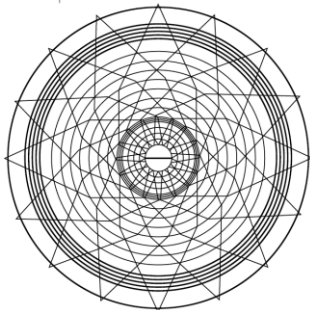




[Научные статьи]

Ким Дж.

*Машины аудиовизуальности:
развитие «синтетических аудиовизуальных интерфейсов»
в авангардном искусстве 1970-х годов*

<https://doi.org/10.17323/cmd.2025.28609>

МАШИНЫ АУДИОВИЗУАЛЬНОСТИ: РАЗВИТИЕ «СИНТЕТИЧЕСКИХ АУДИОВИЗУАЛЬНЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ» В АВАНГАРДНОМ ИСКУССТВЕ 1970-Х ГОДОВ¹

Ким Дж.

профессор кино- и медиаисследований, Университет Чунан
(Сеул, Южная Корея)

iihoonfelix@gmail.com



Аннотация:

В переводе научной статьи рассматривается, как ряд авангардных кинематографистов и видеохудожников с 1970-х годов XX в. разработали альтернативные модели аудиовизуального аппарата, чтобы исследовать синтетическую связь между звуком и изображением. Вместо того, чтобы полагаться на термин «аппарат», подразумевающий жесткое разделение различных медиаискусств, автор определяет их артефакты как «синтетический аудиовизуальный интерфейс» в свете их двух общих характеристик: во-первых, как эксперименты с «стыковкой» различных медиа. компоненты, артефакты предназначены для преобразования изображения в звук или наоборот путем извлечения, преобразования или рекомбинации материальных и структурных атрибутов носителя, включая кино, видео и компьютер. И, во-вторых, как исследования «взаимодействия» человека и машины, артефакты направляются на преодоление порога отношений между двумя режимами восприятия (слух и зрение) или между человеческим восприятием и их работой. Опираясь на авангардные художественные практики П. Шаритса, Л. Родс, В. Васулка, Б. МакКлюра и Р. Икэды и анализируя, как их артефакты разделяют конструктивный и комбинаторный подход к медиа и диапазон их аудиовизуальных эффектов, автор утверждает, что эти две характеристики «синтетического аудиовизуального интерфейса» позволяют нам рассматривать три фазы развития аудиовизуальных технологий – «целлулоид» (фотокиноплёнка), аналоговое видео и цифровую технологию, как сходящиеся технологии в их концептуальной параллели.

Ключевые слова: аналоговые и цифровые медиа, электронный аудиовизуальный синтез, концепция «синтетического аудиовизуального интерфейса», цифровой аудиовизуальный перформанс, кинопроекторные перформансы, перформанс-машина, авангардные художественные практики XX в

¹ Перевод выполнен по изданию: Kim, J. (2013). Machines of the audiovisual: The development of “synthetic audiovisual interfaces” in the avant-garde art since the 1970s. Leonardo Electronic Almanac, 19(3), 78–87.

Переводчик: Липов А. Н., кандидат философских наук, научный сотрудник сектора эстетики Института философии РАН.

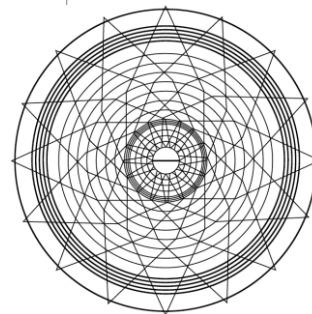
[Научные статьи]

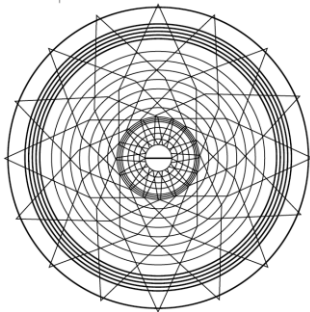
Ким Дж.

Машины аудиовизуальности:

развитие «синтетических аудиовизуальных интерфейсов»

в авангардном искусстве 1970-х годов





[Научные статьи]

Ким Дж.

*Машины аудиовизуальности:
развитие «синтетических аудиовизуальных интерфейсов»
в авангардном искусстве 1970-х годов*

Введение в понятие аудиовизуального

В рамках данной статьи мы исследуем понятие ауры в приложении к предметам винтажной одежды. Это понятие было введено В. Беньямином, является одним из ключевых в его эссе «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости» (Беньямин, 2021a) и впоследствии не раз привлекало к себе внимание исследователей из разных областей гуманитарного знания (Сэмпсон, 2024; Postrel, 2003). Несмотря на то, что в своем эссе Беньямин признает существование ауры исключительно у оригинальных произведений искусства, Э. Сэмпсон трактует это понятие, утверждая, что некоторые предметы одежды все же получают статус уникальных и, соответственно, могут быть описаны через него. Поле винтажной одежды массового производства пока не было исследовано с точки зрения его отношений с понятием ауры, в то время как прояснение этого вопроса могло бы помочь в определении границ винтажного. Возможность апеллировать к понятию ауры винтажных предметов одежды позволит точнее обозначить уникальность этого поля, отделив подлинники с одной стороны от подделок и реконструированных реплик, а с другой — от вещей в стиле «винтаж» (vintage core). Необходимость же в этом четком очерчивании границ возникает в связи с размытием понятия «винтажной» одежды, наблюдающимся в пространстве современных медиа, где словом «винтаж» могут быть обозначены предметы одежды, изготовленные сейчас и имеющие сомнительное отношение к подлинным образцам прошедших эпох.

Термин «аудиовизуальный» означает связь между слуховым и визуальным. Несмотря на их необратимое различие, эти два чувства были соединены в различных технологических практиках, которые исследовали возможные формы обмена с эпохи механических медиа, охватывающих кино, телевидение, видео и компьютер. Как отмечают М. Миллс и Д. Треш, увлечение аудиовизуальным взаимодействием, начавшееся в XIX веке, повлекло за собой «синхронизацию различных чувств, дополнение одного из них другим и стремление к совместимости тела и машины» (Mills, 2011, p. 6).

В авангардном искусстве XX века, которое охватывает кинетическое искусство, расширенное кино, световое искусство, видеоарт и современный цифровой аудиовизуальный перформанс, эти концептуальные элементы способствовали как экспериментам с компонентами машины для обновления отношений между звуком и зрением, будь то синхронизация или перевод одного в другое, так и экспериментам с координацией машины и двух чувств. В основе этих экспериментов, хотя они и отличаются по средству и подходу, лежит концепция «интерфейса» как эстетической основы для создания механической системы, в которой две различные модальности — звук и зрение, связаны взаимозависимым образом.

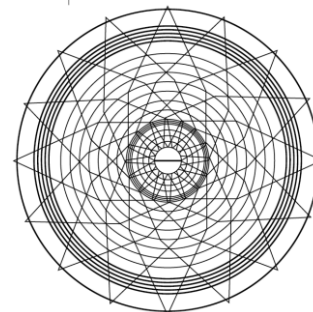
[Научные статьи]

Ким Дж.

Машины аудиовизуальности:

развитие «синтетических аудиовизуальных интерфейсов»

в авангардном искусстве 1970-х годов



Понятие «интерфейс» в аудиовизуальном искусстве

С точки зрения А. Р. Гэллоуэя, понятие «интерфейс» не ограничивается ни техническим измерением вычислений, ни цифровым, определенным как единый носитель информации. Скорее, оно относится к системе «порога», распространенной как в доцифровых (литература, живопись, театр и кино), так и в цифровых формах коммуникации и искусства, совокупности различных материальных и технических компонентов, через которые информация или изображение «движется от одного объекта к другому, от одного узла к другому» (Galloway, 2009, p. 936). В отличие от более привычного представления об интерфейсе в компьютере как о средстве достижения прозрачности и чистоты (Pold, 2005), интерфейс, как порог, подходит для различных машинных авангардных искусств, которые исследуют и выдвигают на первый план конститутивную множественность, материальную гетерогенность и техническую гибридность.

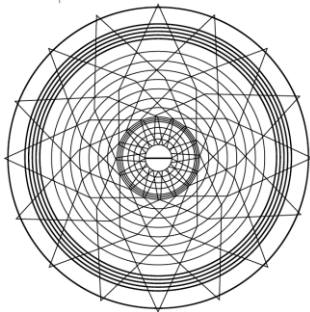
Особенно это касается практик аудиовизуального авангардного искусства, как метко пишет И. Эндрюс: «Самая "чистая" форма аудиовизуального – это та, где существует прямая причинно-следственная связь между аудио и видео, видео является прямым следствием аудиосигнала... или аудио генерируется непосредственно из графики» (Andrews, 2009). В данной работе исследуется, как ряд авангардных режиссеров и видеохудожников, начиная с 1970-х годов, разработали альтернативные модели аудиовизуального аппарата, чтобы исследовать синтетическую связь между звуком и изображением.

Вместо того чтобы полагаться на термин «аппарат», подразумевающий жесткое разделение различных медиаискусств, я охарактеризую машинные устройства практиков для создания вариаций визуальных образов в зависимости от звуковых или музыкальных модуляций как «синтетический аудиовизуальный интерфейс». Использование мной термина «интерфейс» в данном контексте имеет два следующих значения.

Во-первых, устройства обычно нацелены на перевод изображения в звук или наоборот, в силу извлечения, преобразования или рекомбинации материальных и технических атрибутов носителя, включая кино, видео и компьютер. Здесь термин «интерфейс» означает сопряжение слуховых и визуальных компонентов, составляющих носитель информации.

Во-вторых, устройства направлены на проверку «порога», связи между двумя видами восприятия (слух и зрение) или между человеческим восприятием и их работой, тем самым исследуя взаимодействие человека и машины.

Учитывая материальные и технические различия между каждым из этих средств, я утверждаю, что три этапа развития аудиовизуальных технологий, начиная с кино, снятого на киноплёнку, и заканчивая электронными и цифровыми средствами, могут быть объединены в концептуальную параллель с точки зрения конструктивного и комбинаторного подхода к средству и ряду аудиовизуальных эффектов — одновременности, синхронности, смежности, несоответствия и т. д.,



[Научные статьи]

Ким Дж.

*Машины аудиовизуальности:
развитие «синтетических аудиовизуальных интерфейсов»
в авангардном искусстве 1970-х годов*

— которые создаёт каждое из этих средств. Таким образом я намерен подчеркнуть ряд соответствий между авангардным кинематографом, который в основном утверждал материальную специфику кино как высшую ценность, и авангардным аудиовизуальным искусством, основанным на пост-киноматериалах, таких как видео и цифровые технологии.

Исследователь медиа И. Спилманн называет это соответствие «синхронностью» (Spielmann, 2011, р. 194–201), но важно подчеркнуть, что этот термин применяется не просто к взаимосвязи двух авангардных практик, но и к их общим эстетическим и техническим предпосылкам. 1970-е годы – это первый период, когда вариации «синтетического аудиовизуального интерфейса» активно появлялись как в кино, так и в пост-киноматериалах авангарда. Это появление было обусловлено, с одной стороны, возрождением оптической звуковой системы, восходящей к концу 1920-х годов, а с другой, изобретением видео как аудиовизуального средства. В оптической звуковой системе колебания звука модулируют источник света, который, в свою очередь, позволяет выводить звук на киноплёнку в виде меняющейся оптической плотности.

В ходе этого процесса звук преобразуется в графический элемент плёнки, который сканируется фотоэлементом и воспроизводится громкоговорителями. Как пишет Ян Филипс Мюллер, оптическая звуковая система «представляет собой среду технических и эстетических практик временной координации звука и изображения» благодаря «преобразованию и передаче звуковых сигналов по нескольким структурам» (Müller, 200, pp. 404–405). В массовой киноиндустрии этот синтетический звук был заменен магнитной и другими передовыми звуковыми системами после Второй мировой войны. Однако такие практики, как Н. Макларен, Л. Лай, Джон и Джеймс Уитни, К. Крен, и многие другие, экспериментировали с устаревшим оптическим звуком, будь то в контексте визуальной музыки или авангардного кино, чтобы исследовать «графический способ» записи и представления звука.

В то время как практики исследовали способ абстрактного звукового письма, непосредственно манипулируя материальной поверхностью целлулоида, идиосинкразия экспериментов с оптическим звуком в американском и британском авангардном кино 1970-х годов заключается в трансформации кинематографического аппарата способами, выходящими за рамки его традиционной формы, состоящей из одного экрана и пассивной идентификации зрителя с ним. В результате некоторые известные режиссеры, такие как П. Шаритс, Л. Родс и Г. Шервин, использовали кинопетли и многочисленные проекторы, чтобы исследовать активного зрителя, который взаимодействует с произведением искусства и его окружением не только ментально и эстетически, но также физически и аффективно.

Здесь пространство галереи рассматривается как точка, в которой внутренний синтез звуковых и визуальных компонентов распространяется на внешний синтез оптической звукопроекционной системы и перцептивного аппарата зрителя. В то же время, как отмечает К. Уэлсби, отсутствие

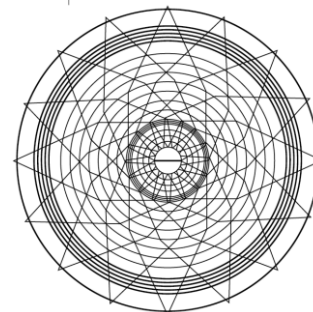
[Научные статьи]

Ким Дж.

Машины аудиовизуальности:

развитие «синтетических аудиовизуальных интерфейсов»

в авангардном искусстве 1970-х годов



предсказуемости, характерное для многоэкранной проекционной практики британского расширенного кино, было основано на «использовании машин как генеративных систем», которые были способны «создавать почти бесконечное число комбинаций изображений, когда они проецировались рядом друг с другом» (Welsby, 2011, p. 281).

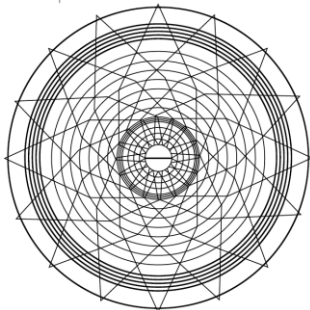
С самого начала своей карьеры в 1960-х годах П. Шаритс исследовал эстетику синтетического звука в связи с использованием проекции с переменной частотой кадров, которая могла привлечь внимание зрителя к материальным и техническим процессам от перехода между кадрами фильма к видимому движению. При этом он стремился построить «операционные аналоги... между способами видения и способами слышания» и проверить, «какие пороги родства могут существовать» между этими двумя видами искусства (Sharits, 1978, p. 256). В 1970-х годах П. Шаритс углубился в исследование оптического звука, отказавшись от традиционной театральной проекции и установив несколько проекторов в стене галереи.

Этот поворот в подходе, который П. Шаритс назвал «практикой локального кино», возник из его исследования синтетического расположения звука и зрения. В 1971 году П. Шаритс писал, что изображения и звуки в фильме могут «переплетаться» в «новое возникающее, смешанное по восприятию целое» (Windhausen, 2008, p. 128), а многоэкранные проекции служили ключевым методом построения этого целого. Локационные киноработы состоят из нескольких (от трех до шести) киноциклов, управляемых проекторами с переменной частотой кадров. Затвор каждого проектора издает звук разной частоты, который имеет прямую синхронную связь со звездочками на каждой киноленте. Таким образом, данная система позволяет сделать фильм бессрочным, отмеченным взаимодействием различных визуальных и слуховых дорожек и их сложной перестановкой.

Интерфейс затвора (1975)², одна из его локационных киноработ, сочетает четыре перекрывающихся экрана с мерцающими цветами и разнообразные звуковые сигналы, синхронизированные с черными кадрами каждой мерцающей ленты. Этот нестандартный, неоднородный кинематографический аппарат материализует концепцию интерфейса как порога, поскольку он приводит к интерфейсу затвора, в непрерывном столкновении звука и изображения. Как отмечает сам П. Шаритс: «свет, и звук происходят в виде волн, а в оптическом звуке композитные отпечатки являются функциями прерывистого света: то есть оба являются прежде всего вибрационными переживаниями, «непрерывные» качества которых иллюзорны» (Sharits, 1981, p. 262).

Исследуя возможности и ограничения человеческой перцептивной системы, эта локационная инсталляция позволяет зрителю погрузиться в дезориентирующее столкновение колеблющихся изображений и звуков и тем самым провести «диагностический анализ качеств и функций пленки как физико-

² Sharits, P. (n.a.). Shutter Interface. youtube.com. <http://www.youtube.com/watch?v=Syjw1hJAADg>



[Научные статьи]

Ким Дж.

*Машины аудиовизуальности:
развитие «синтетических аудиовизуальных интерфейсов»
в авангардном искусстве 1970-х годов*

перцептивного факта» (Sharits, 1978, p. 79–80). Подобно локационным фильмам Шаритса, в «Световой музыке» Л. Родс (1975)³ используются два проектора, которые одновременно проливают свет на комнату, наполненную дымом. Здесь нарушается единая точка зрения зрителя, установленная стандартной театральной декорацией, и лучи, рассекающие комнату, так же важны, как и изображение – узоры из черно-белых полос разной степени выраженности. Родс исследует степень, в которой проекция движущегося изображения в кино неразрывно связана с воплощенным восприятием зрителя и, таким образом, транслируется в его опыт трехмерного пространства.

По словам Л. Ле Февр, «эта работа рассчитана на то, что зрители будут отходить от позиции статичного зрителя, входить и выходить из экрана. Это создает набор социальных отношений, противоречащих определению традиционного фильма, фильм становится коллективным событием, где зрителям предлагается вмешаться в само произведение»⁴. В то же время эта работа примечательна тем, как одновременно генерируются саундтрек и изображения. Свет, проходящий через целлулоид на экран, создает изображение. Звук создается таким же образом, но на фотоэлементе, который преобразует световые импульсы в колебательные колебания.

Как объясняет Н. Хэмлин, в этой работе оптические звуковые дорожки были представлены в двух формах: «переменная площадь», которая появляется как аналоговая форма волны... и «переменная плотность», которая появляется как горизонтальные полосы колеблющейся яркости» (Hamlyn, 2011, p. 216). Таким образом, Л. Родс удается достичь не просто концептуальной синхронности между звуком и изображением, но и взаимной переводимости между ними. Сама Л. Родс пояснила этот момент следующим образом: «визуальный аспект графической полосы не усиливается саундтреком, скорее, особое качество изображений необходимо для достижения специфического звучания» (Rhodes, 1978, p. 78).

В то время как оптическая звуковая система получила новое внимание в авангардном кино 1970-х годов, видео стало новым медиумом для группы художников, которые исследовали эстетику аудиовизуальности и изобрели собственную модель видеосинтезатора, включая Н. Д. Пайка (Paik/Abe Synthesizer), С. Бека (Direct Video Synthesizer), Э. Сигела (Electronic Video Synthesizer), С. Рутта и Б. Этра (Rutt/Etra Synthesizer). С момента появления аналогового видео Стейна и Вуди Васулка внимательно изучали эстетику синтетического звука, используя аудиосинтезаторы для преобразования видеосигнала в аудиосигнал, или используя скан-процессор Rutt/Etra для более точной модуляции электрических сигналов и формирования таким образом изменчивых динамических форм, которые можно видеть и слышать одновременно.

³ Rhodes, L. (n.a.). The Tanks. youtube.com. <http://www.youtube.com/watch?v=ts5uT0Pd4c>

⁴ Le Feuvre, L. (n.a.). Lis Rhodes. LUXONLINE. [http://www.luxonline.org.uk/artists/lis_rhodes/essay\(1\).html](http://www.luxonline.org.uk/artists/lis_rhodes/essay(1).html)

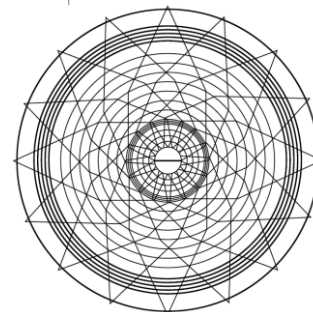
[Научные статьи]

Ким Дж.

Машины аудиовизуальности:

развитие «синтетических аудиовизуальных интерфейсов»

в авангардном искусстве 1970-х годов



В любом случае, эти два художника продемонстрировали взаимную переводимость визуальных и звуковых элементов как ключевую область материальной специфики видео, и стремились разработать изменчивые, многомерные визуальные формы как проявления звукового шума. Их ранние одноканальные работы с обработкой сигнала, такие как «Шумовые поля» и «Звукозапись» (1974), представляют абстрактные образы, включая круги и точки, как результат слияния визуальных источников, подаваемых камерой, и звуковых источников, генерируемых волнами.

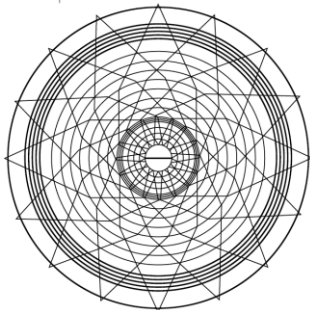
Электронная визуальность этих двух работ связана с изменчивостью аудиосигнала, так что узоры и цвета абстрактных форм переплетаются с меняющимися частотами и тонами колебательного шума. Интересно отметить, что В. Васулка считает разработку машины для электронного аудиовизуального синтеза способной трансформировать кинематографический или электронный аппарат: «Похоже, я все еще буду искать безрамное кино как возможный выход из заточения катодно-лучевой трубки, пытаюсь уйти в какие-то другие измерения» (Vasulka, 1976, p. 419). Он представляет, что «другие измерения» могут быть реализованы благодаря «вездесущим, всемогущим свойствам этого нового медиума».

Именно в этом смысле корпус работ Васулкаса включает не только видеоперформансы, но и несколько инсталляций, в том числе инсталляционную версию «Шумовые поля – Пересмотренный свет. Инсталляция, из серии (1974/2002)»⁵, в которой художники смогли расширить аудиовизуальную синхронность видео в пространство вне машины, то есть в пространство зрительского восприятия. В этой версии инсталляции В. Васулка разместил несколько прозрачных пластиковых прямоугольных досок, установленных на стальных опорах, и спроецировал на них серию мерцающих эффектов.

Изображение, состоящее из постоянно меняющихся поверхностных шумов и бликующего круга, синхронизировано с потоком пульсирующих шумов, и зрителю предлагается воспринять непрерывный обмен между двумя осциллирующими чувствами, происходящий от видеосеквенсора В. Васулка, который манипулирует электронным сигналом видео по вертикали и горизонтали трансформативными и процедурными способами, позволяя зрителю ощутить аудиовизуальное в пространстве галереи, «Шумовые поля – Пересмотренный свет» раскрывает техническую и материальную синхронность между звуком и изображением, которая является основой электронного видео. Синхронное соотношение электронного звука и абстрактного изображения, характерное для работ В. Васулка и других пионеров раннего видео, предвосхитило современных аудиовизуальных художников, которые работают с передовыми цифровыми технологиями для создания «машин аудиовизуального» и манипулируют звуком и изображением одновременно.

⁵ vasulka.org. (n.a.). Light Revisited – Noisefields.

http://www.vasulka.org/Woody/LightRevisited/MOV_LightRevisited01.html



[Научные статьи]

Ким Дж.

*Машины аудиовизуальности:
развитие «синтетических аудиовизуальных интерфейсов»
в авангардном искусстве 1970-х годов*

Тем не менее, усилия по разработке синтетических аудиовизуальных интерфейсов не являются уникальными для электронных и цифровых художников, и рассмотренные ранее примеры П. Шаритса и Л. Родс демонстрируют менее признанные соответствия между структурным/материалистическим кино в США и Великобритании и ранним видеоартом. Фактически, эти соответствия мы наблюдаем с 2000-х годов, когда кинематографический и постфильмовый авангарды сошлись в реконфигурации синтетического аудиовизуального интерфейса как устройства для активации чувства «живости». Несмотря на различные проявления, стремление к «живости» и перформативности можно рассматривать как с точки зрения внутреннего взаимодействия компонентов аудиовизуального аппарата, так и с точки зрения внешнего взаимодействия между аппаратом и зрителем.

Что касается первого аспекта, художники вскрывают и исследуют материальные и технические свойства аппаратуры таким образом, что границы аудиовизуальных стимулов становятся неустойчивыми: например, границы кинокадра, границы цифрового кода, расположение экрана и проекционного света. Как точно подметил Д. Уайт, то, что связывает нынешнее смешение аналоговых и цифровых медиа, – это «ощущение процесса» и «эфемерность в противовес постоянству и долговечности» (White, 2011 p. 231). Что касается второго аспекта, то присутствие машины в живых выступлениях направлено на то, чтобы сделать окружение более иммерсивным и интегрировать расширенное восприятие зрителя в его работу. С. Болл утверждает, что проекция в аудиовизуальных перформансах нынешней эпохи оказывается «в пространственных отношениях и ближе к условиям музыкальной практики» (Ball, 2011, pp. 274–275).

Кинопроекционные перформансы Б. МакКлюра⁶ можно рассматривать как углубление традиции переделки кинематографического аппарата для синтетической координации звука и изображения, заложенной П. Шаритсом и Родсом, в период, когда целлулоидная лента и кинопроектор все чаще рассматриваются как часть устаревшего медиума. Б. МакКлюр реконструирует свой кинопроектор, представляя его как машину, чьи оптические стимулы преобразуются в серию взрывных шумов, производимых контактом между кинолентой и затвором проектора, и соединяя его с массивом эффекторов и звуковых педалей, используемых для усиления звука электрогитары.

Таким образом, Б. МакКлюр использует проектор как инструмент, с которым он может экспериментировать во время проекции, как он заявляет: «Пленка отменяется в пользу света от проектора. Поэтому я думаю, что он играет более активную роль в проекции, а не является основным проводником»⁷. Тем самым он подчеркивает уникальные характеристики фильма как генератора

⁶ McClure, B. (2010). YouTube. <http://www.youtube.com/watch?v=Vb9vL8gj2uQ>

⁷ Frye, B., McClure, B. (2006, July). Bruce McClure with Brian Frye. The Brooklyn Rail. <http://www.brooklynrail.org/2006/07/film/bruce-mcclure-with-brianfrye>

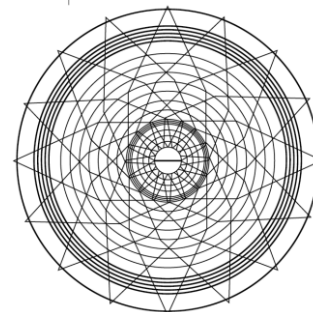
[Научные статьи]

Ким Дж.

Машины аудиовизуальности:

развитие «синтетических аудиовизуальных интерфейсов»

в авангардном искусстве 1970-х годов



перформативного события в реальном времени, в котором сочетание звука и изображения воспринимается как процесс. В одном из перформансов Б. МакКлюра в 2007 году экран заполняется серией геометрических узоров, от круга, обозначенного решетками, до серии прямоугольников разного размера. Ритм шума синхронизирован с изменением визуальных узоров.

Например, мы можем услышать массив дронов, чей тон меняется в зависимости от изменения мерцания круга-сетки, а серия звуков молотка атакует наши уши таким образом, что их прерывистость совпадает с изменением мерцания прямоугольных узоров. Основываясь на своем архитектурном опыте, Б. МакКлюр рассматривает проецируемое киноизображение не как визуальную информацию, ограниченную экраном, размер и габариты которого заранее определены, а как постоянно меняющуюся скульптуру из твердого света, которая заставляет зрителя воспринимать пространство между проектором и проекционной стеной.

Б. МакКлюр поясняет, что его проектор как перформанс-машина предназначен для формирования у зрителя синтеза слуховых и зрительных ощущений: «Я бы описал его как висцеральный, возможно, из-за ритма. Ритм неослабевающий. Но по мере привыкания к нему вы начинаете осознавать обертоны в теле, отражающиеся от вспышек света и звона»⁸. Серию «Test Pattern» Р. Икеды можно сравнить со светомузыкой не только потому, что в ней абстрактные изображения, похожие на штрих-код, синхронизированы со взрывным шумом, но и потому, что в ней исследуется «связь между критическими точками работы устройства и порогом человеческого восприятия»⁹.

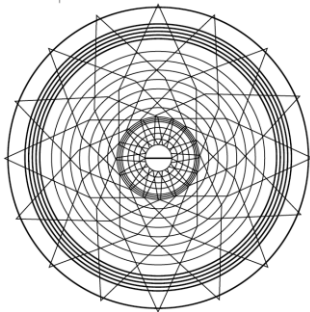
Далее он отмечает свой замысел работы следующим образом: «скорость движущихся изображений сверхбыстрая, несколько сотен кадров в секунду, что обеспечивает полное погружение и мощный опыт»¹⁰. Мы понимаем, что зрители «Светомузыки» разделяют этот опыт в различных материально-технических конфигурациях. Если световая музыка побуждает зрителя увидеть межфазную природу кинематографического аппарата, открывая три промежутка между его компонентами (между кинолентой и аудиовизуальным изображением, между изображением и проектором, между проектором и экраном), то тестовый образец обращает перцептивное внимание зрителя на процессы компьютерного интерфейса реального времени, который кодирует цифровую информацию в серию осмысленных шаблонов аудиовизуальных сигналов.

Таким образом, Р. Икеда разработал свою систему перевода звука и изображения таким образом, что анализ последнего в реальном времени становится музыкальным столом для визуального создания или манипулирования первым. Шаблоны визуальной информации в его работах служат для визуального отображения частот и ритмов звука. Таким образом, в этой системе визуализация

⁸ Ibid.

⁹ Ryoji Ikeda. (n.a). test pattern. <http://www.ryojiikeda.com/project/testpattern/>

¹⁰ Там же.



[Научные статьи]

Ким Дж.

*Машины аудиовизуальности:
развитие «синтетических аудиовизуальных интерфейсов»
в авангардном искусстве 1970-х годов*

звука и визуальное формирование звука идентичны. Как отмечает А. Мюнстер, цифровая перекрестная обработка в современных аудиовизуальных практиках делает ощущения взаимно связанными, достигая «визуальной сонификации, звуковой визуализации» и «диаграммы резонирующей, движущейся архитектуры» (Munster, 2010).

В целом, мое переосмысление различных, но пересекающихся авангардных аудиовизуальных практик в рамках интерфейса в итоге направлено на построение кросс-медийной перспективы «концептуальной синхронности» (Spielmann, 2011) между кино, видео и цифровыми технологиями. Изучение столкновения и обмена между медиа при схожих формальных вариациях позволяет нам увидеть, как материальные и технические особенности каждого медиа выходят за рамки подтверждения его концептуальных и выразительных границ и расширяются в динамичные, многогранные проявления, через которые он «сопрягается» с другими.

Концепция «синтетического аудиовизуального интерфейса» позволяет понять, в какой степени стремление к синестетической корреляции между изображением и звуком в богатых традициях машинного авангардного искусства включает не просто перестановку двух чувств, но и разнообразные материальные, технические и дискурсивные столкновения, которые выходят за рамки редуктивного понимания эстетических функций одного аппарата как резко отличных от функций другого. В этом смысле мое краткое переписывание истории аудиовизуальных искусств в различных медиа делает больше, чем прослеживание и освещение исторических прецедентов современных аудиовизуальных живых выступлений. Шаблоны визуальной информации в его работах служат для визуального отображения частот и ритмы звука.

Таким образом, в этой системе визуализация звука и визуальное формирование звука идентичны. С более широкой точки зрения, я утверждаю, что выявление синхронности кинематографических и электронных/цифровых аудиовизуальных практик в свете проектирования «синтетических аудиовизуальных интерфейсов» в конечном итоге соответствует необходимости изобретения того, что Э. Шенкен называет «гибридным дискурсом» о культурной и художественной конвергенции авангардного/современного искусства и искусства новых медиа, которые в основном рассматривались как отдельные или взаимоисключающие.

Как убедительно отмечает Э. Шенкен, с 1960-х годов, с появлением электронных и кибернетических технологий, новое медиаискусство и авангардное/современное искусство имеют столько же соответствий, сколько взаимной автономии и мнимых различий, в том смысле, что теории и технологии, лежащие в основе исторического развития обоих, занимают «гибридную позицию, находясь на грани между спецификой среды и рядом неспецифических тенденций, включая универсальность, интермедиа, мультимедиа и конвергенцию»

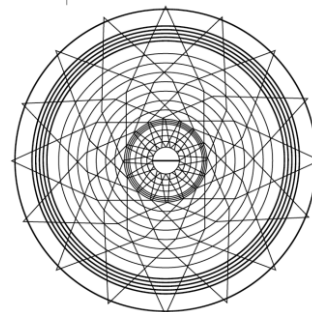
[Научные статьи]

Ким Дж.

Машины аудиовизуальности:

развитие «синтетических аудиовизуальных интерфейсов»

в авангардном искусстве 1970-х годов



(Shanken, 2010 p. 10)¹¹. В этом контексте «гибридный дискурс» служит для преодоления теоретического и дискурсивного разрыва между двумя областями и тем самым создает ступеньку для прыжка к альтернативной историографии переплетения искусства и технологии в различных дисциплинах и медиа, а концепция «синтетического аудиовизуального интерфейса» является небольшой попыткой исследовать ее возможности.

БИБЛИОГРАФИЯ

Andrews, I. (2009). The Expanded-contracted Field of Recent Audio-Visual Art. *Journal of Media Arts Culture*, 6(2). http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=134

Ball, S. (2011). Conditions of Music: Contemporary Audiovisual Spatial Performance Practice. In A. L. Rees, D. White, S. Ball and D. Curtis (Eds.), *Expanded Cinema* (pp. 267–275). Tate Publishing.

Galloway, A.R. (2008). The Unworkable Interface. *New Literary History*, 39(4), 931–955. <https://dx.doi.org/10.1353/nlh.0.0062>

Hamlyn, N. (2011). Mutable Screens: The Expanded Films of Guy Sherwin, Lis Rhodes, Steve Farrer, and Nicky Hamlyn. In A. L. Rees, D. White, S. Ball and D. Curtis (Eds.), *Expanded Cinema* (pp. 212–220). Tate Publishing.

Levin, T. Y. (2003). “Tones from out of Nowhere”: Rudolph Pfenninger and the Archaeology of Synthetic Sound. *Grey Room*, (12). 32–79. <https://doi.org/10.1162/152638103322446460>

Mills, M., Tresch, J. (2011). Introduction: Audio/Visual. *Grey Room* (43), 7–15. https://doi.org/10.1162/GREY_e_00035

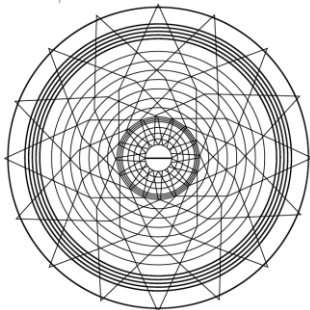
Müller, J. P. (2010). Synchronization as a Sound-image Relationship. In D. Daniels, S. Naumann (Eds.), *Audiovisuality Compendium: A Multidisciplinary Survey of Audiovisual Culture* (pp. 404–405). Walther König.

Munster, A.M. (2010). Syn-aesthetics – Total Artwork or Difference Engine? Thinking Synthesis in Digital Audiovisuality. *Inflexions*, (4).

Pold, S. (2005). Interface Realisms: The Interface as Aesthetic Form. *Postmodern Culture*, 15(2), <https://dx.doi.org/10.1353/pmc.2005.0013>

Rhodes, L. (1978). Notes from Light Music. In D. Curtis, D. Dusinberre (eds.), *A Perspective on English Avant-garde Film: A Touring Exhibition* (pp. 71–78). Arts Council of Great Britain.

¹¹ Э. Шенкен также редактировал специальный выпуск на эту тему для журнала *Artnodes*, для которого он собрал десять эссе, включая мое под названием «Сборка компонентов, гибридизация человека и машины: кросс-дисциплинарное расширенное кино и возможности дискурса сопряжения» <https://doi.org/10.7238/a.v0i11.1239>. Все эссе доступны по ссылке: <https://raco.cat/index.php/Artnodes/issue/view/18398>



[Научные статьи]

Ким Дж.

*Машины аудиовизуальности:
развитие «синтетических аудиовизуальных интерфейсов»
в авангардном искусстве 1970-х годов*

Shanken, E. A. (2016). Contemporary Art and New Media: Toward a Hybrid Discourse? In C. Paul (Ed.), *A Companion to Digital Art* (pp. 463–81). Wiley-Blackwell.

Sharits, P. (1978). Hearing: Seeing. In P. Adams Sitney (Ed.), *The Avant-garde Film: A Reader of Theory and Criticism* (pp. 255–260). Anthology Film Archives.

Spielmann, Y. (2011). Conceptual Synchronicity: Intermedial Encounters between Film, Video and Computer. In A. L. Rees, D. White, S. Ball and D. Curtis (Eds.), *Expanded Cinema* (pp. 194–201). Tate Publishing.

Vasulka, W., Weibel, P. (2008). *Buffalo Heads: Media Study, Media Practice, Media Pioneers 1973-1990*. MIT Press.

Welsby, C. (2011). Cybernetics, Expanded Cinema and New Media: From Representation to Performative Practice. In A. L. Rees, D. White, S. Ball and D. Curtis (Eds.), *Expanded Cinema* (pp. 1–8). Tate Publishing.

White, D. (2011). Expanded Cinema Up to and Including Its Limits: Perception, Participation, and Technology. In A. L. Rees, D. White, S. Ball and D. Curtis (Eds.), *Expanded Cinema* (pp. 243–231). Tate Publishing.

Windhausen, F. (2008). Paul Sharits and the Active Spectator. In T. Leighton (Ed.), *Art and the Moving Image: A Critical Reader* (pp. 122–139). Tate Publishing.

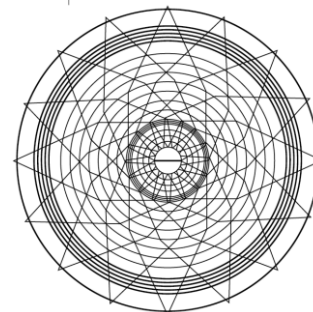
[Научные статьи]

Ким Дж.

Машины аудиовизуальности:

развитие «синтетических аудиовизуальных интерфейсов»

в авангардном искусстве 1970-х годов



MACHINES OF THE AUDIOVISUAL: THE DEVELOPMENT OF “SYNTHETIC AUDIOVISUAL INTERFACES” IN THE AVANT-GARDE ART SINCE THE 1970S

Kim J.

Professor of Film and Media Studies,
Chung-ang University
(Seoul, South Korea)

jihoonfelix@gmail.com

Abstract:

The translation of the scientific article examines how a number of avant-garde cinematographers and video artists have developed alternative models of the audiovisual apparatus since the 1970s of the twentieth century in order to explore the synthetic connection between sound and image. Rather than depending upon the term “apparatus’ implying a rigid separation of different media arts, I define their artifacts as the “synthetic audiovisual interface” in the light of their two common characteristics: firstly, as experimentations with “interfacing’ different media components, the artifacts are intended upon translating image into sound, or vice versa, by virtue of unearthing, transforming or recombining material and structural attributes of a media including film, video, and computer; and second, as investigations into “interfacing’ the human and the machine, the artifacts are channeled into pushing the threshold of the relation between two perceptual modes (hearing and seeing) or between human perception and their operation. Drawing on the avant-garde artistic practices of Paul Sharits, Lis Rhodes, Woody Vasulka, Bruce McClure and Ryoji Ikeda and analyzing how their artifacts share a constructive and combinatorial approach to media and the range of their audiovisual effects, the author argues that these two characteristics of the “synthetic audiovisual interface” allow us to consider three phases of the development of audiovisual technologies – celluloid, analog video and digital technology as converging technologies in their conceptual parallel.

Keywords: everyday culture, design, cultural heritage, sustainable development, art studies, cultural studies, fashion, collecting, vintage clothing