

Нові наративи, імерсійні та інтерактивні художні практики в відеоарті та аудіовізуальній культурі епохи постмодерну

Ігор Печеранський^{1*}, Олена Губернатор¹

¹Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна

Анотація. *Мета статті* — проаналізувати трансформацію наративів і пов'язані з ними жанрові метаморфози та художні практики в відеомистецтві та аудіовізуальній культурі епохи постмодерну. *Результати дослідження.* Наголошено, що творчі експерименти відеохудожників 70-90-х рр. ХХ ст. були логічним продовженням розпочатих мистецьких пошуків попередніх 50-60-х рр., ініційованих митцями-структуралістами. Доведено, що в епоху постмодерну активізувався інтерес художників до конституювання «відкритої» комунікації в аудіовізуальній культурі, сформувалася тенденція відеоарту до дематеріалізації об'єкта мистецтва та перетворення глядача/реципієнта на активного учасника, зокрема через реалізацію особливих режимів сприйняття творів відеоарту. *Наукова новизна* полягає в тому, що вперше розглянуто творчі експерименти представників відеоарту епохи постмодерну, які супроводжувалися зміною наративів і появою нових імерсійних та інтерактивних художніх практик. *Висновки.* У 1970-1990-х рр. завдяки розвитку цифрових і відеотехнологій аудіовізуальний ландшафт продовжив свою трансформацію, що особливо помітно на прикладі відеоарту та постмодерністських мистецьких експериментів художників, які почали працювати з «диз'юнктивними» та нелінійними наративами, вдалися до деконструкції традиційних художніх форм на базі моделі «відправник — отримувач» та перетворили оповідь на акт інтеркомунікації в аудіовізуальній культурі, де головну роль відіграє глядач/реципієнт. Дематеріалізація об'єктів мистецтва й символізація медіапростору, тобто створення території, де цілковито панувало електронне зображення, а глядач занурювався в нього, є одним із поворотних моментів під час становлення нової онтології аудіовізуального, яка характеризується зміною й розширенням меж реального та віртуального, переосмисленням значення понять простору, часу та енергії, постає базисом розвитку імерсійних технологій та становлення сучасного інтерактивного мультимедійного мистецтва в ХХІ ст.

Ключові слова: відеоарт; аудіовізуальна культура; постмодерн; наратив; відеоінсталяція; відеоенвайронмент; глядач/реципієнт

Для цитування

Печеранський, І., & Губернатор, О. (2024). Нові наративи, імерсійні та інтерактивні художні практики в відеоарті та аудіовізуальній культурі епохи постмодерну. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство*, 50, 67–73. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.50.2024.306795>

Вступ

Трансформаційні процеси в відеомистецтві та аудіовізуальній культурі 1970–1990-х рр., тобто в епоху постмодерну, це окрема та малодосліджена тема в межах українського мистецтвознавчого та культурологічного дискурсів. Ці метаморфози пов'язані з активними спробами відеохудожників нівелювати свою «присутність» у просторі ауді-

овізуального твору та передати ініціативу конструювання сенсів і значень глядачеві, а також з їхніми пошуками нових способів актуалізації авторського дискурсу за участі суб'єкта як самодостатньої автономної одиниці. У 1950–1960-х рр. ХХ ст. такі художники-структуралісти та режисери-експериментатори, як П. Гідал, Й. Мекас, М. Ле Гріс та ін., деконструювали структури наративу, водночас виявивши приховані ідеологічні

Надійшла 15.01.2024; Прийнята 24.03.2024

Стаття була вперше опублікована онлайн 27.06.2024

*Автор для кореспонденції

настанови та змістивши акцент з оповідання на сам творчий процес. Їхнє переосмислення традиційних можливостей авторської комунікації було запозичене та творчо осмислене відеохудожниками 80-х рр., які одночасно використовували потік свідомості, внутрішній монолог та вільні асоціації, тобто основні техніки та принципи раннього модерністського роману (В. Джеймс, С. Беккет, Дж. Джойс). Ці експерименти передбачали й те, що відеотехнології використовувалися як самостійні елементи, акцентуючи загальні авторські композиції нарівно з екранними зображеннями, а не лише для репрезентації відеозображень, генерованих художником. Екран перестає просто презентувати реальність і залучається художниками до процесу творення просторів й альтернативних реальностей, де глядач виступав у ролі як звичайного реципієнта, так й активного учасника, що особливо помітно за такими жанрами, як відеоінсталяція, відео скульптура чи відеоенвайронмент.

Аналіз попередніх досліджень. Перші спроби презентувати відеомистецтво як нову галузь художньої практики можна помітити вже в 1970-х рр. XX ст., вони належать самим відеохудожникам (В. Васюлка, Б. Віола, Л. Левайн та ін.). Важливим аспектом дослідження цього напрямку постає прагнення до рефлексії на конкретизації змісту своїх робіт, яке зберігається впродовж усієї історії становлення відеоарту. На увагу заслуговує антологія «Video Writings by Artists» (Bonet, 2017), яка включає близько 30 есе, написаних між 1972 і 1990 рр. митцями, що творили на ранньому етапі відеоарту. У різні часи до цієї теми, зокрема й етап розвитку відеоарту в контексті аудіовізуальної культури епохи постмодерну, 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, М. Раш, Й. Шнайдер, Д. Янгблада та ін. З-поміж останніх досліджень варто відзначити роботи Г. Гулдїш (Huldish, 2018), де вона аналізує розвиток відео скульптури в 1974–1995 рр.; Х. Парк (Park, 2021), що розглядає розвиток відеомистецтва на прикладі транснаціонального й міжрегіонального аналізу японських, корейських і азійсько-американських творів мистецтва з 1960-х до 1980-х рр.; С. К. Й. Люнг, К. В. Й. Чой і М. Юена (Leung et al., 2020) про відеомистецтво як цифрову гру чи публікацію Дж. Тармі (Tarmy, 2020), в якій автор намагається окреслити місце й роль відеоарту в сучасному світі та аудіовізуальній культурі. Українські автори проявляють більше спорадичний, ніж системний інтерес до цього періоду й проблематики в історії відеоарту. Серед небагатьох робіт особливо виділяються статті В. Головей та О. Рудь (2019), які аналізують

соціокультурні передумови відеоарту в контексті розвитку нових цифрових технологій, С. Рибалко та Д. Мосенцевої (2021), що зосереджують увагу на візуальній мові українського відеоарту 1992–2000 рр., чи І. Печеранського (2023) про відеоарт 1960–1970-х рр. як контрверзу до модерного мистецтва та телебачення. Проте, враховуючи відсутність ґрунтовних академічних студій, присвячених зазначеному періоду в історії відеоарту, останній продовжує залишатися актуальним об'єктом дослідження для українських культурологів і мистецтвознавців.

Мета статті — аналіз трансформації наративів і пов'язаних з ними жанрових метаморфоз і художніх практик у відеомистецтві та аудіовізуальній культурі епохи постмодерну.

Результати дослідження

У статті «Інсталяції відеомистецтва: телевізійне середовище» П. Франк (Frank, 1978) наголошує, що відеоарт, спираючись на технологічну природу відео, працює як з часом, так і з простором, коли монітор задіяно не лише як носій зображення, але і як об'єкт, тому відео «провокує» роботу з простором (р. 204). Невипадково М. Морс (Morse, 1991), описуючи відеоінсталяцію, говорить про особливу авторську техніку створення альтернативних художніх світів, що ґрунтується на симуляції (рр. 157–158). Відеоінсталяція розширює межі візуального образу на екрані настільки, що картинка ніби «звільняється» від екрана й потрапляє в особливе середовище з власним хронотопом. Дії розгортаються назовні: те, що раніше було на екрані, тепер відбувається навколо нас. Під час сприйняття відеоінсталяції увага глядача більше фокусується не на певному художньому об'єкті, а на зв'язках між об'єктом та його контекстом. Коли художник свідомо нівелює сценічний простір в інсталяції, то глядач теж переходить від ідентифікації на рівні сприйняття до перцепції через фізіологію та власну соматіку. Це підтверджує тези про синтез зображального та сценічного мистецтва в рамках єдиного художнього простору та про відеоінсталяцію як перформанс (Ф. Парфат) (Horsfield, 2006). Як тільки художник стирає цей рубіж і занурює глядача у світ загадкових і дивовижних зображень, відтоді він перетворює його на перформера, що намагається відшукати логіку та сенс в хаосі ймовірних значень. Значимо, що саме це зближує новий жанр відеоінсталяції з концептуальним мистецтвом, бодіартом чи ленд-артом.

Відеоінсталяції «Wipe Cycle» (1969) кінорежисера І. Шнайдер та художника Ф. Джиллетта

(Rosen, n.d.) й «Participation» (1969) Н. Дж Пайка — перші роботи, виконані з використанням технології «cloop-circuit», як-от миттєве відтворення відеосигналу чи знімання кількома відеокameraми, що дозволяє використовувати простір між технічними особливостями інсталяції й зображенням, задіяти теперішній час як «присутність», тим самим, уможливаючи медіалізацію (зміщення всередину) людської ідентичності та влади (Morse, 1991), а у випадку з «Wipe Cycle» (1969) — ще й «деконструкцію культури». Дематеріалізація та символізація медіапростору, що вливали на відчуття глядача, досягалася дев'ятьма відеомоніторами та кадрами «живого» простору галереї з камери за моніторами, що створювали проєкцію на екрани з інтервалом 6 та 16 секунд. Йдеться про акт креації, тобто створення території, де цілковито панувало електронне зображення, а глядач занурювався в нього, ніби в фізичне середовище. Це дійсно є одним із поворотних моментів під час становлення нової онтології аудіовізуального, яка характеризується зміною й розширенням меж реального та віртуального, переосмисленням значення понять простору, часу та енергії, а також, за словами К.Р. Гаффман (Huffman, 1999), є базисом розвитку імерсійних технологій та становлення сучасного інтерактивного мультимедійного мистецтва (р. 138). Дійсно, це «поглинання» тіла глядача системою відеомоніторів, що також помітно на прикладі «Participation» (1969), підкреслило одну з головних рис відеоінсталяції — конвергенцію фізичної соматички та машини, технологій, а також спровокувало, на думку Г. Вілліс, дискусію щодо можливості в перспективі позбавитися єдиного тіла на користь множинності віртуальних тіл або використати цю технологію як «протез» (Willis, 2005, р. 76).

Якщо перші відеоінсталяції здебільшого продовжували модерністський вектор розвитку мистецтва (як-от «Sleepcover» (1966) та «Iris» (1968) Л. Левайна, «Video corridor» (1968) Б. Наймана, «Interface» (1975) П. Кампуса та ін.), то з середини 1970-х рр. ХХ ст. почали з'являтися мультимоніторні «відеостіни» (videowalls), тобто синхронізовані та розсинхронізовані відеомонітори з різними планами зображень, синтезовані в єдину інсталяцію, що посилює відчуття живого простору. Наприклад, «Dachau» (1974) Б. Корота, коли 4 близько розташованих один від одного монітори створюють відчуття своєрідного просценіуму й одночасно використовуються художником у такий спосіб, щоб зображення фотографій і відеозаписів концентраційного табору Дахау (Освенцим) не було єдиним, а складалося з дискретних частин, привертаючи увагу глядача до кожного монітора

окремо. Водночас художник не забуває й про фізичний досвід глядача, що підкреслює інтерактивний характер інсталяції, коли той самостійно обирає вектор своїх дій. Г. Гілл у роботі «Tall Ships» (1992) добре це продемонстрував за допомогою цифрової комп'ютерної системи та прийому «зворотного зв'язку», де відповідь машини на дії глядача змістила візуальну презентацію, а художнику вдалося створити відеоенвайронмент, підкресливши в такий спосіб автономність глядацьких інтерпретацій та важливість проактивного творчого імпульсу від глядача.

Перебуваючи в просторі відеоінсталяції, глядач, по-перше, актуалізує одночасно презентативні, репрезентативні та перцептивні можливості сприйняття, де спільно з художником він є частиною перформативного елемента твору, а, по-друге, за словами К. Ілз (Iles, 1990), тримає «критичну дистанцію»: постає частиною твору й суб'єктом рефлексій та інтерпретацій водночас і за термінологією Й. Фіхте є «я» і «не-я». Ця дистанція допомагає зберігати баланс між імерсією й спогляданням твору, що уможливує синтез процесів переживання та аналізу сенсу й змісту художнього твору (р. 19).

Окремо потрібно відзначити роботи С. Дугласа, як-от його трипроєкційну відеоінсталяцію «Evening» (1994), що розповідає про американське телебачення кінця 1960-х рр., коли телемережі почали менше турбуватися про редакційний зміст своїх випусків новин, ніж про підвищення слави своїх ведучих. Акустичні монітори транслювали звук у чітко відведених зонах, а коли глядач віддалявся від джерела звуку, то останній перетворювався на невиразний шум, активізуючи у певному напрямі фізичний досвід глядача. Використовуючи архівні ролики, автор стежить за дев'ятьма новинами, що розвиваються з 1969 і 1970 рр. Сучасні кадри є кольоровими, тоді як супровідні архівні матеріали чорно-білими. Запасний декоративний дизайн і правки-чернетки відповідають виробничим цінностям того часу. В іншій своїй відеоінсталяції «Hors-champs» (1992) С. Дуглас теж демонструє аналітичний підхід і закладає кілька прихованих сенсів. Кілька афроамериканських музикантів живуть у Європі та демонструють джемінг, тоді як їхні записані сесії проєктуються по обидва боки великого окремого екрана. Інсталяція зосереджена на формальності та елегантності презентації, а не на ритмі музики. Вириваючи музику з усталеного контексту (задимленого нічного клубу), С. Дуглас пропонує новий погляд на душу джазу. Художник створює цю інсталяцію в рамках свого дослідження емансипативного потенціалу імпульсів

фрі-джазу, демонструючи власний погляд на візії та сподівання культурної «революції» 1960-х рр. XX ст. На кожному з екранів демонструвався окремий запис виконання музикантів, що також породжувало додатковий пласт значень. За допомогою статичної камери, а також без редагування й роботи оператора було зроблено запис на одному екрані, а на іншому — версія для телебачення з крупними планами та лінійним редагуванням (Douglas, 2002).

З розвитком цифрових технологій відеоінсталяції змінювалися й почали з'являтися відеоенвайронменти — імерсійні композиції, що склалися з великих відеомоніторів, кінематографічних відеопроєкцій та інших додаткових матеріалів, з'єднаних в єдиному просторі інсталяції. Так виник новий жанр у відеоарті, до якого були залучені нарративні та симуляційні техніки занурення глядача всередину твору, що супроводжувалося трансформацією сприйняття та свідомості (Sutton, 2005). Відеоенвайронменти за допомогою відеопроєкцій з попереднім записом «емулюють» фізичний навколишній простір, змушуючи глядача подорожувати цими новими уявними світами й отримувати несхожий ні на що раніше тілесний досвід взаємодії. Тому М. Морс (Morse, 1991) і називає їх «відеоінсталяціями-відображеннями», що особливо помітно на прикладі «Room for St. John of the Cross» (1983) Б. Віоли, де завдяки інтерактивному простору інсталяції сама робота здатна швидко перетворитися на контрольований художником простір, де різні комбінації звуко-світлових ефектів, різні технології, драматизм й імерсійність уможливають ірреальний динамічний світ символічних образів, який більше нагадує театральний перфоманс або кіносвіт. Інші роботи — наприклад, відеоенвайронменти М. Люс'є «Obio at Giverny» (1983), Дж. Джонас «Iceland Naples Express» (1985–1988), Р. Майєрс «The Allure of the Concentric» (1985), К. Фейнгольда «The Lost Sonl» (1988) тощо — також підтверджують кілька важливих тез: по-перше, що цей жанр більше корелюється з буденним (побутовим) досвідом і це зближує його з відеоартом; по-друге, його художний статус визначається лише після аналізу всього комплексу інтерпретацій відчуттів і думок, які виникають у результаті перегляду відеоенвайронменту; по-третє, художник тут виступає не з позиції самовираження та створення фіксованих значень, об'єктів і сенсів, а як творець комунікації між відеотехнологіями і глядачем. Перифразовуючи відомого американського критика та мистецтвознавця Д. Хангардта (Hanhardt, 1990), відеохудожник за допомогою технік «колажу» та «де-колажу» постає як творцем нової «інтертек-

стуальної» мови, так й аналітиком мови нових медіа, що активно використовує мультимедійні й перформативні форми для соціальної критики та деконструкції наявних структур медіаіндустрії (р. 79).

З одного боку, надихаючись пошуками та експериментами художників-структуралістів 1950–1960-х рр. XX ст., а з іншого — озброївшись передовими на той час інструментами та форматами (VHS, U-matic та Betamax), наступне покоління відеохудожників розпочало постмодерністські пошуки способів фіксації мінливої та невловної реальності. Яскравим прикладом тут є трилогія Д. Бірнбаум «Damnation of Faust» (1983–1987) (Birnbaum, n.d.), в якій використані засоби обробки під час створення нелінійного наративу. А також вона адаптувала та впровадила новий метод роботи художників з відеозображенням — «Scratch Video», тобто використання техніки багаторазових тавтологічних повторів відеофрагментів певного оригінального матеріалу, який активно використовували у своїй роботі Й. Довей, Д. Бравез, П. Саваджа та ін.

Ще кілька прикладів постмодерністських творчих пошуків нових наративів. Це й роботи Л. Віоли «Chott el-Djerid» (A Portrait in Light and Head) (1979) та «I do not know what it is I am like» (1986), в яких він насичує символами послідовність зображень, граючи за допомогою зміни світла та ракурсів зйомок з глядацькою увагою, накладає зображення одне на одного та використовує галюциногенний пейзаж, актуалізуючи проблеми сприйняття часу та потоку свідомості, де останній разом з диз'юнктивним наративом покладає в основу форм як «типу організованого хаосу» (Wooster, 1985; Побожій, 2019). Зауважимо, що експерименти в галузі синтезованої, шумової та електроакустичної музики французького відеохудожника Р. Кахена, в межах яких автор вибудовував архітектоніку зображень за законами музичного мислення, використовував візуальні «голоси» в рамках багатоголосної екранної поліфонії своїх антинарративних відеотворів, а створений ним галюциногенний простір з експресіоністськими та імпресіоністськими пейзажами у «Juste le temps» (1983) був, за словами В. Флюссера (Flusser, 1996), цікавою спробою «пикторіалізації музики» та «музикалізації зображення» (р. 138). Варто загадати також і комбінації тіл і предметів та маніпулювання вільними від кінематографічної «рамки» кадрами за допомогою сучасних відеотехнологій у «Celestial Light / Monstrous Races» (1985) Дж. Годдар. Р. Мортанез Ортіс застосовує метод «деконструкції» у «Couplet» (1986), коли відеохудожник використовує невеликий сегмент музичного запису чи

кінофільму й маніпулює звуками та кадрами, перетворюючи усталені образи на нестійкі моменти й за їхньої допомоги реконструює нову історію зі своїм психологічним контекстом. Чи «Art of memory» (1987–1988) В. Васюлка, в якій він чорнобілі архівні кадри Другої світової та громадянської війни в Іспанії синтезує разом зі штучно згенерованими зображеннями, порушуючи хронологію подій та наративність за допомогою особливих технік відеопереходу й тим самим продукує єдиний потік рухомих зображень.

Висновки

Отже, в 1970–1990-х рр. завдяки розвитку цифрових і відеотехнологій аудіовізуальний ландшафт продовжив свою трансформацію, що особливо помітно на прикладі відеоарту та постмодерністських мистецьких експериментів художників, які почали працювати з «диз'юнктивними» та нелінійними наративами, вдалися до деконструкції традиційних художніх форм на базі моделі «відправник — отримувач» та перетворили оповідь на акт інтеркомунікації в аудіовізуальній культурі, де головну роль відіграє глядач/реципієнт. Спроби Б. Віолли використати камеру як «візуальний мікрофон», екранна поліфонія антинаративних відеотворів Р. Кахена, вихід В. Васюлка за кінематографічні «межі» й маніпулювання формами візуальних об'єктів, становлення відеоенвіронменту як жанру відеоарту у зв'язку з активним використанням інтерактивних складників й імерсійних композицій тощо — ці та інші аспекти окреслюють вектори розвитку та особливості динаміки аудіовізуальної культури епохи постмодерну, специфіку формування та трансформації відеоарту як окремої аудіовізуальної екосистеми в другій половині ХХ ст.

Наукова новизна полягає в тому, що вперше розглянуто творчі експерименти представників відеоарту епохи постмодерну, які супроводжувалися зміною наративів і появою нових імерсійних та інтерактивних художніх практик.

Експерименти художників із інтерактивними відеоінсталяціями переважно закінчуються тим, що більшість нівелює роль митця й віддає перевагу глядачеві, який є співтворцем і повинен мати проактивну позицію під час сприйняття та інтерпретації відеоробіт. За таких умов актуалізується комплекс питань, які *потребують подальшого аналізу та розгляду*, зокрема «поглинання» тіла глядача у зв'язку з візуальним синтезом реального та віртуального простору в постмодерному відеоарті, особливості діджиталізації постмодерністських мистецьких експериментів відеохудож-

ників, концептуалізація відеоінсталяцій як інструмента деконструкції культури та ін.

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.
- Печеранський, І. П. (2023). Відео-арт 1960–1970-х рр.: контрверсія 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>
- Побожій, С. (2019, 6 червня). Відеоінсталяції Білла Віоли: Арттехнологія. Інновація. Традиція. В *Культурні та мистецькі студії XXI століття: науково-практичне партнерство* [Матеріали конференції] (с. 239–240). Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв.
- Рибалко, С. Б., & Мосенцева, Д. А. (2021). Візуальна мова українського відеоарту: 1992–2000 рр. In *The world of science and innovation* [Conference proceedings] (pp. 285–290). London.
- Birnbaum, D. (n.d.). *Damnation of Faust Trilogy. 1983–1987*. Electronic Arts Intermix. <https://www.eai.org/titles/damnation-of-faust-trilogy>
- Bonet, E. (Ed.). (2017). *Video writing by artists (1970–1990)*. Mousse.
- Douglas, St. (2002). *Every building on 100 west hastings* (Sh. Reid, Ed.). Arsenal Pulp Press; Contemporary Art Gallery.
- Flusser, V. (1996). *Ins Universum der technischen Bilder*. European Photography.
- Frank, P. (1978). Video art installations: The TV-environment. In I. Schneider & B. Korot (Eds.), *Video Art: An anthology* (pp. 204–209). Harcourt Brace Jovanovich.
- 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
- Horsfield, K. (2006). Busting the Tube: A brief history of video art. In K. Horsfield & L. Hilderbrand (Eds.), *Feedback: The video data bank catalog of video art and artist interviews* (pp. 7–16). Temple University Press.
- Huffman, K. R. (1999). Video and architecture: Beyond the screen. In T. Druckrey (Ed.), *Ars electronica: Facing the future. A survey of two decades* (pp. 135–139). MIT Press.
- Huldish, H. (2018). *Before Projection: Video Sculpture 1974–1995* (C. Lehmann, Ed. & B. Opstelten, Trans.). Hirmer.
- Iles, Ch. (1990). *Sings of the times. A decade of video, film and slide-tape installation in Britain, 1980–1990*. Museum of Modern Art.

- Leung, S. K. Y., Choi, K. W. Y., & 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>
- Morse, M. (1991). Video installation art: The body, the image, and the space-in-between. In D. Hall & S. J. Fifer (Eds.), *Illuminating video: An essential guide to video art* (pp. 153–167). Aperture.
- Park, H. (2021). *The making of transpacific video art, 1966–1988* [PhD Dissertation, City University of New York].
- Rosen, M. (n.d.). *Frank Gillette, Ira Schneider. Wipe Cycle. 1969*. Center for Art and Media Karlsruhe. <https://zkm.de/en/artwork/wipe-cycle>
- Sutton, T. (2005). Immersive contemplation in video art environments. *Contemporary Aesthetics*, 3, Article 14. https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol3/iss1/14
- 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>
- Willis, H. (2005). *New digital cinema: Reinventing the moving image*. Wallflower.
- Wooster, A.-S. (1985). Why don't they tell stories like they used to? *Art Journal*, 45(3), 204–212.
- Birnbaum, D. (n.d.). *Damnation of Faust Trilogy. 1983–1987*. Electronic Arts Intermix. <https://www.eai.org/titles/damnation-of-faust-trilogy> [in English].
- Bonet, E. (Ed.). (2017). *Video writing by artists (1970–1990)*. Mousse [in English].
- Douglas, St. (2002). *Every building on 100 west hastings* (Sh. Reid, Ed.). Arsenal Pulp Press; Contemporary Art Gallery [in English].
- Flusser, V. (1996). *Ins Universum der technischen Bilder* [Into the universe of technical images]. European Photography [in German].
- Frank, P. (1978). Video art installations: The TV-environment. In I. Schneider & B. Korot (Eds.), *Video Art: An anthology* (pp. 204–209). Harcourt Brace Jovanovich [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].
- Holovei, V., & Rud, O. (2019). Sotsiokulturni peredumovy stanovlennia videoartu v konteksti rozvytku media tekhnolohii [Socio-cultural prerequisites for the incipience of video art in the context of the development of media technologies]. *Naukovyi visnyk Skhidnoievropeiskoho natsionalnoho universytetu imeni Lesi Ukrainky. Serii: Filosofski nauky*, 12(396), 48–52 [in Ukrainian].
- Horsfield, K. (2006). Busting the Tube: A brief history of video art. In K. Horsfield & L. Hilderbrand (Eds.), *Feedback: The video data bank catalog of video art and artist interviews* (pp. 7–16). Temple University Press [in English].
- Huffman, K. R. (1999). Video and architecture: Beyond the screen. In T. Druckrey (Ed.), *Ars electronica: Facing the future. A survey of two decades* (pp. 135–139). MIT Press [in English].
- Huldish, H. (2018). *Before Projection: Video Sculpture 1974–1995* (C. Lehmann, Ed. & B. Opstelten, Trans.). Hirmer [in English].
- Iles, Ch. (1990). *Sings of the times. A decade of video, film and slide-tape installation in Britain, 1980–1990*. Museum of Modern Art [in English].
- Leung, S. K. Y., Choi, K. W. Y., & 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].
- Morse, M. (1991). Video installation art: The body, the image, and the space-in-between. In D. Hall & S. J. Fifer (Eds.), *Illuminating video: An essential guide to video art* (pp. 153–167). Aperture [in English].
- Park, H. (2021). *The making of transpacific video art, 1966–1988* [PhD Dissertation, City University of New York] [in English].
- Pecheranskyi, I. P. (2023). Video-art 1960–1970-kh rr.: Kontraversiia do telebachennia ta modernoho mystetstva [Video art of the 1960s and 1970s: Controversy to television and modern art]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Arts*, 49, 64–71. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.49.2023.293286> [in Ukrainian].
- Pobozhii, S. (2019, June 6). Videoinstaliatsii Billa Viola: Arttekhnolohiia. Innovatsiia. Tradytiia [Bill Viola's video installations: Art technology. Innovation. Tradition]. In *Kulturni ta mystetski studii XXI stolittia: Naukovo-praktychne partnerstvo* [Cultural and artistic studies of the 21st century: Scientific and practical partnership] [Conference proceedings] (pp. 239–240). National Academy of Management Personnel of Culture and Arts [in Ukrainian].
- Rosen, M. (n.d.). *Frank Gillette, Ira Schneider. Wipe Cycle. 1969*. Center for Art and Media Karlsruhe. <https://zkm.de/en/artwork/wipe-cycle> [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* [Conference proceedings] (pp. 285–290). London [in Ukrainian].
- Sutton, T. (2005). Immersive contemplation in video art environments. *Contemporary Aesthetics*, 3, Article 14. https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol3/iss1/14 [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].
Willis, H. (2005). *New digital cinema: Reinventing the moving image*. Wallflower [in English].
- Wooster, A.-S. (1985). Why don't they tell stories like they used to? *Art Journal*, 45(3), 204–212 [in English].

New Narratives, Immersive and Interactive Artistic Practices in Video Art and Audiovisual Culture of the Postmodern Era

Ihor Pecheranskyi^{1*}, Olena Hubernator¹

¹Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

Abstract. *The aim of the article* is to analyse the transformation of narratives, connected with them genre metamorphoses and artistic practices in video art and audiovisual culture of the postmodern era. *Results.* It is emphasised that the creative experiments of video artists of the 70s-90s of the 20th century were a logical continuation of artistic searches initiated by the previous 50s-60s, initiated by structuralist artists. It is proved that in the postmodern era, the artists' interest in the constitution of "open" communication in audiovisual culture intensified, and the tendency of video art to dematerialise the object of art and to turn the viewer/recipient into an active participant was formed, in particular, through the implementation of special modes of video art works perception. *The scientific novelty* grounds on the fact that for the first time the creative experiments of postmodern video art representatives are studied; they are accompanied by the change in narratives, and the emergence of new immersive and interactive artistic practices. *Conclusions.* In the 1970s-1990s, due to the development of digital and video technologies, the audiovisual landscape continued its transformation, which is especially evident in the example of video art and postmodern artistic experiments by artists who began to work with "disjunctive" and non-linear narratives, deconstructed traditional artistic forms based on the "sender-receiver" model, and turned narration into an act of intercommunication in audiovisual culture, where the viewer/recipient plays the main role. The art objects dematerialisation and the media space symbolisation, i.e. the creation of a territory where the electronic image completely dominated, and the viewer was immersed in it, is one of the turning points in forming a new ontology of the audiovisual culture, characterised by changes and expansion of the real and the virtual boundaries, a rethinking of the meaning of space, time and energy, becomes a basis for the development of immersive technologies and the formation of modern interactive multimedia art in the 21st century.

Keywords: video art; audiovisual culture; postmodern; narrative; video installation; video environment; viewer/recipient

Відомості про авторів

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

Олена Губернатор, доктор філософії з культурології, викладач, Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна, ORCID iD: 0000-0003-4197-6184, e-mail: olenagubernator@gmail.com

Information about the authors

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

Olena Hubernator, PhD in Cultural Studies, lecturer, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine, ORCID iD: 0000-0003-4197-6184, e-mail: olenagubernator@gmail.com

^{*}Corresponding author



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.