

Дмитро ГОНЧАРЕНКО

СИНКРЕТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНОЇ ВІЗУАЛЬНОСТІ

Проблема класифікації художніх течій і явищ, характеристики напрямків і видів мистецтва з визначенням їхніх рис і особливостей завжди була актуальною у колах культурологів та мистецтвознавців. Нелінійний розвиток культури демонструє історичну циклічність культурних форм і метаморфози видового та стильового різноманіття мистецтва. Сучасні тенденції цивілізаційного поступу й науково-технічного прогресу створюють унікальне соціокультурне середовище, якому притаманний синтез різноманітних культурних форм і художнього вираження, поява нових течій та синкретичних видів сучасного візуального мистецтва.

В історії культури термін «синкретизм» зазвичай вживається стосовно визначення початкової неподільності і злитності функцій та форм мистецтва первісного суспільства. Оскільки у первісному суспільстві не існувало розмежування на художню діяльність і утилітарну, на мистецтво й ремесло, була відсутня видова і стильова диференціація.

У підтвердження циклічного історичного розвитку культури сучасному розвитку художніх течій, підсиленому соціально-комунікативним і науково-технічним прогресом, властива синкретичність художніх форм та способів художнього вираження. Синкретизм як тенденція у сучасному візуальному мистецтві виступає своєрідною призмою осмислення поточної соціокультурної реальності, певним перетворюючим фактором, який здатен надати реальності цілісність, а художнику — можливість сприйняття навколишнього простору в його комплексі [1].

Виникнення новітніх видів сучасного візуального мистецтва (медіа-арт, перформанс-арт, дигітальне мистецтво і т. д.), що сформувалися унаслідок синтезу різних художніх практик, є підтвердженням синкретичності сучасного соціокультурного простору, в якому відбувається експеримент як над формою, так і над змістом художнього вираження. Наразі синкретичні види сучасного

візуального мистецтва переважною мірою знаходяться у площині недостатньої вивченості і фактично тотальної відсутності компетентної класифікації. З цієї причини мистецтвознавчий і культурологічний розріз дослідження явища синкретизму в сучасному візуальному мистецтві набуває особливої актуальності на початку XXI ст.

Такий вид синкретичного мистецтва, як медіа-арт, за власним концептуальним визначенням спрямований не лише на практичне застосування медіазасобів, а, передусім, передбачає художню реакцію на актуалізовані виклики сучасності, включаючи як глобальні особливості техногенного поступу цивілізації, так і художнє дослідження індивідууму в такому техногенному середовищі.

Розглядаючи в якості прикладу медіа-мистецтво, можна зазначити, що синкретичність сучасної візуальності в істотній мірі зобов'язана розвитку технологій та динамічній інтеграції їх у повсякденне життя індивідууму. Американський соціолог М. Кастельс переконаний в тому, що детермінуючим фактором суспільства є технологія й у 1980-х саме інформаційні технології спровокували «соціально-практичну реструктуризацію». «Наприкінці XX століття ми переживаємо один з рідкісних в історії моментів. Момент цей характеризується трансформацією нашої «матеріальної культури» через роботу нової технологічної парадигми, побудованої навколо інформаційних технологій». Звідси можна резюмувати, що сучасне соціокультурне середовище, зокрема візуальна складова сучасної культури у контексті впливу на неї технологій характеризується віртуалізацією зображуваної реальності, інтерактивності між автором і реципієнтом художнього твору, а подекуди й тотальне знищення дистанції та відмінностей між ними, синтез різноманітних практик художнього вираження і поява новітніх. Це, у свою чергу, породжує виникнення нових видів мистецтва й визначає вектор розвитку художнього процесу як на локальному, так і на глобальному рівнях [2].

Варто зазначити, що з розвитком системи глобальної комунікації розповсюдження новітніх художніх практик (власне, як обмін інформацією взагалі) відмінності у розвитку й відсталості різних регіонів планети, що мають необмежений доступ до всесвітньої мережі, практично стають невідчутні й зумовлені здебільшого виключно історичними й психосоціальними умовами існування конкретного соціокультурного середовища.

Важливими для розуміння синкретизму сучасної візуальності є категорії «інтертекстуальності» та «смерті автора», спадково запозичені з постмодернізму. Подібно літературі постмодернізму сучасне візуальне мистецтво нерідко створюється шляхом авторської компіляції, художньої рефлексії наративів попередників, актуалізації витворів мистецтва минулих часів й авторського тлумачення їх сучасним художником. Гра з цитатами створює так звану інтертек-

стуальність. Згідно переконання Р. Барта, інтертекстуальність «не може бути зведеною до проблеми першоджерел і впливів; вона являє собою спільне поле анонімних формул, походження котрих рідко можна віднайти, несвідомих або автоматичних цитувань, що даються без лапок». Фактично, авторові лише здається, ніби він створює самостійно, насправді ж сама культура творить ним, використовуючи його як засіб. Ця ідея абсолютно не є новою: наприкінці епохи Римської імперії літературну моду задавали так звані центони — літературні твори, що складаються з цитат і уривків з різноманітних літературних, філософських, фольклорних та інших творів.

Такого роду художні експерименти в теорії постмодернізму характеризуються терміном «смерть автора», введеним Р. Бартом. «Смерть автора» означає, що кожен реципієнт художнього твору здатен здійснитися до рівня творця (автора), приписувати твору будь-які змісти й семантичні коди, концептуально продовжувати художній витвір, віднаходити своє суб'єктивне розуміння і самостійно рефлексувати на навколишню дійсність через акт сприйняття художнього твору. Особливо актуалізується категорія «смерть автора» стосовно сучасної візуальності, підсилюючись медіа-засобами, й характеризується інтерактивністю між художнім твором і реципієнтом [3].

Звідси цінність витвору сучасного візуального мистецтва, як і взагалі потенційна можливість характеризувати будь-який продукт життєдіяльності мистецтвом, визначається суб'єктивною оцінкою реципієнта, його здатністю сприйняти й індивідуально «розвинути» конкретний витвір, здійснити рефлексію.

Синкретичні ознаки сучасного мистецтва чітко простежуються у хвилі актуалізації такого напрямку, як аудіовізуальний перформанс: від акцій на незалежних майданчиках, у публічному просторі і відкриттях виставок до щорічних повномасштабних фестивалів аудіовізуального мистецтва (AV Festival, Live Performers Meeting, Transmediale тощо).

Аудіовізуальний перформанс — вид сучасного медіамистецтва, який синтезує дію митця або арт-групи у певному місці й у певному часовому проміжку з відеоінсталяцією (заздалегідь відзнятим відеорядом, відеомаппінгом, інтерактивним віджеїнгом) і аудіоінсталяцією (звуковим супроводом). Аудіовізуальний перформанс спрямований на комплексне відтворення нової чуттєвості оточуючого середовища сучасної людини через експеримент із залученням до процесу художнього сприйняття більшої кількості каналів чуття.

Минуле десятиліття стало надзвичайно інтенсивним періодом експериментів з комп'ютерними технологіями в мистецтві перформансу. Цифрове медіа стало все більше використовуватися не лише в новітніх стильових напрямках (аудіовізуальний перформанс, нет-арт, інтерактивна інсталяція тощо), а й у театрі і хореографії.

Американський дослідник Стів Діксон (Steve Dixon) простежує еволюцію цих практик і знаходить попередників сучасного цифрового перформансу в технологіях театру від *deus ex machina* (бога з машини) класичної Грецької драми, у вагнерівській концепції *Gesamtkunstwerk* (концепція сукупного витвору мистецтва), проводить паралелі між сучасними роботами, а також теоріями і практиками конструктивізму, дадаїзму, сюрреалізму, експресіонізму, футуризму та піонерів мультимедіа ХХ ст.

Історично, як і футуризм початку ХХ ст., перформанс у змішаній техніці 1960-х і експерименти, що поєднують перформанс і комп'ютер, на початку ХХІ ст. безпосередньо пов'язані з розвитком «нових технологій» і впливом широких технологічних проривів конкретного часу. У 1990-х комп'ютер не був чимось новим, а цифрові мистецтва вже розвивалися з 1960-х, але комп'ютерні технології стали більш доступні художникам, що і призвело до широкого поширення цифрового перформансу. Це безпосередньо пов'язано з тим, що прийнято називати «цифровою революцією», за якою послідував розвиток більш доступного для пересічних користувачів програмного забезпечення, цифрових камер і розвиток Інтернету.

Згенеровані комп'ютером зображення почали виділятися як окрема форма на початку 1960-х «*Catalog*» (1961) Джона Уїтні (John Witney) був одним з перших фільмів, які використовували комп'ютерні перетворення (створені на військовому аналоговому комп'ютерному обладнанні), за ним пішли «*Poem Fields*» (1964) Стена Вандербіка (Stan Vanderbeek), а також інші роботи таких художників, як Вера Молнар (Vera Molnar) і Чарльз Ксурі (Charles Csuri). У 1965 р. виставка «Згенеровані комп'ютером зображення» у нью-йоркській галереї Говарда Вайза (Howard Wise Gallery) включала в себе роботу піонерів комп'ютерної графіки Майкла Нолла (Michael A. Noll) і Бели Юлеш (Bela Julesz), після чого комп'ютерні мистецтва продовжили неухильно розвиватися. Але каталізатором «революційного» розвитку аналогових і електронних медіа в театрі, танці і перформансі у 1960-х, особливо у другій половині десятиліття, стали культурні та ідеологічні зміни, а не лише технологічні скачки або виникнення комп'ютерного мистецтва.

1960-і відзначені як період інтенсивних політичних та культурних змін, що відбуваються у різних царинах суспільного життя. Розквіт рухів за визволення жінок і за права сексуальних меншин, а також політика антиістеблішменту досягли піку в Європі під час повстання паризьких студентів у травні 1968 р., одночасно з рухами за громадянські права і проти війни у В'єтнамі, що поширювалися в США.

Перформанс 1960-х відбивав, містив у собі цей розиток і був його ретранслятором. Американський експериментальний театр *The Living Theatre* поєднував революційну політику і східний містицизм у «*Paradise Now*» (1968), Каролі Шніманн (Carolee Schneeman) здійснювала екстатичні ритуали тіла в роботі

«Meat Joy» (1964), а The Performance Group показували «Dionysus in 69» (1969). У 1968 р. «The Empty Space» Пітера Брука і «Towards a Poor Theatre» Ежи Гротовського розширили межі театру, показуючи суспільство і духовність, роблячи невидиме видимим, відображаючи ідеї Антонена Арто про жорстокість, крютотичність і фізичну витривалість. Мистецтво перформансу розквітло як видатна і впливова синкретична форма мистецтва, а політичний театр знайшов свій радикальний, агітаційний голос. Європейське мистецьке угруповання «Fluxus», що у 1950–1960-х об'єднувало експериментальних художників, перформерів і музикантів, почали створювати квазі-алгоритмічні роботи, ґрунтуючись на виконанні пре-детермінованих моделей та інструкцій, роблячи участь публіки ключовим моментом. Метою арт-руху «Fluxus» було злиття в одному «потоці» різних способів художнього вираження і засобів комунікації конкретної та електронної музики, візуальної поезії, руху, символічних жестів. Основний принцип — абсолютна спонтанність, довільність, відмова від будь-яких обмежень, що досягалось такими формами, як хепенінг, перформанс, декоративний, різні вуличні акції та вистави, антитеатр.

Театр послаблював свій зв'язок з драматичним текстом і подекуди трансформувався у практики хепенінгу та інші міриади живих форм міждисциплінарного перформансу. Водночас танець виривався зі своїх основоположних класичних коренів: у роботах таких хореографів, як Мерс Каннінгем, Енн Хелпрін (Ann Halprin), Тріша Браун (Trisha Brown), Люсінда Чайлдс (Lucinda Childs), Стів Пекстон (Steve Paxton), Івон Райнер (Yvonne Rainer) і Твайла Тарп (Twyla Tharp). Judson Dance Theatre в Нью-Йорку став центром експериментів, розвиваючи й переосілюючи природу танцю і хореографії загалом, пропонуючи серйозні альтернативи домінуючій танцювальній естетиці, використовуючи прості повсякденні рухи, інтимні жести, імовірнісні структури, геометричні форми, ритуальні дії та повторення.

Подібно до футуристів, котрі у 1913 р. говорили про еру нових починань, де «немає традицій, немає повелителів, немає догм», багато художників 1960-х відчували щось схоже — відмовитися від минулого, стерти культурні та мистецькі кордони.

Джефф Мур (Geoff Moore), директор Уельської мультимедійної групи «Moving Being», згадує, що «в той час і внутрішній і зовнішній простори представлялися безневинними, незабрудненими, повними можливостей. Було схоже, що у нас є привілей почати нову подорож». Він продовжує, кажучи, що захоплення публіки було не меншим, ніж у художників, і що існувала негласна угода: «Якщо ти не вийшов з перформансу з відчуттям виклику, потенційно зміненим, відчуттям свого розвитку, значить, тебе обманули». Цікаво зауважити, що у 1999 р., на піку руху цифрового перформансу, директор Forced Entertainment Тім Етчелс

(Tim Etchells) перефразував це твердження: «Задайтесь цим питанням про кожен перформанс: візьму я його з собою завтра? Чи послідує він за мною? Чи змінить він тебе, мене, світ навколо? Якщо ні — це була втрата часу».

Мультимедійні перформанси набули широкого поширення. У 1960 р. перформанс «The Ray Gun Spex» в Judson Church включав у себе елемент Ела Хенсена (Al Hansen), де перформери рухалися залом з різними швидкостями, тримаючи в руках кінопроектори, що показують літаки і парашутистів на всіх стінах і горищі. Його «Requiem for W.C. Fields Who Died of Acute Alcoholism» (1960) показував уривки фільмів Філдса (Fields) на білій сорочці Хенсена. У 1964 р., у кінотеатрі поряд зі Школою мистецтв і дизайну ім. Пратта в Нью-Йорку, один з ранніх перформансів Роберта Вілсона (Robert Wilson) поєднував відео і живі танцювальні рухи. Джефрі Шоу (Jeffrey Shaw), який є зараз одним з провідних новаторів цифрового мистецтва, експериментував з проектуванням відео на надувні структури, а такі хореографи, як Алекс Хей (Alex Hay), включали відео в такі перформанси, як «Grass Field» (1966).

Починаючи з 1961 р. Робертс Блоссом (Roberts Blossom) розвинув те, що він називав «Кіносцена» («Filmstage»), майстерно поєднуючи живі та відзняті танцювальні елементи, іноді на противагу один одному, з точною синхронізацією відеозображення, де частини тіла рухалися в той самий час, що й живі танцівники. Ця художня практика часто застосовується у перформанс-арті, де має місце використання заздалегідь записаного відео або передається по мережі зображення танцівників, що синхронно рухаються у зовсім інших місцях й інших умовах. Блоссом також застосовував лабораторні ефекти, створювані при прояві плівки — несподівані переходи зображення у негативну форму або з чорнобілого в кольорове, що також було синхронізовано з живими змінами на сцені, такими як зміна костюмів, музики або хореографічних змін темпу.

Тоді як більшість виконавців і груп того часу самі створювали свої медіа-проекції, інші використовували знайдені записи, як, наприклад, у першому перформансі, застосовуючи відеозйомку, а не кінострічку, — «You» (1964) Вольфа Фостелля, де три телевізори на трьох лікарняних ліжках були поставлені перед плавальним басейном на відкритому повітрі, показуючи різні спотворені записи баскетбольних ігор. Мізансцена складалася з жінки, що лежить спиною на трампліні між парою надутих коров'ячих легень, і ще одну оголену жінку на столі, стискаючу в руках пілосос. Тоді як до 1960-х кінострічка використовувалася в живому перформансі для певного естетичного впливу або драматичних ефектів, «You» показує застосування відео художниками 1960-х та 1970-х, що критикують політичну телевізійну культуру як негативну правлячу силу. Відео стало застосовуватися для відображення телебачення і масової культури як інструменту деградації свідомості, соціального насильства й руйнування,

політичної пропаганди і гноблення. У «You» глядачам пропонується символічне звільнення через руйнування телевізорів, але це послання досить іронічне, з поблажливим голосом «великого брата», що мовить інструкції через гучномовці. «Дозвольте собі бути прив'язаними до ліжок, там, де працюють телевізори», — командує голос. — «Звільніть себе ... Вдягніть протигаз, коли загориться телевізор, і постарайтеся бути якомога доброзичливими один до одного».

Великий перформанс «Unmarked Interchange» (1965) групи ONCE, який проходив на відкритому повітрі, був схожий на авто-кінотеатр завдяки величезному екрану, що демонстрував музичний фільм Фреда Астера (Fred Astair) і Джинджер Роджерс (Ginger Rogers) «Top Hat» (1935). На екрані розташовувалося безліч дверей і панелей на різних рівнях, що відкривалися і закривалися, щоб показати живих виконавців, залучених до різних сюжетів і дій. Ці відкриті секції екрану розривали візуальну цілісність фільму, щоб акцентувати увагу на живій дії: вечерея при свічках для двох; людина, що грає на піаніно; людину, що читає в мікрофон порнографічну розповідь «The Story of O», закидають кремовими пирогами в обличчя; жінка, що розкладає малюнки людських фігур на рухомій промивній лінії.

Знайдені відеозаписи були також центральним елементом перформансу Джо-на Кейджа і Рональда Немета (Ronald Nameth) «HPSCHD» (1969) — п'ятигодинної «занурюючої» дії, що оточує публіку проекціями 100 фільмів і 8 тис. слайдів.

Роберт Уїтман (Robert Whitman) став лідируючою фігурою в розвитку синкретичного перформансу 1960-х, створюючи те, що Саллі Бейнс (Sally Banes) описує як дію з «магічною, міфічною аурою... казки для Американців». У праці «Shower» (1965) він проектував відео жінки природного розміру, яка приймає душ, на зрошувану водою душеву занавіску. Синхронізуючи масштаб і дію відео і живого перформансу приблизно таким чином, як це робили *Laterna Magika* та інші групи пражського театру «Black Light», Уїтман створював чудові ефекти, що одночасно бентежать і захоплюють публіку. У перформансі «Prune Flat» (1965) подвійне зображення одного з перформерів було отримано проектуванням відео з її зображенням на її живу постать в тому самому масштабі. Живий виконавець був одягнений у довгий білий одяг і синхронізував свої фізичні рухи з накладанням відеоінсталяції. Коли зображення зняло весь одяг, відкинувши її вбік, живий виконавець зробив у точності ті ж самі дії, але не роздягаючись, поки нарешті обидві фігури не зупинилися і оголене тіло застигло на одязі виконавця.

Подібна ідея повторилася і в кількох недавніх цифрових перформансах, включаючи роботу Гертруди Стайн (Gertrude Stein) — інтерпретацію «King Ubu» (2000) Альфреда Жаррі (Alfred Jarry), поставлену арт-групою «Repertory Theatre». Ця група спеціалізується в суміщенні живих виконавців з акторами з різних місць, що проектується на простір дії, використовуючи програмне за-

безпечення для відеоконференцій. У «King Ubu» цифрові фігури проектуються і накладаються на тіла живих виконавців, одягнених в нейтральні костюми, щоб створити те, що вони називають «цифрові маріонетки» або «віддалені маріонетки». Схожа художня практика використовувалася у відеоінсталяціях Тоні Оурслера (Tony Oursler) в 1990-х, де обличчя проектується на білі голови маленьких ганчіркових ляльок. Встановлені на стендах або лежачі у відкритих валах, немов забуті ляльки червонувця, маленькі тіла цих манекенів залишаються нерухомими, тоді як обличчя і голови анімовані надприродним чином. Очі нервово мерехтять збентеженим поглядом то з одного боку, то з іншого; одна лялька тихо плаче, інша поговорить трохи, а потім мовчить, третя ридає і переходить на крик, а її спотворене болем обличчя намагається витягти себе з сферичної, зробленої з клаптиків голови геть від цього жаху [4].

Структуралістський перформанс Майкла Кірбі (Michael Kirby) «Room 706» (1966) використовував тристоронню концепцію і в декораціях, і в структурі перформансу, повторюючи одну й ту саму дискусію трьох осіб тричі: спочатку на аудіоплівці, потім на кінострічці і, нарешті, як живий перформанс. У своїх роздумах про використання кіно в тому, що він називав «новим театром» 1960-х, митець робить акцент на тому, що значення ідей та інформаційних структур переоцінюється в залежності від взаємин елементів, а не самого характеру образів. Він розрізняє образи і дії, що спрямовані на передачу значень і більш абстрактні, концептуальні форми, які часто накладаються один на одного в мультимедійному театрі. Інформація та образи переходять зі сцени на екран і назад, а загальний ефект підсилює «інтелектуальну щільність» кожного елемента, проте додаванням відео зазвичай не намагаються змінити зміст, що відбувається. Найчастіше воно застосовується для формування континууму значень і абстракцій: «Значення і значущість — не синоніми», — вказує він перед тим, як висловити наступну думку: «Кордони нового театру — це межі науки і уяви».

Простежуючи різноманіття синтезу і компіляції художніх практик сучасного візуального мистецтва на прикладі перформанс-арту другої половини ХХ ст., можна відзначити тенденційність експериментального підходу і пошуку нових форм художньої виразності у сучасному мистецтві.

Сучасній візуальності, як культурній рефлексії, так і оточуючому середовищу загалом, властиве нівелювання розмежувань між видами мистецтв автором і глядачем, мистецтвом і повсякденною реальністю. Активне залучення сучасними художниками до художнього акту медіа-засобів породжує необмежені варіанти і прийоми синтезу, компіляції й наративізації. Водночас сучасне, унікальне за темпами науково-технічного розвитку соціокультурне середовище являє собою неймовірно багаті для художньої рефлексії аналітичний пласт і поле художньої діяльності.

1. *Власов В. Г.* Новый энциклопедический словарь изобразительного искусства: В 10 т. — СПб., 2004–2009.
2. *Кастельс М.* Информационная эпоха: Экономика, общество и культура. — М., 2000.
3. *Барт Р.* Избранные работы: Семиотика: Поэтика / Пер. с фр. — М., 1989.
4. *Dickson Steve.* Digital Performance. — N. Y., 2007.

Анотація. Стаття Д. Гончаренко «Синкретичні особливості сучасної візуальності» пропонує огляд синкретичних особливостей сучасного візуального мистецтва, зокрема здійснюється акцент на художніх практиках перформанс-арту другої половини ХХ ст.

Ключові слова: синкретизм, перформанс, художня практика, візуальне мистецтво.

Аннотация. Статья Д. Гончаренко «Синкретические особенности современной визуальности» предлагает обзор синкретических особенностей современного визуального искусства, в частности акцентируется на художественных практиках перформанс-арта второй половины ХХ в.

Ключевые слова: синкретизм, перформанс, художественная практика, визуальное искусство.

Summary. The article «Syncretic Features of Modern Visuality» by D. Goncharenko reviews the syncretistic features of contemporary visual art. In particular the practices of performance art of the second half of the twentieth century are focused in the article.

Keywords: syncretism, performance, art practice, visual art.