

Відеоарт 1960–1970-х років: контroversія до телебачення та модерного мистецтва

Ігор Печеранський

Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна

Анотація. *Мета статті* — дослідити становлення відеоарту в 1960–1970-х рр. крізь призму його протистояння з телебаченням та модерним мистецтвом; розкрити роль внутрішніх (власне, контroversійних) міжгалузевих зв'язків як фактора розвитку аудіовізуального мистецтва впродовж зазначеного часу. *Результати дослідження.* Виявлено, що відеоарт цього раннього періоду є продуктом розвитку відеотехнологій та контркультурно-авангардистської хвилі в мистецтві, представники якого в 1965–1970-х рр. творили ще в рамках модерністських настанов, а вже наприкінці 1970-х рр. шукали за допомогою відео нові форми та художні стратегії, відходячи від модернізму з його «кризою репрезентації». Доведено тезу, згідно з якою чимало робіт ранніх відеохудожників були справжнім протестом проти модерністського розуміння мистецтва як чогось трансцендентного та елітарного, зміст якого опосередкований та генерований різними художніми інституціями та авторитетними думками. Всупереч цьому вони пробуджували в глядачеві «активного» суб'єкта як творця сенсів і співтворця відеоарту, що виявився пошуком нових функцій мистецтва й можливостей прямої комунікації між художником і глядачем. *Наукова новизна* полягає в тому, що вперше в українському мистецтвознавстві розглянуто контroversію раннього відеоарту до телебачення та модерного мистецтва як чинник розвитку аудіовізуального мистецтва. *Висновки.* На відміну від традиційного кінематографічного лінійного нарративу та гегемонії телебачення, відеохудожники 1960–1970-х рр. вдавалися до численних експериментів, направлених на виявлення розмаїття рівнів і відтінків суб'єктивного глядацького досвіду, залучаючи до своєї творчої лабораторії водночас із відеотехнологіями і значний на той час потенціал авангардного мистецтва ХХ ст. В результаті відеоарту вдалося згенерувати власну художню мову та естетику піднесеного; виробити технологію зйомки, котра запропонувала художнику те, що не міг дати кінематограф — відеофітбек, або зворотній зв'язок, завдяки якому відеоарт не демонстрував реальний світ, а став його невід'ємною частиною.

Ключові слова: відеоарт; аудіовізуальне мистецтво; 1960–1970-ті рр.; модерне мистецтво; відеотехнології; відеоперформанси; відеоінсталяції

Для цитування

Печеранський, І. (2023). Відеоарт 1960–1970-х років: контroversія до телебачення та модерного мистецтва. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство*, 49, 64–71. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.49.2023.293286>

Вступ

Майже кожне дослідження відеоарту (з англ. video art, відеомистецтво), як одного з найпопулярніших напрямків сучасного та аудіовізуального мистецтва, навіть через 60 років після його появи викликає подив стосовно того, чому історичні розвідки цього феномену породжують більше запитань, ніж відповідей. Дискусії щодо точної дати початку цієї практики є показовими в цьому від-

ношенні — перші інсталяції 1963 р., створені Намом Джун Пайком і Вольфом Востеллом завдяки телевізорам, чи перші відео, відзняті за допомогою Portapak тими ж Намом Джун Пейком та Енді Ворголом у 1965 р. Аргументи на користь історичної мінливості підсилюють апеляції до труднощів визначення відеоарту. Так, дослідник Ф. Бов'є (Bovier, 2017) замислюється над тим, як визначити гібридний та «нечистий» візуальний продукт, який «здатний поглинати всі форми художнього

вираження» (р. 41), Е. Боне (Bonet, 2017b) прагне проблематизувати цю мистецьку практику за допомогою концептів множинності та різноманітності, а не «дисциплінарної єдності» (р. 8); автори Д. Голл і С. Дж. Файфер (Hall & Fifer, 1990), дослідивши свого часу історію відеоарту в США, справедливо підкреслювали, що це доволі динамічне та поліформатне явище, яке потрібно розглядати не лише крізь призму традиційних формальних естетичних критеріїв, але й з урахуванням інституційних (критика, музеї, куратори тощо) та суспільно-політичних чинників, які детермінували внутрішні трансформації й появу відео в статусі мистецтва.

Звідси постійно актуальними виглядають все нові й нові спроби осмислити витоки відеоарту, щоб краще зрозуміти не лише художній контекст, завдяки якому він виник, а й додаткові соціокультурні та технологічні аспекти, які перетворили відеоарт на популярний напрям аудіовізуального мистецтва, враховуючи його зв'язки з телебаченням і кіновиробництвом в рамках однієї екосистеми. Якщо загальну історію відеоарту ще належить написати, як це, зокрема, зробив з анімацією Д. Бендацці, то будь-які кроки на цьому шляху лише поглиблюють фокус і допоможуть системно осмислити цю мистецьку практику, яка буде актуальною й становити неабиякий інтерес для майбутніх дослідників.

Аналіз попередніх досліджень. Перші спроби пізнати відеоарт як нову галузь художньої практики здійснили в 70-х рр. ХХ ст. відеохудожники В. Васюлка, Б. Віола, Л. Левайн, Д. Бек та ін. Прагнення до рефлексії на конкретизації змісту своїх робіт зберігається впродовж усієї історії становлення відеоарту; воно представлене в численних статтях та інтерв'ю й виступає важливим джерелом дослідження цього напрямку сучасного мистецтва. Дуже корисною в цьому плані є антологія «Video Writings by Artists» (Bonet, 2017a), яка включає близько тридцяти есе, написаних між 1972 і 1990 рр. митцями, що творили на ранньому етапі відеоарту та закликали переосмислити його історію й міфи. Також у різні часи, включаючи й етап становлення відеоарту, до цієї теми зверталися такі автори, як С. Бек, А.С. Вустер, Дж. Голл, Ф. Джиллет, К. Горсфілд, К. Елвс, Б. Коррот, Р. Краусс, С. Куббіт, Р. Маршалл, Н.Д. Пайк, М. Раш, Й. Шнайдер, Д. Янгблуда та ін. З-поміж останніх досліджень варто відзначити, окрім згаданих робіт Ф. Бовьє (Bovier, 2017) та Е. Боне (Bonet, 2017b), праці Л. Леуцці (Leuzzi, 2019) про реконструкцію раннього відеомистецтва як інструмент аналізу історії медіамистецтва, С.К.Й. Люнг, К.В.Й. Чой і М. Юена (Leung et al., 2020) про відеомистецтво

як цифрову гру, Дж. Тармі (Tarmu, 2020), присвячену все ще вагомій ролі відеоарту в сучасному світі, С. Уяр (Uyar, 2022), що аналізує роботи одного з ранніх відеохудожників Б. Віолли про зв'язок мистецтва й технологій та ін. Українські вчені С. Побожій (2014), В. Головей та О. Рудь (2019), В. Когут (2019), С. Рибалко та Д. Мосенцева (2021) також досліджують проблематику відеоарту.

Водночас змушені констатувати, що в Україні мистецтвознавчих розвідок, присвячених тематиці відеоарту (особливо, коли йдеться про 1960–1970-ті рр.) зовсім мало; комплексні академічні дослідження взагалі відсутні. Відеоарт продовжує залишатися малодослідженою сферою в контексті української культурології та мистецтвознавства, що актуалізує будь-які спроби виправити ситуацію в цьому напрямі.

Мета статті — дослідити становлення відеоарту в 1960–1970-х рр. крізь призму його протистояння з телебаченням та модерним мистецтвом; розкрити роль внутрішніх (власне, контroversійних) міжгалузевих зв'язків як фактора розвитку аудіовізуального мистецтва впродовж зазначеного часу.

Результати дослідження

Що ж такого сталося на початку 1960-х рр. в аудіовізуальній індустрії, що, на думку Фр. Парфе (Parfait, 2001), активізувало студії щодо нових форм репрезентації відео та підштовхнуло до експериментів, які відіграли важливу роль у перевищенні й реструктуруванні мистецтва? Замислюючись над такими питанням, Д. Галл й С. Джо Файфер (Hall & Fifer, 1990) попереджують, що відстежити генеалогію не так просто, оскільки будь-яка спроба це зробити наштовхується на проблему плюралізму витоків відеоарту, сполучності різних жанрів і художніх стратегій, а на додачу ще й численні інтерпретації та аналітичні концепції в ході критичної оцінки творів відеоарту (р. 27). Про «амбівалентність» генеалогії відеоарту пише й американський критик Дж. Барріс (Burriss, 1996): у 1965–1970-х рр. відеохудожники творили в рамках модерністських настанов, а вже наприкінці 1970-х рр. шукали за допомогою відео нові форми та художні стратегії, прагнучи відійти від модернізму (р. 14).

Відомо, що мистецтво першої половини ХХ ст., сформоване відповідно до ідеалів Модерну, зіштовхнулося з т. зв. «кризою репрезентації», коли постало питання про межі традиційних форм мистецтва й нові підходи до розуміння та представлення світу художником, роботи з реальністю. Цими інтенціями, власне, й були сповнені аван-

гардні пошуки дадаїстів, абстракціоністів, футуристів і сюрреалістів, котрі, радикально трансформували творчий акт (наприклад М. Дюшан), перейшли від створення унікальних нових об'єктів мистецтва до генерування концепцій і таким чином перетворили мистецтво на інтелектуальну гру. Втративши унікальну ауру та статусу самодостатнього вмістилища високих естетичних сенсів в епоху технічної відтворюваності (В. Бенямін), домінування художньої ідеї над об'єктом звільнили мистецтво від просторово-темпоральних меж й ідеологічних перепон, що в середині ХХ ст. своїми авангардними експериментами намагалися підтвердити художники-концептуалісти (Дж. Кошут, С. Левіт, Р. Беррі, Я. Діббетс та ін.). Не випадково 1960-ті рр. запам'яталися активною динамічною боротьбою за пошук нового образу реальності (американський поп-арт, новий реалізм у Європі, оп-арт, кінетичне мистецтво, мінімалізм), в ході якої художники-постмодерністи знято намагалися розірвати межі художнього об'єкта та здійснити деконструкцію речей завдяки прориву до делокалізованої віртуальності, тобто до сфери осяжної множинності «реальностей» суб'єктивного людського досвіду (Sandler, 1996; İlden & Mutlu, 2020). Пошук цього прориву привів митців до усвідомлення важливості аудіовізуальних технологій, а згодом і до відеоарту, який допоміг постмодернізму стати собою.

Як стверджують Д. Хангард (Hanhardt, 1990), К. Елвс (Elwes, 2005) та ін., у 1965 р. американські художники Н. Дж. Пайк і Е. Воргол зробили свої перші відеозаписи за допомогою камер Sony Portapak, що сприймалося, беручи до уваги драматичні 1960-ті для американського суспільства, не як досвід художнього самовираження, а радше як культурна контрпрактика. Завдяки радикальним і критичним ідеям М. Маклюєна, Г. Маркузе, Гі Дебора та багатьох інших учених і мислителів другої половини ХХ ст. в середовищі інтелектуалів і художників зрів протест не лише проти наявних соціально-політичних та економічних умов, але й проти гегемонії корпоративних медіа, ілюзійонізму та закритості телебачення. Цей протест переріс в окремих рух, який отримав назву «відеоактивізм». І тут варто підкреслити важливість демаркації, яку свого часу здійснив М. Раш (Rush, 2005), коли розділив неутилітарне/некомерційне художнє відео та документальні практики (комерційне відео, відеоактивізм, телерепортажі та програми) (рр. 87–88).

Прикметна особливість діяльності відеохудожників у тому, що вони творили за допомогою складних структур у постмодерністському ключі, закликаючи глядача до пошуку сенсів; чого не ска-

жеш про відеоактивістів, які прагнули спростити продукт для споживача. Унікальні особливості та якості електронного відеозображення вони відкривали в ході його обробки за допомогою сканування, кадру, телеприймача, кольорової палітри тощо, перетворюючи у такий спосіб відео на інструмент художньої діяльності. А далі був наступний крок — художній аналіз взаємодії глядача й простору художнього відео, зворотного зв'язку, образу й реакції глядача, тривалості та фіксації досвіду (Cubitt, 1993). Численні відеоперфоманси та відеоінсталяції таких художників, як Д. Голл, В. Вегман, П. Вайбель та ін., з одного боку, відзначалися критичним настроєм щодо одновимірності та закритості телемовлення, а з іншого, закладали підвалини майбутньої мови відеоарту, котра властива більш пізнім художнім практикам постмодерністів. Зокрема, коментуючи в 1972 р. роботи Е. Воргола та Р. Раушенберга, історик мистецтв Л. Стейнберг (Steinberg, 1972) підмітив, що їхні картини більше нагадують «образи образів» (р. 91), а все через те, що вони не прагнуть відтворювати реальність, а надають перевагу експериментуванню в плані поєднання різних готових образів, компіляції та реінтерпретації будь-яких об'єктів в єдиному художньому просторі. Зокрема, це можна вважати першими прикладами «інтерфейсних структур» в художній мові відеоарту.

Вже є класичною створена у 1974 р. інсталяція Н.Дж. Пайка «TV-Budda», де відеокамера знімає скульптуру Будди й транслює її на відеомоніторі в «реальному» часі, заохочуючи глядача до «гри темпоральностей»; демонструє, як в єдиному досвіді «сприйняття» сходяться репрезентація (минуле) та споглядання (нинішнє), а глядач переживає нетотожність реального та художнього часових вимірів. Але глядач може втрутитись у тиху медитацію Будди перед монітором — сісти поруч або виставити руку поміж відеокамерою та монітором і в такий спосіб стати співучасником дійства. Або відеоінсталяція «Present Continuous Past(s)» Дж. Грехема, що візуалізує та перетворює на фізичний для глядача момент переходу події від теперішнього до минулого, коли він, зокрема, плескає в долоні й бачить в одному й тому ж просторі інсталяції реальну подію, її відображення й зображення з певною затримкою. Слід також пригадати один із перших прикладів синхронності художньої дії та її трансляції для глядача у «Sky TV» художниці Й. Оно в 1966 р. Завдяки встановленій на даху музею відеокамері, що була під'єднана до монітора в галереї, глядачі мали можливість перебувати одночасно всередині та назовні будівлі, стаючи свідками застосування зображення як трансформатора, що перетворює рандомно фіксо-

вані кадри реальності на художній об'єкт. Отже, ці та багато інших робіт були справжнім протестом проти модерністського розуміння мистецтва як чогось трансцендентного, зміст якого опосередкований та генерований різними художніми інституціями та авторитетними думками, а тому доступний обраним. Відеоперформанси 1960–1970-х рр. пробуджували в глядачеві «активного» суб'єкта як творця сенсів і співтворця відеоарту, що, на думку К. Гілла (Hill, 1995), втілює у собі пошуки нових функцій мистецтва та можливостей прямої комунікації між художником і глядачем.

Якщо поєднати ці інтенції з технічними можливостями (у другій половині ХХ ст. з'являються недорогі відеомонітори й відеокамери), то створюються умови для реалізації художньої інтерактивності в поєднанні з принципом зворотного зв'язку, що формує новий тип естетичної свідомості та перетворює відеотвір на «відкриту художню форму» (У. Еко). І йдеться не про соціальну інтерактивність, більш притаманну відеоактивізму, а, за словами І. Арнса (Arns, 2004), це здебільшого нагадує перформативну, а в окремих випадках автентичну її варіацію, коли Н.Дж. Пайк, Ф. Джіллетт, Л. Левайн, П. Кампус, В. Фостель та багато інших за допомогою інтерактивних відеоінсталяцій по суті апелювали до глядача з вимогою активного творчого імпульсу, залишивши його наодинці з власним зображенням, водночас підкреслюючи важливість глядацької інтерпретації (рр. 335–336).

Слід зазначити, що вдосконалення відеотехнологій активізувало митців на пошуки своєї власної художньої мови, коли з кожною інновацією чи візуальним ефектом, як-от: сповільнення руху зображення чи пофреймове редагування, вони могли залучати ці фактори для отримання цікавих естетичних рішень (Sturken, 1988, р. 126). Проте, якщо є намір збагнути всю повноту контексту появи відеоарту, вплив зазначених технологій потрібно розглядати в комплексі з впливом авангардного мистецтва ХХ ст. — експериментального кінематографа 1950–1960-х рр. (М. Ле Гріс, П. Гідал, Т. Конрад та ін.) та експериментальних фільмів Е. Воргола, мистецького руху художників, композиторів та дизайнерів «Fluxus» (Дж. Брехт, Й. Бойс, Н.Дж. Пайк, Дж. Мачюнас та ін.) і «ZERO» (Х. Мак, О. Піне, П. Бері, Г. Пітерс та ін.), поп-арту та хеппенінгу (Meigh-Andrews, 2013).

Відомий американський мистецтвознавець і дослідник нових медіа М. Раш підкреслює, що в 70-х рр. особливо відчувається вплив перформативних видів мистецтва та мінімалізму, коли відеохудожники включають у роботи проблематику концептуалізму, боді-арту, на базі чого виникає відеоперформанс як новий жанр. Б. Найман, В. Ак-

кончі, П. Кампус та ін. активно використовують відеомонітор у перформансах як «дзеркало» — по-перше, у фокусі відеокамери концептуалізують людське тіло, наділяючи його «інтимністю», і завдяки цьому досліджують простір власної дії (Rush, 2007), а по-друге, перетворюють відеозображення на продовження «я» художника в «віртуальному» екранному просторі, де мистецтво розкривається в акті інтеркомунікації глядача та автора, що можуть мінятися місцями (Ассонсі, 2001). Також, на відміну від перформативних театральних форм і практик, в інтерактивних відеоенвайронментах і відеоінсталяціях митців простір з його елементами використовується для того, щоб відвідувач досліджував себе на власному фізичному досвіді, обирав траєкторію рухів із усіх можливих варіацій.

Зауважимо, що М. Раш (Rush, 2007) виокремлює чотири основні напрями роботи відеохудожників, що вказують на відеоарт як на самостійний феномен: використання камери як «розширення» власного тіла художника (помітний вплив М. Маклюена), задіяного у відеоперформансі; зміна наративу, коли митці використовували відео для футуристичних фантазій та автобіографічної оповіді, гендерної проблематики та політичного активізму, досліджуючи культурні та персональні ідентичності; створення інтерактивних відеоінсталяцій як на той час високотехнологічних творів, що склалися з кінокадрів, цифрових записів, анімації, комп'ютерної графіки тощо; апеляція до проблематики міжнародного культурного обміну (р. 9).

Не менш цікавим видається спостереження С. Фріланд (Freeland, 2004), яка під час аналізу робіт відеохудожника Б. Віоли робить акцент не лише на етичних аспектах відео-арту, але й протиставляє дві базові категорії класичної естетики — прекрасне (beautiful) та піднесене (sublime). Обидві ці категорії позначають неутилітарні взаємовідносини суб'єкта та об'єкта з тією різницею, що прекрасне переважно викликає задоволення, а піднесене, говорячи про відеоарт, здебільшого шокує глядача, спантелює та плутає в здогадках щодо значень і сенсів, закладених у творах відеохудожників. Так, у їхніх роботах трапляються сцени крові (М. Хатум, Т. Оурслер), страждання (Б. Віолла), галюциногенні компіляції з різних кадрів (Б. Віолла, Дж. Годдар, Е.-Л. Ахтіла, М. Оденбах), насилля (М. Абрамович, К. Бурден), інсталяції та відеопроєкції з різномірним візуальним рядом (Г. Гілл, Е.-Л. Ахтіла). У зв'язку з цим С. Фріланд (Freeland, 2004) робить висновок, що естетика відеоарту ближча до естетики піднесеного.

Висновки

Таким чином, 60–70-ті рр. XX століття — це особливий період в історії відеоарту як жанру аудіовізуального мистецтва, що позначився домінуванням контркультурно-авангардистської хвилі в мистецтві, яка створила передумови для появи відеоарту, по-перше, як контроверсії до модерного мистецтва й телеіндустрії і, по-друге, в якості самодостатнього феномену художнього світу, що активно розвивається в різних країнах на сучасному етапі. Тісний зв'язок із телебаченням і ЗМІ вилився в деконструкцію телевізійного наративу в рамках відеоарту, якому вдалося сформулювати інші, якісно відмінні принципи та завдання, ніж ті, які були представлені в модерному мистецтві, програмному дизайні та прикладній комп'ютерній графіці. На відміну від традиційного кінематографічного лінійного наративу та гегемонії телебачення, відеохудожники 1960–1970-х рр., вдавалися до численних експериментів, направлених на виявлення розмаїття рівнів і відтінків суб'єктивного глядацького досвіду, залучаючи до своєї творчої лабораторії водночас із відеотехнологіями й значний на той час потенціал авангардного мистецтва XX ст. Якщо в 1965–1970-х рр. вони творили в ключі модерністських настанов, то вже наприкінці 1970-х рр. шукали за допомогою відео нові форми та художні стратегії, прагнучи відійти від модернізму з його «кризою репрезентації». В результаті цих процесів відеоарту вдалося згенерувати власну художню мову та естетику піднесеного; виробити технологію зйомки, котра запропонувала художнику те, що не міг дати кінематограф — відеофітбек, або зворотній зв'язок, завдяки якому відеоарт не демонстрував реальний світ, а став його невід'ємною частиною.

Наукова новизна полягає в тому, що контроверсія раннього відеоарту до телебачення та модерного мистецтва вперше розглянута як фактор розвитку аудіовізуального мистецтва.

Серед *перспективних тем* і напрямів подальших досліджень варто вказати на творчість окремих відеохудожників цього періоду (Н.Дж. Пайк, Б. Науман, В. Аккончі, Дж. Бойс, Г. Гілл, Б. Віолла, В. Експорт, Дж. Балдессарі, П. Кампус, Д. Т. Чейз, М. Коннор та ін.), експерименти й спадщина яких залишається невідомою для переважної більшості українських мистецтвознавців і культурологів. Це також стосується провокативної тематики робіт відеохудожників (расизм, фемінізм, ВІЛІ, секс, контркультурні настрої та порушення культурних канонів) і окремих жанрів та художніх стратегій в історії відеоарту.

Список посилань

- Головей, В., & Рудь, О. (2019). Соціокультурні передумови становлення відеоарту в контексті розвитку медіа технологій. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. Серія: Філософські науки*, 12(396), 48–52.
- Когут, В. (2019). Відео-арт Львова кінця XX – початку XXI ст.: історичний контекст становлення виду мистецтва. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*, 39, 317–333.
- Побожій, С. (2014). Відеоарт як технологія самоідентифікації художника. *Світогляд – Філософія – Релігія*, 7, 119–128.
- Рибалко, С. Б., & Мосенцева, Д. А. (2021). Візуальна мова українського відеоарту: 1992–2000 рр. In *The world of science and innovation* [Proceedings of the Conference] (pp. 285–290). London.
- Acconci, V. (2001). *Claim 1971*. In G. Moure (Ed.), *Vito Acconci: Writings, Works, Projects*. Ediciones Poligrafa.
- Arns, I. (2004). *Interaction, Participation, Networking Art and telecommunication*. In R. Frieling & D. Daniels (Eds.), *Media-Art Net 1: Survey of Media Art* (pp. 333–367). Springer.
- Bonet, E. (Ed.). (2017a). *Video Writing by Artists (1970–1990)*. Mousse Publishing.
- Bonet, E. (2017b). Videology / Videography: On the Practice and Medium of Video. In E. Bonet (Ed.), *Video Writings by Artists (1970–1990)*. Mousse Publishing.
- Bovier, F. (2017). The Diffuse Networks of Video Art and the Institutionalization of Artists' Films in the 1970s. In F. Bovier (Ed.), *Early Video Art and Experimental Films Networks*. Ecole cantonale d'art de Lausanne.
- Burris, J. (1996). Did the Portapak cause Video Art? Notes on the Formation of a New Medium. *Millennium Film Journal*, 29, 2–28.
- Cubitt, S. (1993). *Videography: Video Media as Art and Culture*. Macmillan Education.
- Elwes, C. (2005). *Video Art, a guided tour*. I.B. Tauris.
- Freeland, C. (2004). *Piercing to our inaccessible, inmost parts*. In C. Townsend (Ed.), *The Art of Bill Viola* (pp. 24–45). Thames & Hudson.
- Hall, D., & Fifer, S. J. (Eds.). (1990). *Illuminating video: An essential guide to video art*. Aperture; BAVC.
- Hanhardt, J. (1990). Dé-collage/Collage: Notes Toward a Reexamination of the Origins of Video Art. In D. Hall & S. J. Fifer (Eds.), *Illuminating video: An essential guide to video art* (pp. 71–80). Aperture; BAVC.
- Hill, C. (1995). Attention! Production! Audience! Performing Video in its First Decade, 1968–1980. In C. Hill (Ed.), *Surveying the First Decade: Video Art*

- and Alternative Media in the U.S., 1968–1980*. Video Data Bank. <https://www.vasulka.org/archive/Artists2/Hill,Chris/AttProdAud!.pdf>
- Ilden, S., & Mutlu, E. (2020). Transformations of esthetics in postmodern art. *Alnteri Journal of Social Sciences*, 4(1), 39–46. <https://doi.org/10.30913/alinterisosbil.746299>
- Leung, Y. K. S., Choi, W. Y. K., & Yuen, M. (2020). Video art as digital play for young children. *British Journal of Educational Technology*, 51(2), 531–554. <https://doi.org/10.1111/bjet.12877>
- Leuzzi, L. (2019). Re-enacting Early Video Art as a Research Tool for Media Art Histories. In O. Grau, J. Hoth, & E. Wandl-Vogt (Eds.), *Digital Art through the Looking Glass. New strategies for archiving, collecting and preserving in digital humanities* (pp. 161–177). Edition Donau-Universität.
- Meigh-Andrews, C. (2013). *A History of Video Art* (2nd ed.). Bloomsbury.
- Parfait, F. (2001). *Vidéo: un art contemporain*. Regard.
- Rush, M. (2005). *New Media in Art* (2nd ed.). Thames & Hudson.
- Rush, M. (2007). *Video Art* (2nd ed.). Thames & Hudson.
- Sandler, I. (1996). *Art of the Postmodern Era: From the Late 1960s to the Early 1990s*. HarperCollins.
- Steinberg, L. (1972). *Other Criteria, Confrontations with Twentieth-Century Art*. Oxford University Press.
- Sturken, M. (1988). Paradox in the Evolution of an Art Form: Great Expectations and the Making of a History. *Media, Culture & Communication*, 48, 125–148.
- Tarmy, J. (2020, January 30). *Video Is Still a Bit Player in the Art World. Here's Why*. Bloomberg. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-01-30/video-art-book-50-years-later-it-still-has-catching-up-to-do>
- Uyar, S. (2022). Works of Bill Viola on the Relationship Between Art and Technology. *International Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 8(56), 1038–1045. <http://dx.doi.org/10.29228/JOSH AS.64394>
- Bovier, F. (2017). The Diffuse Networks of Video Art and the Institutionalization of Artists' Films in the 1970s. In F. Bovier (Ed.), *Early Video Art and Experimental Films Networks*. Ecole cantonale d'art de Lausanne [in English].
- Burris, J. (1996). Did the Portapak cause Video Art? Notes on the Formation of a New Medium. *Millennium Film Journal*, 29, 2–28 [in English].
- Cubitt, S. (1993). *Videography: Video Media as Art and Culture*. Macmillan Education [in English].
- Elwes, C. (2005). *Video Art, a guided tour*. I.B. Tauris [in English].
- Freeland, C. (2004). *Piercing to our inaccessible, inmost parts*. In C. Townsend (Ed.), *The Art of Bill Viola* (pp. 24–45). Thames & Hudson [in English].
- Hall, D., & Fifer, S. J. (Eds.). (1990). *Illuminating video: An essential guide to video art*. Aperture; BAVC [in English].
- Hanhardt, J. (1990). Dé-collage/Collage: Notes Toward a Reexamination of the Origins of Video Art. In D. Hall & S. J. Fifer (Eds.), *Illuminating video: An essential guide to video art* (pp. 71–80). Aperture; BAVC [in English].
- Hill, C. (1995). Attention! Production! Audience! Performing Video in its First Decade, 1968–1980. In C. Hill (Ed.), *Surveying the First Decade: Video Art and Alternative Media in the U.S., 1968–1980*. Video Data Bank. <https://www.vasulka.org/archive/Artists2/Hill,Chris/AttProdAud!.pdf> [in English].
- Holovei, V., & Rud, O. (2019). Sotsiokulturni peredumovy stanovlennia videoartu v konteksti rozvytku media tekhnolohii [Socio-cultural prerequisites for the formation of video art in the context of the development of media technologies]. *Naukovyi visnyk Skhidnoevropeiskoho natsionalnoho universytetu imeni Lesi Ukrainky. Serii: Filosofski nauky*, 12(396), 48–52 [in Ukrainian].
- Ilden, S., & Mutlu, E. (2020). Transformations of esthetics in postmodern art. *Alnteri Journal of Social Sciences*, 4(1), 39–46. <https://doi.org/10.30913/alinterisosbil.746299> [in English].
- Kohut, V. (2019). Video-art Lvova kintsia XX – pochatku XXI st.: Istorychnyi kontekst stanovlennia vydu mystetstva [Video Art of Lviv in the late 20th and early 21st centuries: The historical context of the formation of the art form]. *Bulletin of Lviv National Academy of Arts*, 39, 317–333 [in Ukrainian].
- Leung, Y. K. S., Choi, W. Y. K., & Yuen, M. (2020). Video art as digital play for young children. *British Journal of Educational Technology*, 51(2), 531–554. <https://doi.org/10.1111/bjet.12877> [in English].
- Leuzzi, L. (2019). Re-enacting early video art as a research tool for media art histories. In O. Grau, J. Hoth, & E. Wandl-Vogt (Eds.), *Digital Art through the Looking Glass. New strategies for archiving, collecting*

References

- Acconci, V. (2001). *Claim 1971*. In G. Moure (Ed.), *Vito Acconci: Writings, Works, Projects*. Ediciones Poligrafa [in English].
- Arns, I. (2004). *Interaction, Participation, Networking Art and telecommunication*. In R. Frieling & D. Daniels (Eds.), *Media-Art Net 1: Survey of Media Art* (pp. 333–367). Springer [in English].
- Bonet, E. (2017b). *Videology / Videography: On the Practice and Medium of Video*. In E. Bonet (Ed.), *Video Writings by Artists (1970–1990)*. Mousse Publishing [in English].
- Bonet, E. (Ed.). (2017a). *Video Writing by Artists (1970–1990)*. Mousse Publishing [in English].

- and preserving in digital humanities* (pp. 161–177). Edition Donau-Universität [in English].
- Meigh-Andrews, C. (2013). *A History of Video Art* (2nd ed.). Bloomsbury [in English].
- Parfait, F. (2001). *Vidéo: Un art contemporain* [Video: Contemporary art]. Regard [in French].
- Pobozhii, S. (2014). Videoart yak tekhnolohiia samoidentyfikatsii khudozhnyka [Video art as a technology self-identification of artist]. *Worldview – Philosophy – Religion*, 7, 119–128 [in Ukrainian].
- Rush, M. (2005). *New Media in Art* (2nd ed.). Thames & Hudson [in English].
- Rush, M. (2007). *Video Art* (2nd ed.). Thames & Hudson [in English].
- Rybalko, S. B., & Mosentseva, D. A. (2021). Vizualna mova ukrainskoho videoartu: 1992–2000 rr [The visual language of Ukrainian video art: 1992–2000]. In *The world of science and innovation* [Proceedings of the Conference] (pp. 285–290). London [in Ukrainian].
- Sandler, I. (1996). *Art of the Postmodern Era: From the Late 1960s to the Early 1990s*. HarperCollins [in English].
- Steinberg, L. (1972). *Other Criteria, Confrontations with Twentieth-Century Art*. Oxford University Press [in English].
- Sturken, M. (1988). Paradox in the Evolution of an Art Form: Great Expectations and the Making of a History. *Media, Culture & Communication*, 48, 125–148 [in English].
- Tarmy, J. (2020, January 30). *Video Is Still a Bit Player in the Art World. Here's Why*. Bloomberg. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-01-30/video-art-book-50-years-later-it-still-has-catching-up-to-do> [in English].
- Uyar, S. (2022). Works of Bill Viola on the Relationship Between Art and Technology. *International Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 8(56), 1038–1045. <http://dx.doi.org/10.29228/JOSH.AS.64394> [in English].

Video Art of the 1960s and 1970s: Controversy to Television and Modern Art

Ihor Pecheranskyi

Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

Abstract. *The aim of the article* is to study the foundation of video art in the 1960s and 1970s through the prism of its controversy with television and modern art; to reveal the role of inner (in fact, controversial) inter-industry relations as a factor of audio-visual art development during the determined time period. *Results.* It is pointed out that in that early period, video art was a product of video technologies progress, as well as a product of counter-cultural and avant-garde wave development in art, the representatives of which in the 1965–1970s were creating still in the frames of modernism demeanors, but at the end of the 1970s, were searching new forms and artistic strategies with the help of video, moving away from modernism with its “crisis of representation”. It is proved that a number of works of early video artists were the real protest against the modernism understanding of art as something transcendent and elitist, a contest of which was mediated and generated by various artistic institutions and authoritative opinions. In spite of this, they awakened in viewers an “active” subject as a creator of senses and a video art co-creator, that appeared in search of new art functions and possibilities of direct communication between the artist and the viewer. *Scientific novelty* consists in the fact, that for the first time in the Ukrainian art study the controversy of the early video art to television and modern art as a factor of audio-visual art development is studied. *Conclusions.* In spite of the traditional cinematographic linear narrative and hegemony of television, video artists of the 1960s and 1970s resorted to numerous experiments directed at the revealing of a variety of levels and shades of the subjective viewers’ experiences, including video technologies in their creative labs, as well as an impressive (for that time) potential of the avant-garde art of the 20th cent. As a result, video art could generate its own artistic language and aesthetics of the sublime. Additionally, it was able to develop shooting technology which offered the artist something new, that the cinematography could not give, such as video feedback or backward connection thanks to which video art didn’t demonstrate the real world but became its integral part.

Keywords: video art; audio-visual art; the 1960s and 1970s; modern art; video technologies; video performances; video installations

Відомості про автора

Ігор Печеранський, доктор філософських наук, професор, Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна, ORCID iD: 0000-0003-1443-4646, e-mail: ipecheranskiy@ukr.net

Information about the author

Ihor Pecheranskyi, DSc in Philosophy, Professor, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine, ORCID iD: 0000-0003-1443-4646, e-mail: ipecheranskiy@ukr.net

