

ВІДЕО-АРТ ЯК ПЕРЕДВІСНИК МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ВІДЕОДИЗАЙНУ

Стаття має історико-аналітичний характер щодо дослідження мистецького підґрунтя мультимедійного відеодизайну, зокрема дослідження мистецької сфери відео-арту: його появи, основних етапів розвитку та сучасних естетичних напрямів. Аналізується характер впливу даного мистецького жанру на процес становлення та розвитку мультимедійного відеодизайну. Особлива увага приділяється розвитку відео-арту на вітчизняних теренах.

Ключові слова: відео-арт, мультимедіа, історичний аналіз, мультимедійний відеодизайн.

Актуальність теми полягає у необхідності поглибленого вивчення мистецьких витоків новітніх сфер дизайну, зокрема вивчення філософсько-мистецького підґрунтя мультимедійного відеодизайну. В даному аспекті одним з мистецьких витоків доцільно вважати такий жанр сучасного візуального мистецтва, як відео-арт (Video Art) ХХ століття. Відтак, мета роботи – крізь призму історичного аналізу відео-арту ХХ століття дослідити характер впливу його стилістичних напрямів на процес становлення та розвитку мультимедійного відеодизайну.

Вперше поняття "відео-арт" застосував художник Нам Джун Пайк (Nam June Paik) [15, 32], з яким пов'язують становлення цього жанру мистецтва. Свій творчий шлях Нам Джун Пайк розпочав як композитор та перформансист¹.

Перебуваючи в творчих пошуках нових мистецьких концепцій, Пайк переосмислював можливості перформансу, взаємозв'язки новітніх електронних технологій та сучасної філософії з образотворчим мистецтвом. Тому він почав використовувати телевізійні екрани як матеріал для інсталяцій (подібно скульпторам). Нам Джун Пайк став одним з перших, кому критики та журналісти присвоїли статус "відеохудожник" [6, 228; 20, 30]. Варто зазначити, що на формування його майбутньої творчої концепції "електронного" мистецтва найбільше вплинули авангардний композитор Джон Кейдж (John Cage) [6] та засновник мистецької течії "Флюксус" Джордж Мачюнас (George Maciunas) [6]. "Флюксус" – це неформальна міжнародна група, створена у 60-х роках ХХ століття, до складу якої входили митці різних напрямків та національностей. Учасники групи намагались об'єднати мистецтво з життям, домоглись більш демократичного підходу до мистецтва. Як зазначив засновник течії: "Робота митця полягає в тому, щоб довести – все що завгодно може стати мистецтвом, і його може створити будь-хто" [6, 229].

Власні відеотвори за допомогою першої портативної відеокамери Нам Джун Пайк почав створювати у 1964 році. Він одним із перших художньо трансформував відеозображення, переходячи від буквальної репрезентації об'єктів і подій до вираження їх художнього бачення. За допомогою пристрою, який працює на основі електромагніту, автор маніпулював зображенням на екрані, внаслідок чого отримував серію рухомих абстракцій. Цей винахід Пайк назвав "Демагнетайзер" (Demagnetizer) та заявив, що катодна трубка – це його полотно, а електроди – його фарби.

Також Нам Джун Пайк зібрав комп'ютер, здатний змішувати кадри. За його допомогою Пайк мав змогу застосувати в своїх роботах техніку "Хромакей" (Chromakey – colour separation overlay), щоб накласти частини одного зображення на інше. Цей процес полягає у виборі, як правило, синього кольору з першого зображення, яке потім змінюється зображенням з іншого джерела. Завдяки технічному прийому "Хромакей" Нам Джун Пайк отримував небачений для тих часів монтаж [21, 33].

Нові технічні витвори, які використовував Пайк, сприяли активізації та поширенню відеоекспериментів у художніх цілях. Слідом за Нам Джун Пайком виникла хвиля відеохудожників, які запропонували нові формати представлення художніх відеотворів альтернативних традиційному телебаченню², заснувавши новітній жанр візуального мистецтва – відео-арт.

Відтак, в своїх перших роботах з відео-арту Нам Джун Пайк та його послідовники почали гармонійно інтегрувати музику, відео та атмосферу перформансу [2]. Його проекти зачіпають теми часу і пам'яті, природу музики і мистецтва, сутність сенсорного досвіду.

Пізніше до Нам Джун Пайка та його послідовників приєднався німецький художник Вольф Фостель (Wolf Vostell) – ще один першопроходець відео-арту [6, 257]. Головним творчим кредо Вольфа Фостеля було розуміння нероздільності мистецтва і життя. Вольф Фостель, як і Нам Джун Пайк, був активним учасником мистецького радикального руху "Флюксус", де організовував свої "Деколажі" (Decollage) та хепенінги³. Пізніше вони були теоретично обґрунтовані так. Фостель помітив слово "Decollage" на обкладинці газети, в якій була розміщена стаття про авіакатастрофу, і скористався ним для пояснення концепції своїх творів. Щоб показати руйнівний аспект життя, він використовував такі фрагменти реальності як розірвані плакати та фотографії. Фостель дивився на реальність крізь призму політичної преси, журнальних фотографій і телебачення, проектуючи ці образи на великі екрани [21, 24-25].

Починаючи з 1970-х років, митці відео-арту приділяють особливу увагу оптичним та освітлювальним приладам для відеозйомки як невід'ємним елементам формування зображення. Про це свідчать ранні відеороботи американської відеохудожниці Марі Люсьєр (Mary Lucier) "Dawn Burn" (1975) і "Bird's Eye" (1978), які демонструють експерименти з оптичними можливостями відеокамери, зокрема пошук і демонстрацію різних ефектів, що створюються за допомогою спеціально сфокусованих на камеру променів світла. Ці ефекти, будучи результатом заломлення світла, нагадували абстрактні динамічні фігури, сітчасті за формою, що переливаються різними відтінками чорно-білих кольорних поєднань. Вони нагадували імпресіоністську техніку, з тією лише різницею, що створила ці ефекти не рука художника, а фотоелементи відеокамери [8, 5].

Відомий американський митець Білл Віола (Bill Viola) у своїй відеоінсталяції "Decay Time" (1974) майстерно обіграв залежність відеозображення від освітлення як головного посередника у передачі та відображенні електронних зображень [8, 6].

Митці відео-арту 80-х років продовжують пошук самовизначення даного мистецького жанру як специфічної технології, що сприяє вираженню актуальних ідей і концептів. Так, французький відеохудожник Роберт Кахен (Robert Cahen) втілює у роботах інтерес до експериментів у галузі електроакустичної, шумової та синтезованої музики. Примітним в його творчості є те, що він вибудовував послідовності зображень за законами музичного мислення. Цитати з літературних текстів, фрагменти поезії, кадри документальних відеозйомок і короткі епізоди з кінофільмів Кахен використовував як своєрідний візуальний голос в багатоголосній екранній поліфонії своїх відео творів [8, 14].

Отже, відео-арт вже на первинній стадії свого розвитку (60-80-і роки ХХ століття) [7; 8; 15; 21; 22] проявився як комплексне явище з різними стилістичними напрямками, які почали формуватись під час пошуку та вдосконалення нових засобів та технологій візуалізації рухомих зображень. Відео-арт, на відміну, наприклад, від сфери художнього кінематографу чи фотографії, не має чіткої асоціації з певним типом та форматом площин візуалізації творів, їх презентаційними носіями тощо. Це пояснюється тим, що свого часу до цього новітнього жанру мистецтва ХХ століття залучилися скульптори, перформансисти [3; 10; 18], фотографи та художники [3; 9; 12; 14-16], і кожен з них робив свій внесок у розвиток засобів та технологій створення і презентації відео-арту. Зважаючи на це, доцільно намагатися трактувати поняття "відео-арт" якомога узагальнено (наприклад, як мультимедійне візуальне мистецтво).

Сьогодні у сфері відео-арту виділяють три естетичні напрямки [4]: документальний, аудіо-візуальний та концептуальний. Ці напрямки використовують різний творчий матеріал, особливі методи його генерування та специфічні принципи змістоутворення, де домінує та чи інша естетична особливість. У документальному напрямку – це пріоритет брутальної візуальності, що виникає на основі пошуку ідентичності світу. У аудіо-візуальному відео-арті – це культивування синтезованого зображення на основі анімаційного методу. У концептуальному відео-арті – акцентування особливого способу змістоутворення, за якого художня ідея як об'єкт виявляється в процесі взаємодії з іншим смисловим контекстом.

З часу появи перших робіт з відео-арту змінилося кілька поколінь художників, вдосконалились технології створення та способи показу творів. Нові цифрові та комп'ютерні технології зробили революцію в уявленні про формат відео-артпроектів. Сучасний відео-арт для втілення дизайн концепції використовує не лише можливості відеотехніки та телевізійного зображення, а й широкий спектр комп'ютерних засобів.

Вітчизняний відео-арт. На початку 90-х років ХХ століття пострадянська спільнота починає відкривати блага західної цивілізації і долучатися до них. Не оминув цей процес і сферу відео-арту. Вже з 1991 року художники, використовуючи відеокамеру, намагаються досягнути специфіку нової палітри, де технічний засіб перетворюється на художній. Звичайно, що цей інтерес був породжений звітками із західного мистецького життя. І хоча українські художники не добре знали на особливостях західного медіамистецтва, все ж таки і його вітчизняна історія не може розглядатися відірваною від світового процесу.

Ранній період українського відео-арту отримав назву "Ігри з відеокамерою". На думку українського мистецтвознавця і куратора Олександра Соловйова [19], ця назва є дуже влучною, оскільки українські художники, знаючи про те, що на Заході досить давно існує відео-арт як нова художня мова, не володіли азами роботи з відеокамерою як художнім засобом, але шукали власну "відео-виразність", що стала характерною рисою українського варіанту відео-арту.

Перші українські митці даного жанру мистецтва – це переважно живописці, що експериментують з новим матеріалом – новітніми технологіями. Вони працюють з живописом, відео, інсталяцією, перформансом, скульптурою, фотографією, нерідко сполучаючи ці елементи. Та все ж таки серед першопрохідців українського відео-арту необхідно назвати дві постаті і одну групу художників. Львівський "Фонд Мазоха" та київські художники Кирило Проценко та Олександр Гнилицький [19].

Олександр Гнилицький з Максимом Мамсіковим і Наталею Філоненко знімає відео "Криві дзеркала – живі картини" (1993) [19]. Купивши майже за безцінь дзеркала у колишнього наглядача кімнати сміху, Гнилицький зняв відео, в якому робиться спроба трансформувати реальність – зображення нагадувало психоделічний галюценоз: оголені тіла, голови, руки, ноги спліталися і розпадалися на авто-

номні частини, викривлялися у неприродній спосіб. Відео наштовхує на думку, що Гнилицький, відчувши смак мистецтва, що співпрацює з новітніми технологіями, намагається трансформувати зображення у спосіб, неначе його оброблено за допомогою комп'ютерних програм.

Початок 90-х рр. ХХ століття став лише моментом зародження в історії українського відео-арту. Його подальший розвиток було пов'язано з ІнфоМедіаБанком⁴, де художники могли навчатися, експериментувати з новітніми технологіями та їхніми художніми можливостями. Як результат – відбулося нарощення художнього контексту навколо медіамистецтва в Україні кінця ХХ – початку ХХ ст.: з'являються фестивалі (Dreamcatcher, KIMAF), тематичні виставки ("Інтермедіа", "Перевірка реальності"), які надавали митцям можливість представити свої роботи загалом [19].

Враховуючи всі існуючі на сьогоднішній день варіанти презентаційних практик, відео-артпроекти, створені на вітчизняних теренах, умовно поділяють, принаймні, на три види [5]:

- мистецькі відео-артпроекти, що використовуються в сучасних художніх експозиціях;
- дизайнерські відео-артпроекти рекламно-презентаційної та анонсної орієнтації;
- дизайнерські відео-артпроекти, задіяні у культурі розважального простору як елементи дизайну або як складова музичних виступів (так званий VJ-інг5).

Так чи інакше, сучасний відео-артпроект будь-якого виду носить мультимедійний (multimedia) характер. Термін "мультимедіа" почали вживати після появи відео-арту [23], він активно використовувався аж до кінця сімдесятих років для опису екстравагантних на той час театралізованих шоу, в яких були задіяні різні види і форми подання інформації: слайди, кіно, відео, аудіо фрагменти, світлові ефекти і жива музика.

Наприкінці 70-х – на початку 80-х років ХХ століття під "мультимедіа" почали розуміти також вистави, створені на основі статичних або динамічних зображеннях від декількох проекторів, що супроводжувалися звуком або живою музикою [11].

У сфері відео-арту термін "мультимедіа" був вперше використаний для опису Exploding Plastic Inevitable – шоу, що поєднало в собі живу рок-музику, кінострічки та експериментальні світлові ефекти. Протягом сорока років даний термін отримував різні значення. Наприкінці 1970-х років він позначав презентації, складені із зображень, одержуваних від декількох проекторів, синхронізованих зі звуковою доріжкою. У 90-х цей термін набув сучасного смислового значення і органічно прижився у сфері дизайну [13, 34], зокрема у сфері відеодизайну, що передбачає використання декількох джерел аудіовізуальної інформації: ілюстрації, аудіо, відео, анімаційний ряд, схеми, таблиці тощо.

З появою мультимедійного відеодизайну відео-арт стає підґрунтям вибору мистецьких засобів та технологій створення мультимедійних дизайн-продуктів, тобто мистецтво починає існувати не лише "заради мистецтва", а й заради цільової естетичності дизайн-продуктів, які почали створювати в рамках проектної культури.

Як відомо, сучасна проектна культура діяльності у сфері дизайну (зокрема, мультимедійному відеодизайні) остаточно сформувалась наприкінці ХХ століття [17]. Результатом формування подібної культури діяльності у прикладному мистецтві стало чітке усвідомлення дизайнерами того, якими якостями повинен бути наділений будь-який дизайн-продукт, а саме:

- корисність, функціональність;
- безпечність та зручність;
- наявність проектних знань (концептуальні ескізи, рисунки, схеми);
- технологічність (наявність процедурних знань щодо виготовлення творчого продукту автором або іншим фахівцем на основі проектних знань);
- цільова привабливість/естетичність (властивість приваблювати чи зацікавлювати, в першу чергу, цільову аудиторію).

Отже, цільова естетичність творчого відео-продукту – одна з фундаментальних якостей цього продукту, яка відрізняє його від творчого продукту "вільного" митця (вільного від вимог та побажань замовника). З одного боку, дизайн-продукт створюється під впливом світогляду та суб'єктивної естетики автора-дизайнера, з іншого – дизайн-продукт сприймається під впливом світогляду цільової аудиторії, тобто суб'єктивної естетики споживача. В будь-якому випадку, художні засоби та прийоми такого жанру образотворчого мистецтва як відео-арт стали найважливішим мистецьким підґрунтям мультимедійних відеодизайнерських продуктів.

Отже, в результаті історичного аналізу сфери відео-арту ХХ століття в межах даної роботи зроблено такі висновки:

1. Сфера відео-арту ХХ століття вже на первинній стадії свого розвитку проявилась як комплексне мистецьке явище і мала мультимедійний характер.

2. Мультимедійний характер відео-арту треба розглядати в двох аспектах: в аспекті застосування різноманітних засобів і технологій створення відео-арту та в аспекті використання різних середовищ (медіа) для візуалізації творчих відео-арту.

3. Творчі середовища відео-арту варто розглядати як мистецьке підґрунтя творчих проектних середовищ мультимедійного відеодизайну, а також середовищ візуалізації творчих продуктів мультимедійного відеодизайну.

Примітки

¹ Від слова "перформанс" (англ. performance – спектакль) – квазітеатральне дійство, яке зазвичай не має голосового супроводу. В такому дійстві режисерська постановка і виконання здійснюється професійним художником самостійно або за допомогою акторів, колег [1, 129].

² Відео-арт з'явився в США зі зльотом комерційного кінематографа і телебачення. В основі творчої концепції перших відео-арт робіт – протест проти засилля масової культури, що ґрунтується на критиці телебачення і оманливих образах кіноіндустрії (під егідою Голівуду), де телебачення нав'язує думку про те, що екран – це вікно у світ, яке відкриває нам реальність, а Голівуд створює пантеон героїчних і далеких від реальності образів, які повинні стати для глядачів прикладом для наслідування. Тому мистецтво, створене за допомогою відеотехніки та відеоматеріалів, по-новому ставить питання про реальність. Реальності не існує, існують лише форми її вираження [20].

³ Хепенінг (англ. happening – випадок, подія) – різновид арт-акції, що не має чіткого сценарію і відрізняється масовою участю глядачів, моментами живої імпровізації, безпосередністю та ризиком [1, 217].

⁴ Творча лабораторія в структурі Центру Сучасного мистецтва Сороса.

⁵ VJ-інг (від video jockey – відеожокей) – новий напрям у мистецтві, що використовує телевізійні доробки, відео-арт та інші візуальні технології [1, 38].

Література

1. Альтернативная культура: Энциклопедия / [Сост. Дмитрий Десятерик]. – Екатеринбург: Ультра Культура, 2005. – 240 с.
2. Архів відеоробіт Нам Джун Пайка / [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.paikstudios.com>.
3. Гнедич П. П. История искусств. Живопись. Скульптура. Архитектура / Гнедич Петр Петрович. – М.: ЭКСМО, 2002. – 848 с.
4. Гук А. А. Эстетические особенности видео как творческо-коммуникативной деятельности: дис... доктора филос. наук: 09.00.04 / Гук Алексей Александрович. – М., 2010. – 306 с.
5. Давлетшин И. Российский видео-арт: смена художественных стратегий / Давлетшин Игорь. – Критика и семиотика. Кемеровский областной музей изобразительных искусств. – 2003. – №6. – Ст. 131-135.
6. Демпси Э. Стили, школы, направления. Путеводитель по современному искусству / Эми Демпси. – М.: Искусство-XXI век, 2008. – 304 с.
7. Деникин А. А. Американское и европейское видеоискусство 1960-2005: дис. кандидата культурологии : 24.00.01 / Деникин Антон Анатольевич. – М., 2008. – 216 с.
8. Деникин А. А. Видеоарт. Видеохудожники / Деникин Антон Анатольевич. – М.: Videoart digital std., 2013. – 110 с.
9. Европейская живопись XIII-XX вв. Энциклопедический словарь / [Ред. колл.: В. В. Ванслов, Е. В. Зайцев, И. А. Смирнова, Е. Д. Федотова]. – М.: Искусство/Nota Bene, 1999. – 528 с.
10. Евстратова Е. Скульптура / Евстратова Елена. – М.: СЛОВО/SLOVO, 2001. – 48 с.
11. Електронний журнал Санкт-Петербурзького гуманітарного університету профсоюзів [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://multimedirect.livejournal.com>.
12. Історія фотографії [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://photo.far-for.net>.
13. Матеріал XII Медіа Форуму, 33-го Московського міжнародного кінофестивалю: каталог-исследование / [сост.: О. Шишко, А. Игнатова, А. Силаева, Е. Румянцева]. – М.: Арт Гид, 2011. – 135 с.
14. Мировая живопись. Картины, портреты, биографии / [Ред./сост. Иван Мосин]. – СПб.: Кристалл, 2002. – 96 с.
15. Мировое искусство. Направления и течения от импрессионизма до наших дней / [Составитель: Иван Мосин]. – СПб.: Кристалл, 2006. – 192 с.
16. Новая история фотографии [Ред. Фризо Мишель, пер. В. Лапицкий, В. Кислов, А. Наследников и др.]. – СПб.: Machina/Андрей Наследников, 2008. – 337 с.
17. Соловйов В.О. Основи теорії дизайну. Конспект лекцій. – К.: КНУТД, 2010 р./ Соловйов В.О. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://biblio.co.ua/>.
18. Тейлор Б. Art today. Актуальное искусство 1970-2005 / Брэндон Тейлор [пер. с англ. Э.Д. Меленевской]. – М.: Слово, 2006. – 256 с.
19. Фундація "Центр Сучасного Мистецтва" [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.korydor.in.ua>.
20. Хренов А. Маги и радикалы: век американского авангарда / Хренов Андрей. – М.: Новое литературное обозрение, 2011. – 408 с.
21. Elwes C. Video Art. A Guided Tour / Catherine Elwes. – London: I.B.Tauris & Co Ltd, 2005. – 226 p.
22. Horsfield K. Feedback: the video data bank catalog of video art and artist interviews / Kate Horsfield. – Philadelphia, PA : Temple University Press, 2006. – 350 p.
23. Packer R. Multimedia: From Wagner to Virtual Reality / Randall Packer, Ken Jordan. – Expanded Edition, 2002. – 496 p.

References

1. Alternativnaya kul'tura: Entsiklopediya / [Sost. Dmitriy Desyaterik]. – Ekaterinburg: Ul'tra Kul'tura, 2005. – 240 s.
2. Arkhiv videorobit Nam Dzhun Paika / [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu: <http://www.paikstudios.com>.
3. Gnedich P. P. Istoriya iskusstv. Zhivopis'. Skul'ptura. Arkhitektura / Gnedich Petr Petrovich. – M.: EKSMO, 2002. – 848 s.

4. Guk A. A. Esteticheskie osobennosti video kak tvorcheskoy-kommunikativnoy deyatel'nosti: dis... doktora filos. nauk: 09.00.04 / Guk Aleksey Aleksandrovich. – M., 2010. – 306 s.
5. Davletshin I. Rossiyskiy video-art: smena khudozhestvennykh strategiy / Davletshin Igor'. – Kritika i semiotika. Kemerovskiy oblastnoy muzey izobrazitel'nykh iskusstv. – 2003. – №6. – St. 131-135
6. Dempsi E. Stili, shkoly, napravleniya. Putevoditel' po sovremennomu iskusstvu / Emi Dempsi. – M.: Iskusstvo-KhKhI vek, 2008. – 304 s.
7. Denikin A. A. Amerikanskoe i evropeyskoe videoiskusstvo 1960-2005: dis. kandidata kul'turologii : 24.00.01 / Denikin Anton Anatol'evich. – M.: 2008. – 216 s.
8. Denikin A. A. Videoart. Videokhudozhniki / Denikin Anton Anatol'evich. – M.: Videoart digital std., 2013. – 110 c.
9. Evropeyskaya zhivopis' XIII-XX vv. Entsiklopedicheskiy slovar' / [Red. koll.: V. V. Vanslov, E. V. Zaytsev, I. A. Smirnova, E. D. Fedotova]. – M.: Iskusstvo/Nota Bene, 1999. – 528 s.
10. Evstratova E. Skulptura / Evstratova Elena. – M.: SLOVO/SLOVO, 2001. – 48 s.
11. Elektronnyi zhurnal Sankt-Peterburzko ho humanitarnoho universytetu profsoiuziv [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu: <http://multimedirect.livejournal.com>.
12. Istoriia fotohrafii [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu: <http://photo.far-for.net>.
13. Material XII Media Forum, 33-go Moskovskogo mezhdunarodnogo kinofestivalya: katalog-issledovanie / [sost.: O. Shishko, A. Ignatova, A. Silaeva, E. Rummyantseva]. – M.: Art Gid, 2011. – 135 s.
14. Mirovaya zhivopis'. Kartiny, portrety, biografii / [Red./sost. Ivan Mosin]. – SPb.: Kristall, 2002. – 96 s
15. Mirovoe iskusstvo. Napravleniya i techeniya ot impressionizma do nashikh dney / [Sostavitel': Ivan Mosin]. – SPb.: Kristall, 2006. – 192 s.
16. Novaya istoriya fotografii [Red. Frizo Mishel', per. V. Lapitskiy, V. Kislov, A. Naslednikov i dr.]. – SPb.: Machina/Andrey Naslednikov, 2008. – 337 s.
17. Soloviov V.O. Osnovy teorii dyzainu. Konspekt lektsii. – K.: KNUTD, 2010 r./ Soloviov V.O. [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu: <http://biblio.co.ua/>.
18. Teylor B. Art today. Aktual'noe iskusstvo 1970-2005 / Brendon Teylor [per. s angl. E.D. Melenevskoy]. – M.: Slovo, 2006. – 256 s.
19. Fundatsiia "Tsentri Suchasnoho Mystetstva" [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu: <http://www.korydor.in.ua>.
20. Khrenov A. Magi i radikaly: vek amerikanskogo avangarda / Khrenov Andrey. – M.: Novoe literaturnoe obozrenie, 2011. – 408 s.
21. Elwes C. Video Art. A Guided Tour / Catherine Elwes. – London: I.B.Tauris & Co Ltd, 2005. – 226 p.
22. Horsfield K. Feedback: the video data bank catalog of video art and artist interviews / Kate Horsfield. – Philadelphia, PA : Temple University Press, 2006. – 350 p.
23. Packer R. Multimedia: From Wagner to Virtual Reality / Randall Packer, Ken Jordan. – Expanded Edition, 2002. – 496 p.

Жарук О. И. Видео-арт как предвестник мультимедийного видеодизайна

Статья имеет историко-аналитический характер касательно исследования искусствоведческой основы мультимедийного видеодизайна, в частности исследования сферы искусства видео-арта: его появление, основные этапы развития и современные эстетические направления. Анализируется характер влияния данного жанра искусства на процесс становления и развития мультимедийного видеодизайна. Особое внимание уделяется развитию видео-арта на отечественных просторах.

Ключевые слова: видео-арт, мультимедиа, исторический анализ, мультимедийный видеодизайн.

Zharuk O. Video art as a precursor of the multimedia video design

This article is historico-analytical type concerning to the investigation of art basis for multimedia video design, particular research of the field of art – video art: it is origin, the main stages of development and modern aesthetic direction. In the work is analyzed the influence of video art on the process of formation and development of multimedia video design.

The relevance of this theme is the need to in-depth study of the origins of modern art in design, including the study of philosophical and artistic background multimedia video design. In this case, video art is regarded as the one of origins of the art.

Nam June Paik was one of the first artists who use the term "video art". Usually he is associated with the occurrence of this type of art. He was inspired by the composer John Cage and Fluxus founder George Maciunas. Fluxus is an international network of artists, composers and designers noted for blending different artistic media and disciplines in the 1960s. The artists tried to merge the art and life and achieve a more democratic approach to art.

Pike was in a creative search for new artistic concepts and reconsidered the possibilities of the performance, electronic technologies and modern philosophy in the fine art.

Nam June Paik used powerful magnets to create distortions of the television image and demonstrated the vulnerability of the video image to outside interference. By utilizing a magnetized ring, he interfered with the internal electronic circuitry of the device, and in turn, generated unique swirling vortexes. Pike called this invention "Demagnetizer".

Nam June Paik built a computer that could mix images, and he used Chromakey techniques (colour separation overlay) to superimpose parts of one image over another creating bizarre montages. Chromakey works by selecting a colour from the first image, usually blue, that is then replaced by an image from another source.

The new waves of video artists, who were inspired of Nam June Paik, were proposed new format of traditional art – the video art.

Seeing this methodology as essential for transfiguring social reality Nam June Paik, Wolf Vostell, and others developed programs centered on the electronic alteration of the standard television signal and or the physical manipulation of the TV set.

Wolf Vostell was another pioneer of video art. He began to interfere with the television set itself. Vostell's strategical approach incorporated the decollage technique. Vostell noticed the word "Decollage" in the cover of the

newspaper, where was posted an article about the crash, and used it to explain the concept of his works. He used fragments of reality such as torn posters and photographs to show the destructive aspect of life. Vostell looked at reality through the prism of the political press, magazine pictures and television, and projected it onto large screens.

Since the 1970s, artists paid particular attention to optical devices and illuminators as integral imaging elements. The early works of American video artist Mary Lucier "Dawn Burn" (1975) and "Bird's Eye" (1978) demonstrated experiments with optical camera features.

A famous American artist Bill Viola, skillfully showed in the video installation "Decay Time" (1974), how the video image had formed with the help of lighting.

Video art artists of 80s are embodied in their works different kinds of music. For example, French video artist Robert Cahen experimented with electro-acoustic, noise and synthesized music.

So at the initial stage of development video art is manifested as a complex phenomenon with different stylistic directions.

Today there are three aesthetic areas of the modern video art: documentary, audio-visual and conceptual.

We should also highlight to the development of video art in our country.

In the early 90's of the 20th century post-Soviet community begins to discover the new genre of art – the video art. The early period of Ukrainian video art is called "Games with a camera". According Ukrainian art critic and curator Oleksandr Soloviov, this title is very accurate, because Ukrainian artists have know about video art for a long time, but did not have the basics of working with a camera as an artistic tool, and they were looking for their own "video expressiveness".

The first Ukrainian artists of this genre of art were artists who are experimenting with the latest technologies. They were working with painting, video, installation, performance, sculpture, photography, and often were combined these elements.

Anyway, modern video art works of any kind have multimedia character.

Multimedia as the term originates in events called the Exploding Plastic Inevitable, where were showed films combined with live performances that were illuminated with flashing, colored lights to create a multisensory atmosphere.

With the advent of multimedia video design, video art becomes the basis in the way of creating designer's multimedia projects. The art tools and techniques of video art have become an essential art foundation for designer's multimedia projects.

Key words: Video Art, multimedia, historical analyses, multimedia video design.

УДК 347.787

Ганна Олександрівна Зеленюк
аспірантка

КУЛЬТУРНО-ДОЗВІЛЛЕВА ДІЯЛЬНІСТЬ НАЦІОНАЛЬНОГО ПРИРОДНОГО ПАРКУ "ГОЛОСІЇВСЬКИЙ" У РОКИ НЕЗАЛЕЖНОСТІ УКРАЇНИ

У статті розглянуто історію створення та розвитку Національного природного парку "Голосіївський". Проаналізовано природні умови, визначено стимулюючі та лімітуючі чинники рекреаційного природокористування; оцінено естетичну привабливість, рекреаційну стійкість та ємність природно-територіальних комплексів парку. Проведено типізацію складних урочищ за показниками придатності до різних видів рекреаційного потенціалу. Особливу увагу звернено на визначення позитивних та негативних моментів у діяльності парку в роки незалежності України як цілісного соціально-культурного інституту.

Ключові слова: культурно-дозвіллевий простір, соціально-культурний інститут, паркове мистецтво, природно-заповідна територія.

Сучасний розвиток України передбачає формування цілісного культурно-дозвіллевого простору, наповнення його якісним і різноманітним національним рекреаційно-архітектурним та мистецьким продуктом, збереження й актуалізацію національної паркової спадщини, перетворення її на реальний чинник соціокультурного розвитку.

Занепад паркового господарства в Україні протягом останніх десяти років, недостатність фінансування даної сфери, недосконалість структури й механізмів управління створюють проблеми не тільки в наданні послуг населенню у сфері культури і відпочинку, а й у відродженні і розвитку паркового мистецтва, мистецького аматорства, забезпеченні інтенсивного розвитку національних парків.

В Україні відзначена тенденція до поглиблення розриву між тими послугами, які парки пропонують, та культурними потребами населення. Помітна слабка адаптованість діяльності культурно-дозвіллевих парків до потреб суспільства, що негативно позначається на формуванні та розвитку об'єктів паркового мистецтва.

Національний природний парк "Голосіївський" (далі – НПП "Голосіївський") є одним з небагатьох національних парків у світі, розміщених в центрі великих міських агломерацій, адже сам парк повністю знаходиться в межах мегаполісу – у Києві. Тому абсолютно не дивно, що створення цього