

РОЗДІЛ IV

Естетика та культурологія мистецтва

УДК 008:304.2:659.3

Вікторія Головей
Олена Рудь

Соціокультурні передумови становлення відеоарту в контексті розвитку медіа технологій

Обґрунтовано, що до основних соціокультурних передумов становлення відеоарту можна віднести розвиток візуальних та аудіовізуальних технологій, передусім фотографії, кінематографу, телебачення і відео, поширення яких спричинило іконічний поворот в культурі, появу та динамічний розвиток медіамистецтва. Серед технічних передумов особливе значення мали поява портативної відеокамери та цифрових медіа. В художньо-естетичному аспекті найбільший вплив на формування стилістики і специфічних виражальних властивостей відеоарту здійснили авторське кіно (кіноавангард), концептуальне мистецтво та перформативні арт-практики. Подальша еволюція відеоарту, урізноманітнення його жанрів та соціокультурних функцій пов'язані із застосуванням цифрових комп'ютерних технологій, які відкривають широкі перспективи для творчих експериментів та оригінальних форм художньої репрезентації концептуальних ідей, соціального активізму, медіарефлексії та медіакритики.

Ключові слова: відеоарт, медіакультура, екранна культура, телебачення, кіномистецтво, аудіовізуальність.

Постановка наукової проблеми та її значення. Динамічний прогрес медіатехнологій здійснює потужний вплив на сучасний культурний розвиток, трансформуючи усі види людської життєдіяльності. Прискореними темпами продовжує розвиватися особливий культурний простір, сформований технічними засобами масової передачі інформації, який ми називаємо медіакультурою.

Важливою складовою медіакультури є медіамистецтво, яке суттєво відрізняється від традиційних форм художньої образотворчості. Саме поняття медіамистецтва неоднозначне. У більш широкому розумінні воно включає всі види художніх практик, які створюються і представляються за допомогою медіатехнологій. В такому розширеному розумінні це поняття охоплює різноманітні екранні мистецтва (тобто ті, які демонструються за допомогою екранної проекції – кіно-, телеекрану чи комп'ютерного монітора) і художню фотографію. У більш вузькому значенні – це мистецтво «нових медіа», що твориться і презентується із використанням цифрових мультимедійних технологій. Різновидами цього мистецтва відеоарт, відеоінсталяція, медіаперформанс, нет-арт (зокрема, комп'ютерна графіка, комп'ютерна анімація), 3D-мепінг та ін.

В силу своєї актуальності й багатоаспектності ця проблематика привертає увагу широкого кола дослідників, передусім, – філософів, культурологів, мистецтвознавців. Концептуальні засади теоретичного аналізу сучасної медіакультури розроблені А. Базеном, В. Беньяміном, Т. Адорно, М. Маклюеном, Е. Кастельсом, Ж. Бодріаром, П. Веріліо та ін. Теоретичному осмисленню медіамистецтва присвячені ґрунтовні праці Б. Гройса, О. Грау, Дж. Ріна, Д. Хігінса, Г. Янгблад.

Значну увагу дослідженню екранної культури та екранних медіа приділили й українські науковці. Цій проблематиці присвятили змістовні публікації З. Алфьорова, С. Тримбач, О. Волошенюк, О. Пашкова. Проблематика розвитку медіамистецтва висвітлюється у дослідженнях Н. Агафонової, О. Ландяк, О. Ліщинської, С. Побожія та ін.

Водночас можемо констатувати, що дослідженню специфіки окремих напрямів медіамистецтва до сьогодні не приділено належної уваги. Це стосується, зокрема, і одного з провідних його різновидів – відеоарту. Концептуального осмислення потребують не тільки сам феномен відеоарту, а й найважливіші соціокультурні чинники, що визначають його становлення і розвиток.

Мета статті – дослідити соціокультурні, технологічні та художньо-естетичні передумови становлення відеоарту в контексті розвитку медіакультури.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження. Відеоарт є одним із провідних жанрів медіамистецтва, який з'явився у 60–70 рр. ХХ століття. Як відомо, відеоарт визначають як один з напрямів медіамистецтва, який використовує для вираження концепції митця усі можливості відеотехніки, комп'ютерного і телевізійного зображення. Співзасновниками і першовідкривачами відеоарту можна сміливо назвати Нам Джун Пайка, Енді Уорхола і Вольфа Востела, які сміливо експериментували із відео-зображеннями, виявляючи їх нові виражальні можливості.

На нашу думку, серед найважливіших соціокультурних передумов появи й динамічного розвитку медіамистецтва, зокрема і відеоарту, – радикальні трансформації в розвитку культури, спричинені повсюдним поширенням інформаційно-комунікаційних технологій, що обумовили суттєві зміни традиційних форм світосприйняття та творчої діяльності людини. Значних трансформацій зазнав сучасний соціокультурний простір внаслідок масового вироблення і поширення технічно створених візуальних образів, продукованих медіа-технологіями у незліченній кількості. Це надає підстави дослідникам говорити про іконічний (термін Г. Бьома), або ж пікторіальний (термін В. Мітчела), поворот в культурі. Його початок пов'язаний із становленням фотографії, а подальший розвиток – із динамічним прогресом кінематографу й телебачення, в основі яких – синтез аудіальних і візуальних технологій. Результатом цього синтезу є феномен аудіовізуальності.

Ми погоджуємося із дослідниками, котрі вважають, що стрімкий розвиток аудіовізуального фактора в сучасному світі створює нові різновиди медіареальності, які стають рушійною силою глобальних трансформацій в усіх сферах суспільного й індивідуального життя. На думку Н. Літінської, «кожен новий вид аудіовізуальності інтегрує можливості попереднього, ущільнює інформаційну ємність і швидкість передачі інформації і, в зв'язку з цим, є комунікативною системою більш високого порядку. Ця ситуація вимагає зміни як самої людини з метою ефективного освоєння постійно зростаючого інформаційного потоку, так і гнучкого пристосування до умов сучасного складно організованого світу. Таким чином, безпрецедентне зростання впливу аудіовізуальності і стрімкий розвиток її різновидів стали характерною особливістю світового соціокультурного простору» [3, с. 170].

Розвиток аудіовізуальної культури як пріоритетної складової сучасної медіакультури призводить до появи культурних текстів нової якості, специфікою яких є взаємодія звукового і зображального ряду, висока інформаційна ємність, потужний вплив на чуттєво-образне сприйняття, переконливість, динамізм, видовищність тощо. Передусім це стосується аудіовізуального медіамистецтва, в якому радикальних перетворень зазнає як сам творчий процес, так і його продукт – художній витвір, що в певному сенсі дематеріалізується (віртуалізується), адже створення і презентація художнього твору здійснюються за допомогою електронно-цифрових технологій. Завдяки сучасним технічним досягненням істотно розширилися простір презентації і виражальні можливості мистецтва, перш за все, за рахунок поєднання статичної і динамічної трансформації візуальних образів, своєрідного синтезу кольору, руху, звуку тощо.

Відбулися зміни і на змістовному рівні за рахунок розширення художньої проблематики. У книзі «New Media Art» Марк Трайб і Рина Джана назвали поширені теми, до яких звертається сучасне медіамистецтво: комп'ютерна творчість, співпраця, особистість, апропріація, відкритий код, телеприсутність, спостереження, а також соціальний активізм. На їх думку, мистецтво нових медіа проявляється не як набір однотипних практик, а як певний синтез, що включає три основні елементи: 1) систему мистецтва, 2) наукові дослідження і медіатехнології, і 3) політико-культурний медіа-активізм [2]. Інтерактивний характер сучасних медіатехнологій дозволяє не тільки використовувати нові оригінальні форми і прийоми художньої творчості, але й репрезентувати важливі соціально-

політичні ідеї, у тому числі критичного змісту, тобто реалізовувати ефективні форми соціального активізму (соціальної критики та медіакритики).

Важливою передумовою становлення практично усіх різновидів сучасного медіамистецтва був якісний стрибок у розвитку технологій у другій половині ХХ століття. Для становлення відеоарту особливе значення мали розвиток кінематографу, телебачення і технологій портативної відеозйомки. У 1965 році SONY випускає першу портативну відеокамеру під назвою «Портапак» – комбінацію телевізійної камери і пристрою для відеозапису, що мала автономні елементи живлення. У вільному доступі вона з'являється в кінці 60-х, на початку 70-х років. Відеокамера була відносно недорогою, простою та надійною у використанні, вона давала чітке чорно-біле зображення з прийнятним звуком. Вона давала можливість працювати з різноманітним відеоматеріалом, який записувався на відеокасети [6]. Саме після цього кількість творців відео значно збільшилась.

Поява «Портапака» справила великий вплив на розвиток відеоарту і художнього активізму. Творчі об'єднання відео-художників, такі як TVTV і Videofreex, використовували технологію Portapak для документування контркультурних рухів. Ця технологія була також важливою для Raindance Foundation, колективу, що складався з художників і вчених, мотивованого потенціалом новими можливостями відео для розвитку альтернативних форм художньої комунікації [8]. Завдяки своїй відносній доступності і здатності негайного відтворення Portapak надав художникам-експериментаторам можливість створювати і поширювати відеоролики незалежно від добре фінансованих продюсерських кіно- і телекомпаній.

«Схоже, що Portapak був винайдений спеціально для художників. Якраз тоді, коли закінчився чистий формалізм, коли багато артистів робили перформанс і відчували необхідність фіксації своїх дій... , саме тоді, коли ми зрозуміли, що для визначення простору необхідно охопити час; як раз тоді, коли багато сталих ідей в інших художніх напрямках були поставлені під сумнів, і були запропоновані нові моделі, – саме тоді з'явився Портапак», – згадують митці, які були серед перших творців відео-арту у другій половині 60-х років [6].

Серед науково-технічних передумов становлення відео-арту варто виокремити і бурхливий розвиток телебачення у другій половині ХХ століття. Воно завойовує масову аудиторію, здійснюючи величезний маніпулятивний вплив на почуття і свідомість людей. Невпинно розширяючи свої технічні можливості, телебачення часом спотворює, або фальсифікує реальність, нав'язує стереотипні уявлення, формує уніфікований стиль життя, для багатьох стає основною формою проведення вільного часу.

Проте вже у другій половині 1960-х років виникає й альтернативне телебачення. У 1967 році Фонд Рокфеллера заснував три експериментальні телестудії для художників в Бостоні, Нью-Йорку та Сан-Франциско. Особливої популярності набула нью-йоркська телестудія «WNet» TV, де стажувався Нам Джун Пайк, якого часто називають «дідусем» сучасного відео-арту [7]. Через сміливі та дещо провокативні проекти в пресі його вважали «культурним терористом». Перші свої експерименти він почав проводити ще в 1962 році, змонтувавши з тринадцятьох телемоніторів свою першу скульптуру: за допомогою електромагніта автор керував зображенням на екрані і «руйнував» рекламні ролики. Після цих експериментів, скульптури та інсталяції з телеекранів стали своєрідною візитною карткою митця.

Значна частина відеоарту тих часів мала критичне спрямування, скероване проти експансії телекорпорацій, які в гонитві за прибутками заповнювали телеэфір низькоякісним контентом, потакаючи невибагливим смакам пересічного глядача. Нам Джун Пайк, як і інші творці відеоарту, намагався гуманізувати й естетизувати комунікаційні технології, змінити інертність і пасивність глядацької аудиторії. Фактично, ці медіамитці створили нове явище у візуальному мистецтві ХХ століття – саморефлексію на телебачення, тобто художню критику, не дарма одним із популярних гасел тих часів стало «*VT is not TV*» («*Відео – це не телебачення*»); тим самим стверджувалася некомерційна сутність відео, його протилежність розважальному характеру масового телебачення [4]. Можна без перебільшення сказати, що саме піонери відеоарту започаткували мистецьку критику телебачення, ширше – художню медіакритику.

Також до художньо-естетичних чинників становлення відео-арту, на нашу думку, можна віднести розвиток експериментального, або ж авторського, кіно (починаючи від авангардних

експериментів Луї Делюка, Сальвадора Далі, Луїса Бунюеля, Майї Дерен та ін.), концептуального мистецтва, перформативних арт-практик.

Роботи Вольфа Фостеля «Сонце у твоїй голові», Майкла Сноу «Довжина хвилі», Енді Уорхола «Їжа» є прикладами протиставлення традиційному кінематографу. Так Фостель у своїй роботі демонструє нам відео колаж із зіпсованих кадрів, Сноу знімає людей, що входять і виходять з будинку, а Уорхол протягом 40 хвилин пропонує нам спостерігати за людиною, яка їсть. Показовим є також витвір Річарда Серри «Телебачення постачає людей»; на екрані все виглядає досить просто – відеокадрів немає, лише лаконічні вербальні повідомлення, що характеризують природу комерційного телебачення, на кшталт: «телебачення постачає людей рекламодавцю», «у комерційному телебаченні глядач платить за привілей бути проданим» та ін. [5].

Коли відео-арт перебував на стадії народження, кіно було вже широко відомим як надійний засіб розваг. Але художники, які працюють із відео, швидко давали собі дозвіл ігнорувати голлівудські умовності, навіть ігнорувати правила розповіді та експериментувати з поданням рухомих картинок та звуку відповідно до власних умов. [11]. Це означало роботу, яка протидіяла очікуваним уявленням про сюжет чи встановлення персонажів, а натомість висувала картинки (іноді із звуком), що позначали емоцію, вислів або знімок художника. У деяких випадках відеоряд не давав реальних пояснень, але був призначений лише для того, щоб глядач відчув почуття, поміркував над темою або заглянув у свідомість художника. Не маючи щільного переплетення від початку до кінця, ці роботи суперечили всьому, що повинен був означати фільм [11].

На думку українських дослідників, відеоарт відрізняється від кіно значно більшим ступенем творчої свободи, що визначає не тільки спосіб його виробництва, а і його поетику. Відеохудожник свідомо відходить від прийомів конвенціонального нарративного кінематографу, використовуючи в якості основних стратегій концептуальні ідеї та експериментальні можливості медіа, надаючи перевагу візуальному началу над нарративом, продукуючи візуальні образи нової якості, так звану «спектаклярну візуальність», створюючи інтерактивні віртуальні середовища [4, с. 120–121].

Відмінність відеоарту від кінематографії (в тому числі й авангардного кіно) проявляється також у тому, що він ігнорує умовності традиційного кіновиробництва. В той час як кіновиробництво пов'язане із сюжетною лінією, сценарієм, акторами і діалогами – основними елементами художніх фільмів – відеомитець займається вивченням образної природи відео-ряду, або використовує його для деформації традиційних уявлень глядача про простір, час і форму [10].

З середини 1990-х років прискорюються процеси вдосконалення й поширення аудіовізуальних технологій шляхом перетворення й інтеграції традиційних екранних технологій (кінематографу й телебачення) із сучасними комп'ютерними технологіями. «Відомі види аудіовізуальності (кінематограф, телебачення, інтернет) в ході свого подальшого розвитку пред'явили світу новий феномен – мультимедіа, нову інтерактивну комунікативну систему, що характеризується інтеграцією різних інформаційних каналів і форм подачі інформації (одночасна робота зі звуком, анімованої комп'ютерної графікою, відеокадри, статичними зображеннями і текстами)», – зазначає дослідниця Н. Літинська [3]. Прискорений розвиток цифрових, комп'ютерних та відео-технологій, які дозволяють художникам створювати й трансформувати різноманітні динамічні аудіовізуальні образи, відкрили широкі перспективи для творчості і уможливили синтез медіамистецтв. В сучасних арт-практиках відеоарт найчастіше інтегрується з такими видами медіамистецтва як відеоінсталяція та медіаперфоманс.

Висновки дослідження. До найважливіших соціокультурних передумов становлення відеоарту можна віднести становлення медіакультури, розвиток візуальних та аудіовізуальних технологій, передусім фотографії, кінематографу, телебачення і відео, поширення яких спричинило іконічний поворот в культурі, появу та динамічний розвиток медіамистецтва. Серед технічних передумов особливе значення мали поява портативної відеокамери та цифрових медіа. В художньо-естетичному аспекті найбільший вплив на формування стилістики і специфічних виражальних властивостей відеоарту здійснили експериментальне кіно (кіноавангард), концептуальне мистецтво та перформативні арт-практики. Подальша еволюція відеоарту, урізноманітнення його жанрів та соціокультурних функцій пов'язані із застосуванням цифрових комп'ютерних технологій, які дозволяють митцям створювати й трансформувати різноманітні динамічні аудіовізуальні образи,

відкриваючи широкі перспективи для творчих експериментів та оригінальних форм художньої репрезентації концептуальних ідей, соціального активізму, медіарефлексії та медіакритики.

Джерела і література

1. Андреева Е. С. Все и ничто: Символические фигуры в искусстве второй половины XX века. Издательство Ивана Лимбаха. 2011. Т. 2. С. 684. URL: <https://www.rulit.me/books/vsyo-i-nichto-simvolicheskie-figury-v-iskusstve-vtoroj-poloviny-xx-veka-read-462591-1>
2. Федорович І. Мистецтво нових медіа. URL: <https://helsinki.org.ua/wp-content/uploads/2018/03/003.pdf>
3. Литинская Н. В. Аудиовизуальность и ее виды в системе современной коммуникации: Культура народов Причерноморья. 2013. № 259. С. 167–171. URL: <http://dspace.nbuv.gov.ua/bitstream/handle/123456789/92580/43-Litinskaya.pdf>
4. Побожій С. Відеоарт як технологія самоідентифікації художника. Українська академія банківської справи Національного банку України. Суми, 2014. № 7. С. 119–128. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/sfr_2014_7_14
5. Дорош М. Як відеоарт боровся з телебаченням. 2012. URL: https://ms.detector.media/web/online_media/yak_videoart_borovsya_z_telebachennyam/
6. Hermine, Freed. "Where do we come from? Where are we? Where are we going?". In: Ira Schneider & Beryl Korot, ed. (May 1976). Video Art: An Anthology (1st ed.). New York: Harcourt Brace Jovanovich URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Portapak>
7. Nam June Paik Studios. URL: <https://web.archive.org/web/20060203045622/http://www.paikstudios.com/>
8. Radical Software. Електронний ресурс. Режим доступу: URL: <http://www.radicalsoftware.org/e/index.html> (дата звернення 26 вересня 2019 р.)
9. Ryan, Paul. Genealogy of Video. In: Leonardo, Vol. 21, No. 1 (1988), pp. 39–44. URL: http://www.beausievers.com/bhqfu/computer_art/readings/ryan-genealogy_of_video.pdf
10. Video Art: Characteristics, Origins, History, Famous Postmodernist Video Artists. ENCYCLOPEDIA OF ART URL: <http://www.visual-arts-cork.com/video-art.htm>
11. Video Art – history and concepts URL: <https://www.theartstory.org/movement/video-art/history-and-concepts/>

Golovey Victoria, Rud' Olena. Socio-cultural Prerequisites for the Incipience of Video Art in the Context of the Development of Media Technologies. The article tells about the main socio-cultural preconditions for the formation of video art that includes the development of visual and audio-visual technologies, especially photography, cinema, television and video. The spreading process has caused iconic changes in culture and dynamic development of media. Also a really important contribution was made by inventing a portable camcorder and digital media. To talk about the artistic and aesthetic aspect, the greatest influence was of the author's cinema (cinematic avangard), conceptual art and performative art practices. The future evolution of videoart and its genres and sociocultural functions are depended on technology. Computer technologies provide a perspective for experimentation and new forms of artistic representation conceptual ideas and media criticism.

Key words: video art, media culture, screen culture, television, cinema art, audiovisuality.

Головей Виктория, Рудь Елена. Социокультурные предпосылки становления видеоарта в контексте развития медиатехнологий. В статье обосновано, что к основным социокультурным предпосылкам становления видеоарта можно отнести развитие визуальных и аудиовизуальных технологий, прежде всего фотографии, кинематографа, телевидения и видео, распространение которых способствовало иконическому повороту в культуре, появлению и динамичному развитию медиаискусства. Среди технических предпосылок особое значение имели появление видеокамеры и цифровых медиа. В художественно-эстетическом аспекте наибольшее влияние на формирование стилистики и специфических выразительных свойств видеоарта осуществили авторское кино (киноавангард), концептуальное искусство и перформативные арт-практики. Дальнейшая эволюция видеоарта, разнообразие его жанров и социокультурных функций связаны с применением цифровых компьютерных технологий, которые открывают широкие перспективы для творческих экспериментов и оригинальных форм художественной репрезентации концептуальных идей, социального активизма, медіарефлексії і медіакритики.

Ключевые слова: видеоарт, медиакультура, экранная культура, телевидение, киноискусство, аудиовизуальность.

Стаття надійшла до редколегії
07.11.2019 р.