

Міністерство освіти і науки України  
Національний університет «Києво-Могилянська академія»

Факультет гуманітарних наук

Кафедра культурології

**Магістерська робота**

Освітній ступінь — магістр

на тему: **«ПРОСТОРИ ПРОЄКЦІЇ В УКРАЇНСЬКОМУ ТА ПОЛЬСЬКОМУ  
ВІДЕОАРТІ ПОЧАТКУ 21 СТОЛІТТЯ»**

Виконала: студентка 2-го року навчання,

Спеціальності

034 Культурологія

Сіліченко Анфіса Петрівна

Керівник Брюховецька О.В.,

кандидат філософських наук, старший  
викладач

Рецензент Кульчинська Л.М.

кандидатка мистецтвознавства,  
старша наукова співробітниця Інституту  
Історії Мистецтва Макса Планка (Рим, Італія)

Магістерська робота захищена

з оцінкою \_\_\_\_\_

Секретар ЕК \_\_\_\_\_

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_ р.

Київ — 2024

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. ІСТОРИЧНІ ВИТОКИ ВІДЕОАРТУ ЯК ВИДУ МИСТЕЦТВА</b> .....	8
1.1. Передумови появи відеоарту в США.....	8
1.2. Соціально-історичне тло в США у 1960-х роках.....	12
1.3. Становлення відеосцени у США.....	16
1.4. Поява відеоарту на теренах Польщі та України.....	24
<b>РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЇ ПРОСТОРУ ТА ЇХНЯ ДІЄВІСТЬ В РАМКАХ МИСТЕЦЬКОГО СЕРЕДОВИЩА</b> .....	30
2.1. Вплив теорій Мішеля де Серто та Марка Оже на концепт мистецького простору.....	30
2.2. Дієвість мистецького простору в роботах Лори Павели та Яреми Малащука і Романа Хімея.....	39
<b>РОЗДІЛ 3. КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЯ ЕКРАННОЇ ПРОСТОРОВОСТІ</b> .....	47
3.1. Вплив матеріальності екрану на проєкцію відеоробіт.....	47
3.2. Аспект просторовості в контексті медіуму.....	58
<b>РОЗДІЛ 4. ДІЄВІСТЬ МИСТЕЦЬКОГО ПРОСТОРУ ТА АСПЕКТУ ПРИСУТНОСТІ У ПОДІЇ ПОКАЗУ</b> .....	67
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	84
<b>БІБЛІОГРАФІЯ</b> .....	86
<b>ДОДАТКИ</b> .....	89

## ВСТУП

*Актуальність.* В одному з розділів цього дослідження ми розглядаємо книгу “Screen Space Reconfigured” Сюзанн Сетер, у вступі до якої науковиця робить цікаве зауваження: присутність екранів у мистецькому просторі переважно розглядалася іншими дослідниками “ззовні” – аспект просторовості відтак окреслювався в межах зали, в яку поміщена відеоробота. Сетер же запропонувала подивитися “по той бік” екрану, розглянувши знайомий нам аспект цього разу зсередини. Запрошені нею дослідники допомогли їй здійснити цей задум, хоч і не всі з них працювали конкретно з відеоартом.

Нашим завданням не є розглянути саме екрани, як це робить згадана вище дослідниця. Ми не зазираємо в екранний простір, ігноруючи все, що оточує фізичне полотно проєкції. Навпаки, перед нами стоїть досить складна задача: розглянути концепції, що стосуються саме мистецького (фізичного) простору, а також роздуми про екранний простір та медіум. Хоч ця задача і звучить грандіозно, ми робимо це задля розгляду більш конкретних прикладів – твору “Natural View” польської мисткині Лори Павели та “Присвячується молоді всього світу II/III” українських митців Яреми Малащука і Романа Хімея. Варто зазначити, що ми розглядаємо історію розвитку польського та українського відеоарту, проте фокусуємося лише на цих двох роботах. По-перше, ми мали можливість відвідати Музей сучасного мистецтва в Кракові та Львівський муніципальний мистецький центр, де експонувалися ці роботи. По-друге, вони були обрані тому, що в них по-різному розкриваються деякі аспекти просторовості: аспект мистецького простору, в який поміщені роботи, аспект екрану, аспект інсталяції та можливості взаємодії з простором.

У роботі ми зможемо детально проаналізувати, як різні аспекти просторовості впливають на обидві роботи, тим самим розширюючи вже знайоме питання про дієвість мистецького простору. Окрім останнього, ми детальніше поговоримо про екранний простір, а відтак і медіум, а також про подію показу відеоробіт.

Окрім того, ми маємо на меті створити мапування історії відеоарту, зосереджуючись на американському, польському та українському відеоарті. Американський відеоарт ми розглядаємо більш детально, бо саме в Америці виникають перші доступні широкому загалу камери. Відтак ми спостерігаємо за появою молодих митців, що бажали опанувати новий медіум та поширити набуті знання серед інших художників. Ми розглянемо діяльність Нам Джун Пайка, а також відеогруп Videofreex та Raindance Corporation.

Способи роботи з новим медіумом та досвід плідної праці в рамках відеогруп стануть важливим аспектом у формуванні польського та українського відеоарту. Ми також розглянемо труднощі, що виникали в українських та польських митців 1980-1990-х років у зв'язку із відсутністю державної підтримки, цензури та відсутністю техніки.

*Ступінь наукової розробки.* Поле проблем, що ми розглядаємо в цій роботі, було досить ретельно проаналізовано багатьма дослідниками.

Почати варто з історії відеоарту, бо це досить об'ємне питання, яке і в роботі займає значне місце. Основні дослідники, роботи яких використовувалися, – це Кріс Мей-Ендрюз (“A History of Video Art”), який створив детальне мапування розвитку відеоарту не тільки в США, а і в Канаді, Британії, Франції, Польщі тощо. Він також розглядає вплив творчих угруповань на розвиток цього виду мистецтва. Наступною ми розглянули роботу Кетрін Евлз (“Video Art. A Guided Tour”), яка написана дослідницею, що безпосередньо барала участь у створенні відеоарту. Її робота також була цінною в контексті різниці американського та британського відеоарту, а також впливу опозиції до телебачення в США. На цьому етапі також було корисно ознайомитися із Шона Кьюбітта під назвою “Videography. Video Media as Art and Culture”. І хоча книга Кьюбітта фокусується на теорії, саме її читання допомогло в структуруванні майбутнього дослідження.

Наступний пункт роботи присвячений мистецькому просторові, об'єм дослідження якого, як вже було зазначено, досить великий. Звісно, основна увага приділена Брайану О'Доєрті та його відомій книзі “Inside The White Cube”, в якій

дослідник детально розглядає питання дієвості мистецького простору. Деякі з пунктів, описаних О'Доерті, були неактуальними для нашого дослідження, і на це буде наголошено в тексті. Дві інші фундаментальні роботи, які ми використовуємо для більш повного розкриття питання, – книга Мішеля де Серто “The practice of Everyday Life” і книга Марка Оже “Non-Places: An Introduction to Supermodernity”. Обидві роботи концентруються на розгляді поняття простору. Відмінності у теоріях де Серто та Оже детально описані в роботі. Розглядаючи ідеї Оже, ми також згадуємо деякі напрацювання Моріса Мерло-Понті.

Третій розділ заглиблюється в питання екранного простору та медіуму. Основні роботи, розглянуті в пункті про екранний простір, – це вже згадана збірка “Screen Space Reconfigured” Сюзанн Сетер, а також статті Джуліани Бруно, Міріам Росс, Фон Ерккі Хухтамо та інших. Усі згадані дослідники звертали увагу саме на питання простору в рамках екрану, а також матеріальний аспект останнього (Хухтамо і Бруно). Щодо питань медіуму, ми знову звертаємося до Сюзанн Сетер, цього разу до її статті “Touch/Space: The Haptic in 21st-Century Video Art”. Також ми заглиблюємося в питання аспекту просторовості медіуму за допомогою робіт Антонії Лант, Алоїса Рігля та Лори Маркс.

Четвертий розділ, присвячений події показу відеоарту, здебільшого спирається на теорії, викладені дослідницею Енн Рінг Пітерсен у книзі “Installation Art: Between Image and Stage”. І хоча Пітерсен розглядає саме інсталяції, без урахування в них відео, вона представляє досить цінні ідеї щодо простору як мистецького матеріалу, а також аспекту присутності. Стаття Дугласа Крімпа “Serra’s Public Sculpture: Redefining Site Specificity” допомагає зрозуміти дієвість мистецького простору та його потенціальні обмеження.

*Об’єкт і предмет.* Об’єктом дослідження є дві відеороботи: перша – робота Лори Павели “Natural View” (2006); друга – два фізично поєднані в мистецькому просторі фільми митців Яреми Малащука і Романа Хімея під назвою “Присвячується молоді всього світу II” (2019) та “Присвячується молоді всього світу III” (2023). У третьому розділі ми також побіжно згадуємо роботу

Вікторії Фу «Belle Captive I» (2014) та роботи Каміль Енро «Grosse Fatigue» (2013) з метою продемонструвати концепції, виведені дослідницею Антонією Лант на основі теорії Алоїса Рігля. В інших розділах ми не повертаємося до цих робіт.

Предметом дослідження є дієвість мистецьких просторів та аспекти просторовості самих робіт.

*Мета і завдання.* Метою даної роботи є дослідити вплив різних аспектів просторовості на роботи, що ми розглядаємо в рамках дослідження. Поставлена мета передбачає такі завдання:

- окреслити загальну історію відеоарту, у тому числі польського та українського,
- розглянути концепти простору та місця,
- дослідити дієвість мистецьких просторів,
- розкрити питання екранного простору та медіуму,
- проаналізувати аспект присутності та використання простору як матеріалу на конкретних прикладах.

*Метод.* Методологічними інструментами в другому розділі виступили концепції «місця» та «простору» Мішеля де Серто та поняття «антропологічне місце» та «не-місце» Марка Оже. Ми застосували ці концепції до Музею сучасного мистецтва у Кракові та Львівського муніципального мистецького центру з метою дослідити, як мистецький простір впливає на наше сприйняття мистецьких об'єктів.

У третьому розділі ми звернулися до поняття екранного простору, розробленого Сюзанн Сетер. Також ми використали концепт поверхневої матеріальності дослідниці Джуліани Бруно, аби визначити дієвість екранів у мистецькому просторі.

Дослідити просторовість відео нам допомогла концепція Алоїса Рігля про тактильний та оптичний способи сприйняття.

У четвертому розділі ми залучили концепцію присутності глядача, яку ввела Енн Рінг Пітерсен.

*Наукова новизна.* Вперше було зроблено комплексний аналіз дієвості фізичного мистецького та екранного просторів в роботах Лори Павели “Natural View” та Яреми Малащука і Романа Хімея “Присвячується молоді всього світу II/III”.

## РОЗДІЛ 1. ІСТОРИЧНІ ВИТОКИ ВІДЕОАРТУ ЯК ВИДУ МИСТЕЦТВА

### 1.1. Передумови появи відеоарту в США

Говорити про історію відеоарту складно, бо, по-перше, сам вид мистецтва виник нещодавно – під кінець 60-х років, по-друге, говорячи про історію, ми одразу ж починаємо думати про певну категоризацію, створюємо умовні ментальні мапи того об'єкту, над вивченням історії якого ми працюємо. Тобто, говорити про історію відеоарту – це говорити про поняття, важливі дати, окремі течії тощо.

Проблеми виникають майже одразу: поняття. Що ми розуміємо під відеоартом? Рухоме зображення, що транслюється на білій стіні в галереї? А, може, на спеціально встановленому екрані? Можливо, відеоарт – це все відео, що ніколи не покажуть по телебаченню. Усі ці відповіді є або ж неточними, або взагалі неправильними і про це ще буде згадано в роботі. Із важливими датами і течіями простіше – аспект точності у випадку з датами не завадить при укладанні історії, а течії допоможуть подивитися на комплекс того, що митці з різних куточків світу називають відеоартом.

Коли ми говоримо про історію, виникають певні проблеми. Перша проблема – об'єкт дослідження. Більшість відеоробіт, що були створені за часів виникнення відеоарту та виокремлення його як окремого виду мистецтва, просто не збереглися – відеокасети фізично неможливо відтворити, а інші файли назавжди втрачені або ж ми більше не маємо підходящої техніки для їхнього відтворення. У такому випадку ранній відеоарт існує лише як слід мистецтва, певний архів, оригінал якого назавжди втрачений.

Друга проблема – розвиток технологій. Говорити про певну періодизацію відеоарту та пов'язувати її лише з поступовим розвитком технологій було б недоречно, точніше, таким чином можна скласти певну хронологію, але тоді ми “намертво” прив'яжемо відеоарт до медіуму (а відтак і до модерністських

практик), що хоча і є найвиразнішою рисою відеоарту (і по суті проводить межу між відеоартом і телебаченням), але не є єдиною та вичерпною (ті ж самі питання про зміст та простори проєкцій є актуальними в контексті відеоарту).

Проблема виділення відеоарту як окремого виду мистецтва. Для нас майже природньо говорити про відеоарт як про окремий вид мистецтва, проте насправді питання досить неочевидне, адже деякі дослідники та практики (як-от Джон Вайєр) не погоджувалися із цим, більш того, наголошували, що виокремлення заважає розкриттю потенціалу відеоарту як однієї з найвпливовіших категорій в так званому “umbrella notion” – рухомому зображенні. Згідно з Вайєром, причина, з якої ми продовжуємо зручну традицію виокремлення, – опора на минулі обмеження, що діяли по відношенню до відеоарту (нестача фінансування, ефірного часу, існування відеоарту лише в межах білих стін галерей тощо)<sup>1</sup>.

Відеоарт приваблював митців початку 70-х років відсутністю сталого дискурсу навколо себе: критики тоді не бралися за теорію відео, а традиційні види мистецтва все ще мали більший попит як серед аудиторії, так і серед власне митців.

Згідно з Джоном Гангардтом, є три передумови появи відеоарту в Америці:

- 1) бажання митців протистояти усталеним наративам телебачення;
- 2) інтертекстуальні практики в образотворчому мистецтві у 50-60 рр.;
- 3) поява Sony Portapak.

Sony Portapak з'являється у 1967-1968 роках. Джон Гангардт виокремлював появу портапаку як один з технічних аспектів впливу на формування відеоарту як дискурсу, бо саме ця нова технологія, що "тягнула спину і розривала плечі" Шигеко Куботі, дала можливість митцям взяти створення відео у власні руки і не залежати від "телевізійників"<sup>2</sup>.

Вплив Fluxus. Вольф Фостелль і Нам Джун Пайк були одними з перших, хто взяв до рук камеру з метою розкрити потенціал медіуму, що до того так

<sup>1</sup> Meigh-Andrews, C. *A History of Video Art* (New York: Bloomsbury, 2014), 9.

<sup>2</sup> Ibid, P. 10.

вправно ігнорувався людьми, що працювали з ними на щоденній основі. Якщо телебачення намагалось створити ефект вікна (в яке ми дивимося, визнаємо його існування, але навмисно ігноруємо), то представники Fluxus, намагаючись позбавити мистецтво (і не тільки його) своєї легітимності, розбивали це вікно та змушували глядачів дивитися на тріщини та уламки.

Джон Гангардт говорив про Пайка та Фостелля як про митців, що наважилися “висмикнути” телевизор зі свого звичного (домашнього) сеттингу, таким чином підірвавши роль телебачення як інституції, що могла створювати наративи та нав’язувати культурні стереотипи<sup>3</sup>.

Нам Джун Пайка – один із лідерів Fluxus, Пайк почав навчання в Японії, згодом переїхавши до Німеччини. Цікаво, що вивчав він спочатку музику і переїхав до Європи, аби продовжити вивчати історію європейської музики. Згодом він почав працювати у WDR (West German Radio – Західно-німецьке радіо), і цей момент став вирішальним у кар’єрі митця, бо саме тоді він познайомився з Джоном Кейджем та його музикою. Про вплив Кейджа на Пайка можна писати багато, проте важливо розуміти, що ключові ідеї композитора про “звільнення” чистого звуку з влади музичних та структурних конвенцій вплинули на творчість Нам Джун Пайка. Останній, звісно, не був пасивним послідовником, а привносив свої ідеї у вже існуючі та досить популярні ідеї Кейджа. Пайк починає працювати з відео, але тема “визволення”, піднята Кейджем, стає центральною (у цьому випадку можна говорити про визволення медіуму). Поступово до вже відомої теми приєднується особисте нововведення митця – Пайк експериментує із партисипативністю, бажаючи залучити глядачів до створення мистецтва прямо в мистецькому просторі, аби остаточно помститися телебаченню як інституції, що заявляє про своє домінування над глядачами (мало того, що телебачення є “a shaper of views”, воно ще й направлене в одну сторону – глядачі не мають змоги реагувати та відкидати ідеї та наративи,

---

<sup>3</sup> Ibid. P. 10-11

єдиний варіант – це пасивне споглядання та мовчазне невдоволення, за умови якщо останнє, звісно, виникає).

Сприйняття Пайка як одного з найважливіших та найвпливовіших фігур у становленні та розвитку відеоарту досить розповсюджене. Переважна більшість людей може не бути зацікавленою у відеоарті та його історії, проте багато людей принаймні один раз чули про Нам Джун Пайка. Але возведення його в ранг культових особистостей було подекуди скептично сприйнято; так-от, Марта Рослер критикувала Пайка за те що, його внесок у розвиток відеоарту досить поверхневий – за словами Рослер, Пайк не дає концептуальних чи практичних рішень щодо питання домінування дискурсів, продукованих телебаченням. Він не створює контрдискурс, не аналізує вже існуючі дискурси, він надає глядачам символічно зміщену форму – відтак, телевізор тепер не на кухні, а в галереї<sup>4</sup>. Тобто інструмент створення наративів просто поміщений у новий фізичний (хоча й здатний до створення власних символічних значень) простір, без будь-якої рефлексії та практичних порад. Ця теза Рослер підриває ідею самого Пайка про партисипативність – якщо людина має бути активною у взаємодії із твором мистецтва, то яку саме активність можна проявляти щодо поверхнево викладеного (ледве не естетичного) матеріалу? Звісно, погляд Рослер досить радикальний – мало хто відмовиться від “освячення” Пайка як батька-засновника американського відеоарту, проте й критичні думки висловлювалися та мали підтримку серед інших митців та дослідників.

Відеоарт – це майже завжди про протест, новаторство та бажання відійти від норм, утворити власний наратив та нівелювати вплив існуючих інституцій. Принаймні так було у середині 1960-х, коли відеоарт був ще у зародковому стані. Досить іронічним у цьому світлі видається той факт, що Sony Portapak з’явився на ринку не для задоволення творчих потреб митців, а для американських військових, що на той час брали активну участь у війні у В’єтнамі. Камери були інструментами спостереження та фіксації “прильотів” напалму. Проте відносно

---

<sup>4</sup> Ibid. P. 16

невисока ціна (ми знаємо, що Нам Джун Пайк купив Портапак за 1000 доларів) та теж відносна зручність апарату зумовила дебют камери не тільки в армії США, але й серед митців, що на той час хотіли заявити про своє існування серед активно виникаючих та зростаючих у кількості наративів телебачення.

Взагалі, якісною ознакою відеоарту в США є його різка опозиція до телебачення. І це не дивно – 60-ті роки відзначилися в пам'яті багатьох людей як роки соціального неспокою та масових заворушень, війн, конфліктів, нестабільних альянсів та бажання покінчити із перебуванням у зоні пасивного споживання. Вищезгадана іронія полягає якраз у тому, що технології, створені для війни (а відтак і інших інституцій, що бажали зберегти статус-кво), були згодом апропрійовані опозицією, що хотіла покінчити із статусом-кво. Мало хто знає про Sony Portapak як про камеру для фіксації виконання окремих військових завдань, проте багато хто чув про зйомки Папи Нам Джун Пайком з вікна таксі у Нью-Йорку.

## **1.2. Соціально-історичне тло в США у 1960-х роках**

Аби краще розібратися у причинах виникнення відеоарту, пропонуємо поглянути на соціально-історичний бекграунд у США. Неспокій, протест, революція, громадянські права – якщо ми намагатимемося підібрати ключові слова про події 1960-х років, вони, певно, складатимуться саме з них. Події 60-х вплинули не лише на суспільство та процеси в ньому, але й на мистецтво.

Що про шістдесяті кажуть історики та дослідники? По-перше, ми маємо згадати В'єтнамську війну – тривалу боротьбу між комуністичним Північним В'єтнамом та урядом Південного В'єтнаму, який підтримували Сполучені Штати та інші антикомуністичні країни. Війна тривала з 1954 (у деяких джерелах згадується 1965 рік) по 1975 рік і була одним з проявів холодної війни. По-друге, рух за громадянські права у США (середина 1950-х до кінця 1960-х), що був спрямований на припинення расової дискримінації афроамериканців і забезпечення юридичного визнання та федерального захисту їхніх прав. Чому

говорити про відеоарт означає, що ми маємо сказати і про соціо-політичний контекст у той час?

На думку Алі Таріка, що порівняв події 1848 року із подіями 1968-го, “потрясіння” (“upheavals” – саме це слово зустрінатиметься у більшості книг та статей, присвячених цим подіям) мали унікальний характер, бо начебто з’явилися нізвідки “на голови” західних політичних лідерів і, по-перше, довели, що революція таки можлива у самому серці капіталістичного світу, по-друге, змогли показати майже бездоганний приклад інтернаціональної консолідації у боротьбі зі спільним ворогом – політичними елітами (тим паче у контексті відеоарту ми дійсно маємо справу з очевидним опонентом, що його митці роками намагалися “усунути”, демократизувати – телебачення).

Чому ж потрясіння на думку дослідників неначе “впали з неба”? Після Другої світової війни говорити про дестабілізацію соціального порядку було небезпечно зі стратегічних міркувань: з одного боку ми маємо США та їхні (здебільшого фінансові) плани по реконструкції західної Європи, з іншого – СРСР, що теж імітував встановлення порядку на територіях, що входили у склад або ж підпадали під вплив та не мали ані свободи, ані вибору, ані ресурсів, аби протистояти Радянському Союзові. Перший блок, що складався із США, Західної Європи, Австралії, Нової Зеландії та Японії, – блок, що знаменував перемогу капіталізму (кінець якого відтоді було дійсно складніше уявити, ніж кінець людства), другий же складався із СРСР та Східної Європи. Тут, хоча й деякі західні інтелектуали все ще мріяли й надихалися революцією 1917 року, панування остаточно закріпилося за бюрократичною машиною, в якій інакодумність була навіть тяжчим гріхом, ніж у капіталістичній системі. Третій блок, що складався із Африки, Азії та Південної Америки (тобто здебільшого з колишніх колоній) був найбільш густо населений і саме він був центром сподівань усіх, хто мріяв про революцію та знищення естемблішменту. Хтось, як Маркузе, втратив віру у західноєвропейське (а разом із ним і в північно-американське) населення і тому не сподівався побачити щось, що хоча б віддалено нагадувало “потрясіння”. Він повірив у їхнє невідворотне злиття із

буржуазією, що гарантувало експлуатацію у “помірній кількості”. Згідно з ідеями Маркса та Леніна, надія хоч і покладалася на периферію (те, що ми означили як третій блок), проте треба було визнати, що капіталізм (хоча тут можна включити і СРСР та й взагалі всі системи, де індивід та його воля пригнічувалися) дихає поки працює “серце” – перший блок. Революції було дозволено (теоретиками) початися будь-де, але без участі до того пасивної та начебто зніженої повоєнними роками Європи все було б марним. Європа ж не була зніженою (як це уявляв Маркузе), а, дестабілізована двома війнами, скоріше, завмерла в очікуванні нових потрясінь. Як би США не намагалися відновити її економіку (до речі, досить успішно), холодна війна, безробіття, інфляція сприяли неминучому вибуху невдоволення серед населення.

Але як це все стосується мистецтва? Звісно, говорити про мистецтво як про окрему від політики інституцію просто неможливо. Коли вулиці Європи та США (і не тільки) заповнили протестувальники, правлячі класи, що майже втратили свій вплив, закликали до стабілізації та припинення безладу. Наприкінці прологу до своєї книги “1968 and After” Алі Тарік наголошує: “І західний правлячий клас і східні бюрократії були налякані. “Правда”, “Le Figaro” і “The Times” об’єдналися. Вислови різнилися, але мета була одна: некеровані та неслухняні маси мають бути знову приручені: вони загрожували як існуванню капіталізму, так і бюрократичній системі, возведеній Сталіним та його послідовниками у СРСР і Західній Європі”<sup>5</sup>. Відновлення статусу-кво було не просто вигідним керівникам держав, здавалося, воно було життєво необхідним.

Влада використовувала засоби масової інформації у спробі придушити рух, а, враховуючи той факт, що події 60-років (не тільки у Франції і США) чітко розмежували дві сторони конфлікту, влада та її інструменти відтепер були символами пригнічення. Якщо телебачення спочатку мало позитивні конотації – все ж швидкість розповсюдження інформації зросла, а відтак сприяла розростанню та поширенню революційних ідей, згодом воно неминуче

---

<sup>5</sup> Tariq, A. *1968 and after: Inside the Revolution* (London: Blond & Briggs, 1978), XXXV.

перетворилося на інструмент контролю, мета якого полягала у тому, аби зробити суб'єкта ще більш пасивним та слухняним, позбавити його агентності. Якщо у сфері арт-критики Клемент Грінберг наголошував на певних внутрішніх якостях, що їх має твір мистецтва, тим самим позбавляючи глядача будь-якої суб'єктності і нівелюючи його думку (бо інтерпретація – кінцева мета будь-якого споглядання мистецтва – вимагала певного рівня розуміння або ж попереднього тренування), то протестувальники на вулицях Парижа, Нью-Йорка та багатьох інших міст мріяли повернути собі право бути почутими, право на волевиявлення, право на свою агентність. Телевізор, що відтепер був не просто засобом масової інформації, а інструментом в руках влади, покликаним пригнічувати протест та його ідеї, мав бути демократизованим; телебачення мало перейти з рук корпорацій під більш творчий нагляд народу.

Говорячи про зворушення 1968 року, ми одразу згадуємо Францію. Однак, у контексті розвитку відеоарту варто звернути увагу саме на США. Згідно з цитатою Кетрін Елвз – британської дослідниці, що працювала з відео – американський відеоарт намагався опанувати новий медіум, тоді як британський відеоарт був направлений на підрив авторитету централізованого телебачення<sup>6</sup>. У передмові до книги “*Video Art. A Guided Tour*” дослідниця наголошує, що її версія подій висвітлює саме те, як вона на особистому рівні сприйняла хронологію розвитку нового виду мистецтва, проте я б хотіла додати, що і в американському митців простежується опозиція до центрального телебачення. Війна у В'єтнамі набирала оберти: кількість американських солдат зросла з двадцяти тисяч до півмільйона, військова операція США продовжувалася роками без надії на перемогу (варто згадати, що офіційно війна тривала з 1954 до 1975 року). Воєначальники, серед яких був і Вільям Вестморленд, роками виходили у прямий етер із заявами, що що цей рік (будь-який з 1963 по 1967) стане останнім, коли “американські хлопці святкуватимуть Різдво не вдома<sup>7</sup>”. Оптимізм генерала Вестморленда не співпадав із реальністю, в якій сили

---

<sup>6</sup> Elwes, C. *Video Art: A Guided Tour* (London: I.B.Tauris & Co Ltd, 2005), 2.

<sup>7</sup> Tariq, *1968 and after: Inside the Revolution*, 3.

В'єтконгу розпочали 1968 рік із успішної атаки на 26 провінцій, в яких перебували американські солдати. Реальність на фронті зумовила поступове згасання довіри до централізованого телебачення у молоді.

Саме ці вищеописані події і призвели до виникнення нового, революційного виду мистецтва.

### **1.3. Становлення відеосцени у США**

Перед тим, як перейти до польського та українського відеоарту та чинників їхньої появи, пропонуємо розглянути появу деяких американських відеогруп, аби краще зрозуміти, як саме вони виникали та як вони вплинули на відеосцену.

Історичний бекграунд, очевидно, досить драматично повпливав на виникнення відеоарту. Аби детальніше ознайомитися із конкретними представниками, ми пропонуємо спочатку поглянути на рух Fluxus, який вже був побіжно згаданий у розмові про Нам Джун Пайка та Джона Кейджа. Вони мали значний вплив на розвиток відеоарту, і тут можна поставити питання про участь Джона Кейджа у появі нового виду мистецтва, бо здебільшого ми знаємо його як композитора, а не відеомитця. Метод роботи Кейджа зі звуком як з матеріалом був оригінальним та надихав молодих художників шукати способи роботи з відео за такою ж методикою. На відміну від фільмів, відео, по суті, поєднує звук і зображення з самого початку запису. Технологія відеозапису розвинулася із принципів, що використовуються у звукозаписі, підкресливши внутрішній зв'язок між цими двома медіумами. Недивно, що багато впливових композиторів і музикантів у галузі експериментальної музики надихали відеомитців: їхній внесок у розробку технік та концепцій вплинув на художників та згодом був адаптований ними.

Новаторство композиторів полягало в тому, що вони сприймали звук як матеріальну сутність, якою можна маніпулювати з метою створення нового звучання. Ми здебільшого говоримо про Джона Кейджа, але в якості прикладу такого підходу можна назвати декількох музикантів: Робер Каен – відеомитець

французького походження, надихався електроакустичною музикою, аби згодом створювати відеоарт. Каен навчався у видатного композитора П'єра Шеффера, що в рамках проєкту *musique concrète* записував повсякденні звуки та маніпулював ними для створення “звукових об'єктів” (серед його методів: зворотний запис, зміна швидкості, створення циклів).

У 1951 році Шеффер заснував *Groupe de Recherche Musicale (GRM)*, яка стала центром для авангардних композиторів. Згодом студія GRM залучила видатних композиторів, таких як П'єр Буле, Олів'є Мессіан і Едгард Варез. Паралельно у 1951 році на Західнонімецькому радіо (WDR) у Кельні Вернером Мейер-Епплером, Робертом Бейєром і Гербертом Еймертом була заснована аудіостудія, що зосередилася на чистих електронних джерелах звуку та використовувала точні серійні композиційні техніки.

Як вже було зазначено, Нам Джун Пайк, проконсультувавшись із Вольфгангом Фортнером, почав працювати в WDR у 1959 році. Під час перебування в Німеччині Пайк познайомився з творчістю та ідеями Джона Кейджа, що суттєво вплинуло на його мистецький розвиток.

Приблизно у той же час Джон Кейдж прагнув вийти за межі чистої музики за допомогою театральних елементів та випадкових (незапрограмованих) маніпуляцій над звуком. Такими випадковими техніками зацікавився Джордж Брехт – американський композитор і художник. Деякий час він навіть навчався у Кейджа і почав писати свої “театральні музичні” твори. Саме збірка нот Брехта під назвою “*Water Yam*” стала натхненням для Джорджа Маціюнаса – засновника Fluxus. Ідея Маціюнаса, а відтак і Fluxus полягала в тому, що створювати традиційні об'єкти мистецтва необов'язково і що люди здатні сприймати повсякденні явища з мистецької точки зору<sup>8</sup>.

Окрім впливового Fluxus, з другої половини 60-х років у США починають з'являтися творчі угруповання, що “озброювалися” Портапаком та інкорпоровали відео у свою мистецьку практику. Прагнення привласнити

---

<sup>8</sup> Meigh-Andrews, *A History of Video Art*, 105-108.

медіум, доступний лише небагатьом, та зробити його широко розповсюдженим змушувало митців об'єднуватися з іншими ентузіастами навколо ідеї заперечення монополії телебачення на створення наративів. Хоча новоутворені кооперативні групи не прагнули до створення свого наративу, вони руйнували не з метою замінити, перекроїти, а з метою звести на руїнах телебачення щось нове (при цьому використовуючи той самий медіум). Тепер відео було не просто вікном у сфабриковане життя, воно ставало видимим, матеріальним полотном для ідей та випробувань технічних можливостей нових відеокамер.

Нью-йоркська відеосцена переживала фазу активного розростання наприкінці 1960-х років. Окрім впливових Fluxus і Radical Software, ми можемо говорити про такі групи, як Commediation, що поділяла віру у використання відео як інструменту для соціальних і політичних змін. Учасники Commediation згодом почали створювати власні групи: з'являється відеогрупа Videofreex, Top Value Television, People's Video Theater і Global Village.

Videofreex – група, створена у 1969 Девідом Корттом, Мері Кертіс Редкліфф та Перрі Тісдейл. Протягом відносно недовгого часу свого існування (до 1978 – після цього перші учасники групи покинули її) митцями були створені сотні відеозаписів, інсталяцій, а також наукові матеріали для охочих опанувати нову (і тепер вже більш доступну) технологію. Відеофікс фіксували політичні та соціальні рухи, знімали інтерв'ю з політичними діячами, а також робили відеозаписи концертів та навіть музичного фестивалю Вудсток (Тісдейл та Кортт познайомилися під час цього ж фестивалю).

Деякі факти з історії групи відображають позицію відеоарту щодо телебачення та як відео стає новим медіумом, що ним озброюються молоді митці. Під таким кутом, наприклад, можна подивитися на той факт, що спочатку Videofreex отримали визнання, співрацюючи з “телевізійниками”, а точніше з телевізійною мережею CBS і її керівником Доном Вестом, що доручив митцям вести шоу, відоме як “The Now Project”. Воно поєднувало вже звичну глядачам структуру телевізійних шоу та новий формат портативного відео. По суті, телебачення простягнуло руку інноваціям та мистецьким проектам, що могли

виникнути завдяки такій колаборації. Але коли Вест побачив остаточний продукт, його ентузіазм швидко зник, як зник і дозвіл на випуск нового шоу, і потенційна співпраця телевізійників із митцями. Варто додати, що група брала інтерв'ю у відомих політичних фігур, таких як Еббі Гофман та Фред Гемптон, що могло вплинути на рішення Веста відійти від нового, “занадто радикального” формату. Цікаво, що деякі з членів виробничої групи шоу, що були приставлені до Videofreex, лишилися у групі вже в якості митців.

Співпраця Videofreex не обмежувалася телебаченням – група мала зв'язки з Нам Джун Пайком, Ширлі Кларк, Raindance Corporation, People's Video Theatre, TVTV, Ant Farm та іншими угрупованнями.

У 1972 році, коли члени групи переїхали на ферму неподалік Катскільких гір (поблизу Нью-Йорку), вони, застосовуючи консенсусні організаційні методи та співпрацюючи з місцевою громадою, запустили піратську телевізійну станцію Lanesville TV (LTV). Але на цьому співпраця з громадою не закінчилася – ми знаємо про просвітницьку діяльність Videofreex, результатом якої стали численні семінари та мультимедійні події, покази та кабельні трансляції. Цікаво, що протистояння з інституціями (яке ми бачимо у випадку інших груп та окремих митців) не настільки виражене у випадку Videofreex, бо саме місцева влада (точніше, Рада з питань мистецтв штату Нью-Йорк) допомагала у питаннях фінансів та логістики, даючи можливість “Фріксам” досягати мети щодо демократизації американських ЗМІ. Говорити про протистояння телебачення (і не тільки ТБ, але й інституцій, що керують ним) та відеоарту логічно і доречно, проте не можна при цьому ігнорувати випадки плідної співпраці та взаємного впливу. Висновок, що можна зробити з досвіду CBS, – новий формат відео міг бути цікавий глядачам. Зі свого боку, “Фрікси” відкрили для себе не тільки нові підходи у створенні відео, але й корисні навички у співпраці з інституціями для взаємної вигоди.

Відеопродукція групи не обмежувалася дослідженнями медіуму та створення документальних відео. Відео-архів, що накопичився упродовж 9 років співпраці митців, налічував понад 2000 ½-дюймових і однострункових

необроблених та відредагованих касет. З основних тем відео можна згадати записи рок-концертів та мистецьких перформансів, циркових номерів та вуличних демонстрацій. Піонерська робота Videofreex передвіщала розвиток цифрової епохи, зокрема виробництво портативного відео, краудсорсинг, стартапи, реаліті-ТБ, відеоблоги, тревел-блоги, музичні відео, експериментальні абстрактні відео, еротичне відео, інтерактивне телебачення в прямому ефірі, закулісне висвітлення політичних подій, навіть відео з котами<sup>9</sup>.

Raindance Corporation/Radical Software. Група Raindance була заснована у 1969 році у Нью-Йорку художником та медіа-активістом Френком Джиллеттом, який черпав натхнення з робіт Маршалла Маклюена. Вплив Маклюена поширився не лише на викладацьку діяльність Джиллетта, але й на його подальшу співпрацю з іншими художниками, видавцями та мислителями (навіть із Маклюеном). До Raindance Джиллетт експериментував з відео (цьому сприяв друг та майбутній колега художника Пол Раян, що надав Джиллетту відеообладнання), згодом заснувавши дискусійну групу Commediation, до якої входили Девід Корт, Кен Марш, Говард Гутштадт та інші.

У грудні 1968 року Джиллетт познайомився із впливовим художником Айра Шнайдером, що був не лише досвідченим кінорежисером, але й мав бекграунд в експериментальній психології. Їхня співпраця продовжилася у шоу “TV as a Creative Medium”, де діяльність митців була помічена Говардом Вайзом, який згодом погодився профінансувати відеоінсталяцію Wipe Cycle (на той час сума була досить вражаюча – 10 тисяч доларів). Історія Raindance, як і інших колективів, дуже тісно пов’язана із культурними інституціями та фінансовими негараздами, що врешті й призвели до розпаду групи. Проте на початку своєї діяльності, у 1969, Raindance могли не перейматися щодо тривіальності фінансових питань, адже якраз тоді на колектив звернув увагу Луї Джаффа – музикант із Вірджинії, який, маючи 70 тисяч доларів, був готовий вкласти їх у щось “особистісно значуще” – тобто, у Raindance. Завдяки щедрості Джаффа (а

---

<sup>9</sup> “Videofreex: About The Group,” Videofreex.com Digital Archive, accessed January 20, 2024, <https://videofreex.com/about/>.

також гарантії місця в самій групі) Джиллетт, Майкл Шамберг та Марко Вассі зареєстрували Raindance Corporation у штаті Делавер.

Френк Джиллетт хоч і був ідейним засновником Рейндансу, все ж не мав необхідних адміністративних навичок, аби керувати настільки амбіційним проєктом. Такі навички мав Майкл Шамберг та меценат Луї Джаффа – перший згодом зайняв місце Джиллетта та взяв на себе адміністративні обов'язки, а Джаффа став менеджером з продажів та допоміг із залученням медіа-ресурсів. Вище згаданий Айра Шнайдер на певний час покинув групу, аби продовжити практикуватися у виробництві відео та відеорозсилці, проте згодом повернувся із новими та корисними для Рейндансу навичками.

Перед своєю паузою, Шнайдер співпрацював із мисткинею Беріл Корот. Остання, згодом зустрівши іншу мисткиню Філіс Гершуні, почала працювати над публікацією журналу під назвою Radical Software – впливовому періодичному виданню, назва якого неминуче згадується, коли мова заходить за Raindance. Отримавши від Джаффа чималу суму грошей, команда, що складалася з митців, дослідників та журналістів, отримала можливість орендувати лофт у центрі Мангетену (цікавий вибір локації, враховуючи, що навіть наприкінці 60-х Нью-Йорк вважався досить дорогим містом, а більшість митців здебільшого мали фінансові проблеми).

Не зважаючи на бажання протистояти владі інституцій, саме ці інституції могли забезпечити амбіційні проєкти молодих художників. Не дивно, що на початку 70-х у Нью-Йорк приїздило багато митців-початківців, що мали ідеї та не мали достатньо коштів для їхньої реалізації. На допомогу приходила Рада мистецтв штату Нью-Йорк (NYSCA – New York State Council on the Arts), яка співпрацювала як з Raindance, так і з іншими творчими угрупованнями, як Videofreex. У 1970 році Шамберг та Шнайдер вирішили започаткувати проєкт під досить іронічною назвою “Центр децентралізованого телебачення” (The Center for Decentralized Television), і завдяки співучасті Raindance, проєкт мав би принести грант від NYSCA на суму в 250 тисяч доларів. Враховуючи попередній грант у 70 тисяч, нова очікувана сума могла б “розв'язати руки” митцям. Проте

критика з боку інших мистецьких організацій змусила Раду утриматися від надання гранту, що у свою чергу майже призвело до розпаду Raindance. Єдине, що не дало митцям всередині групи остаточно розсваритися – спільна робота над Radical Software.

У червні 1970 року Берил Корот і Філіс Гершуні опублікували перший випуск інформаційного бюлетеня Radical Software, що містив статті різних авторів, зокрема Френка Джиллетта про екологію ЗМІ, Пола Раяна про можливості зв'язку кабельного телебачення, Джина Янгблада про «Відеосферу» та навіть статтю Нам Джун Пайка під назвою “Expanded Education For The Paperless Society”. 700 примірників першого випуску було продано, решту – роздано. У вересні 1970 року було надруковано додаткові примірники, і почалася робота над другим випуском, який зосереджувався на технологіях та містив вичерпний огляд кабельного телебачення; головними редакторками все ще були Корот та Гершуні. Практика часткового продажу була не найкращою ідеєю з фінансової точки зору, бо вже протягом 1970-71 років Raindance зіткнулися із проблемами нестачі коштів; видання майже не приносило прибутку – дохід ледве покривав витрати. Третій випуск (та супутні витрати) поставив під питання існування бюлетеню і Raindance як організації.

Четвертий випуск Radical Software, за редакцією Корот і Меган Вільямс (Гершуні покинула проєкт після третього випуску), був випущений влітку 1971 року, і в ньому містилися матеріали канадських і каліфорнійських відео- та альтернативних медіа-груп. Ціна журналу зросла до 3-х доларів за примірник, наклад же становив 10 000 примірників, проте про прибутковість говорити було все ще зарано. У той же час Майкл Шамберг (у співтоваристві з іншою не менш відомою організацією Ant Farm), надихнувшись Radical Software, вирішив опублікувати написану ним книгу "Guerrilla Television", тираж якої становив 25 тисяч примірників. Книга популяризувала термін «партизанське телебачення (Guerrilla TV)» як символ агресивного відеоактивізму.

Проблеми з фінансами згодом стали поєднуватися з проблемами ідейними – учасники Raindance майже не займалися виробництвом відео, витрачаючи

ресурси на Radical Software. Яким би впливовим не було видання, воно забирало час та аж ніяк не сприяло накопиченню фінансів, що б дозволили і надалі жити в Мангетені та опікуватися організацією. Згодом почалися і кадрові зміни: уже відомий меценат Луї Джафф та ідейний натхненник Френк Джиллетт пішли, Пол Раян переїхав до селища поблизу Нью-Йорку (досить розповсюджена практика серед мистецьких організацій, що не мали ресурсів, аби залишатися та працювати у надто дорогому місті), а Марко Вассі перебрався до Вудстоку (і навіть писав еротичні романи). У складі Raindance лишилися Беріл Корот, Айра Шнайдер, Меган Вільямс, Дін і Дадлі Евенсони та декілька інших митців. Майкл Шамберг хоч і лишався певний час у складі організації, все ж був змушений покинути її та створити нову (теж досить відому) групу – Top Value Television (TVTV), куди входили митці та дослідники з інших угруповань, включаючи Videofreex, Ant Farm та навіть Raindance. Відхід Шамберга сигналізував неспроможність організації забезпечувати митців гідною платнею не тільки для реалізації творчих проєктів, але й просто для життя.

Зараз всі матеріали, що випускалися “рейндансерами” можна знайти на їхньому вебсайті та в електронних бібліотеках<sup>10</sup>.

Говорячи більш детально про Fluxus, Videofreex і Raindance Corporation, ми не намагаємося применшити вклад інших відеогруп у розвиток відеоарту США. Як вже було зазначено, окрім згаданих колективів, були People’s Video Theatre, TVTV та багато інших. Проте в рамках цього дослідження нам важливо було підкреслити важливість самого факту об’єднання митців з метою дослідити новий медіум, а також поділитися набутими знаннями зі своїми колегами, художниками-початківцями та звичайними зацікавленими людьми.

Ми здебільшого розглядаємо розвиток відеоарту в США, бо одна з причин виникнення нового виду мистецтва – це поява новаторських технологій (у даному випадку ми маємо на увазі Sony Portapak та подальші моделі відеокамер від Sony). Саме вони демократизували процес виробництва відео, надавши шанс

---

<sup>10</sup> “A Brief History of RainDance,” Radical Software, accessed January 25, 2024, <https://www.radicalsoftware.org/e/index.html>.

митцям не тільки опанувати новий медіум, але і продемонструвати свою здатність конкурувати із централізованим телебаченням. У наступному підрозділі ми звернемо увагу на технічні труднощі, що виникали в українських художників, і як це відтермінувало появу відеоарту. Проте наразі важливо розуміти, що твори американського відеоарту вважаються першими у контексті появи нового виду мистецтва, принаймні із цим твердженням погоджуються Кріс Мей-Ендрюс та Кетрін Елвз.

#### 1.4. Поява відеоарту на теренах Польщі та України

Історія відеоарту досить неоднорідна: навіть схожі тенденції в США та Європі не можна ототожнювати, хоча взаємний вплив і очевидний. Проблема, як ми побачили, полягає в причинах, а відтак і термінах виникнення. Іноді на це впливала банальна неможливість створювати відеоарт: десь став доступним Sony Portapak, а десь про подібні технології й мріяти не доводилося. На жаль, говорити про розвиток українського та польського відеоарту доводиться саме в такому контексті. У цій роботі ми розглядатимемо дві роботи: “Natural View” (2006) польської мисткині Лори Павели (*Див. Додаток 1; 2*) та “Присвячується молоді всього світу II”/“Присвячується молоді всього світу III” (2019/2023) українських митців Яреми Малащука і Романа Хімея (*Див. Додаток 3; 4*). Проте перед більш детальним розглядом робіт художників, пропонуємо простежити за історією розвитку відеоарту на теренах Польщі та України.

Ситуація з виникненням відеоарту в Польщі була не настільки складна, як в Україні, проте без труднощів все-таки не обійшлося. Відеоарт зародився в Польщі на початку 1970-х років завдяки воркшопам Film Form Workshops, які уможливили творче середовище та майданчик для польських митців. Останні ж, надихаючися експериментальним кіно, досліджували формальні властивості та функції телебачення. Роль останнього в сімейному житті звичайних людей, природа феномену CCTV, а також телевізор як об’єкт скульптури – ці три аспекти стали відправною точкою у відеодослідженнях.

Лукаш Рондуда – історик мистецтва та куратор – ідентифікував чотирьох найбільш впливових польських відеомитців 1970-1980-х років: Войцех Брушевський, Януш Щерек, Юзеф Робаковський та Збігнєв Лібера, – творчість яких, за визнанням самого Рондуди, започаткувала та визначила основні тенденції польського відеоарту того періоду. Цікаво, що Львівський муніципальний мистецький центр, який ще не раз згадуватиметься в роботі, присвятив виставку роботам Робаковського навесні 2023 року.

Войцех Брушевський був співзасновником Film Form Workshops, в рамках якого працював із відео, використовуючи його для дослідження складних взаємозв'язків між реальністю та її репрезентацію за допомогою електронних зображень. Серед відомих нам робіт Брушевського: серії “The Video Touch” (1976–77), “Outside” (1975) і “Input/Output” (1977). У 1973 році Брушевський та Пьотр Бернацькі створили “Picture Language” – твір, який досліджує зв'язок між візуальними образами та абстрактними знаками.

У той час польських митців цікавило, як саме можна використовувати телебачення та відео для дослідження природи реальності, сприйняття та комунікації – мотив, схожий на той, що ми бачили в історії відеоарту в США, проте в останній також була критика централізованого ТБ. Польські художники досліджували медіум та його здатність бути посередником між реальністю та глядачами. Тут ми стикаємося із дослідженнями того, як реальність репрезентується за допомогою візуальних медіа та як ці репрезентації впливають на сприйняття глядачами. Також ми бачимо дослідження потенціалу технічних засобів.

Протягом 1970-х років у Польщі набирали популярності нові форми мистецтва – відеоперфоманс та відеоінсталяція. В обох цих формах піонером став Юзеф Робаковський. У своїх однокранних відеострічках митець намагався відмежувати відеоарт від телебачення. У роботі “Video Art: A Chance to Approach Reality” він стверджував, що відеоарт несумісний із утилітарною природою ТБ. Такі роботи Робаковського, як “Пам'яті Л. Брежнева” (1982) і “Мистецтво –

сила” (1985), втілюють його ідеї про складний зв’язок між відеоартом та телебаченням.

На початку 1980-х років, під час руху “Солідарності”, у Польщі було проведено кілька масштабних досліджень в сфері авангарду: “Konstrukcja w procesie” (“Будівництво в процесі”) у Лодзі та “Nowe zjawiska w sztuce lat siedemdziesiątych” (“Нові явища мистецтва 70-х років”) у Сопоті. Ці дослідження здебільшого були спрямовані на відео та його потенціал як медіуму.

Уникнути реакції влади на “Солідарність” було неможливо, а це не віщувало нічого хорошого ні для митців, ні для мистецьких установ, ні для досліджень, які там проводилися. 13 грудня 1981 року в Польщі було введено воєнний стан, а це принесло досить несподівані нововведення – наприклад, припинення державної підтримки мистецтва. Згадаємо Нью-Йорк та його активну підтримку молодих художників – навіть за таких сприятливих умов, митцям часто не вистачало фінансування, а тому деякі були змушені припинити свою діяльність та шукати більш вигідні пропозиції. Що вже казати про такі екстремальні умови, які були в Польщі на початку 80-х? Багато митців перейшли в “підпілля”, демонструючи свої роботи в альтернативних мистецьких просторах, що спеціально не афішувалися, аби не привертати уваги влади. Цікаво, що припинення фінансування хоч і стало проблемою, проте повпливало досить позитивно з точки зору мистецької практики: підпілля сприяло тіснішій взаємодії між критиками, художниками та публікою. З іншого боку, неофіційний тон такої практики перешкоджав доступу до необхідного технічного обладнання. Низка експериментальних кіномайстерень припинила діяльність через це обмеження. Відеокамери часто ввозилися контрабандою, бо мати відеоапарат в приватній власності було заборонено. Незаконність володіння технікою змушувало митців користуватися нею “по черзі”<sup>11</sup>.

Скасування воєнного стану у 1983 році мало позитивний вплив, бо обмеження, накладені на митців та їхню діяльність, були зняті. З того часу не

---

<sup>11</sup> Meigh-Andrews, *A History of Video Art*, 30-32.

лише техніка стала доступнішою, але й практика поновилася з більшим ентузіазмом: тісні особисті зв'язки лишилися, але свобод і можливостей стало більше.

Саме через зняття обмежень ще у 1983 році багато робіт було збережено. Наразі вони зберігаються у відкритих архівах, де в будь-який час можна переглядати роботи піонерів польського відеоарту<sup>12</sup>, і регулярні виставки в галереях різних країн.

Якщо знайти інформацію про розвиток польського відеоарту досить проблематично, то шукати інформацію про український контекст ще більш проблематично: труднощі у володінні відеотехнікою на початку 80-х років в Польщі уповільнили мистецьку діяльність, в Україні ж проблема стала більш критичною. Володіти камерами у 80-х було просто неможливо, а говорити про будь-яке “відкрите” (на противагу підпільному) мистецтво не доводиться.

Починаючи з 90-х років в Україну таки потрапляє деяка техніка і митці потроху починають вивчати новий медіум<sup>13</sup>. Доступ до інформації, набутої за роки існування відеоарту на Заході, теж був певний час закритий. Проблема полягала в тому, що технічне обладнання постійно змінювалося: майже ніхто не користувався Sony Portapak у 90-х (якщо це, звісно, не було зроблено інтенціонально), а літератури саме по ньому було достатньо – на Заході постійно проводилися воркшопи, семінари, аматорські вивчення тощо. Так відбувалося майже із кожною новою камерою, що виходила в той період. Коли українські митці отримали доступ до цієї літератури, час техніки, описаної в ній, пройшов.

Інший фактор, що гальмував становлення відеоарту в Україні, – це відголоски радянського минулого та його “моралі”. Про її злам пише Наталія Філоненко в контексті своєї участі в одній з перших українських відеоробіт<sup>14</sup>. Вона брала участь в одній з перших відеоробіт в Україні під назвою «Спляча

---

<sup>12</sup> “Prace,” Józef Robakowski, accessed May 15, 2024, <http://www.robakowski.eu/prace.html>.

<sup>13</sup> Пруденко, Яніна. 2010. “Ігри з відеоканерою. Перший український відео-арт”. Korydor, 24.06.2010. <https://old.korydor.in.ua/texts/58-Igri-z-vidеokameroyu-Pershiy-ukrainskiy-video-art>.

<sup>14</sup> Філоненко, Наталія. 2022. “У труні бачили: З чого розпочався український відеоарт”. Bird In Flight, 19.01.2022. <https://birdinflight.com/nathnennya-2/crytyka/20220119-v-grobu-vidali.html>.

красуня» в ролі принцеси у скляній труні. Філоненко допомагала Олександрові Гнилицькому (автор ідеї та режисер) у процесі зйомки. Принцеса певний час лежить нерухомо, проте згодом починає мастурбувати. Тема сексуальності, рефлексія над смертю та воскресінням – відкрито говорити про це у 90-ті роки, за словами самої Філоненко, було неприйнято. «Спляча царівна у скляній труні» наразі позиціонується не лише як відеоробота, але і певним чином відеоперфоманс. Сам Гнилицький, говорячи про твір, охарактеризував його жанр як “ідіотський декаданс”<sup>15</sup>. Дійсно, порушені питання смерті, темряви та нудьги демонструються автором за допомогою світла, вибраних планів та звуку.

У статті “Відеоарт у Львові (творення перших концептуальних відеопроєктів)” дослідник Альфред Максименко описує перші кроки українських митців у створенні відеоробіт. Він надає досить цінну інформацію про техніку, що тоді використовувалася – зокрема, сам Максименко працював із “Philips” в Гамбурзі, а згодом отримав можливість познайомитися із японською камерою “Panasonic-10”<sup>16</sup>. Цінною є інформація про співпрацю з його студентами, членами арт-дуєту *Akuvido*<sup>17</sup>, Віктором Довгалюком та Ганною Куц<sup>18</sup>.

Як і в США, так і в Україні питання взаємозв’язку відеоарту та телебачення стояло досить гостро. Серед митців, які творили на початку зародження української відеосцени та торкалися цієї теми в своїй роботі, можна виділити Василя Цаголова, Андрія Казаджія, Гліба Катчука, Іллю Чічкана та Олександра Ройтбурда<sup>19</sup>.

Мирослав Кульчицький і Вадим Чекорський – одні з перших, хто не тільки почали вивчати можливості нового медіуму, а й створювати перші відеоінсталяції. Серед їхніх робіт можна виділити наступні: “Простір капітуляції.

<sup>15</sup> Там само.

<sup>16</sup> Максименко, Альфред. 2018. “Відеоарт у Львові (творення перших концептуальних відеопроєктів)”. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*, №36, 5.

<sup>17</sup> Там само, 7-9.

<sup>18</sup> “*Akuvido*,” *Monoskop*, accessed May 20, 2024, <https://monoskop.org/Akuvido>.

<sup>19</sup> Пруденко, Яніна. 2010. “Ігри з відеокамерою. Перший український відео-арт”. *Korydor*, 24.06.2010. <https://old.korydor.in.ua/texts/58-Igri-z-videokameroyu-Pershiy-ukrainskiy-video-art>.

Сталінград під Берліном” (1994), “Highway Nyman” (1998), “Quis Leget Haec?” (1997), “Post-mortem” (1995).

Звісно, що 90-ті стали відправною точкою в українському відеоарті, а це, хоча і відбулося з запізненням, все ж дало можливість нашим митцям розвивати унікальну відеосцену. Саме завдяки першим експериментам у 90-х зараз ми маємо можливість говорити про такі роботи, як “Присвячується молоді всього світу II/III”.

## РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЇ ПРОСТОРУ ТА ЇХНЯ ДІЄВІСТЬ В РАМКАХ МИСТЕЦЬКОГО СЕРЕДОВИЩА

### 2.1. Вплив теорій Мішеля де Серто та Марка Оже на концепт мистецького простору

У своїй книзі “The Practice of Everyday Life” філософ Мішель де Серто пропонує читачам передивитися їхні уявлення про начебто усталене поняття місця, причому сам термін поділяється на дві частини – те, що англійською ми б назвали space і place. Якщо ми беремо термін “місце” (place), то у першу чергу ми думаємо про фізичну площину, в якій ми перебуваємо та з якою взаємодіємо. Якщо place (місце) – лише фізичне поняття, що можна сказати про простір (space)? Перша асоціація теж стосується фізичних концепцій площини, периметру тощо, але тут із нами де Серто точно не погодився б. Його концепція “простору” підкреслює, що це не просто статичне фізичне розташування, а радше організована система, що виникає внаслідок дій та певної поведінки, що їх практикують індивіди у цьому місці. “Простір” відтак не просто визначається своїми фізичними характеристиками, а також формується людськими практиками, способами використання та взаємодії з ним<sup>20</sup>. Місце набуває сенсу унаслідок “просторових практик”. По суті, “простір” – це не фіксована сутність, а скоріше динамічна концепція, на яку впливають дії та взаємодії.

Стосовно просторових практик, навіть повсякденні простори підпадають під трансформацію під впливом взаємодій. Уявімо вулицю: містобудування може встановлювати їхні планування та структуру, однак саме рух і діяльність пішоходів роблять із “місця” “простір”, перетворюючи його на житлові (або “обжиті” – термін, який асоціюється із привнесенням “a human touch” – сліду

---

<sup>20</sup> De Certeau, M. *The Practice of Everyday Life*, trans. Steven Rendall (Berkeley: University of California Press, 1984), 117.

існування людини у певному просторі) місця, наповнені сенсом і значенням<sup>21</sup>. Дії людей, такі як ходьба, взаємодія із вулицями (наприклад, пересування ними) формують спосіб сприйняття та розуміння цих просторів.

Говорячи про створення просторів та набуття місцями значень, де Серто звертає увагу на акт читання тексту. Він включає більше, ніж просто розшифровку слів на сторінці; це активна взаємодія із системою знаків, яка створює “місце” у свідомості читача<sup>22</sup>. Тобто коли ми читаємо текст, ми не просто пасивно поглинаємо інформацію. Натомість ми активно інтегруємо представлені нам знаки та символи, створюємо ментальні місця (або навіть простори, враховуючи, що цей термін використовується з метою показати місце (площину), що вже наповнене сенсами та раніше згаданим “human touch”) в нашій свідомості, де текст оживає. Наприклад, під час читання роману (коли ми по суті читаємо слова на сторінці) наш розум створює ментальний ландшафт, у якому розгортаються події історії. Ми уявляємо простір, візуалізуємо персонажів і занурюємося у створений текстом нарративний світ. На такий простір не діятимуть закони фізики (бо його просто не існує), він будується завдяки нашій взаємодії зі знаками та символами тексту. Таке “ментальне місце” відрізнятиметься у кожного читача, підкреслюючи активну роль останнього у створенні сенсу в просторі тексту.

Повертаючись до міста та просторів, де Серто зауважував, що просторові практики людей в умовах міста створюють відчуття невловимості та непостійності – люди не перебувають на одному місці довгий час, вони рухаються, обходять, ненадовго зупиняються, аби знову продовжити рух. Доречно говорити не про просторові відношення, а про просторову динаміку. Місто – не лише фізичний простір; завдяки людським практикам воно стає середовищем соціальним. У такому середовищі людина може перебувати певний

---

<sup>21</sup> Kaye, N. *Site-Specific Art: Performance, Place and Documentation* (London: Routledge, 2006), 4.

<sup>22</sup> De Certeau, *The Practice of Everyday Life*, 117.

час у якомусь просторі (наприклад, винаймати його або відвідувати), використовуючи його у власних цілях.

Проте нас тут цікавить не місто, а мистецький простір. Чи варто все ж використовувати інший термін – мистецьке “місце”? У де Серто йде чітке розмежування двох термінів, проте що саме мається на увазі під “просторовими практиками”, які розділяють місце від простору у філософа? Де Серто приділяє увагу обом термінам, тож ми детально пояснимо їх також, оскільки вони важливі для того, щоб зрозуміти, як саме виникає мистецький простір та які практики на нього впливають. По-перше, ми маємо справу із місцем. Як уже було зазначено, місце асоціюється у нас із певними фізичними характеристиками – і ця асоціація схожа на визначення, що пропонує де Серто. Місце відтак описується як певний “порядок”, що має здатність організовувати елементи та об’єкти для їхнього ж існування у цьому місці. Місце встановлює конфігурацію речей у собі таким чином, що два об’єкти не можуть займати одне й те саме місце одночасно – кожен об’єкт займає своє чітко визначене, “належне” місце (в англійському перекладі книги де Серто використовується слово “proper<sup>23</sup>” – і означає, що позиція, яку займає даний об’єкт є конкретною та унікальною: об’єкт визначає місце та визначається ним водночас). Приписування належних позицій об’єктам всередині місця і відповідає тому, що ми визначаємо як фізичні фактори – і саме це відрізняє місце від простору.

Звісно, простір теж не виникає нізвідки, бо в нашій уяві він теж асоціюється із фізичними якостями, такими як напрямки (вектори), швидкість, час. Усі перераховані явища пов’язані із рухом: коли ми говоримо про напрямок, ми маємо на увазі рух, пересування, так само і з іншими факторами. Швидкість асоціюється з рухом, а час є однією з умов появи швидкості. У місці об’єкти займають свою позицію – вони статичні, у просторі ж відбувається рух і постійна зміна. Простір складається із перетинів, де зустрічаються об’єкти, здатні до руху (у контексті міста такими об’єктами будуть машини, велосипеди, люди тощо).

---

<sup>23</sup> Ibid, P. 117.

Такі фізичні взаємодії створюють динамічне середовище. Ще одна особливість простору – це тимчасовість. Де Серто вказує на час як на одне з явищ, притаманне простору, а отже останній залежний від плину часу<sup>24</sup>. Рухи, дії, пересування орієнтують, розташовують і надають просторові тимчасовий контекст. Визначаючи місце, де Серто вдається до використання слова “порядок” – очевидно, порядок не притаманний просторові, який функціонує як складна єдність, яка включає в себе та оперує на часом досить суперечливих домовленостях. У просторі немає сталого порядку: він вміє адаптуватися за рахунок своєї багатогранності та різноманітності контекстів, які його створюють. Де Серто порівнює простір із мовленням: воно теж динамічне, залежне від контексту, піддається різноманітним інтепретаціям і змінам з часом<sup>25</sup>. Нестабільність мовлення така ж очевидна, як і нестабільність простору. Нам легко приписувати такі слова, як “належний” місцю: фіксована позиція і є належною, проте дуже дивно було б сказати “належний простір”, бо тоді ми ігноруємо його неоднозначну та мінливу суть.

Ці два терміни де Серто поєднує таким чином: простір виникає тоді, коли ми вносимо людські практики в якесь місце. Місце втрачає свою статичність, коли ми починаємо практикувати певну активність в ньому. Якщо знову взяти місто як приклад, ми можемо говорити про вулицю у двох контекстах: як місце та як простір. У першому випадку ми матимемо справу із геометричною сутністю, що постала як результат містобудування: у неї є ширина, довжина, її планування виникло до того як вона була фізично створена; будівлі, що стоять поруч матимуть її назву в своїй адресі тощо. В іншому випадку ми говоримо про динамічний простір: вулицею починають пересуватися люди – для них створюють окремі піші зоні – тротуари, поруч із тротуарами накреслені зоні для велосипедистів, ну а поміж ними є дві полоси руху автомобілів (іноді вони теж розділяються, аби дати дорогу громадському транспорту). Рух людей та їхня взаємодія перетворюють статичну сутність на простір.

---

<sup>24</sup> Ibid, P. 117.

<sup>25</sup> Ibid, P. 117.

У Мерло-Понті були схожі думки щодо простору, єдине, що відрізнялося – назви. Він відрізняв геометричний та антропологічний простори. Геометричний – однорідний, ізотропний простір, який покладається на структурований та статичний макет. Антропологічний простір не існує у вакуумі – він асоціюється із пережитим людським досвідом, сприйняттям та взаємодією. Антропологічний простір, відповідно до своєї назви, залучає людські практики до свого створення<sup>26</sup>. По суті, ми маємо справу із вимірюваними аспектами (що відповідає концепції місця у де Серто) і з досвідними аспектами (простір).

Що можна сказати про мистецький простір? Ми не випадково називаємо його простором, а не “мистецьким місцем” – будь-яка площина, в яку поміщаються мистецькі об’єкти не може бути статичною. Пізніше ми детальніше розглянемо важливість публіки, яка сприймає роботи, розташовані в певному місці, проте зараз ми можемо припустити, що без людської взаємодії не виникли б “правила гри” мистецького простору, бо існування останніх – це соціальний конструкт.

У цьому дослідженні ми розглядаємо дві роботи: “Natural View” польської мисткині Лори Павели і “Присвячується молоді всього світу II” та “Присвячується молоді всього світу III” українських митців Яреми Малащука та Романа Хімея (два відео українських митців ми розглядаємо як єдину роботу) (*Див. Додаток 3*). Самі роботи ми більш детально розглянемо у наступних розділах, проте зараз нас цікавлять простори, в яких вони були виставлені. Перша робота, “Natural View”, знаходиться на перманентній експозиції в Музеї сучасного мистецтва у Кракові. Друга, “Присвячується молоді всього світу II/III”, була показана у Львівському муніципальному мистецькому центрі. Одразу треба зазначити, що перша робота з 2020 року є частиною перманентної виставки “Dialogue with the Space”, у той час як друга – частиною тимчасової виставки “Music of Freedom: Ukrainian Grassroots Initiatives from the 1980s to the 2020s”, яка проходила з 27 грудня, 2023 до 31 березня, 2024. Це додає певні

---

<sup>26</sup> Ibid, P. 117-118.

аспекти до нашого дискурсу про місця та простори: проблема полягає у тому, що іноді сталі фізичні явища можуть перешкоджати певним людським практикам, тобто іноді практикувати простір у певний спосіб буде неможливо. Якщо читачі цього дослідження колись відвідували Львівський мистецький центр, вони знають, що площа галереї досить невелика. В такому випадку ми маємо справу із тим, що де Серто окреслює як місце – статична площина, розмір, об'єм, розташування якої може впливати та (конкретно цього разу) обмежувати наші просторові взаємодії. Зробити виставку перманентною просто неможливо: якою б вдалою вона не була та скільки прибутків не принесла, вона має оновлюватися, бо фізичної площі не вистачає, аби роботи знаходилися там постійно (або принаймні довше, ніж кілька місяців). Це, звісно, впливає і на наше сприйняття цих мистецьких об'єктів – якщо я сприйняла роботу Малащука та Хімея особисто, у певний час та в певній конфігурації простору, то читачам, які не мали змоги відвідати цю експозицію, доведеться задовільнитися моїм викладом побаченого (без можливості “перевірити”). Інша ситуація із Музеєм в Кракові: місце, відведене для нього, має можливість вміщати як перманентні, так і змінні виставки, тому за бажанням читачі завжди можуть відвідати виставку у краківській галереї.

Це важливе зауваження було введено в текст з метою окреслити один цікавий аспект: читаючи де Серто, складається хибне враження, що автор ставить простір вище за місце, начебто існування та контекст останнього залежить від людських практик. Проте місце та простір існують у діалектичній залежності – так, наші практики надаватимуть контексти місцю, проте фізичні можливості останнього можуть легко перешкодити нашим діям. Не кожне місце може стати мистецьким простором через ряд (здебільшого суто фізичних) причин, проте “мистецьким” місце стає саме завдяки нам та створеним нами правилам гри.

Повертаючися до питання важливості досвідних аспектів, ми все ж маємо звернути увагу на один важливий фактор: якщо, наприклад, ми візьмемо якесь місце, ми можемо утворити різні простори, що залежитимуть від наших дій

всередині цього місця. Ми, наприклад, можемо поставити в ньому обладнання, найняти працівників та перетворити фізичне місце у простір – фабрику чи завод. Ми можемо зробити там склад, що теж вже не є просто назвою місця, а вказує на певну практику. Або ж ми можемо запросити туди музикантів, публіку, встановити сцену та назвати це рейвом чи концертною залюю. Ми можемо встановити мистецькі об'єкти та назвати це мистецьким простором. Висновок один: що Музей у Кракові, що Львівський мистецький центр, що будь-який інший мистецький центр – це простори, які були визначені людьми, що практикували там певні дії: встановлювали світло, запрошували кураторів та митців тощо. Якби цього “human touch” не було, ми б не мали розмови про роботи, виставлені там.

Зовсім іншу позицію займає Марк Оже, який хоча й частково спирається на де Серто, проте формує іншу категоризацію поняття “місце”. Тут ми не говоримо про критичну відмінність місця від простору: для Оже важливіше дослідити людські практики в локації, в якій вони перебувають. Оже пропонує дві важливих категорії: “антропологічне місце” та “не-місце” (в англійському перекладі книги це звучить як non-places). Одразу виникає питання: чи є щось спільне між антропологічним місцем та антропологічним простором у Мерло-Понті? Аби відповісти на це питання, варто розглянути обидва поняття Оже.

Термін “антропологічне місце” використовується Оже для опису символічної конструкції простору. На відміну від геометричних просторів (Мерло-Понті), такі місця наповнені сенсом та служать орієнтирами для соціального позиціонування. Звісно, такі місця не можуть повною мірою описати людське життя та складність суспільства, в якому індивід перебуває, проте вони можуть дати основу для призначення певних ролей (ступінь важливості ролей неважливий). Дослідник обирає термін “антропологічне місце” не випадково, посилаючись на антропологію як науку задля інтерпретації вже існуючих місць у певних культурах, проте деталь, яка нас цікавить в рамках дослідження, – це спільні характеристики антропологічних місць: по-перше, вони сприяють формуванню та зміцненню особистої та колективної ідентичності; по-друге,

вони структурують соціальні відносини; по-третє, вони є “архівами” історичних та культурних наративів. Коли людина народжується в певному місці, вона певною мірою визначається ним, інтегрується в соціальний та просторовий контексти.

Як і де Серто, Оже визнає важливість соціального контексту, що “оживляє” фізичне місце: динаміка життя індивідів створює передумови для утворення антропологічного місця. Воно ж у дослідника тісно пов’язується із проживанням (residence), бо місце нашого проживання одразу ж додає до нашої ідентичності шари контекстів та ролей: ми можемо бути громадянами, гостями (“visitor” – часто саме таке визначення свого положення в місці можна побачити у візі), тимчасовими резидентами тощо. Народження в одній країні та пересування іншими додають контексти до нашої особистості, на основі яких людям можуть іноді забороняти відвідування певних місць або, навпаки, дозволяти подовжений візит<sup>27</sup>.

Що ми можемо зрозуміти із визначення антропологічних місць – це те, що поняття за своєю суттю неоднозначне. В Оже таке місце є уявленням мешканців про їхні відносини із конкретною територією, тобто ми можемо говорити про різні точки зору: залежно від ролі, яка приписана тому чи іншому індивідові, він сприйматиме місце. Також на таке місце впливають культура, ідеали, міфи тощо (тут варто знову згадати про етнологічні практики Оже). Підсумовуючи, ми не можемо говорити про ідентичний досвід місця для всіх людей, що в ньому перебувають, проте відсутність такого “закріпленого” антропологічного місця негативно впливає на всі сфери життя.

Оже робить цікаву операцію над поняттям “антропологічне місце”: якщо де Серто та Мерло-Понті розмежовують фізичні та соціальні контексти, Оже їх об’єднує, зазначаючи, що антропологічне місце легко піддається геометричному описові. Більш того, його можна нанести на мапу за допомогою трьох простих геометричних форм: лінія відповідає за маршрути, шляхи, вісі, напрямки тощо.

---

<sup>27</sup> Auge, M. *Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*, trans. John Howe (London: Verso, 1995), 51-54.

Ці лінії створюються рухом людей. Інша форма – перетин ліній: стандартний приклад – перехрестя, проте будь-які точки взаємодії людей одне з одним входять в цю ж категорію (місце роботи, навчання, торгівлі тощо). Останнє – це точки перетину: вони є центрами соціального, релігійного чи політичного значення (пам’ятники, храми чи урядові будівлі)<sup>28</sup>.

Повернемось до питання різниці між терміном “антропологічний простір” Мерло-Понті та “антропологічним місце” Оже. Антропологічне місце Оже та антропологічний простір Мерло-Понті мають одну спільну рису – наявність певної фізичної території. Мерло-Понті виходить за рамки фізичності, маючи для цього конкретніший концепт – геометричний простір. Таким чином, для статичного та динамічного феноменів є окремі назви. Те, про що говорить Оже, включає в себе як статичність, так і динамічність.

Складність полягає в тому, що коли Оже говорить про не-місця, він визнає вплив понять *place-space de Serro*. Тобто виникає питання, чи ми маємо розуміти не-місця як аналоги просторів? У цьому і полягає новизна роботи Оже: антропологічне місце – це поєднання фізичних явищ, пов’язаних з певною територією (як ми вже вказали – таке місце можна нанести на мапу), а також певних соціальних практик. Проте вибірка останніх проводиться таким чином, що лише ті практики стосуються антропологічних місць, якщо вони мають потенціал до “вкорінення” (того, що англійською ми б назвали “*settling*”) людини на певній території. Поняття динамічності ж дослідник розуміє досить буквально.

Не-місце виникає на неповній залученості свого антропологічного аналогу, тобто коли ми проходимо або проїжджаємо його. Не-місце характеризується двома аспектами: приміщеннями, призначеними для швидкого пересування (транспорт, пункти торгівлі та дозвілля), та способами взаємодії із цими приміщеннями. Не-місцю притаманний постійний рух, перехід, проїзд; воно полегшує пересування та асоціюється з мобільністю (аеропорти, вокзали,

---

<sup>28</sup> Ibid, P. 56-57.

шосе, торговельні центри, вестибюлі тощо). Такі місця не вкорінюватимуть людей, не створюватимуть значущих зв'язків та соціальних ролей (останнє можна поставити під сумнів, бо соціальну роль начебто можна визначити по тому, як саме ми користуємося цими транзитними місцями: комусь в аеропорті буде недоступний переліт в певну країну, а хтось не зможе заселитися в готель, перебуваючи у його вестибюлі, проте ці ролі визначаються на самими не-місцями, а походженням індивіда, тобто прив'язкою до антропологічного місця). Не-місця не мають багатого історичного, соціального та культурного значення. Взагалі, вони не дуже активні в процесі створення будь-чого. У не-місцях відбувається придушення відмінностей, породжених антропологічними місцями; останні ж, приведені в рух та пропущені крізь погляд людей, утворюють не-місця. Рух, притаманний не-місцям, відбувається у двох площинах: фізичний рух людини та рух пейзажів, які постають перед глядачем в якості коротких “снєпшотів”.

## **2.2. Дієвість мистецького простору в роботах Лори Павели та Яреми Малащука і Романа Хімея**

Розглянувши теорію Оже, ми можемо продемонструвати її дієвість на конкретних прикладах. Мистецький простір може набувати як статусу антропологічного місця, так і не-місця в залежності від того, яку соціальну роль він для нас створює. Два типи місць, описаних Оже, стосується робіт, що ми розглядаємо, з двох кутів погляду: по-перше, треба визначити категорію, яка підходить обом мистецьким просторам. По-друге, простір, який ми спостерігаємо, сприймаючи обидві роботи, не закінчується на архітектурній формі, в яку входять і якою оточені глядачі. У своїй книзі “Screen Space Reconfigured” Сюзанна Сетер наголошує на значній кількості літератури, що приділяє увагу саме мистецьким просторам, проте порівняно невелику кількість досліджень, що розглядають просторовість “по той бік екрану”. Пізніше ми повернемося і до книги Сетер, і до екранного простору.

Заходячи до музею чи мистецького центру, до якого з типів місць, описаних Оже, ми віднесемо їх? Це антропологічне місце – “обжите”, знайоме, здатне до створення соціальних статусів, чи все ж не-місце – приміщення, що проноситься повз наш погляд, у той час як ми проходимо крізь нього, не звертаючи належної уваги та не фокусуючись на деталях? Оже виділяє одну категорію в не-місцях – простори дозвілля, тобто якщо ми подивимося на мистецькі простори як на щось подібне до розважальних центрів, ми можемо сміливо вписати їх у не-місця. Проте варто наголосити на одній важливій властивості антропологічних місць: Оже неодноразово згадує соціальний статус та ролі, що виникають внаслідок контакту або тісних зв’язків з певним місцем. Людина переймає певні характеристики своєї ідентичності, взаємодіючи з антропологічними місцями: так, можна сказати, що наше рідне місто, місто, в якому ми наразі фізично перебуваємо, наша робота, школа, університет – антропологічні місця, що створюють ролі та статуси та впливають на подальше життя. Чи можна сказати щось подібне про мистецький центр? Питання про впливовість музеїв та галерей неоднозначне: для когось ці простори можуть бути місцем роботи – тоді, звісно, вони вносять свій вклад у формування ідентичності. Але що казати про звичайних відвідувачів? Глибший розгляд саме цього аспекту міг би бути корисним у дослідженнях аудиторії (audience studies), бо тут відкривається потенціал до категоризації відвідувачів: хтось прийде в галерею з метою швидко окинути оком роботи та піти (для таких відвідувачів галерея не може стати антропологічним місцем – і це нормально), хтось відвідуватиме всі виставки та приділятиме максимальну увагу більшості робіт, хтось відвідає одну-дві виставки з метою знайти матеріал для дослідження. Останні два випадки асоціюються із антропологічним місцем, бо людина дозволяє просторові визначити певні аспекти своєї ідентичності, зупиняється та осмислює простір, в якому перебуває. Для нас, дослідників, мистецький центр є антропологічним простором, бо він фактично уможлиблює нашу роль “дослідників”.

Чи можна вписувати екранний простір у категорії Оже? Просторовість самого відео буде описана трохи пізніше, проте вже тут варто зробити перше наближення до екранних просторів в роботах Лори Павели та Малащука і Хімея. Одразу зазначимо, що обидві роботи працюють із рухомими зображеннями просторів: польська мисткиня обирає зображення поля в Лос Карнерос (нам воно відоме як стандартне зображення на шпалерах Windows), а українські митці фокусуються на рейвах (саме у множині, бо перше відео було зняте у 2019 році, а друге – у 2023). І тут ми маємо майже ідентичну до мистецьких просторів ситуацію: ми не можемо однозначно визначити, чи ці місця є антропологічними чи вони є не-місцями. Однозначність апелює до універсальності, а вона, в свою чергу, неможлива через унікальність досвідів окремо взятих глядачів. Особисто для мене рейв – це подія, яка окреслювала частину моєї ідентичності до карантину та війни; я навіть присвятила свою першу курсову роботу рейвам, місце, тому зображене в роботі українських митців для мене є антропологічним. Проте багато хто ніколи не був на рейвах та не планує їх коли-небудь відвідувати, тому для них “місце на екранах” буде незнайомим, а робота не резонує, не викличе емоцій. Говорити про поле Лори Павели складніше, бо більшість з нас користувалися ранніми версіями Windows, а отже бачили стандартні шпалери. Звісно, немає сенсу надто узагальнювати: у деяких людей не було комп’ютеру, а тому вони не мали можливості “звикнути” до фотографії винного поля, хтось народився пізніше за роки популярності цього зображення, тому не розуміє ті дивні почуття, що воно викликає в певній категорії глядачів. Існує багато причин, з яких хтось може не звернути увагу на роботу Павели, проте ті, хто таки зупинилися та згадали, сприйматимуть її як ностальгічну, знайому або принаймні популярну. Тобто у більшості глядачів каліфорнійські поля будуть антропологічним місцем – навіть якщо вони ніколи там фізично не були.

Остання теоретична робота, яку ми розглянемо в цьому розділі, – напевно найбільш відома книга, присвячена мистецьким просторам, – “Inside the White

Cube: Ideologies of the Gallery Space” (1986) дослідника Брайана О’Доєрти<sup>29</sup>. У книзі автор досліджує, як фізичні та ідеологічні аспекти мистецького простору впливають на презентацію та сприйняття мистецтва. Простір, ідеологічно навантажений, перестає бути пасивним середовищем. О’Доєрти простежує розвиток сучасного галерейного простору від його зародження у 19 столітті до формалізації у 20-му. Для цього дослідження робота О’Доєрти важлива з декількох причин. По-перше, він розглядає “білий куб” як сконструйоване середовище. По-друге, О’Доєрти звертає увагу на роль глядача всередині мистецького простору. По-третє, в книзі досліджується, як простір стає частиною контексту та впливає на сприйняття мистецького твору.

Основна ідея заявлена вже в назві – значення білого простору, в який поміщений мистецький об’єкт. Історія сучасного мистецтва тісно пов’язана з еволюцією галерейних просторів, останні ж наразі впливають на глядачів такою мірою, що їхня увага все більше спрямовується не на мистецькі об’єкти, а на те, що їх оточує. З цього можна зробити декілька висновків, але найважливіший з точки зору практичності – простір може бути пластичнішим, ніж ми уявляли, а відтак ставати об’єктом мистецтва в руках кураторів та митців.

Мистецтво 20-го століття (і частково 21-го) окреслилося появою “звичайного” (у сенсі “нейтрального”) білого простору, основна функція якого – не відволікати глядача від сприйняття мистецьких об’єктів; чистота такого простору начебто не дає погляду зачепитися за нього, а відтак почати осмислювати просторові відношення всередині галереї. Виходить, що мистецькі об’єкти вважалися самодостатніми настільки, що все, що їх оточувало не мало мати жодного сенсу – звісно, тут варто додати, що ця ідея “нейтральності” простору не була реалізована повністю (якби так сталося, ми б зараз не досліджували простір). Агентність твору не мала бути затьмареною агентністю галереї. Проте, ситуація обернулася трохи інакше: галерейний простір з часом став набувати певної сакральності, офіційності. Це сталося через зростаючий

---

<sup>29</sup> O'Doherty, Brian. Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space. Santa Monica: The Lapis Press, 1986.

вплив та множення контекстів всередині: будь-який об'єкт, що перебуває в такому просторі, має потенціал до перетворення на твір мистецтва, отримуючи особливий статус “мистецького” (на відміну від “повсякденного”).

Модернізм, в міру свого розвитку, привніс ідею про контекст простору як невід'ємну частину самого твору мистецтва, бо саме обстановка впливає на те, як мистецтво сприймається глядачами та в подальшому інтерпретується. Проте треба зауважити, що і твір, і простір, в який він поміщений, впливають одне на одного: так, простір передає частину своїх контекстів об'єктам, що знаходяться всередині, проте і твір підкреслює правила та, власне, контекст галереї.

Який би взаємозв'язок між твором і простором не існував, ми маємо визнати, що, по-перше, галерейний простір став ще одним мистецьким об'єктом, який дає можливість художникам та кураторам створювати контексти та впливати на глядачів (функція, яку традиційно виконували художні твори), по-друге, простір створює таке середовище, в якому ідеї стосовно мистецтва можуть бути важливішими за саме мистецтво. Тенденція збереглася і за пізнього модернізму (середина 20-го століття), коли концептуальні дискусії переважали над фізичним твором мистецтва<sup>30</sup>. Наше дослідження бере трохи інший вектор роздумів, де твір мистецтва не розчиняється в концепціях (принаймні не повністю), залишаючись матеріальною сутністю.

Працюючи із текстом О'Доєрти, треба розуміти, з якою метою ми з ним знайомимося: заради історичного контексту чи теоретичних засад. В рамках даного дослідження нас цікавить саме історичний контекст.

В одному з розділів дослідник робить цікаве зауваження. Простір галереї характеризується як незатінений, білий, чистий – усі ці метафори направлені на створення відчуття незайманого та контрольованого середовища, створене для демонстрації мистецьких об'єктів у нейтральний (“бездоганний”) спосіб. Простір відтак залежить від естетичних технологій – дизайн простору та елементи презентації ретельно сплановані для покращення естетичного досвіду

---

<sup>30</sup> O'Doherty, B. *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space* (Santa Monica: The Lapis Press, 1986), 13-15.

глядачів. У таких умовах твір існує поза часом, поза зовнішнім впливом, що, в свою чергу, відділяє його від історичного контексту, в якому той перебував би, якби не був в галереї (через це О'Доєрти надає галереям статус лімбоподібних просторів). Питання виникає щодо зовнішнього впливу, бо, по суті, глядач – це носій такого впливу. Виходить, що присутність тіла глядача в такому “чистому” просторі стає непотрібною, нав'язливою, чужорідною. Галерея, за О'Доєрти, створена для очей та розуму, але не для тіл. Мистецький простір вітає інтелектуальне залучення, проте залишкова тілесність допускається лише в якості “кінестетичного манекену”<sup>31</sup>. Цей термін О'Доєрти вводить, щоб продемонструвати парадокс: відвідувачі фізично присутні у просторі, але ставлення до них схоже із ставленням до манекенів – об'єктів, у яких є певна мета перебування в просторі, проте немає особистої агентності. З одного боку, присутність глядачів необхідна, з іншого, вона має бути мінімізована. Відтак ми все більше звикаємо до такого феномену як фотографії інсталяції (виконані без присутності глядачів), які є важливими в контексті візуальної культури. Такі фотографії лише підкріплюють уявлення про галерею як про чистий, недоторканий простір. Відтак мистецтво можна сприймати без втручання зовнішніх впливів.

Факт перебування глядача в мистецькому просторі наразі не просто важливий, він майже обов'язковий. У своїй книзі “Installation Art: Between Image and Stage” дослідниця Енн Рінг Пітерсен говорить саме про неможливість існування інсталяції (відеоінсталяції теж підпадають під цю категорію) в “чистому” просторі. Пізніше ми детальніше ознайомимося з ідеями Пітерсен, проте зараз важливо врахувати той факт, що тіло глядача наразі, як і простір, стає додатковим “мистецьким матеріалом”. Здається, ніби глядач втрачає агентність, перетворюючись на об'єкт мистецтва, проте в реальності він якраз набуває її. О'Доєрти у своєму історичному екскурсі наголошує на втраті суб'єктності: людина зі своїм тілом та його особливостями чужа в просторі, вона його

---

<sup>31</sup> Ibid, P. 15.

“забруднює”, займає, затіняє тощо (всі ці дієслова мають чітко виражену негативну конотацію), тому її присутність має бути обмежена, а то й заборонена (можна і фотографіями вдовільнитися); сучасні ж мистецькі практики неможливі без такого “забруднення”. Кінестетичний манекен оживає, набуваючи не тільки права знаходитися в просторі, але й рухатися ним, користуватися, впливати на нього, змінювати положення мистецьких об’єктів тощо. Взаємний вплив тіл та творів наразі настільки звичний та нормалізований, що повернення до “нейтрального простору” видається неможливим.

Ще один аспект, який важливо проговорити, це використання в нашій роботі термінів “відео” та “відеоінсталяція”, тому що на їхнє використання впливає якраз перебування глядачів у просторі проєкції мистецького об’єкту. Як роботу Лори Павели, так і роботу українських митців можна віднести до досить широкої категорії “відео”. Остання передбачає можливість переглядати твори поза межами мистецького простору. Ми можемо надіслати запит адміністрації Краківського музею та Львівського мистецького центру, аби вони надали доступ до їхніх архівів, аби ми могли переглядати обидва твори вдома, з екранів ноутбуків. Тоді ми зможемо говорити про них як про відеороботи, не зважаючи на просторові аспекти, які були їм притаманні в галереях. Проте тема цього дослідження не дозволяє нам цього зробити: читачі, відтак, змушені покладатися на фотографії інсталяції. Написання ж цього тексту вимагало особистого перебування в галереї. Коли робота розміщується в просторі (“Присвячується молоді всього світу II/III”), більш того, коли простір використовується митцями як додатковий матеріал творення мистецького об’єкту (“Natural View”), ми можемо використовувати термін відеоінсталяція: відеоробота, яка оточена та взаємодіє із простором – а відтак і з глядачами, які в ньому перебувають.

Повертаючись до О’Доєрти та його, на перший погляд, негативного ставлення до глядача: враховуючи час написання книги (1986), ми розуміємо, що деякі описані ним практики не є актуальними в рамках даного дослідження. Один з розділів книги він присвячує якраз глядачеві (варто зазначити, що дослідник говорить про середньостатистичного відвідувача галереї, “Глядача”). О’Доєрти

описує його як безлику сутність, що не існує як окрема людина, проте має місце на сторінках критики та теорії. Ідентичність такого глядача нівелюється, він не є активним учасником мистецької події. Єдине, що може робити такий глядач, – це зайти у простір та одразу ж почати осмислювати мистецькі об’єкти, які він споглядає. Пасивна фігура, що завжди присутня і готова до взаємодії з новими творами мистецтва<sup>32</sup>. Досить оригінальна думка О’Доєрти полягає в тому, що він критикує мистецтвознавців через проєкцію їхніх інтерпретацій та реакцій на такого гіпотетичного Глядача, цим самим відмовляючи окремим індивідам в їхній же агентності. По суті, критики використовують Глядача як інструмент для передачі власних точок зору, не визнаючи індивідуальність досвіду реальних відвідувачів мистецьких просторів<sup>33</sup>. Останні ж, у свою чергу, мають свої претензії до Глядача: простір створює певний владний дисбаланс, в якому інституція контролює наратив і контекст мистецького твору, обмежуючи вплив відвідувачів. Якщо із критикою мистецтвознавців ми погоджуємося та намагаємося визнавати всі досвіди (або хоча б більшість з них), що можуть статися під час перегляду, ми все ж перебуваємо на тому етапі сприйняття мистецьких творів, де простір не має абсолютної влади над глядачем, і де останній може певною мірою брати владу в свої руки.

---

<sup>32</sup> Ibid, P. 39.

<sup>33</sup> Ibid, P. 39.

## РОЗДІЛ 3. КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЯ ЕКРАННОЇ ПРОСТОРОВОСТІ

### 3.1. Вплив матеріальності екрану на проєкцію відеоробіт

Обидві роботи, що ми розглядаємо у цьому дослідженні, залучають два типи екранів: “Natural View” покладається на білу бетонну стіну, на яку проєктується рухоме зображення (*Див. Додаток 1*), а “Присвячується молоді всього світу II/III” транслюється на двох плоских телевізійних екранах (*Див. Додаток 3*). Здавалося б, що стіна, що екран телевізора (саме такий, що в побуті ми б назвали “плазмою”) – плоскі поверхні, а отже немає сенсу заглиблюватися в питання просторовості, проте ряд дослідників дають змогу говорити про просторовість у таких випадках (Сюзанн Сетер, Міріам Росс, Джуліана Бруно, Ерккі Хухтамо).

Пізніше в роботі ми не раз повертатимемося до питань використання стіни як екрану та як це впливає на мистецький простір, що оточує відеороботу. Зараз же пропонуємо розглянути деякі концептуальні питання, підняті дослідниками по відношенню до екранів та як саме вони стосуються просторового аспекту, який ми розглядаємо в роботі.

Сюзанн Сетер, роботи якої вже фігурували в дослідженні, починає укладену нею книгу розповіддю про історію екранів, а також історію визначень, що давали цьому терміну. Дійсно, аби продуктивніше подивитися на використане нею поняття “екранний простір” (screen space), варто спочатку зрозуміти, що саме ми маємо на увазі, коли говоримо про екрани. У своїй статті “Elements of screenology: Toward an Archaeology of the Screen” дослідник Ерккі Хухтамо посилається на визначення терміну “екран” зі словника The Century Dictionary and Cyclopedia (1911), в якому зазначено, що екран, по-перше, може бути фізичним бар’єром, який захищає або приховує, – тобто екран ототожнюється із перегородкою, а по-друге (і це визначення нам більш знайоме), екран може бути поверхнею для відображення спроектованих на нього

зображень<sup>34</sup>. По суті, ми маємо справу із двома визначеннями, якими можна оперувати навіть зараз (не враховуючи того факту, що визначення дається 1911 роком, а в контекст зображень вписані “magic lanterns”, які й відповідальні за проєкцію). Екран має два значення – по-перше, це фізичне полотно (чи інший, більш масштабний об’єкт), що розділяє простір; по-друге, екран – засіб відображення, елемент процесу проєкції зображень, медіум. Перша половина визначення здебільшого спирається на фізичні якості самого екрану, друга ж дозволяє вводити аспект просторовості, бо екран здатний відображати інші простори (будівлі, пейзажі, рейви тощо)<sup>35</sup>.

Проте, перше визначення теж легко пов’язати із просторовістю, адже ми маємо справу із фізичним об’єктом, що існує в реальному світі, а відтак має фізичні якості: розмір, об’єм, площа, – тобто впливає на оточуючий його простір. Якщо ми знову звернемося до функції відмежування, то визнаємо, що вплив екранів не просто фізичний (екран займає певний простір), але й концептуальний (екран є “вікном” у віртуальний простір).

Поняття “екранний простір” у Сетер, відтак, слугує для позначення саме просторів, які відкриваються нам за допомогою екранів – будь-які простори, які представлено на екрані<sup>36</sup>. Говорячи про екранний простір “Natural View”, ми говоримо про виноградне поле в Лос Карнерос, поблизу Каліфорнії; згадуючи “Присвячується молоді всього світу II/III”, ми маємо на увазі рейв та все, що на ньому відбувається. Також, говорячи про екранний простір, нам варто розглянути додаткові просторові виміри, які будуть або побіжно зачеплені в цьому розділі, або розкриті в інших: по-перше, мова йде про “позаекранний простір” (off-screen space) – все те, що не вміщається у фізичні рамки екрану. По-друге, ми говоримо про фізичний простір самого екрану: де і як він розташований. Другий вимір детально розписаний у розділі 2 про мистецький простір та розділі 4 про подію показу, тому тут ми згадуватимемо його побіжно.

---

<sup>34</sup> Huhtamo, E. “Elements of screenology: Toward an Archaeology of the Screen”, 2006, 31.

<sup>35</sup> Sæther, S. *Screen Space Reconfigured* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020), 14.

<sup>36</sup> Ibid, P. 15.

Перший же вимір потребує детальнішого погляду. Тут треба наголосити, що ряд дослідників – Шон Кьюбітт, Енн Фрідберг та інші – вдавалися до порівняння екрану з вікном. Коли ми дивимося у вікно, наш зір обмежений цією фізичною рамкою – вікно дає можливість зазирнути за межі приміщення, в якому ми перебуваємо, воно привідкриває завісу, проте ніколи не надає повного доступу до зовнішнього простору, що оточує будівлю, в якій ми знаходимося. Щось подібне відбувається і з екраном: переглядаючи роботу Лори Павели, ми бачимо ту саму знамениту частину поля в Каліфорнії, яку Windows використовували в якості стандартних шпалер. Ми бачимо пташку, що раптом пролітає вздовж екрану, руйнуючи наші уявлення про зображення, – бо тепер ми знаємо, що це не фотографія, а відео. Проте ми не бачимо всього того, що оточує цей відомий пейзаж – поле, очевидно, не обмежується тими рамками, які на нього накладає камера, а відтак і екран, а траєкторія польоту птаха не закінчується лівою стороною стіни, на яку спроектоване зображення. Те, що відбувається поза рамками кадру, закрите від нас; ми можемо добудовувати ментальне зображення недоступного простору, але точної, повної картини ми не маємо. Аналіз екранного простору не може не призвести до аналізу (або хоча б рефлексій) його позаекранного розширення і фізичного простору глядача.

Про співвідношення фізичного простору глядача та екранного простору Сетер каже в контексті вже написаних по темі робіт, наприклад, вона згадує книгу “Screen/Space: The projected image in contemporary art”, укладену Тамарою Тродд у 2011 році<sup>37</sup>. Проблема виникає в межах екрану. Здебільшого, наукові роботи фокусуються саме на позаекранному просторі. Коли ми бачимо відеороботу в музеї, ми знаємо, що про мистецький простір і вписаний в нього екран буде написано набагато більше, аніж про той простір, доступ до якого нам надає екран. Це було досить очевидною проблемою під час етапу пошуку літератури для нашого дослідження: якщо про галереї написано багато, то про інший вимір, що знаходиться по той бік екрану, написано хоч і достатньо, проте

---

<sup>37</sup> Ibid, P. 20.

пошук такої літератури – справа більш кропітка. Ця робота ставить за мету саме мапування обох вимірів (вимірів мистецького та екранного просторів), утворених появою в галереї екрану.

Роботи, що ми розглядаємо в цьому дослідженні, як було вже зазначено, мають два різних типи екрану. Говорити про екрани доречно в контексті медіуму, тим паче, враховуючи, що робота Лори Павели транслювалася на стіні за допомогою проєктору. Доречно також згадати про поверхні. Про них можна сказати досить багато: почати варто з архітектури та думки деяких дослідників з цього приводу. На думку Ле Корбюзьє<sup>38</sup>, архітектура – це скупчення різnorodних висвітлених мас. При цьому за матеріальність відповідають, власне, маси, а за їхню видимість – світло. Така позиція натякає нам на важливість “зустрічі” об’єкта та суб’єкта, що його споглядає – цей аспект буде описаний пізніше в роботі. Тобто будь-який об’єкт архітектури можна умовно представити як скупчення поверхонь, де останні матеріалізують ці об’єкти. По суті, поверхня – фактор що уможливорює “зустріч” спостерігача та об’єкта. Ця теза особливо актуальна для відеоарту та події його показу. Екран – один з видів поверхонь, середовище проєкції фільму, відео, зображень; він має свою матеріальність (текстура) та використовує інші фізичні аспекти для того, аби проєкція відбулася (наприклад, світло). Одне з можливих завдань митців – робота з поверхнями проєкції: винахід нових або використання старих поверхонь з оригінальною метою. Хоча, звісно, робота художників на обмежується лише матеріальністю екрану: багато хто працює з матеріальністю самого відео<sup>39</sup>.

Екран в контексті відеоарту завжди вписаний в “проєкційний простір”, де відбувається не лише фізичний акт показу рухомого зображення, але і його сприйняття глядачами. Тобто ми можемо говорити про афективну взаємодію роботи та людей, що її сприймають. Сам екран при цьому може бути частиною архітектури того простору, в який його поміщають. Це створює цікавий ефект:

---

<sup>38</sup> Bruno, G. “Surface Tension, Screen Space,” in *Screen Space Reconfigured*, ed. Susanne Ø. Sæther, Synne T. Bull (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020), 36.

<sup>39</sup> *Ibid.*, P. 38.

по суті, екран встановлюють в певному просторі з метою, аби цей екран створював додаткові простори, відображаючи (рухоме) зображення. Звісно, що без глядачів, які будуть споглядати ці створені місця, функція екранів досить обмежена (без публіки вони лишаються всього лиш об'єктами без якихось особливих функцій).

Говорячи про проєкційний простір, ми одразу згадуємо кінотеатр, з яким здебільшого асоціюються екрани, простір перегляду тощо. Проте, з розвитком візуальної культури та появою нових форм споглядання (spectatorship), ми вже не можемо обмежуватися кінотеатром як єдиним простором, де відбувається зустріч глядачів із рухомим зображенням. Екрани “мігрують” у галереї, центри візуальних досліджень, музеї тощо. Дослідниця Джуліана Бруно наголошує на тому, що така міграція призвела до утворення в галереях так званих “світлових просторів” (light spaces), вказуючи на активну участь екранів та залучення їхніх фізичних якостей. До того ж, цей процес здатний розмивати межі між мистецтвом – у цьому випадку йдеться про рухоме зображення – та архітектурою. Такий висновок можна зробити, зокрема, з нашого аналізу “Natural View”, де екраном виступає не звичне нам полотно чи скляна поверхня, а бетонна стіна. Це не єдиний випадок використання об'єктів архітектури задля демонстрації відеороботи, а отже ми можемо помітити поєднання фізичних структур та проєктованих зображень.

Пропонуємо повернутися до визначення терміну “екран” та додати кілька пунктів для розгляду. Як вже було зазначено, екран має подвійну функцію: по-перше, він є фізичною сутністю, що “приховує” та “розділяє”, а, по-друге, на нього можна проєктувати зображення. До цього варто додати, що екран не виник із появою кіно чи рухомого зображення. До того екран досить довгий час вважався елементом дизайну інтер'єру, тобто ми знову повертаємося до його більш практичного (щоденного) застосування як перегородки. Більш того, нам відоме слово “ширма”, яке в епоху Відродження вважалося відповідником екрану. Це повертає нас до визначення, запропонованого Хухтами: екран має здатність розділяти та приховувати (саме цю функцію і має ширма). Лише у

дев'ятнадцятому століттю екран отримав нову функцію – відтепер він став поверхнею проєкції. Отже, екран, від самого початку існування терміну, розглядався як архітектурний об'єкт, тобто такий, що створює певне середовище навколо себе та впливає на конфігурацію простору. Це створює нові способи поглянути на питання демонстрації рухомого зображення на стіні в галереї.

Екрани від початку були вписаними в “інтимний”, домашній простір, мали як утилітарну функцію, так і декоративну. Бруно говорить про екрани, посиляючись на їхню матеріальність. Вона згадує гнучкість полотна, акцентуючи нашу увагу не на матеріальності одного конкретного екрану, а на метафорі. Екрани – явище багатогранне, його адаптували впродовж історії, і ми продовжуємо робити те саме: подібно до того, як еластична тканина може розширюватися, стискатися та набувати різних форм, екрани можуть бути вписаними в різні контексти та отримувати нові способи використання<sup>40</sup>. Екрани можуть бути адаптованими до різних художніх, архітектурних і кінематографічних потреб, розширюючи зону відображення від статичних до рухомих зображень. Відтак, проєкція включає не лише фільми, а й інші медіа-форми: відеоарт, цифрові зображення тощо. Екран – “платформа”, де ці медіапродукти можуть співіснувати. Але співіснування не закінчується на медіапродуктах. У своїй книзі “Майбутнє зображення” Жак Рансьєр наголошує, що будь-яка поверхня та її положення в просторі змінює цей простір, утворює нові способи його сприйняття та участі у ньому (тобто зміна положення поверхні призводить до зміни того, що ми, як глядачі, бачимо, сприймаємо, відчуваємо, а отже й думаємо)<sup>41</sup>.

Говорити про екран лише як про об'єкт, поміщений в мистецький простір не завжди доречно. Іноді екраном може виступати частина мистецького простору. Два телевізійні екрани в Львівському муніципальному мистецькому центрі виділяються на фоні простору, в якому вони розташовані, а отже їхню об'єктність досить легко визначити. Те саме складно сказати про роботу Лори

---

<sup>40</sup> Ibid, P. 47-48.

<sup>41</sup> Ranciere, J. *The Future of the Image*, trans. Gregory Elliott (London: Verso, 2019), 91.

Павели: об'єктність стіни-екрану неочевидна, ми бачимо шар зображення, що “наноситься” на стіну, а не матеріальний, “еластичний”, “гнучкий” екран.

Тепер ми здатні бачити екран не лише як об'єкт, але як рухому частину, вписану в мистецький простір, що має здатність до трансформації цього простору. У своїй книзі “Мистецтво рухомого зображення” американський поет Вейчел Ліндсей звертається до концепції екрану та його гібридності, адже екран (як поверхня) може об'єднувати різні форми мистецтва. Цікавою точкою зору ми вважаємо погляд Ліндсея на екран як на рухомі меблі (*furniture-in-motion*). Це знову натякає на утилітарну функцію екранів, проте й наголошує, що як меблі знаходяться в просторі та здатні змінити наше уявлення про нього. Коли меблі займають окремі місця в кімнаті, вони також “структурують” наш рух та спосіб сприймати житлове приміщення, відокремлюючи деякі зони або взагалі роблячи їх недоступними нам)<sup>42</sup>. По суті, екрани, як і меблі, можуть трансформувати, структурувати та додавати сенси в простір, в якому вони перебувають.

Хоча ми і говоримо про функції та матеріальність екрану, ми все ж маємо на увазі його появу в мистецьких просторах. Проте варто зауважити, що екрани мають величезний вплив на нас і наше життя, бо наші з ними зустрічі відбуваються майже щодня. Екрани відтак всюдиусці, вони з'являються в нашому житті в різних контекстах, в різних формах (розмір, розширення, роздільна здатність). Цифрові технології розширили наше уявлення про екрани: якщо раніше в роботі ми натякали на полотно як на найбільш часто уживану впродовж історії форму екрану, то зараз ми можемо спостерігати їх в кінотеатрах або навчальних аудиторіях – на більш повсякденному рівні ми звикли до скляних екранів, що можуть відображати декілька шарів зображення водночас, покращувати такі параметри як частота кадрів тощо. Врешті-решт, екрани стали інтерактивними – тепер глядач отримує владу над тим, що він хоче переглядати (здебільшого ми говоримо про повсякденне використання, проте і в музеях та галереях можна спостерігати залучення інтерактивних екранів). Які б новітні технічні

---

<sup>42</sup> Lindsay, V. *The Art of the Moving Picture* (New York: Modern Library, 2000).

можливості екрани не отримували, вони так само виконують функцію створення певного середовища: навіть телефон здатний змусити нас організувати певний простір під нього – так виникає місце, де ми можемо його зарядити, є місце, де ми відпочиваємо, переглядаючи бажаний контент, є потенційно “небезпечні” для нього місця, куди його заносити не варто.

Що можна сказати про екрани в роботі Малащука та Хімея та про те, як вони організовують навколишній простір? Спершу звернемо увагу на деякі архітектурні особливості самого муніципального центру, в якому демонструвались роботи. Зала, в яку поміщені два екрани, досить велика (у порівнянні з іншими залами) та гарно освітлена. Два екрани прикріплені в центрі однієї зі стін таким чином, що мають спільну бічну грань. Яскравість обох екранів дозволяє не вимикати світло в залі, що дійсно корисно, враховуючи, що зала має інші поміщені в неї роботи (здебільшого інсталяції). Про організацію руху: зображення на першому екрані, розташованому ліворуч, не відповідає зображенню на другому екрані, що створює динаміку, але в той же час змушує глядача “відступити” назад, до інсталяції, розташованої навпроти. Не лише динамічність, але й постійне приближення зображення змушує відійти, аби роздивитися дві роботи водночас. Бездумно підходити та відходити у глядачів не вийде, бо простір між двома паралельними стінами (до однієї з яких прикріплені екрани) заповнений – там стоїть інсталяція з музичною апаратурою. Можна сказати, що така організація простору – досить нетривіальний спосіб привернути увагу відвідувачів до інших мистецьких об’єктів, розміщених в галереї.

Організація простору в роботі Лори Павели відбувається трошки інакше, хоча ми знову маємо справу із роботою, що змушує звертати увагу не лише на себе, а й на об’єкти навкруги. “Natural View” поміщена в окрему неосвітлену залу. Відсутність світла грає важливу роль, бо це дозволяє кураторам транслювати роботу за допомогою проєктора, який, як відомо, може бути закріплений на будь-якому місці, регулюючи розмір створеного таким чином екрану. Робота займає не лише одну зі стін зали, але й “продовжується” на підлозі, створюючи ефект нашої присутності на виноградному полі. Враховуючи

той факт, що в якості екрану тут виступає стіна (архітектурний елемент), ми можемо розуміти функцію екрану в якості об'єкту, що розділяє та приховує: ми бачимо відкрите, просторе поле попереду, проте ми не маємо прямого доступу до нього, бо ця ілюзія сформована за допомогою стіни – об'єкту, який може позначати будь-що, але точно не відкритість та доступ. Ще одна роль відсутності світла (на противагу Львівському центрові) полягає в тому, що глядач, який входить до зали має бути максимально уважним, бо на його шляху розставлені інші об'єкти – м'які стільці, що нагадують цифрові “вікна”. Тобто, якщо в контексті інсталяції Малащука і Хімея саме відео змушувало глядачів займати різні позиції по відношенню до неї, то в інсталяції Павели цю функцію частково бере на себе темрява. Частково, бо робота все ще змушує глядачів хотіти підійти ближче, роздивитися екран (стіну), або, навпаки, відійти подалі та подивитися на “картину” загалом.

Описуючи роботу Кшиштофа Водичко “Guests”, Джуліана Бруно звертає увагу на те, яким чином проєкція фізичних вікон на білу стіну змінює значення роботи. Дослідниця приділяє увагу значенню роботи, проте нас також цікавить, як саме ця робота зроблена<sup>43</sup>. Контраст зображення та поверхні, на яке воно транслюється у роботі Водичко стає очевидним та майже іронічним: скляну поверхню вікна, що дає доступ до безпосереднього сприйняття навколишнього світу та обіцяє “продовження” простору, обмеженого стінами приміщення, складно порівняти із фізичною стіною, що не показує та не обіцяє. Стіна відмежовує, закриває, ховає (як класичне визначення екрану). На перший погляд, вікно виконує протилежну функцію (хоча протилежністю стіни є відкритий простір), проте вікно майстерніше створює ілюзію доступу до зовнішнього світу, при цьому так само утворюючи межу, яку не варто перетинати.

Як в роботі Водичко, так і у Павели, організація простору навколо мистецького об'єкту здійснюється завдяки не лише зображенню, але й стіні, на яку воно транслюється: зображення змушує підійти ближче, вдивитися в деталі,

---

<sup>43</sup> Bruno, G. “Surface Tension, Screen Space,” 48-50.

стіна ж змушує зупинитися, не перетинати межу (яку фізично нереально перетнути, бо стіна відрізняється від вікна тим, що межу, встановлену вікном, можна за бажанням проігнорувати). Інший аспект організації в обох випадках – це невидимість стіни: більшість глядачів не звертатиме увагу на екран – полотняний, цифровий тощо. Якщо в ролі екрану виступає стіна, її невидимість стає більш очевидною. Для звичайного глядача стіна ніколи не виходить в простір медіуму, способу демонстрації, лишаючись архітектурним елементом, що не дає вийти в іншу залу виставки.

Ще один аспект екрану, на який варто звернути увагу (в контексті “Natural View”), – це конфігурація рамок екрану (*framing configuration*) та здатність роботи виходити за їхні межі. Концепт конфігурації детальніше розглядається в статті Міріам Росс “Reconfigurations of Screen Borders: The New or Not-So-New Aspect Ratios”, в якій дослідниця акцентує увагу на розвиток рамок кадру (а відтак і форми екрану, що потрібен для трансляції тих чи інших робіт) впродовж історії. За приклад вона бере кілька фільмів, серед яких “Життя Пі”, “Готель «Гранд Будапешт»”, “Мамочка” та інші<sup>44</sup>. Один з теоретичних аспектів може стати в нагоді для розуміння відеоарту. На початку статті Росс наголошує, що ми традиційно звикли до певного формату кадру, а саме до горизонтального – він асоціюється у нас зі стандартно знятими фільмами. Максимум, що ми можемо допустити – квадратний формат (наприклад, у фільмі “Маяк”, 2019, Роберт Еггерс). Натомість, вертикальний формат не є для нас звичним, оскільки більшість стандартних екранів орієнтувалися на горизонтальний формат: ноутбуки, телевізори, планшети тощо. Новий, вертикальний формат поступово увійшов в ужиток разом із смартфонами та застосунками, які орієнтувалися на девайс, який тепер треба було тримати вертикально. Усі месенджери, соціальні мережі, вебсайти створювали в двох форматах – для екрану комп’ютера та для користувачів смартфонів. Наразі домінування вертикального формату очевидне:

---

<sup>44</sup> Ross, M. “Reconfigurations of Screen Borders: The New or Not-So-New Aspect Ratios,” in *Screen Space Reconfigured*, ed. Susanne Ø. Sæther, Synne T. Bull (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020), 105-106.

ми все частіше надаємо перевагу проведенню часу в Інстаграмі, аніж перегляду фільму на “звичному” екрані. Проблеми можуть з’явитися, коли вертикальний формат намагаються помістити у горизонтальний (або навпаки): величезні чорні смуги по боках починають привертати більше уваги, аніж контент відео, який ми маємо переглядати.

Дивна ситуація виникає тоді, коли екран у мистецькому просторі не відповідає конфігурації самого відео. Якщо ми бачимо вертикальне відео у горизонтальному форматі поза мистецьким простором (часто відбувається в новинах), нам неприємно або некомфортно його переглядати – ми одразу вважаємо, що режисер або редактор не доклали належних зусиль, аби відео виглядало добре і ми змогли сприйняти інформацію, яку автори намагаються нам передати. Що ж стосується мистецьких об’єктів – відчуття дискомфорту може не зникати. Так, відео виходить за рамки стіни, на яку воно транслюється. Важливий аспект полягає в тому, що спосіб проєкції роботи, очевидно, змінюється з часом, бо ми знайшли як мінімум дві фотографії з виставки, де на першій видно, що відео горизонтальне та не “дістає” до нижньої та верхньої “рамок” стіни (*Див. Додаток 1*), а на другій ця проблема усунена, і відео чітко вписується в квадрат стіни (*Див. Додаток 2*). Цікаво, що під час мого візиту відео трохи виходило за нижню рамку стіни та “транслювалося” на підлогу). Проте можливість виходу за встановлені рамки – це не помилка кураторів, це досить розповсюджена мистецька практика, яка слугує вивченням меж екрану або додаванням шарів сенсу до роботи.

Як би там не було, навіть якби “Natural View” залишалася в рамках стіни, на яку вона транслювалася, ми б все одно могли говорити про вихід за межі. Робота знаходиться у темній залі, де вона, по суті, є єдиним джерелом світла. Фактично, джерело світла – проєктор на стелі, але ми його не бачимо, тому можемо ігнорувати його функцію та приписувати фізичні явища самій роботі. Матерія роботи, створена проєктором, здатна виходити за межі окреслених рамок екрану.

### 3.2. Аспект просторовості в контексті медіуму

Дієвість простору можна розглядати не лише через перелік питань до мистецького простору, в який поміщена робота митця. Коли глядач входить в залу, він залучається у серію просторових віносин (*spatial relations*), що структурують його погляд, диктують правила гри, впливаючи не тільки на те, як глядач бачить, але і на те, що він бачить і сприймає.

Сюзанн Сетер у своїй статті “Touch/Space: The Haptic in 21st Century Video Art” розглядає поняття тактильного зображення (*haptic image*) крізь призму поглядів інших дослідників на це питання. Вона надає перевагу саме терміну *haptic*, а не звичному нам *tactile*. Беручи за основу праці Антонії Лант і Вальтера Беньяміна та їх концепції візуального, Сетер “вдивляється” в матерію відео, переходячи з мистецького простору в так званий екранний простір. Про останній ми поговоримо детальніше у наступному розділі, а зараз ми розглянемо точки зору деяких дослідників, які перетинали межу та входили у сферу дискурсу про медіум.

У своїй статті “Haptical Cinema” дослідниця Антонія Лант описала, як на початку 1900-х років фільми перейшли від відносно статичних кадрів із досить багатими декораціями до стилю, в якому переважає часова та просторова безперервність та глибина. І хоч Лант зосереджується саме на кіно, Сетер помічає схожу тенденцію і у сучасному відеоарті (2010-ті роки)<sup>45</sup>. Лант виводить термін “тактильне кіно” з теорії австрійського історика мистецтва Алоїса Рігль. Лант відносить термін до типу раннього кіно, що характеризувалося поверхневистю та залучало глядача до “тактильної” форми сприйняття. У своїй книзі “Late Roman Art Industry” Рігль виділяє два способи сприйняття: тактильний та оптичний. Для Рігль та Лант ці два способи мають принципову відмінність, на підставі якої перший проводить дослідження єгипетського та

---

<sup>45</sup> Sæther, S. “Touch/Space: The Haptic in 21st Century Video Art,” in *Screen Space Reconfigured*, ed. Susanne Ø. Sæther, Synne T. Bull (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020), 201.

пізньоримського мистецтва, а друга говорить про значні зміни в кіновиробництві.

Проте ці два поняття також мають значущість для розуміння тенденцій відеоарту. Розглянемо їх ближче. Тактильний спосіб сприйняття посиляється на певну матеріальність. Звісно, ми все ще говоримо про візуальне мистецтво – тут Рігль посиляється на давньоєгипетські зображення, які відомі своєю площинністю. Поняття, яке в оригіналі звучить як “flatness” – надалі використовуватиметься переклад “площинність”. Таке мистецтво не апелює до об’ємності, створення ілюзії глибини простору. Лишаючись підвладним двовимірній поверхні, такі зображення звертають нашу увагу на матеріал, з якого вони зроблені. Матеріал же у Рігля відповідає тактильним відчуттям. Об’єкт, який ми сприймаємо “тактильно”, знаходиться близько до нас – настільки близько, що ми не замислюємося про глибину і простір, який поміщений у цей об’єкт. Саме так, а не “об’єкт поміщений у простір”. Тобто ми ігноруємо перспективу зображення, зосереджуючись лише на його матеріальності. Такий об’єкт має текстуру, нерівності, він фізично присутній для того, хто його сприймає.

З іншого боку ми маємо оптичне сприйняття, яке протиставляється тактильному. Тут ми вже говоритимемо не про матеріальність (а звідси і бажання доторкнутися, вивчити поверхню), а про відстань, об’єм, глибину – концепти, що відсилають нас до питань перспективи зображення. На об’єкт, що сприймається оптичним способом ми дивимося наче здалеку, одразу поміщаючи його у тривимірний простір (звідси виникає об’єм). Прикладом може слугувати пізнє римське мистецтво, бо саме воно часто інтегрувалося у складні просторові відношення, віддаляючи аспекти матеріальності і прагнення “протягнути руку” до такого мистецтва. Такі об’єкти лишаються у вимірі візуального, не перетинаючи кордон тактильного (haptic)<sup>46</sup>.

---

<sup>46</sup> Ibid, P. 202-207.

Лант, надихнувшись роботою Ріглія, досліджувала кіно, в якому можна простежити мотив відходу від тактильної перцепції до оптичної, причому остання вважається чимось більш розвиненим (принаймні складається таке відчуття). Із відеоартом така “еволюція” не працює. Сетер наводить приклад “Belle Captive I”<sup>47</sup> мисткині Вікторії Фу. Але не тільки ця робота може слугувати доказом порушення правила відокремлення тактильного та оптичного режимів.

У роботі Вікторії Фу ми бачимо три рівні кадрів, нашаровані один на один: на задньому плані – звичайний кадр заходу сонця, знятий самою мисткинею, на нього нашаровується середній план – комерційні кадри, зняті на green screen і пізніше відредаговані Фу (зелений екран прибраний, позаду бачимо кадр заходу сонця); періодично на передньому плані з'являється зображення руки, що наче торкається середнього плану та намагається ним маніпулювати (приблизити, прогорнути, прибрати тощо). Дивлячися на цю роботу, виникає низка питань: про який режим (або про перевагу якого – тактильного чи оптичного) можна говорити в контексті роботи Фу? Робота Фу не є ані просто тактильною, ані тим паче просто оптичною. Мисткиня вибудовує простір таким чином, що нам може здатися (принаймні до цього висновку можна дійти логічно), наче тут є подібність глибини – задній план зображає захід сонця, тобто апелює до створення об'єму; другий (середній) план зображає об'єкти на звичній нам відстані (тут використовується або medium shot або close-up – формати, до яких ми звикли завдяки телебаченню), передній план пропонує нам зображення руки (теж close-up), що знаходиться поверх комерційних кадрів та начебто проводить певні маніпуляції за згаданими кадрами. Логічно відчуття простору вибудовується, але перцептивно все одно здається, наче ми маємо справу із відповідником зразків давньоєгипетського мистецтва – робота занадто пласка, мисткиня наче відкрила водночас декілька вікон комп'ютерних програм та нашарувала їх одне на одне.

---

<sup>47</sup> Fu, V. “Belle Captive 1 (documentation from 2014 Whitney Biennial),” filmed March-May 2014 at Whitney Biennial, New York, NY, video, <https://vimeo.com/100533984>.

Співвідношення двох концептів (глибина і площинність) важливе у взаємодії із відеоартом. Дивлячись на будь-яку роботу, ми бачимо не лише оптичний спосіб сприйняття. Глибина зображення, по суті, ілюзія, складена одиницями та нулями, вкладками браузера та завантаженими з інтернету комерційними кадрами, знятими на green screen. З іншого боку, ми все ж говоримо хоч і про ілюзійну, але глибину – ми маємо зважати на нашарування (ефектів, додаткових вікон, як у Каміль Енро або кадрів, як у Фу). Саме ілюзія нашарування лежить в основі графічного інтерфейсу користувача – передній план завжди перекриває задній і ми бачимо цей процес як створення просторових відношень, ігноруючи відсутність будь-якої фізичної глибини. Просторовість (spaciality) будь-якого твору відтак ілюзія. Перед глядачами екран, на який проєктується потік одиниць та нулів, про глибину яких говорити не доводиться. Ми можемо звернутися лише до матеріальності екрану чи простору поміж проєктором та поверхнею проєкції.

У контексті відеоарту Сетер зазначає, що ці два типи просторовості можуть бути використані митцями як художні матеріали. Пізніше ми продемонструємо, як це працює в роботі Лори Павели. Просторовість цифрових екранів характеризується шарами програмних фільтрів, вікон робочого столу, шпалер, ефектів, кожен з яких тісно пов'язаний з іншими та знаходиться на максимально близькій відстані (можна казати про накладання). Таку форму просторовості можна розглядати як версію тактильного кіно, проте посилену в декілька разів. Ми вже розглянули твір Вікторії Фу, але, аби краще зрозуміти, як цифрова просторовість використовується у відеоарті, варто переглянути роботу французької мисткині Каміль Енро під назвою “Grosse Fatigue”<sup>48</sup>. Звісно, ми не маємо можливості подивитися цю роботу в мистецькому просторі на великому екрані (як цього хотіла сама Енро), проте нам важливо зрозуміти, як формується дієвість цифрового екранного простору. Ми бачимо серію кадрів, деякі з них є знятими камерою, деякі є записами екрану, а деякі є

---

<sup>48</sup> Henrot, C. “Grosse Fatigue,” filmed in 2013 at Venice Biennale, Venice, video, <https://vimeo.com/86174818>.

скріншотами (статичні кадри). Скріншот – це робочий стіл комп’ютера, в якому відкриваються вікна з різними медіаданими: десь це відео, де авторка гортає книгу, десь запис її рук, що катають різнокольорові кульки по столу тощо. Важливо, що майже кожне відео відкривається у форматі стандартного цифрового вікна; і більшість таких вікон відкривається у певній послідовності таким чином, що одне накладається на попереднє. Чи можна говорити про певну просторовість такого відео? Перша асоціація, що виникає при перегляді, – це єгипетське мистецтво в інтерпретації Рігля – простір зображення, створеного Енро, двовимірний та “тактильний”. Здається, ніби в роботі немає глибини. З іншого боку, завжди можна сказати, що через накладання вікон, ми спостерігаємо певну глибину зображення: ми розуміємо, що цифрові шпалери здали свою позицію та посунулися трохи назад, коли поверх них з’явилося нове вікно. Але потім ми бачимо ще серію вікон, відкритих поверх старих, і це створює ілюзію накладання шарів, тобто тривимірності. Чи можемо ми говорити про оптичний вид сприйняття? Про що ми точно можемо говорити, так це про його ілюзію, створену при верстанні програмного забезпечення. У просторі, де два вікна “накладаються” та мають спільну площу, вікно на “задньому плані” насправді не виходить на цей задній план, тому й говорити варто саме про тактильний тип. Але чи варто говорити про матеріальність (текстуру, тіло) цифрового відеопродукту, який ми споглядаємо у галереї чи на екрані ноутбука?

Дві основні роботи, що ми розглядаємо у цьому дослідженні, можуть допомогти нам глибше осягнути ідеї Сетер. Особливо робота Лори Павели “Natural View”, враховуючи, що ми знову маємо справу із стандартним фоном всім відомого програмного забезпечення. Як ми зрозуміли з розгляду робіт Фу та Енро, цифрові екрани та їхнє накладання одне на одного вказують нам на тактильний тип сприйняття, де глибина імітується, але ніколи по-справжньому не практикується. Ми можемо бачити глибину в роботі Малащука і Хімея; ми можемо точно сказати, що ця глибина хоча б у певний час переживалася – а саме коли автори знімали фільми. Але наша впевненість похитується, коли ми дивимося на начебто статичні шпалери Windows, спроектовані на стіну

краківського Музею сучасного мистецтва. З одного боку, поле, зображене на фотографії, використаній Microsoft, цілком реальне, а отже його тривимірність теж претендує на визнання. З іншого боку, ми маємо справу зі стандартними шпалерами – таким собі всеосяжним вікном, що має відповідний до екрану комп'ютера формат, тобто ми говоримо про той самий набір одиниць та нулів. Другий випадок змушує замислитися над оптичністю спроектованого зображення. Наші сумніви розвіюються, коли в кадрі несподівано з'являється пташка. Вона перебуває там менше секунди, але дає впевненість – перед нами не “скомпресоване” корпорацією зображення, перед нами реальне поле.

Сетер звертає увагу на роботу Лори Маркс “Touch”, в якій дослідниця виділяє два важливих поняття: “тактильне зображення” і “тактильна візуальність”, які хоч і асоціюються із поняттям “тактильне кіно” (“haptical cinema”), застосованим Лант, все ж відрізняються від нього. Те, як Маркс розуміє тактильну візуальність, дозволяє заглибитися у питання медіуму у контексті відеоарту. Обидва поняття (тактильне зображення і тактильна візуальність) стосуються як перцептивного, так і просторового режимів, вони по суті переносять поле проблеми не лише з питань фізичної тактильності (дотик – наприклад, дотик до екрану), але й залучають питання простору всередині самого відео. Таким чином ми вже можемо говорити про медіум, який робить можливим доступ до візуального продукту. Іншими словами, ми маємо справу із тактильними зображеннями, що набувають тактильності не через “flatness of the space”, про який говорять Лант і Алоїс Рігль, а через очевидність медіуму. Такі зображення характеризуються погіршеною, зернистою і низькою роздільною здатністю.

Відтепер площинність (“flatness”), що все одно змушувала глядача заглиблюватися в зображення, “перебралася” на поверхню, привертаючи увагу до своєї матеріальності і якості (у фізичному сенсі – якості зображення). Зернистість плівки, рядки аналогової стрічки та пікселі цифрового відео – елементи нової тактильності, що покладаються не на можливості дотику, а на факт існування та визнання власної матеріальності. Взаємодія із останньою

робить можливим новий вид перцепції – погляд, поєднаний із дотиком. Чиста візуальність відтепер підкріплюється дотиком, але не фізичним, а “дотиком очима”. Певно що відеоарт апелює саме до такого виду споглядання, коли текстурні якості відео висуваються на перший план, аби порушити звичний досвід перегляду для пересічного глядача, аби висмикнути його з усталеного процесу бачення та пояснення і змусити його запитувати самого себе, що конкретно він бачить та як це відбувається.

Якщо ми звернемо увагу на аналогове відео – нам буде легко зважати на його “тіло” – термін, яким користується Лора Маркс у книзі “Touch”. Таке відео покладається на фізичні носії (які Маркс прирівнює до частин тіла)<sup>49</sup> задля свого існування. Як і людське тіло, тіло відео не є ідеальним або вічним – воно схильне до старіння, фізичних ушкоджень, що можуть призвести до зникнення твору мистецтва назавжди. Існування таких творів перетворюється на слід – можливо, фотографії з виставки лишаться в журналах з надією на оцифрування в майбутньому або ж, якщо не лишилося навіть фотозвітів, має бути хоча б опис. Цифрове відео також в перспективі може перетворитися на слід, враховуючи фактор зміни програмного забезпечення.

Говорити про тілесність відео означає говорити не лише про медіум, але і про новий вид просторовості, цитуючи Маркс, – про “малу нескінченність між нулем та одиницею”<sup>50</sup>. Аналогове відео, як уже було згадано, асоціюється у Маркс із тілесністю, фізичністю. Ми або ж знаємо специфіку відео – “перенесення реального світу на плівку через кодування”, або ж ми здогадуємося, що реальність та аналогові технології знаходяться у взаємозв'язку одне з одним. Згідно з Маркс, “...тіло аналогового відео складається з потоків електронів, які підтримують індексний зв'язок із фізичним світом. Наприклад, певна довжина хвилі фіолетового кольору вловлюється відповідною

---

<sup>49</sup> Marks, L. *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002), 147.

<sup>50</sup> *Ibid*, P. 150.

конфігурацією електронів на стрічці”<sup>51</sup>. По суті, реальність, яку схоплює оператор, кодується і наноситься на плівку за допомогою електронів.

Цифрове відео представляє зовсім інший тип зв'язку з реальним світом, де цей зв'язок начебто втрачається, бо вже не виникає потреби використовувати плівку, маніпулювати нею, аби створювати чіткі темпоральні послідовності, вловлювати непомітні людському оку фізичні феномени навколишнього світу. Аналогові медіа фіксують і передають такі феномени без складної цифрової обробки. Коли ми дивимося аналогове відео, ми сприймаємо зображення та звуки такими, якими вони були записані, без істотних змін. Хоча і тут є елементи, для сприйняття яких треба мати певну чутливість або ж підготовку – той самий потік електронів, про який говорить Маркс, не так легко досягнути чи відчутти при перегляді відео – не всі звикли зважати на медіум, переходячи одразу до інтерпретації змісту. Така пряма репрезентація може викликати подив, тому що цей досвід схожий на той, що ми відчуваємо при сприйнятті реального світу. Цифрові медіа (у тому числі і відео) діють інакше: вони перетворюють реальність на ряд одиниць і нулів, зберігають її в структурованій базі даних, вводять рівень посередництва між оригінальним досвідом і його репрезентацією. Цифрова обробка може маніпулювати та покращувати зображення та звуки так, як аналогові технології ніколи не зможуть цього зробити. Але при цьому цифровий формат може віддалити нас від безпосереднього первісного досвіду сприйняття світу. Звісно, тут треба зважати на ще одну особливість цифрового відео – воно “закодує” реальність, а отже відмовляє нам у безпосередньому сприйнятті, а отже переводить реальність у символічний простір, додає до неї шар атрибутів, який нам, глядачам, стає на заваді, бо змушує витратити час на розкодування. Аналогові медіа також кодують зображення, проте наявність плівки, з якою можна працювати, змушує нас ігнорувати факт кодування. З іншого боку, таке “недобровільне” кодування цифрового відео змушує нас критичніше ставитися до ролі митця у створенні відео. Що залежить від нього, коли сама специфіка

---

<sup>51</sup> Ibid, P. 148.

медіуму начебто вторгається та перериває процес творчості: що може закодувати митець у медіумі, який сам кодує всю записану інформацію? Проте, знову ж таки, ми можемо повернутися до питання сприйняття і прийняти той факт, що не кожний з нас добирається до самої суті медіуму (у даному випадку до вищезгаданих нулів та одиниць). Глядачі здебільшого залучаються до більш поверхневого сприйняття – наприклад, нам легше розгледіти результат монтажу, для якого використовуються спеціальні програми, які керуються якраз митцями. По суті, ми не добираємося до глибин функціонування медіуму, який сприймаємо, бо тоді ми ризикуємо втратити довіру до творчого процесу, як і до процесу сприйняття, бо довіри до безпосереднього досвіду вже не буде (а втрачати віру у самого себе досить болісно). Натомість, безпечнішим методом буде сприймати відео через контрольовані людиною програми та редактори – тоді робота художника очевидна, а наше вміння побачити монтаж, склейки, нашарування допомагає не втратити агентність нашого погляду. Також варто зважати на той факт, що цифровий продукт існує у віртуальній площині, тобто нематеріальній, де цей продукт не має форми та тілесності, проте він може бути легше маніпульованим та трансформованим. Це означає, що ми сприймаємо роботу, над якою вже були проведені певні операції та її початковий стан вже був змінений митцем.

Підсумовуючи, можна сказати, що екранний простір відіграє важливу роль у сприйнятті відеоарту. Під час перегляду нас оточує не лише мистецький простір – на нас також впливає аспект просторовості, що міститься в самому екрані. По-перше, ми звертаємо увагу саме на екран, як об'єкт, поміщений в галерею. Екраном можуть виступати телевізори (як у роботі Малащука і Хімея) або ж звичайна стіна (в роботі Лори Павели). По-друге, ми вдивляємося в медіум та аналізуємо його. Як показано в роботах Лант та Маркс, медіум рухомого зображення теж наділений аспектом просторовості.

#### РОЗДІЛ 4. ДІЄВІСТЬ МИСТЕЦЬКОГО ПРОСТОРУ ТА АСПЕКТУ ПРИСУТНОСТІ У ПОДІЇ ПОКАЗУ

Що є спільного в роботах Лори Павели та Романа Хімея та Яреми Малащука, окрім того факту, що обидві роботи можна класифікувати як відеоарт? Певно те, що саме відео не є єдиним учасником у події проєкції або події сприйняття. І в “Natural View” і в “Присвячується молоді всього світу II/III” є елементи, які поміщені в простір, стосуються відео, яке вони оточують, та створюють для глядача додаткові шари сенсу, які можуть бути сприйняті або навіть інтерпретовані. Чи можна говорити про відеоарт окремо від, наприклад, інсталяції? Якщо брати відеоарт, який ми переглядаємо з екрану ноутбука, то, певно, так: ми не матимемо справу із цими “додатковими шарами” і тим паче із мистецьким простором. Проте, розглядаючи обидві роботи в контексті їхнього перебування в галереях та інтенціональності, з якою вони були там розміщені, ми пропонуємо все ж звернутися до досліджень інсталяцій як до додаткового методу дослідження власне відеоарту.

Дослідниця Енн Рінг Пітерсен у своїй книзі “Installation Art” дивиться на інсталяцію як на вид мистецтва, яке неможливо розглядати без звернення уваги на питання простору (здебільшого, мистецького). Дійсно, одна з особливостей інсталяції полягає в тому, що людина не є пасивним глядачем, її погляд, відтак, – не єдиний інструмент у сприйнятті роботи. Хоча і у випадку з картинами та скульптурами можна говорити про просторові питання, пов’язані з глядачем – в якості прикладу можна навести “Меніни” Фуко. У випадку інсталяцій ми говоримо про поглиблений та більш складний зв’язок із простором, адже глядач “входить” в роботу, – не стоїть та сприймає, а змінює своє положення в просторі, аби сприйняти інсталяцію з різних положень, кутів та сторін. Тіло глядача стає активним учасником події проєкції. Можна піти далі та заявити, що тіло глядача

стає мистецьким медіумом або частиною твору мистецтва<sup>52</sup>. Відеоарт відрізняється від інсталяції тим, що він може бути “перенесеним” з одного простору в інший, з більшого екрану на менший, більш зручний. Відеоарт можна переглядати вдома, з екрану телефона або ноутбука. Звісно, тоді мистецький простір не впливає на сприйняття, більш того, не стає додатковим медіумом (у цьому випадку – додатковим шаром сенсів, який можна по-різному інтерпретувати), а тіло глядача перестає “входити” в простір та впливати твір своєю присутністю. Різниця у перегляді обох робіт (“Natural View” і “Присвячується молоді всього світу II/III”) в галереї та вдома очевидна, бо мистецький простір, завдяки кураторам, відігравав важливу роль у залученні глядачів у роль активних учасників. Проте, “повертаючися” в галерею, ми можемо говорити про простір як про додатковий медіум, спрямований на наше сприйняття робіт.

Про зв'язок між глядачем та твором у мистецькому просторі Пітерсен говорить так: “Твір і глядач, суб'єкт і об'єкт розглядаються як взаємозалежні виміри, пов'язані ситуацією, за якої присутність глядача поруч із твором запускає взаємодію”<sup>53</sup>. Глядач та мистецький об'єкт не існують окремо одне від одного, галерейний простір уможлиблює “зустріч” між ними. Робота, відтак, не покладається лише на просторове положення, обране самим митцем; вона не покладається і на рішення кураторів щодо її розміщення. Глядач – активний учасник події проєкції, він, по суті, активує подію. Своїм перебуванням в мистецькому просторі протягом певного часу він уможлиблює статус роботи як твору мистецтва. Не лише робота перетворює відвідувача на глядача, але й він, завдяки погляду та сприйняттю, створює подію, стає учасником мистецького акту створення сенсів. Уважний глядач вдивлятиметься в роботу, помічатиме об'єкти навколо та медіум, через який робота транслюється, спостерігатиме за своїми емоціями та почуттями і направлятиме свій погляд відповідно до них.

---

<sup>52</sup> Petersen, A. R. *Installation Art Between Image and Stage* (Copenhagen: Museum Tusulanum Press, 2015), 55.

<sup>53</sup> Ibid, P. 56.

Неуважний глядач може помітити роботу та пройти повз, не зважаючи на свої почуття якомога детальніше. Проте своєю (хоч і недовгою) присутністю він створив подію показу та перегляду; на той недовгий час, що він перебував всередині вибудованої інсталіції, він став її учасником. Шарів сенсів, про які йде мова, можна не помітити, проте людина в мистецькому просторі все одно є активною учасницею мистецької події.

У своїй роботі “*Essays on the Blurring of Art and Life*” американський митець Аллан Капров робить влучне зауваження не лише про дієвість простору, але і про участь глядача в активації цього простору. По суті, людина завжди перебуває в різних просторах: в офісі, на кухні вдома, на вулиці, в кафе, в кінотеатрі тощо<sup>54</sup>. Із будь-яким простором, в який ми входимо, ми починаємо взаємодіяти, ми стаємо “вписаними” в простір. Короткочасне перебування на вулиці (що також обумовлюється нашою рухливістю) відрізняється від досить статичного перебування на робочому місці або вдома, проте в кожному з цих просторів ми адаптуємося та залучаємося як їхні учасники. Простір обумовлює наші дії, але й ми визначаємо простір завдяки практикам, які ми застосовуємо в ньому. Ми граємо відповідні ролі у різних просторах, і мистецька галерея не є винятком – ми ходимо нею, розглядаємо, відчуваємо, надихаємося, ігноруємо, але ми активно взаємодіємо з простором<sup>55</sup>.

Пітерсен виділяє три основні аспекти зустрічі глядача із мистецьким об’єктом, на які зауважив Капров: по-перше, глядач, який входить в мистецький простір та стає його частиною. По-друге, його роль в цьому просторі – як ми вже з’ясували, вона активна: глядач створює сенси, просто перебуваючи в просторі та сприймаючи роботу та все, що її оточує. Такі сенси не є статичними та “закріпленими”, вони змінюються відповідно до людей, які на даний момент сприймають роботу. Важливо також розуміти, що активна роль митця як єдиного носія та дистрибутора сенсів зменшується по мірі того, як ми все більше

---

<sup>54</sup> Kaprow A. *Essays on the blurring of art and life* (Berkeley: University of California Press, 2004), 268 p.

<sup>55</sup> Petersen, *Installation Art Between Image and Stage*, 70.

“довіряємо” та перекладаємо цю функцію на глядачів. По-третє, сама робота емулює реальні об’єкти в реальному житті без прямої імітації – ми можемо бачити діджейський пульти навпроти роботи Хімея та Малащука, проте ми розуміємо, що зараз перебуваємо в мистецькому просторі, а не на рейві, тому сенс цього об’єкту відрізняється в залежності від простору, в якому ми маємо шанс сприймати цей об’єкт<sup>56</sup>.

У своїй статті “Redefining Site Specificity” дослідник Дуглас Крімп наголошує на тому, що мистецький об’єкт закріплюється за простором, в який його поміщають куратор та митець (або просто куратор). Таким чином, у нас утворюється ситуація, в якій ми маємо так званий *site-specific art* (мистецтво, “залежне” від простору). Статичне мистецтво (прийнятні на час, відведений на виставку) та нестатичну публіку, яка приходить, бере участь та згодом покидає простір. Якщо ми переміщуємо певний об’єкт на інше місце, його контекст, сенс та відношення із глядачем зміниться. Наприклад, ми перенесемо діджейський пульти з однієї зали в іншу (або хоча б переставимо в інший кут зали) – ми вже не матимемо глядача, що відчуватиме себе прямим учасником подій, бо не матимемо інсталяції, що доповнює відеороботу Хімея та Малащука. Так само і в “Natural View” – якби ми прибрали об’ємні стільці-вікна, ми б перестали відчувати себе всередині стандартного бекграунду Windows<sup>57</sup>.

Говорячи про дієвість простору в контексті інсталяцій, Пітерсен робить цікаве зауваження – багато хто з дослідників “перебільшує” роль глядачів у події показу. Звісно, роль глядача як учасника досить вагома, саме на ньому тепер лежить відповідальність за створення додаткових сенсів, його присутність в мистецькому просторі активізує подію та уможлиблює поняття дієвості, про яке ми говоримо в цій роботі, проте, коли дослідниця робить таке сміливе зауваження, вона скоріше переносить нашу увагу на, власне, простір. Будь-яка інсталяція, на думку Пітерсен, першочергово спирається на організацію простору як на основний фактор, що відрізняє її від інших видів мистецтва.

---

<sup>56</sup> Ibid, P. 70-71.

<sup>57</sup> Ibid, P. 56.

Виникає логічне питання: якщо мова йде про інсталяції, а тема цього дослідження – відео, чому ми робимо такий помітний наголос на злитті цих двох видів мистецтва? Чи ми намагаємося поставити знак рівності між відео та інсталяцією? Відповідь – ні, ми усвідомлюємо, що два види мистецтва, хоч і мають спільні риси, все ж відрізняються (наприклад, медіумом: для відео нам потрібен екран та спеціальна техніка для його трансляції, інсталяція ж покладається виключно на простір. По-друге, це можливість “перенесення”, про яку було згадано раніше в тексті, – відео можна переглядати будь-де (якщо є доступ), інсталяція ж прив’язана до певного місця, хоча й зараз все частіше є “мобільні” інсталяції; відео може бути частиною інсталяції, проте не всяка відеоарт-робота матиме потребу в додатковій інсталяції). Питання різниці між двома видами не є основним для цієї роботи, проте, обидва приклади, які ми наводимо в цьому дослідженні (і робота Павели, і робота Малащука і Хімея), використовують навколишній простір. Ми можемо сперечатися, хто відповідальний за таку організацію простору – автори чи куратори. Здається, ніби функція простору в роботі Лори Павели була прописана самою мисткинею, у той час як робота Малащука і Хімея здебільшого покладалася на бачення кураторів, що також підіймає цікаве питання про різницю між митцями та кураторами у проблемах продукування сенсів. Проте ми не можемо заперечувати, що в обох роботах навколишній простір був організований, активно використаний таким чином, що він відіграє свою додаткову роль у сприйнятті обох творів. У цьому дослідженні ми не ставимо знак рівності між відео та інсталяцією, бо у попередніх розділах ми розглядали питання медіуму та властивій йому специфічній просторовості, проте в цьому розділі ми б хотіли звернути увагу саме на питання дієвості простору та його впливу на подію показу роботи, тому певне отожднення із інсталяціями має сенс.

Енн Рінг Пітерсен, як вже було згадано, виводить роль простору на перший план: “...сама просторова структура, а не активне залучення глядача, є основною

специфічною рисою інсталяції у порівнянні з іншими видами мистецтва”<sup>58</sup>. Це означає лише те, що Пітерсен вказує на примат дієвості простору над роллю глядача, ніяк не применшуючи останню. Тобто простір та його вдала організація змушує глядача заходити в нього та продукувати сенси. Глядач, на думку Пітерсен, не має достатньої агентності, аби своєю присутністю організувати місце та розташування об’єктів в ньому. Якщо скульптура покладається на утворення та зміну форми об’єкту, то інсталяція покладається на зміни простору, а останній вже впливає на здатність глядачів ставати більш активними учасниками мистецької події. У такому випадку більш доречно говорити не про мистецький “об’єкт”, а скоріше про мистецьку “подію” або концептуальний та феноменологічний проєкт, який залучає активацію простору тут і зараз для створення унікального досвіду для відвідувачів<sup>59</sup>.

Досвід глядачів, сформований інтенціональною організацією простору, існує в двох площинах: тілесній та інтерпретативній. Фактор повернення до тілесності є досить важливим для Пітерсен, адже й сам простір вона розглядає як феноменологічний концепт. Питання простору, відтак, це питання тілесності глядача та того, як він свідомо або несвідомо задіює своє тіло для формування особистого досвіду під час мистецької події. З цієї перспективи дослідниця розглядає ряд робіт, у тому числі й інсталяцію палестинської мисткині Мони Хатум під назвою “Light Sentence”<sup>60</sup>. Перше, це, звісно, питання тілесності, бо це питання хвилює не лише Пітерсен, а й саму Хатум. Як саме цей реєстр (тілесний) задіяний мисткинею? Простір першочергово впливає саме на наше тіло, на розуміння того, яким саме чином ми його займаємо, де ми розташовані, як ми можемо рухатися відносно до інсталяції тощо. Лише потім усвідомлення нашої тілесної перцепції може призводити до більш глибокої інтерпретації. Друге питання – це питання простору. Що буде, якщо перенести інсталяцію в інший, більший простір? Або, навпаки, в менший, вузьчий? Чи співпадуть досвід і сенси

---

<sup>58</sup> Ibid, P. 149.

<sup>59</sup> Ibid, P. 149.

<sup>60</sup> Ibid, P. 149-157.

в новій локації? Певно, що ні. Це дуже важливе зауваження, бо кожний раз, коли ми заходимо в галерею та споглядаємо ту чи іншу роботу, ми не замислюємося, як би вона виглядала в іншій галереї або навіть в іншій залі тієї самої галереї. Це лише доводить важливість приділення уваги просторам.

Уявімо, що ми є кураторами виставки “Music of Freedom: Ukrainian Grassroots Initiatives from the 1980s to the 2020s”, і маємо певний контроль над місцем розташування мистецьких об’єктів. Ми замінюємо два телевізійні екрани та звичайну стіну та вимикаємо світло у залі, де експонується саме ця робота. Варто також брати до уваги технічні особливості експонування тих чи інших робіт – яскравість екрану телевізора є вищою, тому це дає можливість кураторам не вимикати світло у залі, таким чином не позбавляючи глядачів можливості читати супровідний текст, у той час як трансляція на стіні – досить розповсюджена практика, проте можлива за вимкненого світла – інакше глядачі ризикують майже нічого не побачити). Що ми маємо? Збільшене зображення людей, що прийшли на рейв; їхня вдавана близькість до нас та ми, що можемо стояти за музичною технікою або “поруч” із рейверами. Що впливає на наш досвід? Простір, але як саме? По-перше, наша позиція. Як уже було сказано, ми можемо або ж стояти за музичною технікою, або ж поміж нею та екраном. У першому випадку, ми начебто стаємо музикантами, людьми, відповідальними за звук та мелодії; хтось скаже, що ми є основними “гравцями” події рейву. У другому випадку, ми приєднуємося до відвідувачів, таким чином змінюючи роль з музикантів на роль рейверів, тої самої молоді, про яку нам хочуть повідати Хімей і Малащук. По-друге, на простір впливають маніпуляції, які ми над ним проводимо: вимкнене світло, заміна екранів – це все впливає на те, як ми сприйmemo роботу. Якщо аспект нашої позиції залежить лише від нас та від нашого рішення про організацію рухів, погляду, сприйняття (тобто тілесності), то аспект організації простору залежить від митців та кураторів та їхнього бачення. Проте важливо те, що у будь-якому разі, зміна положення, зміна освітлення чи навіть зміна локації впливає на наше сприйняття роботи та її

подальшу інтерпретацію. Про це говорить Пітерсен і про це варто наголосити у контексті робіт, що ми розглядаємо.

Розглядаючи простір як окремий шар сенсів, що впливає на сприйняття роботи, ми усвідомлюємо, що це не єдина правильна точка зору, адже на цікаві роздуми можуть наштовхнути діаметрально протилежні висновки деяких митців. Наприклад, Карл Андре. Напевно, він би не оцінив наші роздуми про кореляцію між сприйняттям мистецького твору та його розташуванням у певному просторі. Андре не сприймав місце як щось унікальне, здатне мати власну агентність та брати участь у формуванні сприйняття; митець не визнавав унікальність окремих просторів, розглядаючи їх в рамках загальних категорій. По суті, якийсь конкретний простір хоч і може мати специфічні характеристики і контексти, проте він лишається взаємозамінним в рамках ширших класифікацій (“мистецький простір”, “музейний простір”, “громадський простір”)<sup>61</sup>. Ми можемо не погоджуватися з Андре: так, наприклад, нехтування унікальними якостями того чи іншого місця призводить до ігнорування особливих умов, що формують сприйняття об’єктів мистецтва в різних середовищах. Відтак ми втрачаємо зв’язок між твором та його оточенням.

У своїй статті “Serra’s Public Sculpture: Redefining Site Specificity” Дуглас Крімп на прикладі робіт Річарда Серра розглядає питання простору, як він впливає не тільки на сприйняття роботи, але і на процес створення. Дійсно, переглядаючи твори митця, розумієш, що створити їх в “домашніх” умовах майже неможливо хоча б через їхній розмір та використані матеріали, проте що нас цікавить в цьому випадку – це не процес продукції, а розташування вже готового твору. Питання про релевантність мистецького простору стає по-справжньому актуальним в контексті робіт митця, бо більшість з них фізично не поміститься в жодну “стандартну” галерею. Такі роботи, як *Fulcrum*, *Strike*, *Circuit* та інші не вписуються в рамки комерційних галерей та музеїв. Навпаки, їхні габарити активно працюють проти правил мистецьких просторів,

---

<sup>61</sup> Crimp, D. “Redefining Site Specificity,” in *Richard Serra*, ed. Hal Foster (Cambridge: The MIT Press, 2000), 151.

випробовуючи їхні структурні можливості. Використані матеріали (здебільшого індустріальні, важкі), незвичні форми, розміри робіт – все це додає проблем до такого аспекту будь-якої виставки, як логістика. Аби транспортувати той же Fulcrum знадобиться багато часу, планування, ресурсів і навіть це все не гарантує успішного розміщення роботи в мистецькому просторі. Звісно, в контексті цієї роботи ми не розглядаємо скульптуру, а відеоарт досить нескладно транспортувати (більш того, ми легко отримуємо до нього доступ в Інтернеті), проте роботи Річарда Серра своїм існуванням кидають виклик мистецьким просторам. І хоча ми не налаштовані заглиблюватися в тему обмежень, накладених інституційними виставковими просторами на можливості мистецтва, нам варто звернути увагу на питання оточення роботи, яку ми сприймаємо<sup>62</sup>.

Галерея може обмежувати (настільки сильно, що митці можуть переносити роботи зсередини назовні), проте саме питання про обмеження, які вона накладає змушує нас, глядачів, звернути на неї увагу.

Повертаючися до мистецького простору та події показу відеоарту, ми маємо розглянути ще один не менш важливий елемент – присутність. Варто зауважити, що в даному випадку ми розглядаємо присутність глядача в мистецькому просторі і присутність в просторі самої роботи. Галерея, робота, виставлена в ній, показ та перегляд – це все уможлиблюється лише за умови, якщо ми матимемо глядачів, що будуть в цьому просторі в конкретний час. Говорячи про присутність та сприйняття нами місця, в якому ми перебуваємо, дослідник Роберт Морріс розділяє наш ментальний досвід на два процеси: по-перше, ми сприймаємо простір, по-друге, ми аналізуємо те, що раніше “відчули”. Він розділяє ці два процеси за допомогою двох на перший погляд схожих слів: “I” і “me”. Обидва слова використовуються для позначення людиною самої себе, проте дослідник пов’язує їх із процесом безпосереднього сприйняття та подальшої рефлексії<sup>63</sup>.

---

<sup>62</sup> Ibid, P. 154-155.

<sup>63</sup> Morris, R. “The Present Tense of Space,” in *The Writings of Robert Morris* (Cambridge: The MIT Press), 177.

Перебуваючи в будь-якому просторі, ми не переходимо до впізнавання, рефлексії та інтерпретації автоматично. Всі ці процеси обумовлюються своєю “подальшістю”: вони відбуваються в майбутньому, але направлені на об’єкти, що були сприйняті в минулому. Тобто між тим, як ми заходимо в простір проєкції відеоарту та його осмисленням відбувається (майже несвідомий) процес сприйняття. Морріс переводить цей процес в сферу тілесного, бо все, що відбувається в свідомості, не стосується першого відчуття і стається пізніше. Він проводить аналогію з “I” і “me”: відтак, “me” – це та частина нас, яка ніколи не існує в теперішньому часі, ми рефлексуємо, аналізуємо, розуміємо, пригадуємо минулі події в майбутньому часі, “I” же, навпаки, ніколи не виходить за рамки теперішнього, обмежуючись чуттєвими здатностями наших тіл.

У статті “The Present Tense of Space” Морріс наголошує на все більш скорочуваному часі, який ми приділяємо безпосередньому сприйняттю і майже безкінченному часові, який ми виділяємо на рефлексію та інтерпретацію. Проте як нам змінити ситуацію? Питання про співвідношення чуттєвого сприйняття та подальшого осмислення знову актуалізує питання перебування в галереї для сприйняття вибраних нами робіт. Аспект тілесного переживання роботи можливо передати текстуально, але його фіксація завжди відбувається в майбутньому, коли ми перериваємо зустріч із мистецьким об’єктом. По суті, перегляд додатків та прочитання теоретичних засад – це свідоме осмислення особистого сприйняття. Тобто, повертаючися до питання про досить короткий час сприйняття, наразі ми не маємо до нього доступу взагалі, тож доведеться покладатися на здатності свідомості та пам’яті.

Згадуючи в роботі сприйняття, Морріс наголошує саме на присутності в просторі. Людина, залежно від роботи, яку вона споглядає (а від цього залежить і простір, в якому вона знаходиться), може перебувати в двох позиціях. По-перше, перебуваючи в просторі із мистецьким об’єктом (очевидно, тут мова йде про об’єкт, який легко вписується в стандартний мистецький простір, тож роботи Річарда Серра поки що втрачають актуальність), людина “оточує” простір. По-друге, перебуваючи в архітектурному просторі, глядач, за Моррісом, “оточений”

ним. У першому випадку ми бачимо активну позицію глядача, а другому ж – пасивну, де простір “тисне”, впливає. Проте є один аспект, що є спільним для обох випадків – аспект впливу. Людина, перебуваючи в будь-якому просторі, впливає на нього, перебуває, окреслює свою присутність, активує простір своїм сприйняттям. Можна зауважити, що різниця полягає у рівні впливу. У другому випадку, людина, на перший погляд, менше впливає на простір. Тут варто згадати міські практики де Серто. Містобудування впливатиме на рух людей та їхній спосіб “користуватися” містом, проте у подальшому саме рух, маршрути, зупинки будуть переусвідомлювати та переналаштовувати місто.

Що можна сказати про обидві роботи, які ми розглядаємо в цьому дослідженні? В якій із двох позицій ми, як глядачі, перебуваємо? Морріс пропонує такий приклад: об’єкт в кімнаті (ширше: в будинку). Ми маємо кімнату, якою ми “оточені” (тобто вплив на простір начебто зменшується) і маємо місце (нішу), в якому стоїть об’єкт, наприклад, ікона. У більшому просторі є менший, окремий простір для об’єкту, і якщо більший простір оточує нас та обумовлює нашу в ньому присутність, то менший простір та його сприйняття повністю залежить від нас. Таким чином, ми можемо перебувати в залі галереї, бути оточеною нею, приймати її правила гри і при цьому впливати на об’єкт, розташований перед нами.

Яким чином це працює із роботою Лори Павели? Що саме є об’єктом, а що є архітектурним простором? По суті, стіна, на яку проектується рухоме зображення поля є частиною зали, в яку ми ввійшли, а відтак є частиною архітектури (що начебто має на нас “тиснути”). З іншого боку, вона має потенціал перейти у сферу “об’єкту” саме через рухоме зображення, яке ми сприймаємо тут і зараз. Звісно, у своїй статті Морріс не має наміру говорити про відеоарт. Його задача – сфокусуватися на різниці між архітектурою та скульптурою (очевидно, що об’єктом сприйняття тут виступає скульптура). Проте якраз питання про різницю між цими двома модусами не лише дозволяє поставити додатковий ряд питань до мистецького простору, але і виокремити ще один аспект, який виділяє відеоарт від інших видів мистецтва. Ми можемо

заходити у сферу інсталяції, перформансу, скульптури тощо, проте унікальність відеоарту, у зв'язку з раніше викладеною теорією Морріса, полягає в тому, що нам буває досить складно (або неможливо) відокремити об'єкт, вписаний в архітектурний простір від власне простору. В який момент стіна зали перестає бути лише стіною та стає екраном? Коли матеріальність цифрового відео (ті самі нулі та одиниці) накладається на матеріальність стіни? Звісно, таким шляхом можна обійти складність цього питання: дійсно, стіна є частиною фізичного простору, бо створена з матеріалу (наприклад, бетон), за допомогою якого побудований Музей сучасного мистецтва в Кракові в цілому, ну а об'єкт, який ми сприймаємо “накладається” на цю стіну – він складається з “цифрового” матеріалу. Припустимо, такі мікроскопічні дослідження та розділення мають сенс в контексті саме відеоарту, проте що можна сказати про “вікна”-стілці? Чи є вони об'єктами, що займають свою нішу, чи все ж об'єктом архітектури, що оточує нас? Здається, наче останні мають бути пов'язаними із можливістю їхнього використання, у той час як об'єкти мистецтва поміщені у простір лише для сприйняття. Проте згадані стільці ігнорують це розділення, маючи як функціональне призначення, так і апеляцію до сприйняття, як будь-який інший мистецький об'єкт в цьому музеї.

Повертаючися до питання стіни як екрану, нам досить легко класифікувати роботу Малашука та Хімея, бо куратори використали телевізійні екрани для проєкції роботи. Два екрани і є тими об'єктами, про які йде мова: вони прикріплені до стіни та фізично відокремлені від архітектурного простору Львівського муніципального мистецького центру. З роботою Лори Павели виникають проблеми, які були адресовані в попередньому абзаці.

Зовсім інше питання (яке на цей раз стосується як “Присвячується молоді всього світу II/III”, так і “Natural View”) – як саме взаємопов'язані ці два простори? Що тут мається на увазі? Роберт Морріс наголошує, що хоча наше сприйняття має свої ліміти по відношенню до цих двох модусів перебування в просторі, вони ж можуть взаємно впливати один на одний. Якщо ми маємо скульптуру у давньому храмі, – існує вірогідність, що сама архітектурна споруда

була побудована навколо цього об'єкту, який існує там лише для сприйняття людьми. Можна виділити “primary object” (або “primary space”, якщо мова йде про первинність, а відтак більшу “вагу” саме простору). Чи робота поміщена в мистецький простір, чи простір побудований навколо роботи? Знову питання ускладнюється, коли ми переходимо до розгляду “Natural View”. Якщо робота Малащука та Хімея була поміщена в простір, а відтак не є первинною в цьому співвідношенні, то розташування роботи Лори Павели змушує ставити додаткові питання. Якщо ми вийдемо із зали, де демонструється робота, або ж просто подивимося вгору, ми зрозуміємо, що “Natural View” оточена чотирма стінами із вирізом, що слугує входом/виходом. Чотирма, бо стелі в цій окремій залі немає – ми споглядаємо спільну для всього простору стелю. Чи можемо ми припустити, що простір організували таким чином, аби вписати в нього роботу мисткині? Якщо поставити аналогічне питання роботі українських митців, відповідь буде очевидною – ні. І це обумовлюється особливістю Львівського муніципального мистецького центру та Музею сучасного мистецтва у Кракові. По-перше, мистецький простір у Львові немає достатньо фізичної площі, аби вмістити в себе перманентну виставку, тому й добудувувати або якось змінювати простір не є можливим. Краківський мистецький простір, навпаки, має декілька поверхів та займає значну площу, а це обумовлює здатність кураторів виділити кілька поверхів на перманентну виставку. Таким чином, є велика вірогідність того, що архітектори змінили планування простору спеціально для того, аби акомодувати роботу Лори Павели.

На початку статті Морріс, як вже було згадано, розділяє наш досвід перебування у просторі на два аспекти (по аналогії з “I” і “me”), зазначаючи, що “реальний” досвід переходить в площину ментального. Сама по собі присутність у просторі не може бути окресленою нашою свідомістю, тому перебування будь-де – це процес утворення “ментального простору”. Ми можемо знаходитися в якомусь місці, проте рефлексія, думки, пригадування – всі процеси, пов'язані із контактом з досвідом, відбуваються пізніше, тож ми можемо говорити про

“ментальний простір” як про неіснуючий в фізичній реальності. По суті, він існує лише в часі.

Цікаво, що як митці, так і куратори дуже часто користуються саме цією особливістю: заходячи в мистецький простір, нам пропонують не лише подивитися та сприйняти, але й ментально окреслити свою присутність, тобто поспостерігати, порефлексувати, проінтерпретувати роботу. За Моррісом, реальний простір, досвід про який не реєструється в нашій свідомості, фізично існує, проте аби його існування було дійсно зафіксоване, ми маємо цей простір покинути або ж перестати його “сприймати”. У такому разі ми ризикуємо перейти в площину фікцій, бо здається, наче у нас майже немає доступу до безпосереднього сприйняття. Митці ж досить уміло користуються фікціями, вводячи їх у свої роботи: дивлячись на поле в Лос Карнерос, ми розуміємо, що не перебуваємо там, не спостерігаємо цей простір наживо. Виходить, що навіть в реальних місцях, в яких ми фізично знаходимося, ми не маємо доступу до їхнього сприйняття та одночасного осмислення, а в ситуації з відеоартом ми втрачаємо навіть несвідому реєстрацію реальності, бо не маємо до неї доступу. Відтак, як робота Павели, так і робота Малащука та Хімея створюють додатковий рівень віддаленості від безпосереднього досвіду, лишаючи нас наодинці із екраном та неможливістю цілісного сприйняття. Хоча з такою інтерпретацією ролі простору у відеоарті не всі погодяться, про що й піде далі мова.

Як Морріс, так і ряд інших дослідників наголошували на унікальності перебування в певному просторі, тим паче, якщо мова заходить за сприйняття об’єктів мистецтва. Дослідниця Маргарет Морс у своїй статті “Video Installation Art: The Body, the Image, and the Space-in-Between” робить схожі із роботою Морріса висновки: будь-яка інсталяція (а Морс спирається саме на відео-інсталяції, що відрізняє її роботу від статті Морріса) має переживатися тут і зараз – у просторі та в часі – аби мати хоча б якусь агентність в контексті інших видів

мистецтва<sup>64</sup>. Простір відіграє величезну роль, бо саме він бере участь у створенні цієї агентності.

В одному розділі своєї книги Пітерсен проводить паралелі між інсталяцією та перформансом, розмиваючи при цьому межі між двома видами мистецтва. У деяких місцях тексту дослідниця навіть бралася за театр та його зв'язок із інсталяціями, що, згідно з тезами Морс, досить ризикована операція. Чому? На самому початку статті дослідниця розмежовує відео (у даному випадку як частину відеоінсталяції, з якими ми, по суті, і маємо справу) і театр з кіно на основі того, як вони залучають глядача та якими засобами створюють “безпосередній досвід”, про який ми вже не раз згадували. Театр і кіно відокремлюють (навіть відмежовують) глядача, створюючи окрему реальність, до якої в нього навіть фізично немає доступу: театр, за допомогою сцени, відокремлює глядача від вистави. Звісно, нам легко визначити нашу відокремленість від сцени та від зображуваної реальності, проте на деякий час вся апаратура та власне й сам простір театру наче працюють “проти” нас, змушуючи прийняти правила гри, забути про свою пасивну позицію та споглядати те, що роблять актори на сцені. Четверта стіна в театрі та екран в кінотеатрі виконують однакову функцію: розділяють реальність глядачів, яка відбувається тут і зараз, та зображувану, фіктивну реальність. При цьому такий прийом дозволяє глядачам “безболісно” приймати та переживати останню.

Відеоінсталяція, на думку Морс, працює інакше: вона не намагається позбавити глядачів їхньої активної позиції, навпаки, вона акцентує на цьому увагу. Простір відеоінсталяції реальний, фізично відчутний; глядач не відчуває межі між своєю реальністю та реальністю мистецького об'єкту. Ця теза суперечить одній з наших тез, що як би ми не були залучені у фізичний простір відеоінсталяції, перед нами все одно “висить” екран зі своєю, окремою від нас, реальністю. Дійсно, ми не зможемо фізично бути і в Музеї сучасного мистецтва

---

<sup>64</sup> Morse, Margaret, “Video Installation Art: The Body, the Image, and the Space-in-Between,” in *Illuminating Video, An Essential Guide to Video Art*, ed. Doug Hall, Sally Jo Fifer (New York: Aperture/Bay Area Video Coalition, 1990), 156-59.

в Кракові, і в Лос Карнерос, тому позиція Маргарет Морс, хоч і додає цікаві тези до нашого дослідження, все ж має деякі розбіжності із нашою позицією. Проте треба наголосити на аспекті художньої інтенціональності: цим словосполученням ми окреслимо задум митців та їхній спосіб використання екранів не з метою непомітно “відгородити” нас (глядачів) від фіктивної реальності відео, а, навпаки, для активізації впізнавання нашої позиції по відношенню до представленого екрану (а відтак і самої роботи).

Інтерактивність будь-яких інсталяцій (враховуючи відеоінсталяції) – ще один спосіб описати дієвість простору при перегляді роботи. Можливість взаємодіяти із роботою, ставати в позицію митця або куратора – це і є інтерактивність. Ми як глядачі можемо впливати на твір мистецтва, змінювати його, змінювати своє положення в просторі, а відтак і кут, з якого ми дивимося на роботу. Про наш рух можна сказати, що ми самостійно обираємо траєкторію в просторі мистецького об’єкту, а це впливає на досвід, який ми переживаємо та на наратив, що в подальшому вибудовується щодо цього об’єкту. Рух, який не є передбачений у театрі чи кіно, грає суттєву роль у відеоарті та відеоінсталяціях: відтак, кожний досвід та інтерпретація буде залежати від руху окремого глядача, тобто будуть унікальними. Як і Морріс, так і Морс не квапляться довіряти “написаним інтерпретаціям” та надають перевагу особистому досвіду кожного глядача чи, в цьому випадку, читача.

Говорячи про інтерактивність, не варто забувати і про техніку, за допомогою якої здійснюється демонстрація. Вони, по-перше, займають особливе положення в просторі (як вже було зазначено, глядач може змінити це положення за бажанням), по-друге, змінюють свою функцію, а відтак стають очевидними глядачеві. Тут ідеться мова про різні типи екранів (екран телевізора – об’ємний, плаский; стіна; інші поверхні, на яких можна демонструвати роботу), які, згідно з Морс, можуть змінювати свою роль відповідно до контексту, в який вони поміщені. Телевізор, поставлений в житловому приміщенні має відмінні функції від телевізора, розташованого в галереї (точніше, є частиною відеоінсталяції). Знову виникає питання, яке було адресоване в цьому ж розділі, – питання про

стіну в роботі Павели. Телевізор в кімнаті слугує “порталом” або “вікном” у віртуальну реальність і рідко впізнається як об’єкт, який уможливорює подібний досвід. Телевізор як частина відеоінсталяції “впізнається”, його форма, розмір, роздільна здатність екрану та інші технічні особливості помічаються глядачами, а роль “прозорого вікна” відпадає. Телевізор має форму та об’єм, який він займає в мистецькому просторі, і більшість глядачів звертають на це увагу – екран в “Natural View” немає очевидних (tangible) фізичних параметрів, які б відрізняли б його від “екранів”, створених вдома за допомогою проєкторів (тим паче, що і вдома, і в галереї використовують приблизно однакові техніку). На це питання можна відповісти, повернувшись до теорії де Серто: наші просторові практики створюють контексти для того чи іншого місця, в якому ми перебуваємо. Проєктор вдома встановлюється, аби комфортно переглядати фільми; проєктор в університетській аудиторії використовується з метою якомога ефективніше донести інформацію; проєктор в галереї уможливорює демонстрацію відеороботи. Отже, мета, з якою ми входимо в простір, обумовлює наше сприйняття об’єктів у ньому.

Підсумовуючи, можна сказати про важливість перебування глядача в мистецькому просторі. У другому розділі ми згадували критику галерей у книзі Браяна О’Доєрти, де дослідник наголосив на пасивному перебуванні, а не на активній участі. Наразі ми маємо ситуацію, в якій активна присутність глядача є ще одним матеріалом, який митці та куратори можуть використовувати для створення роботи та експозиції.

## ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження були досягнуті такі результати. По-перше, ми окреслили історію відеоарту та передумови його появи не тільки в США, але і в Польщі та Україні. Ми розглянули появу нових технічних засобів, що дозволили американським митцям демократизувати централізоване телебачення. У Польщі та Україні поява необхідної техніки відбулася значно пізніше, тому й відеосцена розвивалася повільніше. Наразі, із появою цифрового відео, кількість митців та творчих угруповань зростає.

Особистим досягненням стало розширення знання про український відеоарт, не дивлячись на брак релевантної літератури. У подальшому хотілося б розширити знання технічної сторони вироблення відеоробіт: якою технікою користувалися художники у 90-х, 2000-х, 2010-х тощо, які тенденції з'являються в технічному аспекті створення робіт.

По-друге, ми проаналізували концептуальні питання, пов'язані із поняттям простору та місця, з'ясувавши, що дослідники розглядали їх під різними кутами. Наприклад, ми розглянули різницю між поняттями місця та простору у Мішеля де Серто та концепції “антропологічного місця” та “не-місця” у Марка Оже. Пізніше ми застосували ці концепції до Музею сучасного мистецтва у Кракові та Львівського муніципального мистецького центру – просторів, в яких експонувалися розглянуті нами роботи. Ми довели проблематичність віднесення мистецького простору в будь-яку з виведених дослідниками категорій. Під час дослідження виявили потенційні проблеми, пов'язані із переважно негативним впливом мистецького простору на глядача, проте пізніше ми все ж дійшли висновку про набуття останнім активної позиції в рамках сучасних відеоінсталяцій.

Працюючи із зовнішнім простором, ми також не забули окреслити внутрішній, екранний простір. Ми заглибилися у визначення поняття “екран” та виявили, що екрани існували задовго до появи рухомого зображення та мали утилітарну функцію. Ми детально проаналізували функцію телевізійних екранів

в роботі Малащука і Хімея, а також функцію екрану-стіни у Лори Павели. Розгляд екранів дав можливість заглибитися в питання медіуму та його особистої просторовості. Ми виявили, що цифрове відео, як і аналогове, хоч і піддається кодуванню, все ж має особисту матеріальність, а відтак і просторовість. Останнє питання може бути вивчено глибше.

Ми дослідили різницю між тактильним та оптичним способом сприйняття на прикладі робіт Алоїса Рігля та Антонії Лант і застосували їхні теорії для детального аналізу просторовості в роботах Павели та Малащука і Хімея.

Ми на конкретних прикладах продемонстрували, як глядач залучається в простір, відновлюючи свою агентність та стаючи активним учасником події показу. Перебуваючи в мистецькому просторі, глядач перестає бути звичайним спостерігачем, він отримує можливість стати співтворцем мистецького об'єкту. Така здатність з'являється внаслідок спеціальної організації мистецького простору, в який фізично можна ввійти та з яким можна взаємодіяти. Якщо раніше людина була оточена архітектурним об'єктом, то зараз вона активно з ним взаємодіє, перетворюючи його на простір.

## БІБЛІОГРАФІЯ

1. Максименко, Альфред. 2018. “Відеоарт у Львові (творення перших концептуальних відеопроектів)”. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*, №36: 4-23.
2. Пруденко, Яніна. “Ігри з відеокамерою. Перший український відео-арт.” 24.06.2010, Korydor. <https://old.korydor.in.ua/texts/58-Igri-z-videokameroyu-Pershiy-ukrainskiy-video-art>.
3. Філоненко, Наталія. “У труні бачили: З чого розпочався український відеоарт.” 19.01.2022, Bird In Flight. <https://birdinflight.com/nathnennya-2/crytyka/20220119-v-grobu-vidali.html>.
4. Auge, Marc. *Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. Translated by John Howe. London: Verso, 1995.
5. Balsom, Erica. *After Uniqueness: A History of Film and Video Art in Circulation*. New York: Columbia University Press, 2017.
6. Bruno, Giuliana. *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*. Chicago: University of Chicago Press, 2014.
7. Bruno, Giuliana. “Surface Tension, Screen Space.” In *Screen Space Reconfigured*, edited by Susanne Ø. Sæther, Synne T. Bull. 35-54. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020.
8. Crimp, Douglas. “Redefining Site Specificity.” In *Richard Serra*, edited by Hal Foster. 147-174. Cambridge: The MIT Press, 2000.
9. Cubitt, Sean. *Videography Video Media as Art and Culture*. Macmillan Education, 1993.
10. De Certeau, Michel. *The Practice of Everyday Life*. Translated by Steven Rendall. Berkeley: University of California Press, 1984.
11. Elwes, Catherine. *Installation and the Moving Image*. London, Wallflower Press, 2015.
12. Elwes, Catherine. *Video Art: A Guided Tour*. London: I.B.Tauris & Co Ltd, 2005.

13. Fu, Victoria. "Belle Captive 1 (documentation from 2014 Whitney Biennial)." Filmed March-May 2014 at Whitney Biennial, New York, NY. Video, 5:20. <https://vimeo.com/100533984>.
14. Henrot, Camille. "Grosse Fatigue." Filmed in 2013 at Venice Biennale, Venice. Video, 7:27. <https://vimeo.com/86174818>.
15. Huhtamo, Von Erkki. "Elements of screenology: Toward an Archaeology of the Screen." 2006.
16. Kaprow, Allan. *Essays on the blurring of art and life*. Berkeley: University of California Press, 2004.
17. Kaye, Nick. *Site-Specific Art: Performance, Place and Documentation*. London: Routledge, 2006.
18. Lindsay, Vachel. *The Art of the Moving Picture*. New York: Modern Library, 2000.
19. Marchessault, Janine, and Susan Lord. *Fluid Screens, Expanded Cinema*. Toronto: University of Toronto Press, 2007.
20. Marks, Laura. *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.
21. Meigh-Andrews, Chris. *A History of Video Art*. New York: Bloomsbury, 2014.
22. Mondloch, Kate. *Screens: Viewing Media Installation Art*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010.
23. Monoskop. "Akuvido." Accessed May 20, 2024. <https://monoskop.org/Akuvido>.
24. Morris, Robert. "The Present Tense of Space." In *The Writings of Robert Morris*. Cambridge: The MIT Press.
25. Morse, Margaret. "Video Installation Art: The Body, the Image, and the Space-in-Between." In *Illuminating Video, An Essential Guide to Video Art*, ed. Doug Hall, Sally Jo Fifer. 153-167. New York: Aperture/Bay Area Video Coalition, 1990.
26. O'Doherty, Brian. *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*. Santa Monica: The Lapis Press, 1986.

27. Petersen, Anne Ring. *Installation Art Between Image and Stage*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, 2015.
28. Radical Software. "A Brief History of RainDance." Accessed January 25, 2024, <https://www.radicalsoftware.org/e/index.html>.
29. Ranciere, Jacques. *The Future of the Image*. Translated by Gregory Elliott. London: Verso, 2019.
30. Robakowski, Józef. "Prace." Accessed May 15, 2024, <http://www.robakowski.eu/prace.html>.
31. Ross, Miriam. "Reconfigurations of Screen Borders: The New or Not-So-New Aspect Ratios." In *Screen Space Reconfigured*, edited by Susanne Ø. Sæther, Synne T. Bull. 105-125. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020.
32. Sæther, Susanne. *Screen Space Reconfigured*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020.
33. Sæther, Susanne. "Touch/Space: The Haptic in 21st Century Video Art." In *Screen Space Reconfigured*, edited by Susanne Ø. Sæther, Synne T. Bull. 201-229. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020.
34. Tariq, Ali. *1968 and after: Inside the Revolution*. London: Blond & Briggs, 1978.
35. Trodd, Tamara. *Screen/Space: The Projected Image in Contemporary Art*. Manchester: Manchester University Press, 2011.
36. Videofreex.com Digital Archive. "Videofreex: About The Group." Accessed January 20, 2024, <https://videofreex.com/about/>.
37. Westgeest, Helen. *Video Art Theory: A Comparative Approach*. John Wiley & Sons, Inc., 2016.
38. Wilkie, Fiona. "Out of Place: The Negotiation of Space in Site-Specific Performance." PhD diss., University of Surrey, 2004.

## ДОДАТКИ

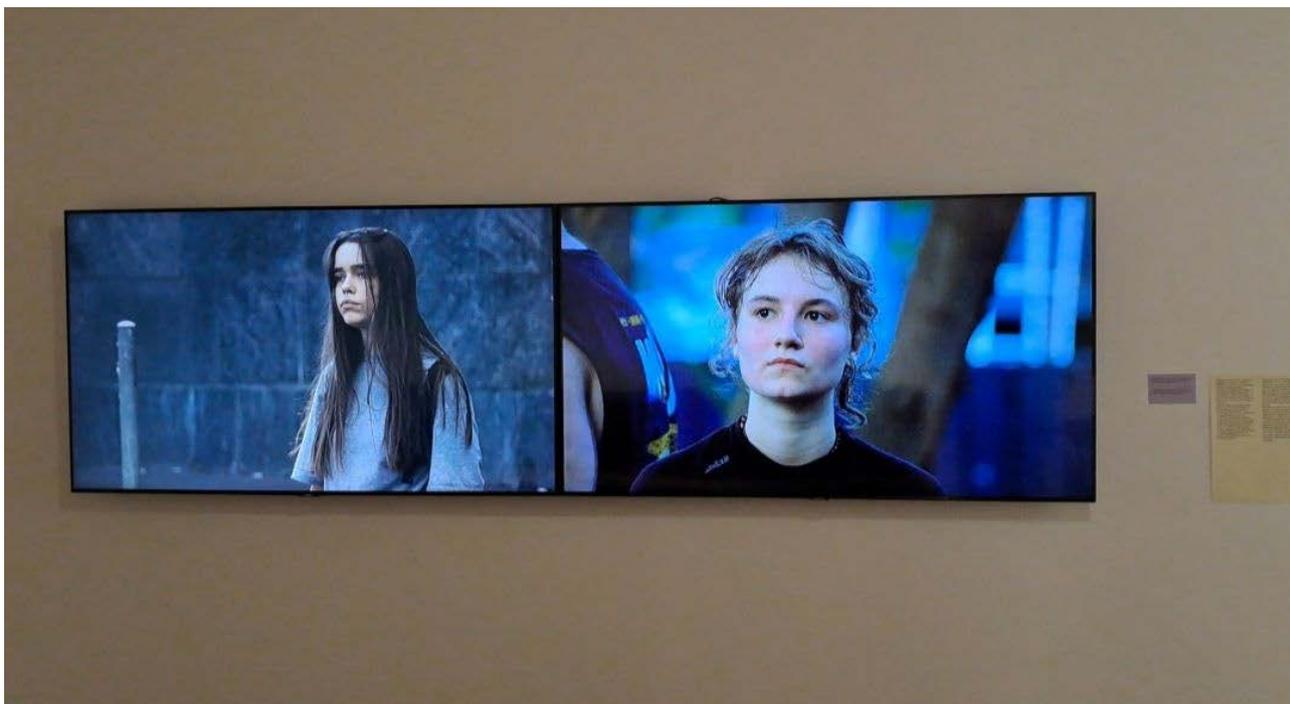


1. Pawela, Laura. "Natural View." 2006. Accessed March 15, 2024, <https://laurapawela.net/wp-content/uploads/2017/05/26-natural-view01.jpg>.



2. Museum of Contemporary Art in Krakow. MOC AK. "Get to Know the MOC AK Collection! Guided tour: MOC AK Collection." Accessed March 15, 2024,

[https://d1uip03pwa14dd.cloudfront.net/system/images/30403/b17b885d7a\\_slideshow.jpg](https://d1uip03pwa14dd.cloudfront.net/system/images/30403/b17b885d7a_slideshow.jpg).



3. Ярема Малащук і Роман Хімей. “Присвячується молоді всього світу II/III”. 2019/2023. Львівський муніципальний мистецький центр. Фотографія зроблена 10.03.2024.



4. Ярема Малащук і Роман Хімей. “Присвячується молоді всього світу II/III”. 2019/2023. Львівський муніципальний мистецький центр. Фотографія зроблена 10.03.2024.