

УДК 79
ББК 85

Югай Инга Игоревна

Доктор искусствоведения, доцент, профессор кафедры режиссуры мультимедиа, Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов, 192238, Россия, Санкт-Петербург, ул. Фучика, 15
ORCID ID: 0000-0002-0966-8176
ResearcherID: GLR-9034-2022
regmm_kafedra@mail.ru

Ключевые слова: Пьерик Сорен, видеоарт, медиаарт, искусство, перформанс, комедия



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

DOI: 10.51678/2226-0072-2023-1-180-199

Для цит.: Югай И.И. Пьерик Сорен. Комедия в видеоарте // Художественная культура. 2023. № 1. С. 180-199.
<https://doi.org/10.51678/2226-0072-2023-1-180-199>.

For cit.: Yugay I.I. Pierrick Sorin. Comedy in Video Art. *Hudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Studies], 2023, no. 1, pp. 180-199.
<https://doi.org/10.51678/2226-0072-2023-1-180-199>. (In Russian)

Югай Инга Игоревна

Пьерик Сорен. Комедия в видеоарте

Yugay Inga I.

D. Sc. (in Art History), Associate Professor, Professor of the Department of Multimedia Production, St. Petersburg Humanitarian University of Trade Unions, 15 Fuchika Str., St. Petersburg, 192238, Russia
ORCID ID: 0000-0002-0966-8176
ResearcherID: GLR-9034-2022
regmm_kafedra@mail.ru

Keywords: Pierrick Sorin, video art, media art, art, performance, comedy

Yugay Inga I.

Pierrick Sorin. Comedy in Video Art

Аннотация. В статье выявляется жанрово стилистическая специфика работ французского видеохудожника Пьерика Сорена, выполненных в период с 1980-х по 2020-е годы. Рассмотрению подлежат характерные для творчества автора методы и приемы, особое внимание уделяется применению П. Сореном приемов создания комического. Новизна работы заключается в рассмотрении творчества П. Сорена как целостной художественной системы в ее развитии. Актуальность работы обусловлена необходимостью расширения представлений о принципах формообразования, особенностях драматургии в жанрах актуального искусства.

В статье показано, что П. Сорен самобытно и зрелищно развивал приемы и методы видеоарта. Среди применяемых художником творческих методов особое внимание в статье уделяется привлечению выразительных средств других искусств (кинематографа, цирка, мюзик-холла, эстрадного театра) и сочетанию современных технико-технологических решений со стилистикой кинокомедий, буффонады, клоунады, шутовского общения, что проявляется в сюжетах, выразительных средствах, специфике персонажей. Предложенная автором классификация работ П. Сорена включает видеоарт, оптические театры (миниатюрные инсталляции), сценические перформансы и сценографические работы.

Автор приходит к следующим выводам: сюжетное построение произведений П. Сорена в зависимости от жанра включает миниатюрные зарисовки — скетчи; пародийные фильмы, повторяющие сценарные конструкции оригинала; серии зарисовок, объединенные репризами в целостное выступление; в сценографических работах Сорен выстраивает комический дискурс, игру со зрителем, основанную на технических аттракционах. Характерными для творчества П. Сорена приемами комического являются: комический абсурд, нелогичное или невозможное сочетание элементов, прием несоответствия, прием неожиданного, повтор, использование табуированных тем.

Abstract. The article reveals the genre-stylistic specificity of artworks of the French video artist Pierrick Sorin, created between the 1980s and the 2020s. It studies the methods and techniques characteristic of P. Sorin's work, particular attention being paid to his use of comic techniques. The novelty of the research lies in the consideration of P. Sorin's creative work as an integral artistic system in its development. The relevance of the present study is determined by the need to expand ideas about the principles of shaping and the features of drama in the genres of contemporary art.

The article shows that P. Sorin developed the techniques and methods of video art in an original and spectacular way. Out of the creative methods used by the artist, the author of the article focuses on the following ones: the attraction of expressive means of other arts (cinema, circus, music hall, variety theatre, etc.) and the combination of modern technical and technological solutions with the style of comedy films, buffoonery, and clowning, which is manifested in the plots, expressive means, the specifics of the characters. The classification of P. Sorin's works proposed by the author includes video art, optical theatres (miniature installations), stage performances and scenographic works.

The author comes to the following conclusions: the plot structure of P. Sorin's works, depending on the genre, includes miniature scenes-sketches, parody films that repeat scenario designs of the originals, and series of sketches combined in a holistic performance by means of recapitulation. In his scenographic works, P. Sorin creates a comic discourse, a play with the viewer based on technical attractions. The comic techniques characteristic of P. Sorin's work are: comic absurdity, illogical or impossible combination of elements, the method of inconsistency, the method of unexpected, repetition, and the use of taboo topics.

Введение

Пьерик Сорен является одним из наиболее узнаваемых видеохудожников благодаря своему особому стилю. Работы Сорена входят в коллекцию Национального центра искусства и культуры Жоржа Помпиду, в разное время были представлены на персональных и тематических выставках в крупнейших музеях современного искусства, в том числе в России, что обеспечило им достаточно широкую известность среди зрителей и художественной критики.

Первым медиумом, который использовал в своем творчестве Сорен, была видеокамера, и несмотря на то что в дальнейшем спектр применяемых им медиа значительно расширился, Сорен по-прежнему называет себя видеохудожником. И действительно, методы, приемы и стратегии видеоарта составляют основу его творчества. Художественная деятельность Сорена началась в конце 1980-х — почти через 30 лет после революционных открытий раннего видеоарта с характерной для него откровенностью авторского высказывания, поиском границ творчества и возможностей технологии, фиксацией арт-практик на пленку, борьбой с массовой культурой и ее инструментами [2, с. 61—81]. Молодыми художниками 1980-х эти идеи и практики воспринимались как нечто само собой разумеющееся, почти обязательное, не как проявление художественной свободы, а наоборот, ограничительные рамки, становясь материалом для рефлексии, подвергаясь переоценке, и, как свойственно молодости, делалось это с долей иронии. В работах П. Сорена отчетливо проявляется владение теорией и практикой видеоарта, дискурсом актуального искусства, именно этот контекст становится основой его пародийных высказываний. Запоминающимися сделали работы П. Сорена его эстетические и визуальные предпочтения. Будучи поклонником Ж. Тати [3, р. 174], Сорен создал целую галерею комических персонажей, перенес приемы цирка, немного кино в медиа искусство, придав традиционному видеоарту необычные для него параметры комического, а его виртуозные аттракционы с видеотехникой в духе Мельеса (как представителя циркового искусства, изобретателя и пионера кинотрюков) расширили возможности жанров инсталляции и перформанса.

Видеоарт

Одна из первых работ Сорена называется «Пробуждение» (1988)⁽¹⁾. Этот короткометражный фильм начинается как характерная для концептуального искусства фиксация арт-практики. Сол Левитт, теоретик концептуализма, в статье для журнала «Артфорум» назвал следующие отличительные черты концептуализма: планирование, повторение, исполнение. Специфику исполнения произведения в концептуальном искусстве Левитт видел в том, что исполнение «происходит формально, поверхностно, неглубоко... цель художника, занимающегося концептуальным искусством, — сделать свою работу интеллектуально интересной для зрителя, и при этом не затрагивающей его душу» [5, р. 79]. Именно эти характерные для концептуального искусства черты обыгрываются в работе П. Сорена «Пробуждение». В преамбуле показывается процесс подготовки: сосредоточенный и деловитый художник устанавливает таймер к камере и осветительному прибору, вымеряет расстояние от камеры до объекта съемки линейкой. Подготовка сопровождается закадровыми пояснениями П. Сорена, рассказывающего, что он планирует будить себя каждое утро включающимся прожектором и записывать свои первые впечатления. На этом этап планирования и подготовки завершен, начинается исполнение. В течение пяти минут зрителю показывается серия пробуждений.

Примеров документации регулярно совершаемых действий в концептуальном искусстве много, можно вспомнить знаменитые работы художника-концептуалиста Вито Аккончи «Слежка» (1969) и «Шаг» (1970), являющиеся максимальным воплощением концепции Левитта.

Иногда повторяющиеся действия ведут к какой-то цели, иногда художника интересует сам процесс, что отмечалось многими исследователями раннего видеоарта, в частности куратором, историком видеоарта Барбарой Лондон в работе «Видео/арт первые пятьдесят лет», подводящей итоги деятельности первого поколения видеохудожников [6]. Важным условием подобных работ является достовер-

(1) Réveils, 1988, 5'13", Betacam SP, PAL, коллекция Центра Жоржа Помпиду, Париж (Франция).



Ил. 1. Кадр из фильма «Пробуждение». Источник изображения: <https://www.centrepompidou.fr/en/ressources/oeuvre/crdGx9> (дата обращения 10.06.2022)

Fig. 1. Screen capture from Réveils. Image source: <https://www.centrepompidou.fr/en/ressources/oeuvre/crdGx9> (accessed 10.06.2022)

ность происходящего, как отмечает специалист по медиаэстетике, философии технологий Невена Иванова: «Исполнители играют самих себя» [4, р. 39]. Видеохудожники, использовавшие стратегии повторения (например, Б. Науман, Э. Уорхол), добивались в таких проектах эмоционального и физического напряжения исполнителя и зрителя, отслеживая восприятие времени, ощущения присутствия и отсутствия у зрителя, отстраненности, усталости, истощения внимания и т.д.

Подмена, происходящая в работе Сорена «Пробуждение», переворачивает ситуацию. Перед зрителем предстает не художник, а один из придуманных и исполненных им персонажей. Множественные, меняющиеся идентичности станут отличительной чертой творчества Сорена. Жалкий, несчастный, не соответствующий роли, на которую он претендует, персонаж фильма «Пробуждение» постоянно оправдывается, обещая, что ляжет пораньше, выспится и будет способен сказать что-то дельное в микрофон. И все пять минут зритель будет смотреть на псевдоартиста, пытающегося проснуться. В конце фильма герой

сдается и прекращает свои попытки. Кто-то из зрителей почувствует себя одуроченным, кто-то посмеется. Комическая фигура, подменяющая исполнителя в действии, разыгрываемом по законам концептуального искусства, трансформирует жанр. Перед нами визуальный анекдот о концептуальном художнике. Повторение, первоначально воспринимаемое как принцип концептуального искусства, используется на самом деле как комедийный прием и усиливает комический эффект. Однако, чтобы зритель «расшифровал» это сообщение как пародию, он должен быть знаком с практикой видеоарта, лишь тогда будет иметь воздействие использованный автором прием узнаваемого несоответствия.

Серия «Пьерик и Жан-Лу»

В ином ключе выполнена серия из четырех короткометражных автофильмов «Пьерик и Жан-Лу» (1994)⁽²⁾, заказанная для передачи Rapp Tout. Rapp Tout была придумана и велась популярным французским журналистом, кинорежиссером, писателем и интервьюером Бернаром Андре Раппом. Передача выходила на французском телевидении в начале 1990-х. Приходившие в передачу гости в форме дискуссий обсуждали современное состояние искусства, культуры, медиа.

Встраивание серии «Пьерик и Жан-Лу» в контекст передачи определило как сюжетно-тематическую, так и визуальную компоненту работ. В начале каждого фильма Пьерик, чье лицо показывалось крупным планом, вспоминал, как они проводили время со своим братом-близнецом Жан-Лу (обоих персонажей исполнял П. Сорен). Далее следовали приключения братьев, поданные в стилистике немого кино, для чего использовалось вирирование под сепию и имитация замедленной съемки. Идеи для своих забав герои брали «из телевизора», в том числе из передачи Rapp Tout, поэтому телевидение в какой-то мере было ответственным за происходящее, что является традиционным тезисом раннего видеоарта. В ключевые моменты в кадре появлялся телевизор с фрагментами из Rapp Tout. Складывалась

(2) Un samedi avec Jean-Loup; Jean-Loup et les jeux video; Pierrick et Jean-loup font de la musique; Pierrick et Jean-Loup font du foot.

своего рода дурная бесконечность: во время передачи демонстрировались фильмы, в которых показывалась передача. Причем серия носила характер искаженного зеркала, в котором традиционная для такого рода передач тематика — футбол, музыка, экранное искусство, медиа — преломлялась в карикатурном ключе.

В фильме «Жан-Лу и видеоигры»⁽³⁾ братья создают собственную видеоигру. Они придумывают правила, готовят видеоконтент, находят способ взаимодействия с устройством. Все задачи решаются успешно, но в характерной манере: предлагается бросать едой в персонажей, появляющихся на экране телевизора. Братья с азартом играют в свою игру, используя подготовленный ими материал, а в конце фильма сырые яйца бросают уже в гостей и ведущего начавшейся программы Rapp Tout, создавая комический эффект, на который рассчитывали заказчики видео. Таким образом, прием применения вещи не по назначению усиливается повтором и обостряется в финале за счет контраста между атмосферой в студии и поведением братьев.

В фильме «Пьерик и Жан-Лу играют в футбол»⁽⁴⁾ братья смотрят футбольный матч по телевизору, а затем решают поиграть в саду. Но после нескольких пенальти происходит конфликт с невероятным уровнем насилия — бросание банок, удар лопатой. Сцены смягчаются тем, что выполнены в стилистике трюков немого кино. Внезапный и непропорциональный выплеск агрессии в фильме является отсылкой к проблеме неоднозначного отношения общества к насилию, в частности к его проявлению в субкультуре футбольных фанатов.

Пародия на другую область допускаемого обществом маргинального поведения показана в фильме «Пьерик и Жан-Лу создают музыку»⁽⁵⁾. В нем Пьерик и Жан-Лу сочиняют для конкурса произведение в жанре современной музыки. Подключившийся к розетке Жан Лу получает новые свойства и может творить не просто музыку, а «электронную» музыку. В качестве современных инструментов актуальные художники Пьерик и Жан-Лу используют свой живот,

(3) Jean-Loup et les jeux video, 1994, 2', Betacam SP, PAL, цвет, коллекция Центра Жоржа Помпиду, Париж (Франция).

(4) Pierrick et Jean-Loup font du foot, 1994, 2'40", Betacam SP, PAL, цвет, коллекция Центра Жоржа Помпиду, Париж (Франция).

(5) Pierrick et Jean-Loup font de la musique, 1994, 2', Betacam SP, PAL, цвет, коллекция Центра Жоржа Помпиду, Париж (Франция).

труссы, кухонный комбайн, пилу и багет. Нарушения табу, являющиеся одним из приемов создания комического, присутствуют в творчестве Сорена постоянно. В данном контексте поведение Пьерика и Жан-Лу пародирует поведение эпатажных музыкантов и намекает на существование в обществе двойных стандартов, позволяющих одно и то же поведение классифицировать как грубость и отсутствие воспитания либо как свободу и креативность. В финале братья «попадают в телевизор», плывя в какой-то особой фиолетовой реальности, они исполняют свою музыку, а эксперты Rapp Tout восхищаются ими. Идея перехода в экран, выхода из него неоднократно реализуется в творчестве Сорена в разных контекстах.

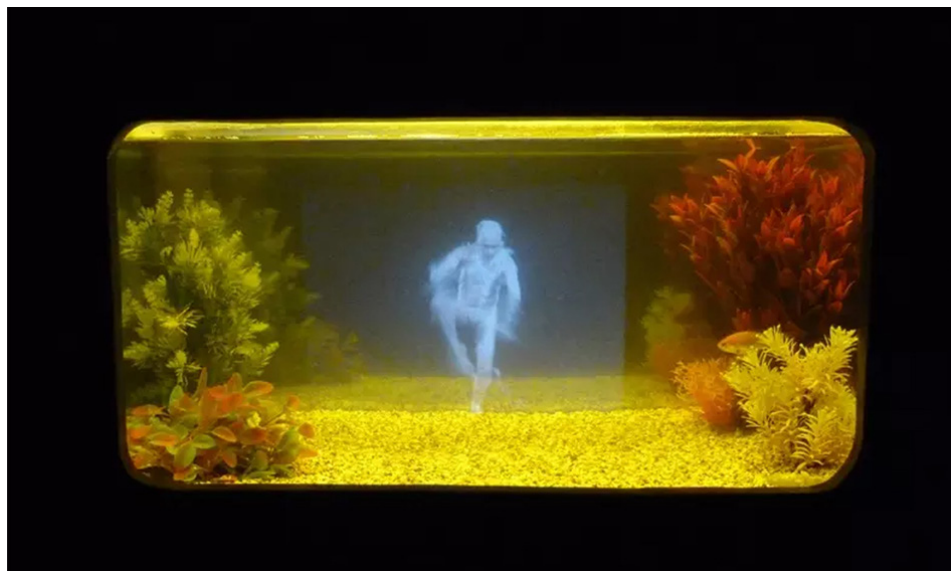
Фильмы Сорена привнесли в программу Rapp Tout параллельный пародийный дискурс, придав ей новое измерение, создали ситуацию столкновения противоположностей: грубость и просвещение, агрессия и диалог. Однако серия не является прикладной, ее вполне можно воспринимать самостоятельно, вне передачи. Все упомянутые до этого работы вошли в коллекцию Центра Помпиду.

Основными комическими приемами, использованными автором, были непредсказуемость, сопоставление противоположностей, преувеличение. Так, сдержанное общение интеллигентных собеседников в студии контрастировало с поведением персонажей фильмов, производивших впечатление дикарей своей импульсивностью и разрушительностью действий. Стилизация под немого кино смягчает и делает безобидно-комичной агрессию персонажей, комический эффект создает также характерное для эпохи немого кино несоответствие свойств движения.

Стоит также отметить, что в начале 1990-х выполнение одним единственным человеком таких фильмов требовало значительных навыков, фантазии и знаний.

Оптический театр

С 1995 года Сорен начинает экспериментировать с жанром видеоминиатюры. Фактически это миниатюры вдвойне — короткие видеозарисовки для небольших по размеру экранов и проекций. Сорен называет свои произведения «оптическими театрами». По принципу совмещения материала оптические театры ближе всего к видеоин-



Илл. 2. Кадр из инсталляции «Аквариум с танцором». Из серии «Оптические театры». 2010. Аквариум, видео, зеркальное стекло. Галерея современного искусства Aeroplastics, Брюссель, Бельгия. Источник изображения: https://www.aeroplastics.net/artists/pierrick-sorin/works/#/image_popup/artwork4809/ (дата обращения 10.06.2022)

Fig. 2. Screen capture from Aquarium with a Dancer installation. From Optical Theatres series. 2010. Aquarium, video, mirror glass. Aeroplastics Gallery, Brussels, Belgium. Image source: https://www.aeroplastics.net/artists/pierrick-sorin/works/#/image_popup/artwork4809/ (accessed 10.06.2022)

сталляции, поскольку они совмещают физические объекты с видео, внедряемым в среду с помощью отражения на зеркало или стекло. Сочетание разных планов создает эффект объединения объектов и персонажа, оживающего внутри декорации.

В оптических театрах используются преимущественно немые, циклически повторяющиеся сценки — бегущий по вращающейся пластинке человек, человек-тритон в аквариуме, семейный концерт в кукольном домике, девушка, танцующая в бокале вина, и т.д. Для произведений оптического театра характерны цикличность, существование в рамках одного, но бесконечно повторяющегося представления-дивертисмента, обыгрывание предметов, гротеск. Сюжеты этих произведений структурно просты, действие ограничивается одной мизансценой, кадром. Основной упор в ранних работах

делался на аттракцион и зрелищность. Эксцентрические приемы, основанные на нелепой жестикуляции персонажей оптических театров, неловкость движений заимствованы из цирковых комических приемов, искажение привычной логики, нарочитая неправдоподобность происходящего, также являющиеся комическими приемами, достигаются средствами видеоинсталляции.

Аудиторию в таких работах привлекает миниатюрность, краткость, пространственная объемность, зрелищность, которая, несмотря на медийное происхождение, носит характер циркового волшебного аттракциона. По стилистике работы близки к скетчу, репризе, цирковому номеру.

Со временем в репертуаре оптических театров появились истории на грани комического и трагического, печального и смешного. В зловещей видеоинсталляции «Персональный прибор лицевой пластической хирургии»⁽⁶⁾ герой засовывает голову в специальную установку, и в процессе омоложения его голова превращается в череп. Есть работы, посвященные непредсказуемости генетических изменений, жестоким научным экспериментам.

Персонажи Сорена этого периода — живчики, полные энтузиазма, существа, вращающиеся в колесе своей жизни. В первых работах в роли персонажей выступал сам автор, в дальнейшем он стал приглашать актеров. Помимо оптических театров, П. Сорен много занимался рекламой для известных спортивных и парфюмерных брендов.

Перформансы на сцене и в публичном пространстве

Пьерик Сорен известен и своими перформансами, проходившими на сцене и в публичном пространстве. Например, успехом пользовался спектакль «22.13», показанный в 2010 году в Париже и Тулузе и повторенный в Москве в 2011 году. В московской постановке роль художника исполнял актер Николая Сансье. Сюжет «22.13» довольно условен — жизнь художника, его монолог о поиске, сомнениях, переживаниях.

(6) L'operateur personnel de chirurgie faciale (из серии Quelques inventions remarquables), 2003–2015.

Интересная метафора реализована в организации спектакля: на сцене стоят камеры, реквизит, многочисленные экраны, поэтому зритель не только слышит откровенный монолог художника о своей жизни, мыслях, но видит и изнанку его творчества. Непосредственно на глазах зрителя с помощью странных аппаратов, неожиданных компонентов возникает волшебство, делая зрелище еще более захватывающим.

В «22.13» Сорен комбинирует свои наработки и отдельные произведения: исполнение актером нескольких ролей, мультиэкраны, видеомэпинг на разные поверхности, в том числе на человеческое тело, использование живых материалов, совмещение выступления и видеозаписи. В контексте спектакля характерные для автора приемы получают новые смыслы. Например, один из используемых автором комических приемов — нарушение табу — заключающийся в том, чтобы шокировать аудиторию чем-то отвратительным или непристойным, в оптическом театре воспринимается как соленая, грубая шутка, но в личном исповедальном контексте «22.13» скорее указывает на открытость и незащищенность персонажа.

Одним из преимуществ видеотехнологий является их относительная свобода от пространственных ограничений. Видеопроекция может осуществляется как на небольшое стекло в оптическом театре, так и на огромное здание, стоящее на городской площади. Работы П. Сорена для больших городских пространств регулярно показываются в рамках праздничных мероприятий, проходящих в его родном городе Нанте, в Париже и за пределами Франции. На этих мероприятиях можно увидеть характерные для автора приемы — видеомэпинг из «подручных» средств (яйца, кетчуп, вода и т.д.), включение в видеопоток изображений зрителей, присутствующих на празднике, коллажи из произведений автора.

Сценография и постановки

Начиная с 2006 года Сорена приглашают к работе над операми в качестве постановщика и сценографа, в этом году выходит его седьмая работа. Так же, как и в своих перформансах, художник располагает на сцене множество предметов, устройств (камеры, микрофоны, экраны, проекционные аппараты), используемых для создания зрелища.



Ил. 3. Сцена из оперы «Пробный камень» Россини в постановке Джорджо Барберлио Корсетти. Театр Шаттле, Париж, Франция. 2014. Источник изображения: https://www.francetvinfo.fr/culture/musique/opera/la-pietra-del-paragone-un-rossini-delirant-sous-lemprise-de-la-video_3342295.html (дата обращения 10.06.2022)

Fig. 3. A scene from Rossini's *The Touchstone* opera staged by Giorgio Barberio Corsetti. Théâtre du Châtelet, Paris, France. 2014. Image source: https://www.francetvinfo.fr/culture/musique/opera/la-pietra-del-paragone-un-rossini-delirant-sous-lemprise-de-la-video_3342295.html (accessed 10.06.2022)

Уникальность подхода Сорена (не единственного медиахудожника, выступающего в качестве сценографа) в том, что живое исполнение совмещается с реально существующими декорациями и происходит это аналогично его перформансам на глазах зрителя, наблюдающего за процессом сборки зрелища. Сиюминутность образа, его незакрепленность позволяет сохранять особую атмосферу взаимодействия со зрительным залом, характерную для исполнительских искусств, при этом в зрительском восприятии выразительные средства оперы соединяются с кино, перформансом, исполнительским искусством, обогащая его впечатления.

Легкий озорной сюжет оперы Россини «Пробный камень» (*La pietra del paragone*), сам жанр позволил Сорену вписать в канву произведения и дать развитие своим излюбленным решениям в постановке 2014 года на сцене театра Шаттле. Центральным решением, вокруг

которого выстроились конструктивные и выразительные средства, стала предложенная зрителю игра на установление соотношения между происходящим на сцене и на видеоэкранах. 15 миниатюрных цифровых камер, установленных на сцене, транслировали на большие экраны исполнителей, совмещая их изображения с декорациями, аквариумом с живыми рыбами, фруктами, продуктами, прочими объектами. Среди оригинальных сочетаний, реализуемых с помощью хромакея и монтажа, можно выделить две группы: игра с размерами предметов и невидимость синих объектов на синем фоне.

Так, миниатюрные декорации приобретают на экране одинаковый размер с актерами, к чему зритель постепенно привыкает, однако «случайно» добавленный к декорациям банан оказывается в проекции настолько большим, что на него может сесть, как на софу, дворецкий, крошечная Кларис подсказывает слова графу Асдрубале, находясь в его тарелке, сам граф то оказывается в холодильнике, то на газовой конфорке — вот некоторые примеры изменения размеров. Ряд придуманных Сореном эксцентрических номеров осуществляется с помощью «невидимых» для камеры помощников сцены, одетых в синюю спецодежду: перемещение блинов, самолета, полет теннисных мячиков, перетаскивание надувной лодки с сидящей в нем актером. Сложные синие выгородки, среди которых работают актеры, на экране превращаются в яркие декорации. Зрители увлеченно сопоставляют бесформенные сооружения на сцене и результат на экране. В исследовании Фабио Раффо (университет Монпелье), посвященном применению видеопроекции в оперных постановках, отмечается, что когда зритель может одновременно видеть и сцену, и синтезированные изображения на экране, в его восприятии постоянно происходит и конструирование художественного пространства, и его деконструкция [7, с. 69].

Заключение

Анализ произведений П. Сорена показывает, что художник, работая в таких областях, как короткометражный фильм, видеoinсталляция, видеоперформанс, оперная сценография, по-новому осмысляет традиционные для видеоарта методы и приемы:

Найдена форма видеoinсталляции — оптический театр, объединяющая объекты и видео на основе принципа действия праксиноскопа. Краткие комические сценки с минимальным количеством персонажей разыгрываются в нарочито неправдоподобных, иногда абсурдных обстоятельствах. Ограничение места действия, бесконечная повторяемость видео создает впечатление самостоятельно существующего миниатюрного мира, напоминающего цирковые магические иллюзии, маскируя новое технологическое решение под старинную форму.

Прием деконструкции зрелища реализуется в сценографии оперной постановки, становясь основой для игры со зрителем.

Экспериментирование с эстетическими свойствами нетрадиционных для видеоарта материалов (продукты, живые существа, предметы быта) приводит к неожиданным визуальным эффектам, становится комическим приемом, основанном на парадоксальных сочетаниях технологии и объектов.

Использование автором множественных комических идентичностей применяется для пародирования традиционных арт-практик.

Синтез искусств (кино, цирк, эстрадный театр, мюзик-холл), проявляющийся в сценарных решениях, монтаже, специфике персонажей, расширяет палитру выразительных средств художника.

Особенности сюжетного построения произведений П. Сорена отличаются в зависимости от жанра. Оптические театры предполагают краткие зарисовки, строящиеся на визуальном контрасте, нелогичном, иногда абсурдном сочетании невозможных элементов, подчеркнутой условности действий, приближаясь к жанрам фарса, скетча, шаржа. Сюжеты короткометражных фильмов строятся по принципу комического повтора, однако повторяющиеся фреймы отличаются своим размером и степенью самостоятельности — если в «Пробуждении» повторяются краткие попытки героя записать свои впечатления, то в серии «Пьерик и Жан-Лу» повторяется единая повествовательная структура фильма, и в совокупности (в серии) они усиливают друг друга. Единая сюжетная композиция фильмов серии воспринимается как алгоритм анекдота: «однажды мы с братом Жан-Лу...».

Сюжет спектакля «22.13» строится как серия зарисовок, объединенных репризами и монологом актера.

В опере «Пробный камень» средствами сценографии зрителю предложена игровая система взаимодействия со зрелищем, непосредственно не влияющая на сюжет, но создающая поле для диалога.

Работы, созданные П. Сореном вне зависимости от их жанра, насыщены приемами комического. Среди излюбленных автором приемов можно назвать:

- подчеркнутую условность действий (фантастические, абсурдные);
- нелогичное или невозможное сочетание элементов;
- высокую непредсказуемость действий и событий (прием неожиданного);
- пародию (прием узнаваемого несоответствия);
- комический повтор;
- использование табуированных тем;
- комический абсурд;
- типичные для клоунады нелепую жестикуляцию, неловкость движений и мимики персонажей, карикатурные особенности внешности (одежда, прическа, грим).

Анализ произведений разных жанров показал, что применяемые П. Сореном комические приемы предполагают разные способы восприятия комического зрителем. Малкольм Терви (киновед, редактор журнала *October*), анализирувавший комедийный модернизм Жака Тати, применил термин «непрозрачный стиль комедии» (*opaque style of comedy*), означающий, что для понимания комической ситуации и получения удовольствия зрителю необходимо приложить какое-то усилие [8, p. 103]. Приемы П. Сорена варьируются, иногда это развлечение в чистом виде, иногда — «непрозрачная» комедийная ситуация, требующая большего внимания и ментальной активности зрителя.

Привлекает внимание широкий творческий диапазон автора, которому подвластны малые и большие жанры от короткометражек и миниатюрных инсталляций до спектаклей и оперных постановок. Используемые автором приемы относятся к разным эпохам и к разным жанрам, тут и визуальное ретро (гэги эпохи немого кинематографа, характерные для фарса непристойность, грубость и радость жизни, бурлеск), и современные формы (*public art*, видеомэпинг). Широта смысловой палитры художника простирается от визуальных анекдотов до постмодернистской игры смыслами.

Очевидно, что комическое, как одна из базовых категорий эстетики, требует изучения на каждом этапе развития искусства, что отмечается многими исследователями [1, с. 288]. Так, парадоксальное сочетание аттракциона современных технических решений и комического, облеченного в старомодную эстетику цирка, гэга, в творчестве П. Сорена оказалось весьма плодотворным, поскольку художник не только открыл оригинальные формы авторского высказывания, но придал новое дыхание традиционным для видеоарта форматам перформанса и инсталляции.

Список литературы:

- 1 Журкова Д.А., Эвальд В.Д. Круглый стол «Эстетика советской кинокомедии». Эксцентрика, авторское начало, официальный контекст // Художественная культура. 2022. № 2 (41). С. 280–307. <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2022-2-280-307>.
- 2 Югай И.И. Медиа искусство: истоки, специфика, художественные стратегии: диссертация ... доктора искусствоведения: 17.00.09. СПб.: Рос. институт истории искусств, 2018. 341 с.
- 3 Gómez Cremades A. M. Circo contextual contemporáneo: arte objetual, humor y tecnología digital // VI Congreso Virtual Internacional Arte y Sociedad: Paradigmas digitales. 2017. Chile: Universidad de Málaga, 2018. P. 173–178.
- 4 Ivanova N. Bruce Nauman and Dan Graham's Politics of Presencing: Boredom Exposing Inauthenticity of 1960s-70s Time-Consciousness // Journal of Film and Video. 2019. № 71.1. P. 35–50. <https://doi.org/10.5406/jfilmvideo.71.1.0035>.
- 5 LeWitt S. Paragraphs on Conceptual Art // Artforum. 1967. Vol. 5. № 10. P. 79–83.
- 6 London B. Video/Art: The First Fifty Years. London, New York: Phaidon Press, 2020. 280 p. https://doi.org/10.1386/jcs_00028_5.
- 7 Raffo F. Le chanteur d'opéra face aux écrans vidéo: King Arthur de Motus (2014) et La Pietra del paragone de Giorgio Barberio Corsetti et Pierrick Sorin (2007) // Corps en scène: l'acteur face aux écrans. Paris: Entretemps ED, 2018. P. 63–74.
- 8 Turvey M. Play Time: Jacques Tati and Comedic Modernism. New York: Columbia University Press, 2019. 304 p.

References:

- 1 Zhurkova D.A., Evalylo V.D. Kruglyj stol "Ehstetika sovetsoj kinokomedii". Ekscentrika, avtorskoe nachalo, oficioznyj kontekst [Round Table "Aesthetics of Soviet Film Comedy". Eccentric, Author's Principle, Official Context]. *Hudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Studies], 2022. no. 2, pp. 280–307. <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2022-2-280-307>. (In Russian)
- 2 Yugay I.I. *Media iskusstvo: istoki, specifika, hudozhestvennye strategii* [Media Art: Origins, Specifics, Artistic Strategies]. Dissertation... D. Sc. (in Art History: 17.00.09. St. Petersburg, Ros. institut istorii iskusstv Publ., 2018. 341 p. (In Russian)
- 3 Gómez Cremades A. M. Circo contextual contemporáneo: arte objetual, humor y tecnología digital. *VI Congreso Virtual Internacional Arte y Sociedad: Paradigmas digitales. 2017*. Chile, Universidad de Málaga, 2018, pp. 173–178.
- 4 Ivanova N. Bruce Nauman and Dan Graham's Politics of Presencing: Boredom Exposing Inauthenticity of 1960s-70s Time-Consciousness. *Journal of Film and Video*, 2019, no. 71.1, pp. 35–50. <https://doi.org/10.5406/jfilmvideo.71.1.0035>.
- 5 LeWitt S. Paragraphs on Conceptual Art. *Artforum*, 1967, vol. 5, no. 10, pp. 79–83.
- 6 London B. *Video/Art: The First Fifty Years*. London, New York, Phaidon Press, 2020. 280 p. https://doi.org/10.1386/jcs_00028_5.
- 7 Raffo F. Le chanteur d'opéra face aux écrans vidéo: King Arthur de Motus (2014) et La Pietra del paragone de Giorgio Barberio Corsetti et Pierrick Sorin (2007). *Corps en scène: l'acteur face aux écrans*. Paris, Entretemps ED, 2018, pp. 63–74.
- 8 Turvey M. *Play Time: Jacques Tati and Comedic Modernism*. New York, Columbia University Press, 2019. 304 p.