

ОПТИЧНІ ЕФЕКТИ ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ВІДЕО-МИСТЕЦТВА: ПОЛІЕКРАН, РЕКУРСІЯ, МОРФІНГ

У статті розглянуто оптичні ефекти експериментального відеомистецтва, такі як поліекран, рекурсія та морфінг. Кожному з цих ефектів присвячено підрозділ, де аналізуються історія виникнення та застосування, основні характеристики, визначні постаті, особливості конкретних творів.

Ключові слова: відеомистецтво, медіа-мистецтво, оптичні ефекти, поліекран, рекурсія, морфінг.

Теоретичні та історико-критичні рефлексії над феноменом відеомистецтва є своєрідною ланкою сучасного мистецтвознавчого дискурсу. Намагаючись прояснити дефінітивну сітку, дамо визначення понять «оптичний ефект» і «експериментальне відеомистецтво» як особливий випадок медіа-мистецтва. Будучи ширшою категорією, ніж відеомистецтво, медіа-мистецтво не тільки охоплює сукупність візуальних практик використання експериментальних оптичних ефектів, а й осмислює їх, виходячи з притаманного добі цифрових медіа нового концептуального базису. Отже, «оптичний ефект» – це формальний засіб застосування екранної площини у відеомистецтві, що характеризується підвищеною візуальною інтенсивністю (чи, навпаки, тонким нюансуванням) при створенні художнього образу. Виходячи з такого розуміння, «експериментальне відеомистецтво» – окрема галузь відеомистецтва (ширше – медіа-мистецтва), яку можна представити як художню «лабораторію» авангардних, нонконформних митців: тих, хто своє першочергове завдання бачив не у задоволенні ринково-комерційних потреб, а радше в естетичному змаганні під гаслами «мистецтво заради мистецтва», адже через технічні засоби копіювання та розповсюдження через Інтернет фактично розчиняється вартість відеооригіналу.

Основою задуму цієї статті є припущення, що оптичні ефекти, які використовуються у галузі експериментального відеомистецтва, створюють гомогенне поле та мають чіткий набір усталених характеристик, які потребують ретельного мистецтвознавчого аналізу. Стверджувати, що ефектів експериментального відеомистецтва лише три, означає спрощувати ситуацію, однак непомірною ношею виявилось б намагання дослідити одразу всі, які тільки можливі для огляду. Користаючися з «бритви Оккама» проти надмірної диверсифікації, обрано саме три з наскрізних для візуальної ситуації відеомистецтва оптичних ефектів (поліекран, рекур-

сія, морфінг), що становитимуть для нашого розгляду своєрідну персоніфікацію сучасної історії експериментального відеомистецтва з відкритим кінцем.

Поліекран: стратегія фрагментації та пошук антинарративності

Поліекран (сполучення грецьк. «πολυ» – «множина» та «ὀθόνη» – «екран») – сукупність синхронних чи асинхронних «екранних» фрагментів, що сконцентровані у закутку, нашаровуються або розташовані поряд один з одним. Під «екранністю» мають на увазі зображувальний троп (художній засіб) фрагментації єдиної площини екрана. Проте не забуваймо, що поліекран – як експериментальний ефект у царині відеомистецтва – зосереджується не тільки у просторі статичної композиції із хаотичних ячейок, він також може динамічно змінювати власну конфігурацію: переміщуючись від хронотопу колишнього кадру чи їхньої послідовності до нової композиції, створеної перекомпануванням «уламків» художнього образу в наступному кадрі. Отже, було б помилковим вважати поліекран застиглим явищем, що не може створити потужну концептуальну та композиційну гармонію в сюжетиті нової кадрової послідовності.

Зміст візуального застосування поліекрана полягає в тому, що сама екранна площина від часу винайдення цього формального засобу перестала відображати цілісність задуму режисера (як, наприклад, у стрічці Абея Ганса «Наполеон», 1927, з новаторсько-дадаїстичним використанням декількох екранів), сповіщаючи, натомість, про постання розщепленої колізії поліекрана – як драматичного поля «полісуб'єктних референцій» у відеомистецтві [14, с. 231–233]. Так, у випадку «Готелю» Майкла Фіггіса, 2001, одночасно відбувається множинність подій, не зв'язаних ординарною детермінацією, у різних кутках розбитої на друзки площини екрана. Тому не буде помилковим зазначити, що з винай-

денням цього оптичного ефекту експериментального відео- та медіа-мистецтва не тільки змінилося «монадичне» ставлення до новочасного та західноєвропейського суб'єкта, також неминучої трансформації зазнала докса лінійного нарративу відеотворів, а саме – їхні антропологічно-суб'єктні та просторово-часові складові.

Не кіно, а «проект», не кінопоказ, а «віджеїнг», мабуть, почалися саме з підступного поліекрана, який Гринуей застосував ще в «Книгах Просперо», у 1991-му, використовуючи на рідкість хитрий як на ті часи засіб за назвою «electronic paintbox», що дає можливість «ущільнювати і насичувати екран хитромудрими серіями інтертекстуальних подвійних експозицій і видимих нашарувань». «Ненаративне кіно» не розповідає, не каже, не ілюструє тексти, однак і не «показує», воно взагалі не розраховане на «бачення». Скоріше, на проживання-переживання, це – «живе кіно» [19, с. 201]. Таке у Гринуея з'явиться ще через кілька років після «Інтимного щоденника»: для трилогії «Валізи Тульса Люпера» Гринуей застосує спеціальну VJ-установку, що включає великий плазмовий сенсорний екран для мікшування «наживо» епізодів «92 історій» одночасно на 12 екранах (див. рис. 1). Прем'єра цього перформансу відбулася в одному з амстердамських клубів 2005 р., і з того часу Гринуея іменують «приборкувачем зображень, що працює в режимі реального часу». Темп задано не текстом, а музикою і рухом людських тіл: стохастична експресія, непередбачені включення, – такі віджей-перформанси щоразу закінчуються по-різному: все мобільно, немає жорстких планів, точніше, їх немислима безліч (приблизно триста варіантів планів, сценаріїв в одному проекті).

Художник, який використовує поліекранний ефект нерозбірливо, не доходячи його «антропо-

метричної» вартості [6, с. 142–148], не буде винагороджений своєчасністю застосування цього формального засобу «виробництва присутності». Адже для досягнення композиційної аудіовізуальної гармонійності, не кажучи вже про успіх досягнутого впливу на глядача, оптичний ефект треба зрозуміти та відчутти вписаним у «текст» значно ширшої конфігурації [19, с. 210–215]. Передусім, тут маються на увазі не узвичаєні координати цілісної вісі часопросторів, а гра пластичних об'ємів, риторики фігуративності, санкціоноване вживання аудіошумовинь, з їхнім безперечним впливом на сприйняття представлені у кадрі картини (так, естетика аудіовізуального контрапункту та поліканальність звуку були використані у «Готелі» М. Фіггіса, деяких відеоінсталяціях Н. Дж. Пайка та відеопроектах П. Гринуея). Себто, поліекран не може бути потрактований як суто оптичне явище у візуальному дискурсі, він є причетним до «об'ємної лінгвістики», має ознаки мультимедійності та «поліліквідності» у відеомистецтві [11, с. 4–17]. Постійно створюючи відчуття «дисонансу реальностей» (за Ж. Дельозом), помножених на залучення естетики аудіовізуального контрапункту [16, с. 210–283], поліекран повсякчас поглиблює розуміння катастрофічності у сенсі нескінченного дрейфу поміж роз'єднаними шарами фільмічного гештальту [8].

У ситуації поліекрана цікаво стежити навіть не стільки за зором, скільки за розумінням. Метаморфози погляду метаморфізують сенс. Деформації траєкторій погляду – це нескінченні мандри свідомості, «морфінг» народження сенсів, де багатокамерна зйомка візуалізує розірвану свідомість. Не випадково ж поліекран як засіб художньої виразності з'являється в моменти хворобливих розщеплень – часу, простору, пам'яті, – і, як правило, покликаний створити візуальні ефекти шизофренічного роздвоєння,



Рис. 1. П. Гринуей. Трилогія «Валізи Тульса Люпера», 2003–2004 (загальна тривалість: 6:19:48)

множинного Я та випадків безуму. Полієкран вивертає навиворіт, так, що невидиме і видиме міняються місцями, розшифровуючи таємні бажання і страхи, оголює все те, що ховається під масками слів, поглядів, жестів, які залишаються загадковими та невизначеними.

Рекурсія: стратегія фрактальної побудови твору

Рекурсія (лат. «*recursio*» – «обертання») – оптичний винахід експериментального відеомистецтва, що може бути схарактеризований як самоподібна ретрансляція однієї, або декількох, фрактальних структур. Цей міждисциплінарний термін набуває доволі широкого діапазону значень відповідно до царини застосування: у теорії літературі це – «*mise en abîme*», у живописі, математиці, архітектурознавстві – «фрактал», у фізиці – явище інтерференції, у сфері реклами – ефект Дросте [10, с. 83–104]; інші відомі назви – оптичний фідбек, відеофідбек, а також – луп, лупінг (від англ. «*loop*» – «циркуляція»). Отже, вишукуючи етимологічні пояснення, можна врешті дізнатися, що фрактальне явище рекурсії передусім – ретрансляція самоподібних структур: органічні та неорганічні форми, криві, прямі, точки, кола, пустоти – іншими словами, увесь спектр природного та геометричного формо-розмаїття [7; 9].

Для європейського мистецтва характерні експерименти з простором: «втискання» зображення вглиб та захоплення ним самого глядача, коли картина ніби «виплескується» назовні: триптих «Вівтар Стефануччі» (1320) Джотто ді Бондоне, де зображений кардинал Стефануччі тримає модель цього ж триптиха; кругле люстро на полотні «Портрет сімейства Арнольфіні» (1434) Яна ван Ейка, котре нагадує спрощений фрактал завдяки симетричному оздобленню рами медальйонами з євангельськими картинками і відбиває «невидиму» нам частину кімнати; багатопло-

щинна композиція, де зображено й самого художника, на «Меніах» (1656) Дієго Веласкеса; численні експерименти у поєднанні графічного мистецтва та фрактальної математики нідерландського художника Мауріца Ешера.

Експериментальне відеомистецтво використовує оптичний ефект рекурсії зокрема для демонстрації ідеї відсутності нового, підкріплюючи, натомість, істину про вічне повторення [1, с. 23–34; 12]. Рекурсія, як троп тавтології чи синекдохи, свідчить про існування і циркулювання одного й того самого. Кажучи конкретніше, відеомитці (наприклад, Дара Бірнбаум з її роботою «Технологія/трансформація: Чарівна жінка», 1978) за допомогою тріади рекурсія/фрактал/луп вдавалися до критики інноваційного пафосу «новин» у масовій культурі, де сама естетика відеомистецтва сприймалась як протест проти риторики телебачення [4, с. 61–63]. Більше того, будь-яка сюжетика твору мистецтва – не обов'язково відеомистецтва – могла бути знищена за допомогою ефекту, який ретранслює лише самоподібні сегменти. А тому, якщо слідувати думці радикальних відеомитців, краще деконструювати очікування розвитку дії у творі за допомогою техніки тотального повторення: приміром, у «Берлінському коні» шалений кінь протягом десяти хвилин безперервно ганяє довкола стійла [13, с. 76–95] (див. рис. 2).

Щоправда, як визначний оптичний ефект експериментального відеомистецтва, тріада рекурсія/фрактал/луп є цілком непоєднуваною з рутинною одноманітністю в просторово-часовій діаді конкретного відео твору. Ефект семантичного одноманіття використовувався як для повернення часопростору лінійних чи викривлених наративами сюжетик від актуального розвитку в теперішньому до минулого пам'яті, так і для зображення повторюваності стереотипних ходів думки [17, с. 176–178]. У «Технологія/трансфор-



Рис. 2. М. Ле Гріс. «Берлінський кінь», 1970 (загальна тривалість: 6:37)

мація: Чарівна жінка» Дари Бірнбаум деякі епізоди «перегравалися» за посередництва оптичного ефекту самоповторюваності, який застосовувався для деконструкції часопростору як такого, суб'єкт-об'єктних асоціацій, авторськості, месіанізму показу, будь-якої важливості повідомлення та ін. [5]. Подібним чином, Нам Джун Пайк у відеороботі «Рюїчі Сакамото», 1994, раз по раз показував тавтологічний силует відомого японського виконавця, при цьому силует музиканта – єдине, що зрозумілим чином (завжди однаково) було зображене. Бавлячись в інвертований колоризм, Пайк доводить до абсурду зациклення зображення, де-не-де зміщуючи композицію, врешті-решт, постійно нищучи її, доводячи або до зернистого тремтіння, або показуючи чорняву площину екрана, або впливаючи різними аналоговими та цифровими засобами на цілісність силуету Рюїчі. Таким чином, застосування ефекту рекурсії призвело до руйнації лінійного наративу «новинності» в середовищі споживачів риторик маскульту, пропонуючи символічні цінності одвічного повернення самоподібних елементів фрактального повідомлення.

Морфінг: стратегія паплюження як експериментальний оптичний ефект

Морфінг (сполучення грецьк. «μορφή» – «форма» та англ. «-ing» – суфікс, що утворює значення процесу, дії) – оптичний ефект експериментального відеомистецтва, який характеризується руйнуванням вихідного художнього образу за допомогою низки засобів. Так чи інакше, розглянуті попередньо ефекти центрувалися довкола «деструктажу» умоглядних конструктивів, проте техніка морфінгу демонтує повагу до видимого, ставить під сумнів достовірність зображення реальної феноменології життя. Нонконформні відеомитці, такі як Нам Джун Пайк, Малькольм Ле Гріс, Пітер Грінуей, а також дадаїсти Марсель Дюшан, Ман Рей, Курт Швіттерс, використовували експериментальні техніки морфінгу як засіб оптичного «псування» твору [18]. Разом із тим, долучивши до цієї низки імен мистецькі технології скретчу (1980-ті) та глітч (1990-ті), отримуємо можливість відповідати на запитання щодо специфіки «демонтажу» зображень у відеомистецтві, визначимо, які зрушення доби уможливили використання зазначеної формальної «апаратури».

Британська авторка з феміністичною точкою зору на теоретичну природу «візуалізацій» у відеомистецтві, передусім стосовно авангарду другої хвилі у Великій Британії та Сполучених Штатах, Катерин Елвес визначає морфінг як явище, подібне до телемахії групи «Флюксус» із деколажами Нам Джун Пайка та Вольфа Фостеля (кінець 1960-х – початок 1970-х) [13,

с. 141–157]. Техніки морфінгу, як потужний інструментарій виготовлення іроніко-саркастичного медіа-продукту, розпочали кампанію «за деконструкцію» за часів Другої світової війни, коли міністр пропаганди Великої Британії Чарльз Рідлі, за легендою, власноруч змонтував антигітлерівський агітфільм «Танок Ламбет – нацистський стиль», 1941, принизливий ефект якого було засновано на прискоренні та реверсі вихідного матеріалу нацистської кінохроніки (див. рис. 3). Пізніше контркультурна боротьба відеомитців (за допомогою технік морфінгу) з виробниками, споживачами та загалом індустрією масмедіа-продукту перекидається на ейфоричні цінності «комодитивного» дискурсу [15, с. 155].

Після Другої світової війни морфінг як набір практик відеопсування, куди входили, зокрема, техніки скретчу та глітч (відповідно, художні методики «дряпання» та «псування»), долучився до контркультурних практик нарізання новинних фрагментів (наприклад, обценного монтування звернення президента Рейгана, коли, за допомогою відеообробки та гострого монтажу, він був змушений визнати свою рідну країну «фокусом зла у сучасному світі») та перевертання змістів рекламних повідомлень «догори ногами», щоб дійти карнавально-сміхового «приниження» або осоромлення.

Видається, що будь-яку обробку відеосеквенції у режимі реального часу можна назвати морфінгом (почати слід було б, мабуть, з «відеобагатоповерхівок» Грінуея); однак відеоексперименти з аналоговими засобами псування зображення («магніт» Нам Джун Пайка у «Медіум – це медіум», 1969; див. рис. 4) можна констатувати вже в творчості дадаїстів. Згадаємо, приміром, «кіноделічні» досвіди Ман Рея, який знімав коливання камери під час автопрогулянки, або його ж авторства фіксацію подряпин плівки (1930-ті) з яскраво вираженою зернистістю фактури. Так, реверсню історію використання цього оптичного засобу в експериментальному відеомистецтві можна закінчувати тими ж таки 1930-ми, точніше, агіографією «кіноків» – братів Кауфманів [20, с. 299–310; 2]. З погляду формальних засобів експериментального вираження, «Симфонія Донбасу: Ентузіазм» Дзиги Вертова, 1929 – справжня постмодерністська енциклопедія використання оптичних ефектів.

Пізніші діячі або працювали в техніці морфінгу з відозмінами вихідного відеоматеріалу (твори Нам Джун Пайка), або переробляли «незайманий» шар за допомогою перезнімання (ресканінг Малькольма Ле Гріса, Дари Бірнбаум, Пола Хардкастла). Більше того, працюючи з аналоговими псуваннями телевізійної картинки шляхом застосування магніту, Нам Джун Пайк отримував «неврівноважені» хвилі з багатою



Рис. 3. Чарльз Рідлі. «Танок Ламбет – нацистський стиль», 1941 (загальна тривалість: 2:08)

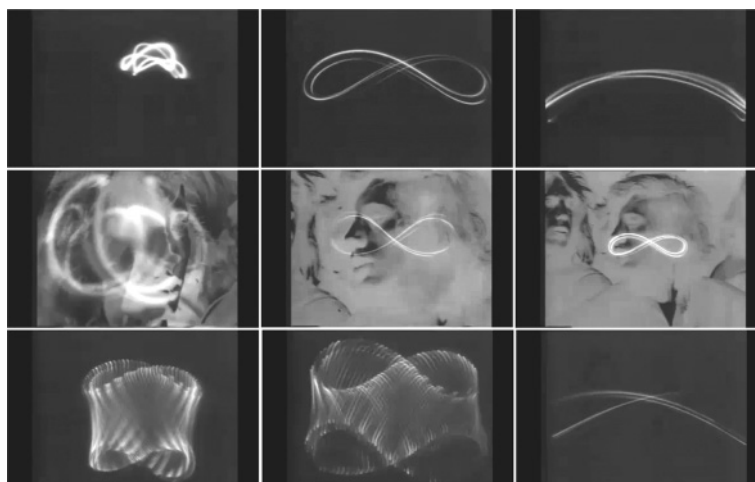


Рис. 4. Нам Джун Пайк. «Медіум – це медіум», 1969 (приклад використання магніту задля спотворення відеосигналу, що був показаний у «Мовчазному театрі», Лос-Анжелес)

колористикою, що могли накладатися або на оригінальне зображення, або на «препароване» маніпуляціями з «дряпанням» (скретч) та «псуванням» (глітч).

Протягом 1970–1990-х творчі пошуки очільника «Флюксуса», відеомитця Нам Джун Пайка повсякчасно зазнавали змін у моделюванні пластичних об'ємів кольорових відеоінсталяцій «ТВ-Птах», «ТВ-Місяць», «ТВ-Віолончель», «Рюїчі Сакамото». Під час перегляду програмної відеороботи «Рюїчі Сакамото» екранні подряпини згармонізовані за допомогою «залупленого» використання Пайком силуету музиканта, що раз по раз наче вириває з несвідомих безодень, а також – за посередництва аскетичної чорно-білої гами композицій у відеосеквенціях, оброблених у техніці глітч. Інколи сяючий чорною білизнаю букет невідомих сигналів пропускається крізь фільтри або накладається на силуети з інших кадрових секвенцій; часом певні кадрові фрагменти

довільно гойдаються в повітрі, неначе забуваючи про необхідність власного призначення в цьому світі. Безперечно, можна стверджувати, що морфінг, хоча і спалює вихідну для Пайка картинку, врешті-решт врівноважився тотальною гармонією медитативно-метафізичного комфорту вказаної відеосеквенції, та, вужче, кадру, у просторі якого хронотопічна гама «звучної музики» відеоживопису підбиралася копіткою й дбайливо.

* * *

Насамкінець, розглянувши визначні оптичні ефекти експериментального відеомистецтва, переконуємося в тому, що їхні передісторія, суть та сучасне застосування у візуальних практиках медіа-мистецтва пов'язані не тільки з конкретним випадком творчості відеомитця (біографічний чинник), представляючи собою тематичну та стилістичну цілісність, окрім, так би мовити, хронотопічного чинника епохи. Синтезувавши обидва

чинники, можна атрибутувати поліекран як явище Першого авангарду (винахідник поліекрана – Абель Ганс), оптичне явище рекурсії «занурити» у класичну історію мистецтв, а постання морфінгу, як винайдення технік «псування», – віднести до періоду пошквалу «протестної риторики» (особливо у 60-ті, як часи «опозиційного відеомистецтва»). Якщо брати до уваги тематичність спільних показників, то оптично-експериментальні прийоми, які були розглянуті, більшою чи меншою мірою стосувалися напряму деконструкції як провідного для постмодерністських студій. У стилістичному сенсі, якщо аналізувати ефекти окремо, поліекран розірвав нормативну ідеологію «монадичної» площини екрана, її монологічність, лінійність, суб'єкт-об'єкту координату; рекур-

сія, натомість, знищила опозиційну бінарність парних концептів «початок–кінець», «рух–нерухомість», «нарративність–антинарративність»; водночас, морфінг (відповідно, скретч як техніка «дряпання» та глітч – як «псування» художнього образу) пошкодив ідеологічну монозмістовність зображення, зробивши акцент на «вторинній» реальності конотацій, відтінків, перегукувань. Насамкінець, органічна цілісність запропонованих оптичних ефектів у експериментальному відеомистецтві просто-таки не дасть змоги прискипливому дослідникові розглядати їхню контекстуалізацію в межах візуального дискурсу поодиноці, асинхронно, натомість синхронна перспектива розгляду надає дослідженню концептуальну когерентність емпатичного вживання.

Література

1. Андреева Е. Ю. Постмодернизм: Искусство второй половины XX – начала XXI века / Екатерина Андреева. – СПб. : Азбука-классика, 2007. – 488 с.
2. Барт Р. Миф сегодня // Избранные работы: Семиотика. Поэтика / Ролан Барт ; сост., общ. ред. Г. К. Косикова. – М. : Прогресс, 1994. – С. 72–130.
3. Вертов Д. Статьи. Дневники. Замыслы / Д. Вертов. – М. : Искусство, 1966. – 320 с.
4. Вишеславський Г. Відео-арт / Гліб Вишеславський // Сучасне мистецтво : наук. зб. / Ін-т проблем сучас. мист-ва Акад. мист-в України ; редкол. В. Д. Сидоренко (голова), О. О. Авраменко, І. Д. Безгін та ін. – К. : ІПСМ АМУ ; КЖД «Софія», 2009. – Вип. VI. – С. 53–70.
5. Гринуэй П. Золото : роман / Питер Гринуэй ; [пер. с англ. С. Таска]. – М. : Иностранка, 2007. – 512 с. – (The best of Иностранка).
6. Добренко Е. Политэкономия соцреализма / Евгений Добренко. – М. : Новое литературное обозрение, 2007. – 592 с.
7. Мандельброт Б. Б. Фрактальная геометрия природы : пер. с англ. / Бенуа Мандельброт. – М. : Институт компьютерных исследований, 2002. – 656 с.
8. Уилер Г. Гештальттерапия постмодерна: за пределами индивидуализма / Г. Уилер ; [пер. с англ. О. Донец]. – М. : Смысл ; ЧеРо, 2005. – 489 с.
9. Barnsley M. Fractals Everywhere / M. Barnsley. – San Diego : Academic Press, 1989. – 394 p.
10. Chambers R. Parody: The Art That Plays With Art / Robert Chambers. – New York : Peter Lang Publishing, Inc., 2010. – 266 p. – (Studies in literary criticism and theory; v. 21).
11. Cubitt S. Timeshift: on video culture / Sean Cubitt. – London : Routledge, 1991. – 206 p.
12. DeCoven M. Utopia Limited: The Sixties and the Emergence of the Postmodern (Post-Contemporary Inventions) / Marianne DeCoven. – Durham, NC : Duke University Press Books, 2004. – 362 p.
13. Elwes C. Video Art : A Guided Tour / Shirin Neshat (foreword), Catherine Elwes. – London : I. B. Tauris, 2005. – 168 p.
14. Fabe M. Closely watched films : an introduction to the art of narrative film technique / Marilyn Fabe. – Berkeley ; Los Angeles : University of California Press, 2004. – 280 p.
15. Friedman K. The Fluxus Reader / Ken Friedman. – Chichester : John Wiley & Sons, 1998. – 478 p.
16. Kelly C. Cracked Media: The Sound of Malfunction / Caleb Kelly. – Cambridge, MA : The MIT Press, 2009. – 388 p.
17. Powell A. Deleuze, Altered States and Film / Anna Powell. – Edinburgh : Edinburgh University Press, 2007. – 212 p.
18. Scheunemann D. Avant-Garde / Neo-Avant-Garde / Dietrich Scheunemann. – Amsterdam : Editions Rodopi BV., 2005. – 346 p.
19. Stam R. New vocabularies in film semiotics: structuralism, post-structuralism, and beyond / Robert Stam, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis. – New York, NY : Routledge, 1999. – 246 p.
20. Valke J. Montage in the Arts: A Reassessment / Jennifer Valke // Scheunemann D. Avant-Garde / Neo-Avant-Garde / Dietrich Scheunemann. – Amsterdam : Editions Rodopi BV., 2005. – P. 299–310.

T. Elfska

OPTICAL EFFECTS IN EXPERIMENTAL VIDEO ART: SPLIT SCREEN, RECURSION, MORFING

Article shows theoretical backgrounds of using of three main optical effects in a varying field of experimental video-art. Accordingly, split-screen defined as a multi-screen projection with its deconstruction of linear narrative and its influence on anti-narrative visual practices. Then, recursion explained as optical looping of image with its fractal structure, where elements repeat its own structure on various micro- and macro-levels. Furthermore, morfing explicated as an optical distortion of image, correlating with both scratch and glitch modifications of primary object. Finally, wide sphere of visual practices analyzed not only in a cohesion of these three effects, but with the assistance of new conceptual apparatus.

Keywords: video art, new media art, optical effects, split screen, recursion, morfing.

Матеріал надійшов 12.12.2011