

ВІЗУАЛЬНА МОВА УКРАЇНСЬКОГО ВІДЕОАРТУ: 1992-2000 РР

Рибалко Світлана Борисівна

доктор мистецтвознавства, професор

Мосенцева Дар'я Андріївна

магістр аудіовізуального мистецтва ХДАК

м. Харків, Україна

Вступ. Візуальна мова українського відеоарту, як система засобів художньої виразності, перебуває у процесі формування. Завдяки стрімкому розвитку нових технологій є необхідність аналізу, структурування та узагальнення основних мистецьких прийомів, що має значення для розв'язання теоретичних та практичних проблем сучасного мистецького процесу.

Мета роботи: проаналізувати творчість митців, представників раннього етапу розвитку відеоарту; визначити характерні прийоми та особливості візуальної мови 1992-2000 рр.

Матеріали і методи. В основу запропонованого дослідження покладені матеріали Відкритого архіву українського медіа-арту (ВАУМА), створеного з метою збереження та популяризації українського медіа-мистецтва (відеоарт, відеоінсталяції, нет-арт, інтерактивні інсталяції, саунд-арт, медіа-активізм тощо).

Методи, використані у роботі, зумовлені поставленими завданнями та специфікою предмету дослідження. Серед них: контент-аналіз, формальний аналіз, порівняльний аналіз та узагальнення.

Результати. Відеоарт, як одна з мистецьких форм постмодернізму, виник у 60-ті рр. ХХ ст. у США. Вважається, що він народився тоді, коли митці шукали нові форми виразності. З другої половини 1980-х відео-арт поширюється у всьому світі і стає складовою частиною мистецтва нових медіа. В Україні історія відео-мистецтва бере свій початок у 90-х рр. ХХ ст. Цей період був переломним у всіх сферах розвитку країни. Економічна криза 1990-

х, зменшення можливостей державної підтримки культури поставили її у залежність від приватного комерційного фінансування. Кінопрокат в Україні практично зник, у цей період на українських кіностудіях знімали лише ігрові та неігрові телефільми, що так і не потрапили до кінопрокату.

Коли на початку 1990-х в Україні поширилися портативні відеокамери, українські митці, як і їх попередники з країн Заходу, почали експериментувати. VHS-відеокамери (відеомагнітні касети, котрі не вимагали складних технічних процесів) дали можливість художникам брати участь у всіх етапах виробництва: від режисури до створення кінцевого мистецького твору. Відтак, майстри поєднували в одній особі документаліста, режисера, художника та перформера. Український мистецтвознавець і куратор Олександр Соловйов (нар. 1952) вважає, що визначення раннього періоду українського відеоарту як «Ігри з відеокамерою» є дуже влучним, оскільки українські художники на той час ще не володіли азами роботи з відеокамерою, не знали історії та теорії світового відеоарту, але саме ця наївність і пошуки власної «відеовиразності» стали характерною рисою початку розвитку українського відеоарту [7].

Перші експерименти митців за візуальним вираженням мали вигляд фіксації власних дій чи перформансів. Наприклад, Олександр Гнилицькій український художник, один з піонерів Нової української хвилі (1961–2009) у своїй роботі «Спляча красуня у скляній труні» 1992 р. протягом 25 хвилин фіксував на камеру перформанс, який представляв акт мастурбації дівчини у труні. До відеоряду додавався озвучений текст, який за допомогою технічного пристрою був уповільнений так, що практично неможливо було розібрати слів.

Також методом фіксації скористалися й митці Ігор Подольчак (нар. 1962) та Ігор Дюріч (нар. 1959) – засновники і члени «Фонду Мазоха» (творче об'єднання і клуб за інтересами художників з метою популяризації та впровадження сучасного мистецтва в маси). У своїй роботі «Мистецтво в космосі» вперше у відкритому космосі на борту російської космічної станції «Мир» було зафіксовано демонстрацію графічних робіт Ігоря Подольчака. Космонавти коментували роботи, по суті, беручи на себе роль перформерів.

Таким чином, проект показував можливість існування твору поза звичної системи координат, що визначалася інституалізованим простором (музей, галерея) та глядачем.

Згодом митці опанували більший спектр технічних можливостей відеозйомки та розширили межі візуальності. Такими були відео експерименти Олександра Гнилицького у роботі «Криві дзеркала» 1993 р. Сам автор казав, що даний проект спрямований на вивчення віртуальних просторів, утворених у результаті віддзеркалення поверхнями заданих модулів викривлення. Митець фіксував візуальні ефекти, що з'являються спонтанно, у процесі взаємодії суб'єкта, який документує (відеокамери), фільтра-перетворювача візуальної інформації (оптичні прилади, криві дзеркала) та об'єктів (перформери, предмети і тварини) [5, с 34].

Інший підхід у використанні даного підходу демонструє робота В'ячеслава Машницького (нар. 1964) та Володимира Єршихіна (нар. 1965) «Вогні великого міста» 1993 р. Художники використали прилад дальнього бачення на об'єктиві камери, з якою пройшли нічними вулицями міста. Результатом експерименту стало відео, яке репрезентує погляд художників на впізнавані образи, які дозволяють бачити знайоме з іншого боку.

Візуальні експерименти мали великий вплив на художників кінця 1990-х – початку 2000-х років. Значна кількість робіт того періоду була побудована на апроприації (присвоєнні, переінакшенні) класичних творів світового кінематографа або інших відеоматеріалів з подальшим монтажем та переформатуванням запозиченого. Одним із перших відео, що унаочнює зазначений прийом, був відомий український художник Олександр Ройтбурд (нар. 1961). У стрічці «Психоделічне вторгнення броненосця Потьомкін в тавтологічний галюциноз Сергія Ейзенштейна» (1998 р), митець скомбінував кадри з фільму із самостійно знятими сюрреалістичними фрагментами за для надання сюжету нового контексту.

Безумовно, фрагменти із стрічок великого режисера, і, зокрема, «Броненосця Потьомкіна» вже давно розійшлися на цитати і впізнаються у

творах таких класиків, як Альфред Хічкок (1899-1980), Брайан де Пальма (нар. 1940), Террі Гілліам (нар.1940). Звертаються до культової стрічки й сучасні митці: у 1996 р. на міжнародній бієнале медіамистецтва “Маніфеста 1” російським митцем Олексієм Ісаєвим (нар.1960) була представлена відеоінсталяція “Павільйон Ейзенштейна” (докладніше – у статті З. Алфьорової [2]. Цитата як мистецький прийом супроводжує всю історію візуальних мистецтв – від пластичних до синтетичних видів. Власне й сам Ейзенштейн охоче використовував композиційні схеми японської гравюри, а прийоми театру Кабукі складно не помітити й у використаних Олександром Ройтбурдом фрагментах “Броненосця Потьомкіна”. Однак, якщо у попередників за цитатою простежується школа, майстерня, іконографія, зрештою – оммаж, то у постмодерністичних практиках це засіб створення діалогу (полілогу) із класикою (класиками), певної гри із символами та кодами світової культури (наприклад, живописні візії 2000-х рр. харків'янина Ігоря Смахтіна, одесита Сергія Ликова та багато ін.), матеріал для перекодування, трансгресії [2, с.7], апропріації.

До апропріації як методу роботи звертаються й Мирослав Кульчицький (нар. 1970 р) та Вадим Чекорський (нар. 1970). У відео «Highway Numan» (1998 р) вони використовують культову кінострічку “Термінатор”. На кадри нічної дороги, що біжить вдалечинь під колесами автівки митці накладають музику британського мінімаліста Майкла Наймана (нар. 1944).

Схожий прийом використовує і кінорежисер Гліб Катчук (нар.1973). У своїй роботі “Мельєс 2000” митець використовує генератор кольорових смуг поверх німого короткометражного фантастичного фільму Жоржа Мельєса "Людина-оркестр", вибудовуючи візуальну історію розвитку кіно – від перших німих монохромів до кольорових стрічок і телебачення. Як слушно зауважила кураторка проекту “Flashback” Яніна Пруденко, митець, на відміну від інших майстрів першої хвилі відеоарту, не має попередньої художньої освіти, тож він одразу мислить медійно [8].

Узагальнюючи викладене, відзначимо, що в цілому для творів

зазначеного періоду притаманна апеляція до художньої традиції, у широкому сенсі, до культурних та політичних стереотипів, які підлягають демістифікації. Загальний настрій тогочасних творів – іронія та самоіронія як до усталених норм, так і до новітніх явищ, привнесених завдяки демократизації та відсутності цензури. Певною мірою до таких культурних і мистецьких рефлексій підштовхнуло і наближення міленіуму, і низка ювілейних, значимих для митців ХХ ст. ювілеїв. Наприклад, апеляція Ройтбурда до стрічки “Броненосець Потьомкін” пояснювалася не лише тим, що він став частиною “Одеського міфу” і відповідно – складовою власної біографії митця, а й сторіччям від дня народження великого кінорежисера. Так само й “Люмьєнс” був “містком” між 1900 р. – часом створення стрічки “Людина-оркестр” та 2000-м.

Результатом творчих експериментів 1990-х стало стрімке входження у художній процес відеоарту, що призвело до його легітимації та інституалізації вже на початку ХХІ ст. Твори відеоарту обговорюються арт-критиками, поступово торують шлях до галерейних та музейних експозиційних просторів.

Висновки. Отже, огляд творчості митців раннього етапу відеоарту (1992-2000 р) та аналіз виражальних засобів дозволяє зробити наступні висновки:

- період 1990-х рр. став початком історії українського відеоарту, що характеризується опануванням технічних можливостей відео та розширенням уявлень про засоби мистецького висловлювання;
- пряма фіксація всього що оточує, неусвідомлене володіння технікою, відсутність монтажу були головними ознаками лише перших робіт;
- стрімкий потік новітніх явищ потребував пошуку власних концептів і, відповідно, зумовив експериментальний характер тогочасних творів. Останнє виявлялося як на рівні концептуалізації, так і форм реалізації та презентації твору.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Алфьорова З. Межі видимого. Становлення візуального мистецтва. Харків : ХДАК, 2008. 268 с.
2. Алфьорова З. Трансгресії візуального мистецтва: відео-арт . *Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті*. Харків: Харківська державна академія дизайну і мистецтв, 2006. Вип. 1/3. С. 106-108.
3. Відкритий архів українського медіа-арту. URL:<http://mediaartarchive.org.ua/media/all/all/all/1991/2000/>
4. Вишеславський Г.А., Голуб О.Є. Медіа-арт. Енциклопедія Сучасної України. Київ: Ін-т енциклопед. дослідж. НАН України, 2018. URL: http://esu.com.ua/search_articles.php?id=65395 (дата звернення: 15.06.21)
5. Кочубінська Т. Паркомунa. Місце. Спільнота. Явище. Київ: : Publish Pro, 2018. С. 260.
6. Платонова А. Флэшбек из 90-х: 10 ключевых работ украинского медиаискусства того времени. URL:https://rus.lb.ua/culture/2018/03/22/393287_fleshbek_90h_10_klyuchevih_rabot.html (дата звернення: 15.06.21)
7. Пруденко Я.Ігри з відеокамерою. Перший український відео-арт. URL:<http://old.korydor.in.ua/texts/58-Igri-z-videokameroyu-Pershiy-ukrainskiy-video-art> (дата звернення: 10.06.2021)
8. Пруденко Я. Історія медіа-арту в Україні. досвід архівування. Відкритий архів українського медіа-арту. URL: <http://www.mediaartarchive.org.ua/publication/dosvid-arkhivuvannya/> (дата звернення: 10.06.2021)