

Наталія МАРЕНИЧ,
аспірантка Харківської державної академії дизайну і мистецтв,
мистецтвознавець

КОМП'ЮТЕРНА ГРА В КОНТЕКСТІ ГЕНЕЗИ МИСТЕЦЬКИХ НАПРЯМІВ ДРУГОЇ ПОЛОВИНИ ХХ СТОЛІТТЯ — ХЕПЕНІНГУ, ПЕРФОРМАНСУ, ЛЕНД-АРТУ

Поява відеоігор у другій половині ХХ ст. і активна розбудова цієї галузі на початку ХХІ ст., може видатись явищем, зумовленим суто технологічним розвитком, переважно відірваним від мистецтва у традиційному розумінні цього слова. Тим не менш, поява гри відповідала новому баченню мистецтва куди більше, ніж ми звикли думати. Її виникненню передувала достатньо довга ідеологічна підготовка, основою котрої стали мистецькі напрямки середини ХХ ст., такі як перформанс, концептуальне, кінетичне мистецтво, акціонізм та інші. Якщо не задовольнитись прикладами лише очевидної спорідненості, то генеалогію основних принципів, що сьогодні лягають в основу відеоігри, можна проводити навіть не з середини, але з початку ХХ ст., від перших акцій футуристів.

Час твору як виключно статичної, завершеної речі, матеріального об'єкту в єдиному екземплярі, закінчився. Відхід від цього класичного розуміння арт-об'єкта значно розширює трактування самого мистецтва, дає можливість ввести новий досвід. За рахунок залучення елементів повсякденності естетизується і мистецьки осмислюється ширше коло явищ, котрі раніше знаходились поза межами рефлексії митця, відповідно відкривається шлях до появи нових жанрів.

Психоаналіз дає поштовх сюрреалізму, котрий розглядає мистецтво, як результат підсвідомих імпульсів, привертаючи увагу до невидимої частини процесів, що приймають головуючу роль у творенні. Творчий процес, як набір спонтанних імпульсів та несподіваних рішень, виходить на передній план у мистецтві Іва Кляйна, Джексона Поллока та всьому напрямі «живопис дії». Саме

в цей час процес — акт творчості, остаточно визнається рівноцінним до кінцевого результату — завершеної картини чи скульптури.

Живопис дії дав поштовх багатьом послідуєчим візуальним художнім практикам, в котрих процес, акт творчості, жест художника стали грати більшу роль ніж завершений твір. У 1950–1960-х остаточно оформлюються напрями, що зазнали безпосереднього впливу «живопису дії» та були духовними спадкоємцями акцій футуризму — перформанс, хепенінг, ленд-арт, інвайронмент, кінетичне, концептуальне мистецтво, рух акціонізму. Чи не випадково, у той же час на арені з'являються й перші відеоігри. Культура, пресичена ідеями, технічними відкриттями, інформацією, тяжіє до мистецтва, здатного зняти всю надмірну складність художнього тексту, зробивши твір знову доступним для широкого кола глядачів.

На перший план виступає фізична взаємодія, або просто дія, що зрощується з авторською ідеєю. Характерна для постмодернізму недовіра до дидактичності, інтелектуалізму, чужого погляду, породжує нове, вітальне мистецтво, де акцент зміщується на досвід автора чи глядача, живий процес взаємодії та особисте переживання. З певною долею умовності можна сказати, що гра є свого роду перформансом, ситуацією, за задумом автора, покликаною створити конкретний досвід і переживання шляхом виконання дій чи перебування у певній ситуації. Фактично простір перформанса також являє собою поле гри, де в якості регулятора чи каталізатора перебігу подій виступає особа художника, тоді як у грі автор найчастіше представлений образом ігрового всесвіту, даним учаснику завданням і зводом неухильних правил, що відіграють смислоутворюючу та цілепокладаючу функцію.

Намагаючись більш точно передати рух та розкрити у полотні його покадрову динаміку, футуризм у свій час став провісником можливостей кіно. Онтологічно не пристосовані для втілення фаз руху пластичні мистецтва зробили надзусилля та повинні були перейти у фазу спрощення й абстракції заради фіксування динаміки, тоді як кіно досягає того ж ефекту, просто слідуючи своїй природі. Подібне відбувається і у середині ХХ ст., коли численні арт-практики намагаються освоїти і відобразити найрізноманітніші грані досвіду, що потім органічно поєднуються у відеогрі.