

Брижаченко Н.С.

аспірантка кафедри «Інтер'єр та обладнання» Харківська державна академія дизайну і мистецтва

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ІНТЕРАКТИВНОГО МИСТЕЦТВА (НА БАЗІ НАУКОВИХ ДОСЛІДЖЕНЬ Р. В. КЛЮЩИНСЬКОГО)

Анотація. У статті аналізуються та синтезуються головні теоретичні постулати, викладені в наукових працях польського вченого, професора Р. Ключинського. Проводиться систематизація його досліджень в галузі інтерактивного мистецтва, його складових та характерних рис.

Ключові слова: інтерактивне мистецтво, інсталяція, кінетичне мистецтво, медіа мистецтво.

Аннотация. Брижаченко Н.С. Ришард В. Ключинский – теоретик интерактивного искусства. В статье анализируются и синтезируются главные теоретические постулаты, которые были изложены в научных трудах польского ученого, профессора Р. Ключинского. Предлагается систематизация его исследований в области интерактивного искусства, его составляющих и характерных черт.

Ключевые слова: интерактивное искусство, инсталляция, кинетическое искусство, мультимедийное искусство.

Annotation. Bryzhachenko N.S. Ryszard W. Klyushynski – interactive art theorist. The article analyzes and synthesizes the main theoretical postulates, which were described in the scientific works of the Polish scientist, professor R. Klyushynski. A systematization of his research in the field of interactive art, its components and characteristics.

Keywords: interactive art, installation, kinetic art, multimedia art.

Постановка проблеми. Вивчення сучасних тенденцій дизайнерського мистецтва показало наявність великої кількості різноманітних об'єктів інтерактивного мистецтва. Проте розробкою теоретичних засад даного виду мистецтва, виявленням його особливостей, складових частин та систематизацією матеріалу займається невелика кількість дослідників. Одним з видатних дослідників в галузі інтерактивного мистецтва є польський вчений, професор Академії мистецтв у Лодзі та Академії мистецтв у Познані – Ришард Ключинський. Він займається проблемами інформаційного та мережевого мистецтва, кіберкультури, мультимедійного мистецтва, питаннями сучасної теорії мистецтва, альтернативним (авангардним) мистецтвом і критикою мистецтва. Автор книг «Кіно – мистецтво другого Авангарду» (1990), «Авангард – теоретичні роздуми» (1997), «Картини на свободі. Студії з історії медіа-мистецтв у Польщі» (1998), «Кіно-відео-мультимедіа. Мистецтво рухомої електронної картини епохи» (1999), «Інформаційне суспільство. Кіберкультура. Мультимедійне мистецтво» (2001), «Інтерактивне мистецтво. Від твору мистецтва-інструменту до інтерактивного спектаклю» (2010).

Наукові дослідження Ришарда Ключинського спрямовані на глибоке вивчення історії виникнення інтерактивного мистецтва. В своїх дослідницьких роботах він сформулював та обґрунтував основні теоретичні засади інтерактивного мистецтва, виявив його складові елементи та розглянув стратегії розвитку даного виду мистецтва.

Мета роботи полягає у систематизації теоретичних засад інтерактивного мистецтва, які в своїх наукових працях виокремив Ришард Ключинський.

Згідно поставленої мети, були виокремлені **завдання роботи:**

- вияв передумов появи та принципу розвитку складових інтерактивного мистецтва;
- визначення характеристик та складових інтерактивного мистецтва;
- зазначення особливостей твору інтерактивного мистецтва.

Аналіз останніх досліджень та публікацій.

Дослідження теорії інтерактивного мистецтва є перспективним напрямком сучасного мистецтвознавства. Вивченням загальної теорії інтерактивного мистецтва займаються дослідники: Ришард В. Ключинський, Олівер Грау, Томас Дрейер. Багато вчених займаються дослідженням становлення, розвитку та характерних рис одного з п'яти мистецьких напрямків інтерактивного мистецтва. Теорією концептуального мистецтва займаються: А. Апресян, А. Монастирський, Л. Рубенштейн, І. Шинків, Ю. Альберт, Д. Пригов, П. Пепперштейн. Досліджують окремо питання теорії інтерактивних медіа: К. Бохоров, О. Євсєєв, Л. Павлюк, Нікас Луман, О. Костюк, О. Суська, В. Березін, К. Разлогов, І. Дрюк, В. Бичков, Б. Галєєв, Б. Гройс, Майкл Неймарк та ін..

Передумови появи та принцип розвитку складових інтерактивного мистецтва. Інтерактивне мистецтво не має єдиного, чітко окресленого початку.

Надійшла до редакції 21.12.2012

ку. Дослідники, які намагаються підсумувати його фундаментальні риси і сформулювати означення, напшовхуються на проблему надто великої кількості й розмаїття явищ цього феномену. Ці явища заклали підґрунтя для його народження, вплинули на підбір визначальних рис, окреслили динаміку та напрямки розвитку. Ришард Ключинський, в своїх дослідженнях, виділяє п'ять складових інтерактивного мистецтва: кінетичне мистецтво, мистецтво цифрових медіа, мистецтво дії, мистецтво інсталяції та концептуальне мистецтво. В результаті такого складного походження, історії інтерактивного мистецтва не мають лінійного розвитку, а рухаються кількома окремими, здебільшого паралельними, напрямками, які перетинаються на певних відтинках, набуваючи вигляду складної багатовимірної структури.

В праці «Стратегії інтерактивного мистецтва» Р. Ключинський сформулював причини виникнення інтерактивного мистецтва, його особливості, обґрунтував стратегію його розвитку. «Початки інтерактивного мистецтва варто шукати в подіях 50-60-х років ХХ сторіччя, коли відбулася потужна суспільно-культурна трансформація західного світу, яка спричинила також зміни естетичних систем. Твір мистецтва дематеріалізувався, дестабілізувався, розмивався та підлягав деформалізації. Він вийшов з музеїв-галерей та почав використовувати публічний простір або ставав частиною суспільних практик, не відрізняючись від інших явищ повсякденного життя. Нематеріальність, подієвість та творча активність глядачів стали основними для партиципаційної течії мистецтва дії, з якого, згодом, виросло інтерактивне мистецтво» – стверджує Р. Ключинський. [6, с. 13-58]

Характеристика інтерактивного мистецтва та його складові. Вивчаючи історію інтерактивного мистецтва можна виділити основні його характеристики: не лінійність розвитку, плинність, багатоплощинність, різноспрямованість трансформацій, відкритість структури, множинність перспектив, прояв у щоразу індивідуалізованих конфігураціях. (Рис. 1) [6, с. 117-155]

Наведені характеристики належать до мистецького світу, бо саме там, насамперед, місце народження інтерактивної творчості. Це означає, що відбувається процес ігнорування немистецьких аспектів, що застосовуються при створенні об'єктів інтерактивного мистецтва. Інтерактивне мистецтво, яке має різноманітні конститутивні зв'язки з численними сферами науки, технології та медій, розвивається під впливом великої кількості позамистецьких чинників, і його визначають у різноманітних гетерогенних, внутрішньо складних, дискурсивних контекстах: філософських, культурологічних, суспільних, політичних. Воно є частиною дійсності, яка його визначає, в якій воно пов'язується з іншими своїми складниками. [4]

Мультимедійне інтерактивне мистецтво творить основні мови кібер-культури, надаючи їй виражальних можливостей. Тут предметом уваги буде комплексний процес виокремлення і формування інтерактивного мистецтва на території різнорідних мистецьких практик. [5]

Інтерактивне мистецтво (за дослідженнями Ришарда Ключинського) засновувалося на п'яти видах мистецьких практик, по-різному пов'язаних і водночас цілком відмінних. Тож його джерела і фрагменти історії є, відповідно, частиною історії п'яти різних тенденцій у сучасному мистецтві. Це також означає, що інтерактивне мистецтво як цілість визначають властивості п'яти видів сучасної мистецької творчості: кінетичне мистецтво, мистецтво дії, мистецтво інсталяції, мистецтво цифрових медій і концептуальне мистецтво. Ці практики, а також мережа зв'язків між ними, створили фундамент для розвитку інтерактивного мистецтва, надаючи йому водночас гібридного, міждисциплінарного та трансмедійного характеру. (Рис. 2) [3, с. 8]

Кожна із складових інтерактивного мистецтва має свої особливості але не може існувати окремо від інших складових, тому що всі вони пов'язані між собою та доповнюють одне одного. Так, наприклад, кінетичне мистецтво нерозривно пов'язане з мистецтвом інсталяції та мистецтвом дії. Мистецтво цифрових медіа пов'язане з концептуальним мистецтвом, а мистецтво інсталяції пов'язане з мистецтвом дії та концептуальним мистецтвом.

Для кращого розуміння сутності інтерактивного мистецтва, необхідно надати характеристику кожному з п'яти зазначених мистецьких практик, що являють собою складові інтерактивного мистецтва

Кінетичне мистецтво (від грец. *kinētikos* – «приводити в рух») – течія в сучасному мистецтві, пов'язана з широким застосуванням рухомих об'єктів, в основі якої лежить ідея руху форми. Під динамікою об'єкта розуміється не просто його фізичне переміщення, а будь-яка його зміна, трансформація, будь-яка форма «життя» твору в той час як його спостерігає глядач. [6, с. 32]

Кінетичне мистецтво відкрило перспективи розвитку інтерактивного мистецтва насамперед тим, що порвало із концепцією стабільної, тривалої та незмінної структури твору художника. Твір-артефакт поступово уступає твору-події. Предмет розвивається і переноситься у процесуальний вимір. У творчості таких митців, як Поль Бері, Гергард фон Гревеніц, Ліліяна Лійн, Лен Лай, Франсуа Морел'є, Ніколя Шеффер, Марк ді Суверо, Нікі де Сен-Фаль та Жан Тенгелі, з'явилося чимало цікавих кінетичних творів-подій. Характерні риси кінетичного мистецтва спостерігаються в часи авангарду в творчості Марселя Дюшана (Рис. 3), Наума Габо (Рис. 4), Ласло Могой-Надя і Елекзендера Колдера (Рис. 5).

Сучасні тенденції поширення кінетичного мистецтва зумовлені розвитком технологій. З'являється багато митців-кінетистів, що в своїх роботах експериментують з матеріалами, технологіями та масштабами скульптур. Найвідомішими діячами сучасного кінетичного мистецтва є Рубін Маргулін (Рис. 8), Девід С. Рой, Тео Янсен, Олександр Калдер, Марко Махлер, Ентоні Хоу.

Мистецтво дії. Поняття «мистецтво дії» використовується як загальна назва для різних мистецьких явищ, де продукування артефакту замінено

різними видами діяльності, що відбуваються в безпосередній присутності публіки, а часом за її активної участі. Мистецтво дії складається з п'яти течій: хепенінг, мистецтво перформансу, мистецька акція, мистецькі практики перформативного характеру та мистецтво тіла.

До мистецтва дії відносять конкретні історичні тенденції та мистецькі угруповання, від гурту «Гутаї», віденських акціоністів чи гурту «Флюксус». Попередниками цієї тенденції стали численні мистецькі акції італійських чи російських футуристів, які часто розігрувалися у публічному просторі, діяльність дадаїстів, зокрема у програмі щорічного «Кабаре Вольтер», чи проекти російських конструктивістів, здійснені в міському просторі.

Мистецтво інсталяції. Інсталяція (від англ. installation – установка) – просторова композиція, створена художником з різних елементів – побутових предметів, промислових виробів і матеріалів, природних об'єктів, текстової або візуальної інформації. Засновниками інсталяції були дадаїсти та сюрреалісти. Створюючи незвичайні сполучення звичайних речей, художник надає їм новий символічний зміст. Естетичний зміст інсталяції в грі значень, які змінюються залежно від того, де перебуває предмет – у звичному побутовому оточенні або у виставочному залі. Інсталяцію створювали багато художників авангарду Р. Раушенберг, Д. Дайн, Г. Юккер, І. Шинків. [2] Мистецтво інсталяції набуває поширення та розвитку. Цікавим прикладом сучасної інсталяції є творчі роботи Брюса Мунро (Рис. 9).

Одним з найцікавіших напрямків інсталяції є відеоінсталяція. **Відеоінсталяція** – це одна з форм відеомистецтва, що неймовірно розширює кордони зорового образу, пропонуваного на екрані. Відеозображення більше не має певного місця й міститься в спеціально створюваному середовищі. (Рис. 10) Особливий простір, що існує за власним часом. Місце дії тепер розташовується зовні; те, що раніше показував екран, тепер відбувається навколо нас, між внутрішнім суб'єктом і зовнішнім об'єктом. [2]

Мистецтво цифрових медіа.

Медіамистецтво – це вид мистецтва, твори якого створюються і представляються за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій (відео-, комп'ютерні технології, Інтернет). [6, с. 79]

Визначальними для ідентичності цифрового мистецтва є технології, на основі яких воно твориться. Цифрові технології зумовили трансформації та динамічний розвиток, які відбулися у мистецтві інсталяції, мистецтві дії та кінетичному мистецтві.

Найпереводніші форми використання цифрових технологій у мистецькій творчості у 1960–1970-х



Рис. 1. Характеристики інтерактивного мистецтва



Рис. 2. Складові інтерактивного мистецтва

роках було окреслено як кібер-мистецтво. Проекти – «К-456» (1964) Нам Джун Пайка (Рис. 6), а також такі праці, як «SAM» («Sound Activated Mobile», 1968), «Senster» (1969–1971) (Рис.7) і «The Bandit» (1973) Едварда Ігнатівіча – заклали один із найважливіших напрямків інтерактивного мистецтва. Тут, у процесі інтеракції, глядачі спілкуються з особливо розумними партнерами: новим типом машин – автономних, але водночас відкритих, здатних до діалогу. Винятковий характер цього напрямку полягає в тому, що на



Рис. 3. Марсель Дюшан.
«Rotary Glass Plates» 1920 р.



Рис. 4. Наум Габо.
«Лінійна конструкція в просторі»



Рис. 5. Елекзендер Колдер. Мобілі

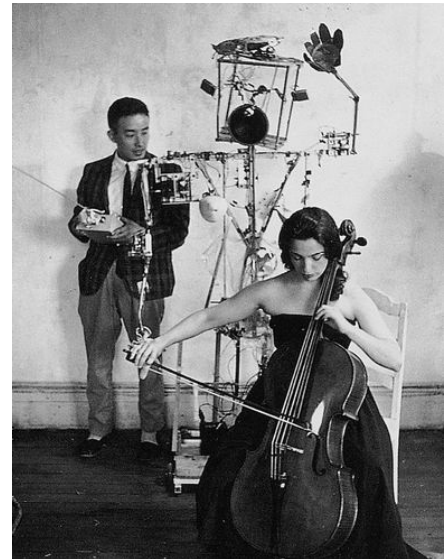


Рис. 6. Нам Джун Пайк, Шарлота Мурман. Robot «К-456». 1964 р.



Рис. 7. Едварт Ігнатовиц. «Senster»



Рис. 8. Кінетична скульптура Рубіна Марголіна. «Nebula» 2010 р.

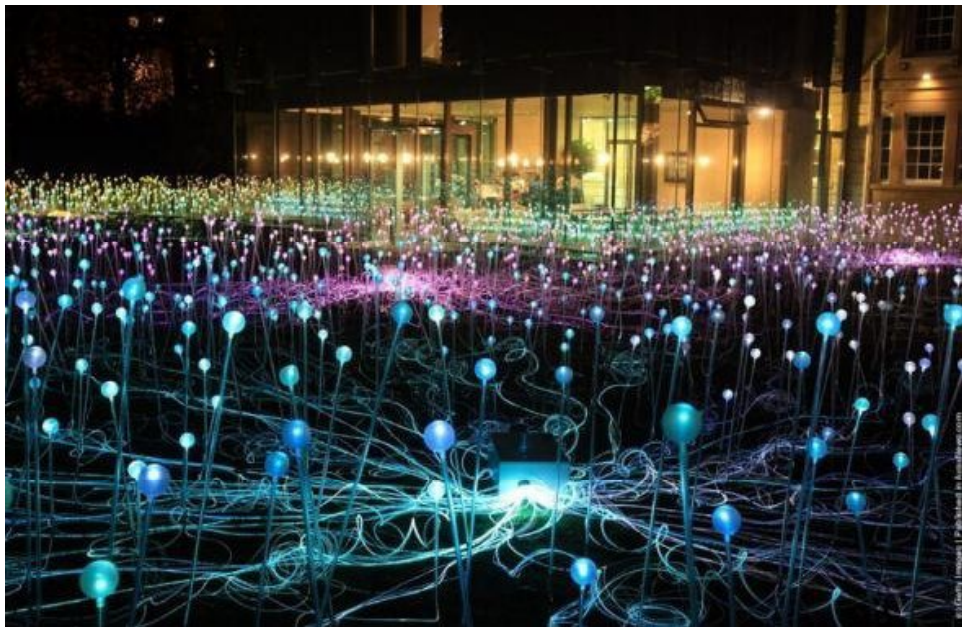


Рис. 9. Брюс Мунро. Інсталяція. «Поля світла»



Рис. 10. Архітектурна відеоінсталяція на будівлі МГУ. Девід Аткинс. 2010 р.

території тих самих творів перетинаються досі рідко суміщувани риси: автономія і партисипаційність.

Концептуальне мистецтво – течія в абстракціоністському мистецтві 1960 – 90-х рр., що поставило своєю метою перехід від традиційних художніх творів до створення «художніх ідей-концептів», що часто не мають стійкої художньої форми й втілених у вигляді графіків, діаграм, схем, форм і т.п. [6, с. 57]

Концептуальне мистецтво 1960–1970-х років сформувало логіку неоавангардних тенденцій, які розвивалися тоді в мистецтві, тим самим створивши сприятливий мистецький контекст для новоутворених партисипаційних напрямків і підготувавши остаточну поняттєву базу для інтерактивного мистецтва.

Проаналізовані мистецькі практики: кінетичне мистецтво, мистецтво дії та мистецтво інсталяції, – отримали новий інструментарій завдяки цифровим медіа, які водночас заклали основи для нової дисципліни – мистецтва цифрових медіа. Натомість концептуальне мистецтво сформувало для них усіх поняттєві межі, поєднуючи їх у гетерогенну, різнофактурну і багатомедійну цілість, із якої постало інтерактивне мистецтво.

Особливості твору інтерактивного мистецтва.

Твір мистецтва перейшов від галерейно-музейного експонату до суспільного явища, захоплюючи публічний простір. Твір мистецтва дематеріалізувався, дестабілізувався, розмивався, набував певної перформативності й деформалізації. Цей процес сягає корінням у попередні мистецькі програми і практики найрадикальніших авангардистських течій, насамперед футуризму, дадаїзму та конструктивізму. [6, с. 121-138], [1, с. 53-89]

Висновки. Осмислення теоретичних засад інтерактивного мистецтва, на базі аналізу наукових праць Р.Клюцінського, втілено в графічному вираженні постулатів цього виду мистецтва. Схематичні зображення є авторськими здобутками, які дають можливість систематизувати наявні теоретичні знання, прояснити низку положень, що стосуються виявлення складових інтерактивного мистецтва, процесів, які відбуваються з творами, визначення особливостей творів цього мистецького феномену.

В результаті вивчення досліджень Рішарда Ключинського, можна зазначити головні особливості інтерактивного мистецтва: інтерактивне мистецтво «оживає» при взаємодії з реципієнтом, оскільки діалогова структура – основа цього виду мистецтва; твори інтерактивного мистецтва трансформуються кожен раз по-різному тому, що дії кожної окремої людини приводять до реалізації однієї з багатьох концепцій розвитку твору; ступінь впливу глядача на зовнішній вигляд об'єкту визначає автор твору мистецтва.

Розглядаючи складові інтерактивного мистецтва, їх особливості та застосування в проектній практиці можна зробити висновок, що найчастіше інтерактивне мистецтво застосовується для організації різноманітних інсталяцій, виставок, перформансів, заходів, та ін.. Завдяки своїй діалоговій структурі інтерактивне мистецтво передбачає взаємозв'язок митця з глядачем через твір мистецтва і тому саме виставки, акції, шоу є осередком його застосування.

Перелік використаних джерел:

1. Вагнер Р. Твори мистецтва майбутнього. [Електронний ресурс] / Ріхард Вагнер, С. П. Гиждеу // Либроком. Серія: 3 надбання світової філософської думки. Естетика, 2010. – 121 с.
2. Горюнова О. Інсталяції. Що нового в мире искусства [Електронний ресурс] / Ольга Горюнова // 2011. – С. 10. – Режим доступу: http://www.teterin.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=119&Itemid=122 – Заголовок з екрану.
3. Ключинський Р. В. Глядач як перформер [Електронний ресурс] / Рішард В. Ключинський // 2011. – С. 25. – Режим доступу: http://krytyka.com/cms/front_content.php?idart=1092 – Заголовок з екрану.
4. Kluszczynski R. W. Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej. / Ryszard W. Kluszczynski. – Instytut Kultury, Warszawa 1999 (wydanie II: Rabid, Kraków 2002).
5. Kluszczynski R. W. Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna / Ryszard W. Kluszczynski. – Rabid, Kraków. – 2001 (wydanie II: 2002).
6. Kluszczynski R. W. Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu / Ryszard W. Kluszczynski. – Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne Warszawa. – 2010. – 334 с.