/09/arts/design/the-clock-christian-marclay-tate-modern.html> (Accessed 06 April 2025).

Статья поступила в редакцию / The article was submitted **25.04.2025**

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing **18.05.2025**

Принята к публикации / Accepted for publication **23.05.2025**