

## Видеоарт: генезис, эволюция и современное значение в контексте медиаискусства

Заяц А.В.

Учреждение образования «Витебский государственный университет имени П.М. Машерова», Витебск

Данная научная публикация посвящена истории возникновения и развития видеоарта как одного из направлений медиаискусства. Анализируются ранние работы западного киноавангарда, а также влияние международного движения «Флюксус», практик хэппенинга и перформанса. Особый акцент сделан на создателе видеоарта Нам Джун Пайке, который расширил границы медиума, превращая телевизор и видеокамеру в инструмент художественного исследования и интерактивного взаимодействия со зрителем.

Анализируется переход видеоарта в цифровую эпоху и внедрение компьютерных технологий, интернета и интерактивных платформ, что привело к трансформации форматов, появлению новых жанров, таких как глитч-арт, VR и AR-инсталляции, расширению аудитории и возможностей для глобального взаимодействия художников и зрителей.

Сегодня видеоарт выходит за пределы экрана, интегрируясь в медиасреду, исследуя медиареальность и формируя критическое восприятие, оставаясь экспериментальным и универсальным языком современного искусства.

**Ключевые слова:** видеоарт, медиаискусство, киноавангард, цифровые медиа, технологии, инсталляция.

(Искусство и культура. — 2025. — № 4(60). — С. 58–62)

## Video Art: Genesis, Evolution and Contemporary Meaning in the Context of Media Art

Zayats A.V.

Education Establishment "Vitebsk State P.M. Masherov University", Vitebsk

The paper addresses the history of the emergence and development of video art as one of media art trends. Early works by Western cinema avant-garde are analyzed as well as the influence of the international movement of Fluxus, happening and performance practices. Special attention is paid to the creator of video art Nam June Paik who widened the borders of the medium by turning the TV and video camera into the instrument of art research and interactive relations with the viewer.

The intrusion of video art into the digital epoch and introduction of computer technologies, the Internet and interactive platforms are analyzed, which resulted in the transformation of formats, emergence of new genres such as glitch art, VR and AR installations, widening of the audience and the options for global interaction of artists and viewers.

Video art today transcends the borders of the screen by integrating into media environment, by studying media reality and shaping critical perception, remaining an experimental and universal language of the contemporary art.

**Key words:** video art, media art, cinema avant-garde, digital media, technology, installation.

(Art and Cultur. — 2025. — № 4(60). — P. 58–62)

Медиаискусство объединяет практики, основанные на использовании современных технологий — от фотографии, кино и видео до цифровых сетей, виртуальной и дополненной реальности, алгоритмических систем и искусственного интеллекта. Видеоарт представляет собой одну из интердисциплинарных форм постмодернизма, сосредоточившихся на экспериментах с телевизионной техникой. Как правило, этот жанр использует видеотехнологию

или оборудование как выразительное средство, например, телетрансляцию или передачу записанных данных, скульптурные инсталляции, содержащие видеоэкраны, перформансы с видеозаписями и т.д. [1].

Видеоарт стал одним из центральных направлений медиаискусства, выступая мостом между аналоговыми экспериментами второй половины XX века и цифровой культурой XXI века.

Адрес для корреспонденции: e-mail: ne\_nujnii@mail.ru — А.В. Заяц

Цель исследования — выявить исторические этапы становления и развития видеоарта, проследить влияние авангардных и экспериментальных практик XX века на формирование жанра, проанализировать его трансформацию в отечественном и международном контексте, а также определить роль видеоарта в современной медиакультуре и взаимодействии со зрителем через новые технологии и цифровые среды.

**История возникновения и развития видеоарта.** Ключевое влияние на развитие видеоарта оказал кинематограф, который в начале XX века воспринимался как средство повествования. В 1910–1930-е годы художники исследовали кино как самостоятельный художественный медиум, интересуясь ритмом, цветом, движением форм и монтажом. Их поиски и эксперименты вылились в новое направление — киноавангард, где авторы фокусировали внимание на движении форм и цвете в абстрактных фильмах, превращая экран в живое художественное пространство. Эти опыты разрушили представление о кино как о простом «рассказе на пленке» и показали, что медиа может быть экспериментальным.

В середине XX века экспериментальные изыскания продолжились в практике хэппенинга и перформанса. Здесь художники ориентировались не на традиционные формы искусства, а на взаимодействие со средой и спонтанность действия.

В конце 1950-х — начале 1960-х годов зародилось международное движение «Флюксус», вдохновленное идеями Джона Кейджа и духом дада. В него входили художники, музыканты, писатели и режиссеры, которые стремились разрушить границы между искусством и повседневностью, активно использовали новые технологии, звук и экспериментальную музыку, вовлекая зрителей в действие.

Однако настоящий прорыв произошел в 1965 году, когда в магазинах начали появляться первые портативные видеокамеры. Эти устройства были компактными и относительно недорогостоящими, что сразу же привлекло внимание художников.

Нам Джун Пайк — корейский художник, ключевой участник арт-группы «Флюксус» и создатель видеоарта, стал одним из первых, кто использовал портативную камеру как художественный инструмент. В своих работах он напрямую наследует авангардные стратегии: применение случайности и шума, эксперименты с техникой, создание инсталляций, где зритель включается в процесс. Таким образом, Пайк фактически перенес авангардные идеи в сферу электронных медиа. В этот

момент зарождается мысль: камера и экран — это не только техника фиксации, но и полноценный медиум искусства [2, с. 3].

Его идею вскоре подхватили другие пионеры видеоарта, пришедшие в видеоискусство из живописи и скульптуры, иногда обладая опытом перформативной практики. Они совместно с Пайком обратили внимание на манипулятивность телевизионных форматов (рекламу, новости, ток-шоу) и поверхность контента, бездумно потребляемого зрителем. Их работы не просто критикуют телевидение и массмедиа, но и предлагают зрителям вступить в активный диалог с медиа реальностью, формируя критическое восприятие.

Пайк трансформировал телевизор из устройства для пассивного потребления в скульптурный объект и инструмент философского осмысливания. Так сформировался жанр видеоскульптуры — композиции из телевизоров и экранов, где техника становилась скульптурой и концептуальным объектом, взаимодействующим с пространством и зрителем. Его работы исследовали медиатизацию духовности, симбиоз природы и технологий, а также иллюзорность медиа реальности [2, с. 25–26].

Например, в видеоинсталляции «TV Buddha» (1974) статуя Будды «созерцает» себя на экране: даже духовные практики могут быть медиатизированы и коммерциализированы; в «TV Garden» (1977) Пайк объединяет живые растения и телевизоры и выявляет, как технологии вторгаются в «природу». Растения символизируют органическую жизнь, а телевизоры — искусственные источники информации и развлечений. Через этот контраст Пайк подчеркивает, что присутствие технологий представляет собой неотъемлемую часть современного мира [3, с. 142].

В ходе творческих поисков видеоарт приобретает и другие художественные формы. В конце 1960-х — начале 1970-х годов возник симбиоз перформативного действия художника и видеотехнологии, получивший название «видеоперформанс». Видеокамера становилась «аудиторией», фиксируя действие автора — порой приватное, иногда предназначеннное для показа.

В дальнейшем видеоискусство будет переживать другой важный этап развития — оно выйдет за рамки традиционного «монитора» и начнет занимать физическое пространство, выступая в качестве части инсталляции.

Только в 1990-х годах видеоарт получил широкое признание и распространение и стал рассматриваться как составляющая современной культуры.

**Специфика отечественного видеоарта.** Видеоарт в постсоветских странах уже важный инструмент самовыражения и осмысливания

новой социальной реальности. В середине 1980-х годов появились первые видеокамеры и магнитофоны. В это время искусство, не вписывавшееся в рамки соцреализма и запрещенное к публичной демонстрации, было вынуждено существовать в подполье — в мастерских и квартирах художников-неконформистов, где проводились выставки и встречи. Доступ к видеотехнике художники получали полулегально, ее можно было купить только в комиссионных магазинах за достаточно большую цену. Вдобавок оборудование для записи и копирования находилось под строгим контролем государственных структур. Подобные факторы повлияли на то, что особой предрасположенности к видеоарту у художественного сообщества не возникало.

Тем не менее существовала малая часть художников, которые имели доступ к видеооборудованию и возможности его использования. Другими словами, видеоарт появился на свет, но его рождение не было легитимизировано [4, с. 5].

Важную роль в становлении отечественного медиаискусства сыграло студенческое конструкторское бюро (СКБ) «Прометей», основанное в 1962 году в Казанском авиационном институте. Руководителем и идейным вдохновителем объединения был Булат Галеев — всемирно признанный авторитет в области современного экспериментального искусства, медиахудожник, исследователь теории и практики синтеза различных видов искусства.

С самого начала своей деятельности «Прометей» разрабатывал светомузыкальные устройства, которые реагировали на звук изменением свечения ламп, а также активно проводил опыты в сфере световой архитектуры. В 1962–1970-е годы коллектив организовал первые в СССР широкомасштабные светоконцерты и создал ряд абстрактных фильмов: «Прометей» на музыку А. Скрябина (1965), «Вечное движение» на музыку Э. Вареза (1969), «Маленький триптих» на музыку Г. Свиридова (1975) и «Космическая соната» на электронную музыку (1981). Появление новой техники дало возможность отказаться от сложных киноэкспериментов и перейти к созданию абстрактных светомузыкальных видеофильмов.

Булат Галеев активно переписывался с западными художниками и композиторами — Николи Шеффером, Франком Малиной, Янисом Ксенакисом, Львом Терменом и Стеларком, благодаря чему поддерживал связь с мировым авангардом и обогащал собственные проекты новыми идеями.

В НИИ «Прометей» был создан ряд самостоятельных видеоработ, («Храм», «Баллада для

Бернданта», «Русский терминатор» и др.), которые во многом предвосхитили интерес к видеоискусству и оказали серьезное влияние на формирование медиаискусства в России [3, с. 136].

Нельзя не упомянуть творческую группу «Новые художники» (1982), объединившую художников, музыкантов и поэтов, стремившихся разработать новый язык искусства, свободный от идеологических ограничений. Их практика опиралась на идеи авангардистов 1910–1920-х годов, много внимания участники уделяли кинематографу и музыке, сотрудничали с параллельным объединением «Новые композиторы». Группа организовывала выставки-перформансы, сочетая элементы живописи, скульптуры, видеоарта и музыки. Многие из участников, такие как Иван Сотников, Георгий Гурьянов, Сергей Шутов и Виктор Цой, стали известными фигурами в российском искусстве и культуре.

После распада Советского Союза ограничения на использование технических средств были постепенно сняты, цены на видеооборудование упали.

В конце 1990-х годов видеоарт можно было увидеть во многих городах Российской Федерации. Однако особенность российского видеоарта состоит в том, что он не имел под собой теоретической и практической базы. В литературе не упоминается о движении, которое можно было бы обозначить как «видеоарт». Когда в начале 1990-х годов видео вошло в современное искусство, историки искусства и арт-критики не игнорировали его значимость, однако всегда связывали с общей концепцией проекта или с предыдущими работами художника. После окончания «холодной войны» российские видеохудожники получили возможность участвовать в международных художественных процессах. При этом их деятельность не связывали с историей западного видеоарта. Видео, вошедшее в художественное сообщество, не заявляло о какой-либо традиции. Вопрос «Почему мы делаем видео?» не поднимался.

С начала 1990-х годов преимущественно в Москве и Санкт-Петербурге появляются институции, работающие с видеоартом. В 1991 году открылась ТВ «Галерея», занимавшаяся видеоперформансами и созданием архива культурной жизни. В 1992 году был основан Институт технологий искусства и «Термен-центр», а в 1994 году при ЦСИС — Художественная лаборатория новых медиа. В 1995 году в Петербурге появился «Техно-Арт-Центр». Ключевым этапом стало учреждение в 1999 году Центра культуры и искусства

«Медиа АртЛаб», создавшего первую публичную коллекцию медиаискусства в России.

До середины 1990-х годов в РФ прошло несколько ключевых выставок. Первой стала «Мультимедиа» (НИИ «Прометей», Казань, 1990), в рамках которой состоялась первая выставка видеоискусства, впоследствии экспонированная в 1993 году в Москве. В 1992 году — «Реплика» (галерея «Школа») и «Лабиринтология» (галерея «Садовники»). 1993 год ознаменовался серией значимых проектов, одним из которых был «Виртуальный сад» на фестивале «Аниграф-93». Выставка объединила 8 инсталляций, с техническим диапазоном от живописи с оптическими иллюзиями до использования самогенерирующихся компьютерных программ и компьютерной графики. В этом же году состоялась выставка «Мир—Чувства», включавшая видео- и аудиоинсталляции, с акцентом на непосредственное взаимодействие со зрителем.

В это же время активно проводились фестивали. Ключевые из них: «Арт-Миф 3» — с целью обратить внимание деятелей культуры, представителей науки и техники, а также коммерческих структур на открывающиеся перед ними бескрайние пространства мира мультимедиа и видеотехнологий; «Новые территории искусства» — организовало Министерство культуры Российской Федерации; «Заповедник искусств» — демонстрировался синтез различных видов искусства и др. Дополнительно проходили симпозиумы, конкурсы и форумы [5, с. 158–160].

Пионерами русского видеоарта стали Сергей Шутов с экспериментальными видеоинсталляциями («Life Tree», «Чувственные опыты»), Гия Ригвава с видеоперформансами («Официальное заявление», «Ты бессилен?!»), Анатолий Ганкевич и Андрей Венцлова с видеоинсталляциями и перформансами, Антон Ольшванг и Ольга Чернышева («Без названия»), Кирилл Преображенский («Вставка») и др. Важную роль играли коллективы и студии, такие как «Fenso Lights», «Синий суп», «зАиБи» и Студия эгоцентрических особенностей, развивавшие видеоарт через выставки, перформансы и мультимедийные проекты, что закладывало основу для дальнейшего институционального развития медиаискусства в Российской Федерации.

**Видеоарт в цифровую эпоху.** Появление компьютеров и специализированных программ для обработки изображений — переломный момент в истории видеоарта. С начала 1980-х годов, когда персональные компьютеры вошли в повседневную жизнь, художники получили доступ к цифровому

редактированию. Если раньше монтаж был строго линейным, то теперь авторы имели возможность свободно комбинировать фрагменты видео и возвращаться к исходным данным. Наряду с этим возникли новые инструменты обработки, которые открыли путь к возникновению особого направления — глитч-арта.

Глитч-арт использует цифровые или аналоговые ошибки и помехи для эстетических целей. Он базируется на красоте безобразного, а также на эффекте неожиданности, когда в гармоничную композицию вмешиваются такие чужеродные явления, как сбои, шумы и искажения. Он основан на принципе нарушения ожиданий, вызывающем удивление и интерес. Зритель, привыкший к определенной эстетике, внезапно видит нестандартные цвета, необычные формы или звуки, что привлекает его внимание и привносит в произведение новые неожиданные оттенки.

Несомненно особую роль играет появление интернета, который радикально изменил методы создания и распространения художественных произведений. Если в XX веке видеоарт считался экспериментальным искусством, ограниченным в рамках выставочных пространств и музеев, то с развитием всемирной сети он приобрел новую цифровую форму существования. Видеохостинги и социальные сети стали новой площадкой для демонстрации работ, где произведения могут существовать вне художественных пространств и доступны без посредников и ограничений. Это сделало искусство более открытым и доступным, позволив авторам со всего мира взаимодействовать и делиться опытом друг с другом, образуя целые международные сообщества. Примерами знаменитых интернет-сообществ выступают «Rhizome» (1996), «TransArtists» (1998) и «Creative Commons» (2001).

Однако вместе с новыми возможностями возникли и новые вопросы. Сегодня активно обсуждаются проблемы авторского права, правила распространения контента и влияние алгоритмов социальных сетей, которые фактически сами определяют, какие произведения увидит зритель. Эти темы стали важной частью современного художественного дискурса.

Тем не менее цифровая эпоха не вытеснила традиционные платформы. Современные музеи и выставки продолжают оставаться ключевой платформой демонстрации видео произведений. Они предоставляют возможность художникам работать с пространством с помощью всех известных инноваций, делая его все более уникальным и интерактивным для взаимодействия. Так, авторы дополняют свои средовые проекты иммерсивными

эффектами, такими как интерактивные инсталляции, видеомэппинг и VR/AR-проекты.

Отличительной особенностью интерактивных инсталляций является то, что их функционирование обусловлено важной ролью пространства в организации их структуры, а также взаимодействием с внешним контекстом и зрителем. В отличие от скульптуры или любого другого художественного объекта, восприятие инсталляции строится при помощи динамического взаимодействия, вплоть до непосредственного (физического) контакта со стороны зрителя [5, с. 193].

Современные видеоинсталляции образуются благодаря соединению характерных черт инсталляций и возможностей технологий. Они трансформируют привычное восприятие видео, выводя изображение за пределы экрана и вовлекая в игру с реальной средой. Изображение «освобождается» от экрана, сочетаясь с предметами, расположенными внутри инсталляции, заполняющими всё окружающее пространство. Место действия теперь располагается снаружи; то, что раньше показывал экран, теперь происходит вокруг зрителя.

Видеомэппинг представляет собой 3D-проекцию на физический объект окружающей среды с учетом его геометрии и местоположения в пространстве. Эта техника визуально преобразовывает здания, фасады, стены и другие поверхности в динамичные художественные полотна, благодаря чему создается эффект изменения или даже оживления объекта. Видеомэппинг активно используется в сферах развлечения, рекламы, оформления мероприятий и разработке уникальных световых шоу. Существуют целые фестивали видеопроекций: «Circle of Light», Москва; «Vivid Sydney», Сидней; «Digital Rain», Санкт-Петербург и др.

Не менее активно в искусстве применяется виртуальная реальность (VR), которая представляет собой созданный с использованием технических средств мир, который передается человеку через его ощущения, такие как зрение, слух, осязание и другие. Здесь привычные законы пространства и времени теряют силу: зритель может перемещаться, взаимодействовать с объектами и фактически становиться частью произведения. Это меняет саму природу искусства, делая его не статичным объектом, а живым опытом. Кроме того, VR решает проблему доступности: любой человек, находясь дома, может «посетить» крупнейшие музеи и выставки.

Дополненная реальность (AR) работает иначе. Она не погружает в виртуальный мир, а накладывает цифровые элементы

на привычную реальность. С помощью специальных очков или приложений для смартфона зритель может увидеть дополнительные, скрытые смыслы предметов — будь то комментарии к артефактам, анимации на картинах или цифровые скульптуры на улицах города. AR произведения все чаще выходят за пределы музейных залов и галерей, встраиваясь в городскую среду, превращая улицы и площади в динамическое выставочное пространство.

**Заключение.** Видеоарт возник не без основания — он был подготовлен авангардными поисками первой половины XX века. Эксперименты с формой, восприятием, техникой и границами искусства, которые развивали футуристы, дадаисты, сюрреалисты и представители Баухауса, нашли прямое продолжение в практике видеоарта 1960–1970-х годов. Таким образом, видеоарт можно рассматривать как «поздний авангард», перешедший в сферу электронных и цифровых медиа.

Сегодня видеоарт выходит за пределы экрана и становится частью интегрированной медиасреды, где пересекаются технологии, человеческое восприятие и социальные смыслы. В отличие от традиционных медиа, ориентированных на массовое потребление, он предлагает критический взгляд на то, как функционирует изображение в современном обществе, исследует медиальную реальность и открывает новые формы коммуникации. Видеоарт остается экспериментальной практикой, но при этом превращается в универсальный язык, посредством которого художники всего мира могут выражать свое мнение касаемо волнующих их вещей. Он заложил основы современного медиаискусства и продолжает развиваться, осваивая новые технологии и вовлекая зрителя в активное участие в визуальном мире.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Видеоарт как экспериментальный вид художественных практик современного искусства. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/videoart-kak-eksperimentalnyy-vid-hudozhestvennyh-praktik-sovremenennogo-iskusstva> (дата обращения: 14.08.2025).
2. Деникин, А.А. ВидеоАрт / А.А. Деникин // Видеохудожники. Альбом с текстовыми вставками и комментариями. — М.: Videoart digital std., 2013. — 110 с.
3. Старусева-Першееva, А.Д. Выразительные возможности монтажа в видеоарте: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Старусева-Першееva Александра Дмитриевна; Всерос. гос. инт кинематографии им. С.А. Герасимова. — М., 2017. — 225 с.
4. Джеза, А. История российского видеоарта = History of Russian video art = History of Russian video art: [3 т.] / авт. и сост. А. Джеза; [пер.: Д. Пыркина, С. Огурцов]; Правительство Москвы, Ком. по культуре г. Москвы, Рос. акад. художеств, Моск. музей современного искусства. — М.: Моск. музей современного искусства, 2007.
5. Антология российского видеоарта / [сост. и общ. ред.: А. Исаев]. — 2-е изд. — М., 2002. — 204 с.: ил. — (Медиаискусство в России).

Поступила в редакцию 19.09.2025