

# Практики використання відео у перформанс-арті

ДМИТРО ГОНЧАРЕНКО

Історія синкретичного перформанс-арту, що використовує новітні медіа і відеопроєкції, сягає приблизно століття тому, до експериментів Лої Фуллер з відеопроєкціями на її прозорий одяг, а також першої інтеграції відео у виставу під час Берлінського ревію 1911 року. 1913-го Валентина де Сен-Пуа (Valentine de Saint-Point), футуристська танцівниця і автор «Маніфесту похоті», створила унікальний танцювальний мультимедійний перформанс в паризькому Comediedes Champs-Elysees. У цьому складному хореографічному «дослідженні» любові і війни, виконаному на музику Саті і Дебюссі, поеми, світлові ефекти і математичні вирази проектувалися на стіни та кілька полотняних екранів.

У 1920-х відеопроєкція вже використовується у багатьох кабаре, а виконавці продовжували експериментувати з ілюзорними ефектами взаємодії. Варто згадати про французького ілюзіоніста Гораса Голдіна (Hogase Goldin), який жонглявав комбінацією реальних і відеооб'єктів, а також Роберта Квіна (Robert Quinault), котрий створив танець, де живий рух синхронізувався з уповільненими відеOVERСЯМИ тих самих дій.

Одним із найнеординарніших і високотехнологічних у 1920-і був мультимедійний дизайн Фредеріка Кіслера (Frederick Kiesler) для берлінської постановки «P.U.P.». Використовуючи динамічні елементи — рухомі панелі і діафраг-

му розміром 2,5 м, що відкривається і закривається, аби засліплювати публіку світлом, Кіслер вірив у мізансцену, яка передбачала, що від початку і до кінця вся постановка має знаходитися в русі, створювати напругу. Монументальні декорації були вражаючою і ретельно продуманою сумішшю графічного дизайну, кубізму, конструктивізму і абстрактних геометричних робіт В. Кандинського. Вони склалися з мерехтливих неонових вогнів, круглого відеоекрану і прямокутного монітору кабельного телебачення. Система дзеркал за сценою відбивала і проектувала живі зображення людей. Круглий кіноекран використовувався для проектування попередньо записаного відеоряду. Після перших двох показів берлінська поліція була стурбована можливістю пожежі через роботу проєкційної системи, та Кіслер сконструював жолоб з водою над екраном. Таким чином, відео стало проектуватися на водоспад, створюючи напівпрозорий ефект, і це дійство стало першим в історії, що поєднало медіа-проєкцію і проточну воду [1, с. 58].

Серед відносно сучасних перформансів та інсталяцій, що наслідують ідеї Кіслера, можна відзначити перформанс групи Blast Theory «Пустельний дощ» (Desert Rain) 1999 р., в якому проєкція пустельної рівнини спрямована на проточну воду, схожу на стіну дощу. Техні-

ка водної проекції застосовується в перформансі «Тіло води» (A Body of Water) 1999 р. Пола Сермона (Paul Sermon) і Андреа Цапп (Andrea Zapp), де душ високого тиску створює водяну завісу в центрі великої душової кімнати у закинутій вугільній шахті Херт, що в Німеччині. Проекція відбувається з двох боків — переднього і заднього. З одного боку, відвідувачі бачать кольорову проекцію природного розміру з живим зображенням глядачів у шахті, що візуально поєднана із взаємодіючими з ними відвідувачами Lehmbruck Museum в Дуйсбурзі.

Телематичний зв'язок і ефект блакитного екрану між двома сторонами дозволяє глядачеві з одного місця з'являтися на водяному екрані разом з глядачем, що знаходиться в іншому місці, і віртуально мити спину один одному, ніби вони знаходяться поруч в душі. Перемістившись по інший бік водяного екрану, можна побачити іншу проекцію — чорно-біле документальне зображення шахтарів у натуральну величину, що приймають душ так само, як вони робили це щодня. Відеоряд разом зі специфічними для цього місця запахами і звуками (вугільного пилу і проточної води), поряд з розташуванням інсталяції в старій копальні, підкреслюють концепцію Сергія Ейзенштейна про метафору, посилену реальністю і аспектами простору. У «Тілі води» простий і водночас складний телематичний перформанс перетворюється на повтор спільних переживань простору, що використовувався для роботи і соціальної взаємодії.

Перформанс «Тіло води» звертає увагу на метафоричні аспекти водного екрану і на його властивість бути точкою перетину минулого, сьогодення і майбутнього. Водне середовище формує серце інсталяції і метафору — символізує соціальну взаємодію і є відображенням пульсуючої мережі річок і каналів, які знаходяться в Рурському регіоні (шахтарський регіон Німеччини). З одного боку, глядачі постають перед новою ерою — інтерактивною платформою мережевої взаємодії як можливого майбутнього, а з іншого, відкриваються примарні

тіні шахтарів з минулого, що приймають душ, як флешбек покинутого місця і робітничої культури минулого цього місця [4, с. 47].

У 1950-х розвинулася тенденція залучення нових технологій для театру, зокрема, 1958 р. Йозеф Свобода (Joseph Svoboda) і Альфред Радока (Alfred Radok) заснували мультимедійний театр *Laterna Magika* в Чехословаччині. Натхненні Емілем Буріаном (Emil Burian), який використовував слайди і відеоекції для своїх робіт в «світловому театрі», група використовувала відеоекції на кількох екранах і спецефекти для створення ілюзій і посилення видовищності. Вони розробили складні поліекранні системи, об'єднавши їх з рухомими конвеєрними стрічками, ефектами розсіювання і спрямованого світла, щоб досягти синтезу проектованих зображень з синхронною грою акторів.

Для Й. Свободи об'єднання відео і театру представляло унікальну міждисциплінарну форму мистецтва, яка розширить драматургічні можливості і створить нові значення й мистецькі виміри. Рівність і баланс естетичних і драматичних функцій обох форм були основою його концепції: «Гра акторів не може існувати без відео і навпаки. Вони стають єдиним цілим. Один не є фоном для іншого; замість цього ви отримуєте одночасність, синтез, злиття акторів і проекції. Відео має драматичне призначення» [3, с. 118].

Приділяючи особливу увагу синхронізації між сценічною дією і відеозображенням, *Laterna Magika* сильно вплинула на демонстрування потенціалу візуального синтезу живої гри і відеозапису, а також їх наративних можливостей. Театр посів унікальне місце в історії розвитку синкретичного мистецтва, здійснюючи деякі з найбільш складних і новаторських експериментів, націлених на візуальний синтез відео і живих виконавців; створюючи відчуття життя, що виходить з можливості бачити реальність під різними кутами, на різних часових інтервалах, поєднуючи образи, які не можуть бути суміщені в обмеженому реальному світі.

У той час, як *Laterna Magika* розвивала техніки для посилення драматичних оповідань, більш абстрактні проєкційні експерименти і гепенінги почали з'являтися в США та інших країнах. Театр Мілтона Коена (Milton Cohen) *Space Theatre* спільно з *ONCE Group* з'явився 1958 р., і вони створили арт-простір в дусі нео-Баухаусу, де обертаються дзеркала і призми, що спрямовували кілька проєкцій на трикутні екрани і куполоподібну стелю над глядачами, котрі сиділи або лежали на диванних подушках. Подібні арт-об'єкти з'являлися і пізніше, в 1970-х, як проєкт Алана Фіннерана (Alan Finneran) «*Theatre Machine*», де використовувалися кінетичні скульптури і відеопроєкції, що обертаються.

Відео та слайди проєктувалися на стіни і стелі в деяких з перших гепенінгів у 1950-х, включаючи революційний твір «18 гепенінгів у 6 частинах» (1959) Аллана Капрова (Allan Kaprow) і фундаментальний перформанс 1952 р. в *Black Mountain College*, куди були залучені такі художники, як Джон Кейдж, Роберт Раушенберг і Мерс Каннінгем. Раушенберг робив спалахи абстрактних слайдів, створених за допомогою кольорового желатину, розміщеного між скляними пластинами, і проєктував на стелю відеоряд, що відображає спочатку шкільного кухара, а потім, по мірі зміщення проєкції на підлогу, прихідне сонце. Пізніша інсталяція Раушенберга «*Broadcast*» (1959) складалася з картини і трьох радіоприймачів, які глядач міг налаштувати для створення різноманітних аудіоефектів. Мистецтвознавець Ганс-Пітер Шварц (Hans-Peter Schwarz) пізніше сказав про цей перформанс як про попередника інтерактивного мистецтва.

1958 року німецький художник групи *Fluxus* Вольф Фостел (Wolf Vostell) помістив кілька телевізорів за вікно паризького універмагу в якості своєї роботи «*TV De-Collages*». Екрани телевізорів показували спотворене зображення і частково відображали вторгнення телебачення у повсякденне життя, готуючи основу для подальшого вибуху експериментального відеоарту, що розвинувся у 1960-х. Цю есте-

тику також розвинув корейсько-американський художник перформансу і відеоарту Нам Джун Пайк (Nam June Paik) в захоплюючих, монументальних скульптурних роботах, де він використовував сотні телевізорів, які демонстрували знайдені і відредаговані відеозаписи, а також абстрактні кольорові зображення. Деякі художники йдуть шляхом Фостеля, маючи за мету, що і футуристи із сюрреалістами: докорінно змінити життя, додаючи мистецтво у повсякденність, створюючи нові, медіатизовані форми синкретичного художнього витвору [2, с. 65].

1966 року з'явився художник Нам Джун Пайка. Його творчість у відеоарті і перформансі суттєво вплинула на сучасне мистецтво, а однією з найвідоміших робіт стала «*Demagnetizer (Life Ring)*» 1965-го, в якій він маніпулював відеозображенням голови Маршала Маклюєна, теоретика медіакультури і віртуальної реальності. Показуючи телевізійні записи і відеоплівку, Пайк тримав у руках потужний магніт у формі кільця діаметром 18 дюймів, переміщуючи його перед телевізійним екраном. Реагуючи на це, електростатичні постаті Маклюєна та інших спотворювалися і закручувалися у формі спіралі. Він продовжив трансформувати цифрові відеобрази упродовж 1960-х, вживаючи потужні магніти разом з телевізорами, внутрішні схеми яких він змінив, створивши унікальні відеопристрої. Естетика Пайка використовувала телевізори не лише в скульптурі, але і в одязі, будівлях, роботах тощо. Відтепер оточуючі образи більше не становлять собою окремих світ, адже вони і становлять людський світ. Комп'ютерна обробка зображень, піонером якої став Пайк, є ще одним показником того, що образи тепер стали сирим матеріалом, природним світом, в якому людство реалізує задуми та ідеї.

Починаючи з 1970-х, наступні десятиліття стали періодом експериментів домінації візуального над вербальним у сценічних видах мистецтва, а за дослідником Брюсом Кінгом (Bruce King) використання медіатехнологій стало відмінною рисою експериментального мистецтва.

Перформер Федре Белл (Phaedre Bell) розмірковувала про місце відео у сценічному творі, первинність і вторинність, й запропонувала третю категорію — діалогічний медіа-твір, де існує рівний баланс між записаними і живими елементами, де відео впливає на перформанс через обмін між різними формами медіа. Цей акцент на вплив медіа за допомогою діалогового обміну з живою дією на сцені істотно проявив себе у 1970-х та 1980-х у синкретичному перформанс-арті.

Отже, з початку ХХ ст. і до наших днів відеозображення активно застосовують у перформанс-арті, інсталяціях і арт-об'єктах. Для сучасного концептуального мистецтва важливим є використання відеозображення не лише як засобу, а й як теми для вивчення, основи дослідження, адже на сьогодні відеореальність складає досить значну частину життя, через яку люди репрезентують себе, інших і своє відчуття навколишнього середовища.

1. *Герман М.* Модернизм. Искусство первой половины ХХ века. — СПб., 2003.
2. *Dixon S.* Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation. — N. Y., 2007.
3. *Goldberg R.* Performance Art: From Futurism to the Present. — N. Y., 2011.
4. *Vonney J.* Extreme Exposure: An Anthology of Solo Performance Texts from the Twentieth Century / Art and Practices. — L. A., 1999. — February.

**Анотація.** Стаття Д. Гончаренка «Практики використання відео у перформанс-арті» присвячена дослідженню використання відео у перформанс-арті. Здійснюється огляд використання відеоарту і відеоінсталяції, концептуальні особливості практичного застосування відео у сучасному візуальному мистецтві

*Ключові слова:* перформанс-арт, відеоінсталяція, відеоарт.

**Аннотация.** Статья Д. Гончаренко «Практики использования видео в перформанс-арте» посвящена исследованию использования видео в перформанс-арте. Осуществляется обзор использования видеоарта и видеоинсталляции, концептуальные особенности практического применения видео в современном визуальном искусстве.

*Ключевые слова:* перформанс-арт, видеоинсталляция, видеоарт

**Summary.** The article «Practices of using video in performance art» by D. Goncharenko is dedicated to research the main bases of using video in performance art. The author reviews the use of video art and video installations, conceptual features of the practical application of video in contemporary visual arts.

*Keywords:* performance art, video installation, video art.