

УДК 7.012-028.23(091)-044.32:7(477)
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/62-2-11>

Роман ПРАЦКОВ,

orcid.org/0000-0002-0052-9479

аспірант кафедри режисури естради та масових свят
Київського національного університету культури і мистецтв
(Київ, Україна) *pratskovroma@gmail.com*

ІСТОРІЯ ВИНИКНЕННЯ ВІДЕОДИЗАЙНУ ТА ЙОГО АДАПТАЦІЯ В УКРАЇНСЬКОМУ МИСТЕЦТВІ

Основним завданням дослідження є конкретизувати генезис відео-арту як передвісника відеодизайну у світі та розкрити особливості його адаптації в українському мистецькому просторі. У процесі дослідження використано наступні наукові методи як: історичний метод – для з'ясування основних етапів розвитку відео-арту в світовій площині та в українському мистецькому просторі; аналітичний – в процесі аналізу наукової літератури за напрямками; теоретичний – з метою встановлення природи походження відео-арту як жанру мистецтва. В результаті дослідження здійснено аналіз формування відео-арту як нового західного жанру зображального мистецтва. Доведено, що особливість формування мистецького напрямку відео-арту полягає у тому, що до процесу його становлення були залучені різножанрові митці, зокрема фотографи, перформансисти, скульптори, які максимально урізноманітнили підхід до створення відео-артпродукту. Досліджено процес адаптації західного відео-арту у вітчизняному мистецькому просторі. Проаналізовано діяльність основних творчих об'єднань, зокрема діяльність ІнфоМедіаБанку, як середовища формування вітчизняного відео-арту. Виокремлено притаманну рису українського відео-арту – регіональність в мистецьких роботах дизайн-художників, що пов'язано з автономним розвитком мистецтва на регіональному рівні. Визначено та розмежовано поняття відео-арту та відеодизайну. Наукова новизна статті полягає у здійсненому вперше аналізі становлення відеодизайну в українському мистецькому просторі через проєкцію адаптації світового досвіду відео-арту, що дозволило вперше визначити основні ознаки українського відео-арту, зокрема регіональність притаманну українським відео-артпроектам. Результати дослідження є практично значущими та дають можливість прогнозувати тенденції розвитку відеодизайну в майбутньому, а також здійснювати подальші наукові дослідження, зокрема в частині імплементації відеодизайну в сценічному просторі.

Ключові слова: відеодизайн, відео-арт, мистецтво, арт-проекти, дизайн, мультимедійний дизайн.

Roman PRATSKOV,

orcid.org/0000-0002-0052-9479

Graduate Student at the Department of Stage Direction and Public Holidays
Kyiv National University of Culture and Arts
(Kyiv, Ukraine) *pratskovroma@gmail.com*

THE HISTORY OF THE FORMATION OF VIDEO DESIGN AND ITS ADAPTATION IN UKRAINIAN ART

The goal of research is to specify the genesis of video art as a forerunner of video design in the world and reveal the peculiarities of its adaptation in the Ukrainian artistic space. The following methods were used in the research process: historical method - to find out the main stages of the development of video art in the world and in the Ukrainian artistic space; analytical - in the process of analyzing scientific literature by direction; theoretical - in order to establish the nature of the origin of video art as an art genre. The analysis of the formation of video art as a new western genre of visual art was carried out. It has been proven that the peculiarity of the formation of the video art genre is that artists of various genres were involved in the process of its formation, in particular photographers, performance artists, sculptors. All of them diversified the approach to creating a video art product as much as possible. The process of adaptation of Western video art in the domestic art space was investigated. We analyzed the activities of the main creative associations, in particular the activities of InfoMediaBank, as a medium for the formation of domestic video art. We highlighted an inherent feature of Ukrainian video art - regionality in the artistic works of design artists, which is connected with the autonomous development of art at the regional level. The concepts of video art and video design are defined and delimited. Scientific novelty. We analyzed the development of video design in the Ukrainian artistic space through the projection of the adaptation of the world experience of video art. This made it possible for the first time to determine the main features of Ukrainian video art, in particular, the regionality inherent in Ukrainian video art projects. Practical significance. The results of the study make it possible to predict trends in the development of video design in the future, as well as to carry out further scientific research, including the implementation of video design in the stage space.

Key words: video design, video art, art, art projects, design, multimedia design.

Постановка проблеми. Відеодизайн як окремий напрям дизайн-діяльності сьогодні перебуває на стадії активного розвитку, оскільки, з одного боку, є досить молодим мистецтвом, а з іншого – затребуваним у контексті сучасної глобальної популяризації різноманітних цифрових технологій. Попри актуальність і широку сферу застосування інструменту у сучасній дизайнерській практиці, відеодизайн лише в останнє десятиріччя здобув часткове висвітлення в науковій літературі. Та прогнозування потенціалу і нових тенденцій застосування відеодизайну неможливе без дослідження умов виникнення цього явища та його становлення в українському мистецькому просторі зокрема.

Аналіз попередніх досліджень. Перші розвідки про феномен відеодизайну були описані викладачем Фітчбурзького державного університету США Дж. Краснером у роботі «Motion Graphic Design» (Krasner, 2008). Згодом вивчення візуального дизайну знайшло місце і у роботах Е. Тафті (Tufte, 2001), професора політології й комп'ютерних наук Єльського університету. Питання відео в мистецтві також досліджували К. Horsfield (Horsfield, 2006) та Р. Packer (Packer, 2002). Серед українських дослідників варто відмітити роботи Соловійова О., С. Савчук (Соловійов, 2010; 2018), О. Ліщинської (Ліщинська, 2013), які розглядають формування мистецьких об'єднань у період становлення вітчизняного відео-арту. Історичний аспект формування арт-мистецтва відображено в роботі В. Сидоренка «Візуальне мистецтво від авангардних зрушень до новітніх спрямувань: Розвиток візуального мистецтва України ХХ–ХХІ ст.» (Сидоренко, 2008). Проте, робота присвячена швидше авангардизму. Зазначені вище наукові публікації містять загальний аналіз формування мистецтва в той чи інший період, не створюючи при цьому цілісну картину становлення відеодизайну в світі та процесу його сучасної адаптації в Україні.

Мета статті. Враховуючи те, що сьогодні дослідження відеодизайну є дещо обмеженими в історичному контексті щодо його формування, зокрема в українському мистецькому середовищі, доцільним є вивчення впливу світового досвіду на вітчизняних митців. Основним завданням роботи є проведення історично-наукового аналізу генезису відео-арту в світі, як передвісника відеодизайну та його впливу на становлення і формування мистецького потенціалу в Україні.

Виклад основного матеріалу. З моменту свого створення, відеоформат зображення перетворився на неперевершений інструмент спілку-

вання. У сучасному мистецькому ландшафті будь-який продукт, який інтегрує відео у свій простір, отримує перевагу перед конкурентами. Однак, небагато форм медіа пропонують таке розуміння та простір для творчості, як відео. Відеодизайн за своєю природою звертається до візуальних почуттів і звичок аудиторії і саме з цієї причини стає все більш поширеним і важливим активом.

На відміну від постановочних фільмів, відеодизайн як інструмент дозволяє реалізувати всі творчі ідеї та задуми практично без додаткових витрат на такі речі як залучення акторів, чи створення декорацій і спецефектів, виключно за допомогою комп'ютерної графіки. Саме тому, застосування відеодизайну давно вже не обмежується мультиплікаційними фільмами. Відеодизайн сьогодні зустрічається в Інтернеті, в рекламі, в комп'ютерних іграх, у навчальних програмах, телебаченні, презентаціях і в мистецтві, зокрема сценічному.

Вивчаючи питання становлення відеодизайну, варто зазначити, що передвісником його розвитку було поняття відео-арту, тобто мистецтво відео. А тому, в контексті дослідження розвитку відеодизайну, формування його основних принципів та інструментів, доцільно приділити увагу витокам історії становлення відеодизайну. Таким чином, відеодизайн варто досліджувати разом із становленням самого екранного мистецтва.

В даному аспекті одним з мистецьких витоків доцільно вважати такий жанр сучасного візуального мистецтва, як відео-арт (Video Art). Зокрема, варто здійснити аналіз саме крізь призму історичного формування відео-мистецтва.

Процес формування відео-арту яскраво представлений ХХ століттям. Саме в цей період відбулось формування його стилістичних напрямів, що в подальшому здійснило безпосередній вплив на розвиток феномену відеодизайну в сучасному його та знайомому для нас вигляді.

Вперше на практиці поняття «відео-арт» застосував художник Н. Дж. Пайк. Зокрема саме з ним безпосередньо і пов'язують формування відповідного жанру мистецтва. Кар'єра художника розпочиналась в ролі композитора та перформансиста. Н. Дж. Пайк в своїх спробах віднайти нові мистецькі концепції, переосмислював сутність перформансу як явища. При цьому, він пов'язував свою філософію з розвитком нових електронних технологій та сучасного образотворчого мистецтва. Так він почав використовувати в своїх перформансах для інсталяцій телевізійні екрани. Дослідниця О. І. Жарук пише, що цей інструмент уподібнює Н. Дж. Пайка скульпторам (Жарук, 2013). За результатами власних експериментів

Н. Дж. Пайк удостоївся статусу відеохудожника в журналістському середовищі (Жарук, 2013; <http://www.paikstudios.com>).

Так, вже у 1964 році Н. Дж. Пайк продемонстрував світу власні перші відеозображення, які були створені за допомогою портативної відеокамери. Це були перші трансформовані відео зображення, які пройшли шлях від репрезентації об'єктів та подій до їх художньо-зображального вираження. Художник не просто маніпулював зображенням на екрані, за допомогою електромагнітного пристрою, але й домігся створення серії рухомих абстракцій. Такий засіб виразності Н. Дж. Пайк іменував як демагнетайзер. Впродовж наукових пошуків щодо використання новітніх технологій в мистецтві, художником було зібрано комп'ютерну машину, яка дозволяла змішувати кадри. Це було проривом в сфері монтажу. Опанований вже тоді інструмент хромакею, використовуючи паралельно змішування кадрів Н. Дж. Пайк досягнув технічно небачених тоді результатів в монтажі (Жарук, 2013; <http://www.paikstudios.com>).

В результаті, відео експерименти художника спонукали багатьох активізуватись, створювати нові технічні витвори мистецтва. Це стало поштовхом нової хвилі відео художників, які слідом за Н. Дж. Пайком розробляли нові форми і види художніх витворів, які запропонували альтернативу традиційному телебаченню. Така хвиля відео експериментів обумовила формування нового жанру візуального мистецтва – відео-арту.

На старті свого існування відео-арт розширювався небаченими кроками і у різних напрямках. Послідовники Н. Дж. Пайка розширили відео-арт такими інструментами як музика, відео, атмосфери перформансу (<http://www.paikstudios.com>).

У 1970-х роках представники, вже популярного на той час мистецького жанру, відео-арту почали використовувати оптичні та підсвітлювальні прилади для відеодизайну сценічного простору. Прикладом є відеороботи «Dawn Burn» зокрема американської відеохудожниці Марі Люсьєр у 1975 році та «Bird's Eye» у 1978 році. Ці відеоексперименти чітко демонструють застосування оптичних можливостей відеокамери. Зокрема варто відмітити і демонстрацію різних ефектів, які створюються з використанням спеціальних сфокусованих променів світла на камеру.

Дослідниця О. І. Жарук пише у своїй роботі «ці ефекти, будучи результатом заломлення світла, нагадували абстрактні динамічні фігури, сітчасті за формою, що переливаються різними відтінками чорно-білих колірних поєднань. Вони нагадували імпресіоністську техніку, з тією лише різницею,

що створила ці ефекти не рука художника, а фотоелементи відеокамери» (Жарук, 2013: 176).

У 80-х роках відео-арт продовжує розвиватись. Відеохудожники, як їх тоді називали, продовжують експерименти та імплементують все нові і нові засоби мистецтва в складне явище відеодизайну. Мистецький жанр відео-арту як специфічна технологія приваблює все більшу кількість митців. Так, Роберт Кахен, французький відеохудожник, втілює експерименти залучення електроакустичної та синтезованої музики. Зауважимо, що особливістю його творчості стало те, що він будував послідовні зображення за законами музики.

До прикладу, фрагменти поезії, зокрема цитати літературних витворів мистецтва, Кахен використовував як візуальний «голос» в своїй відеотворах. При цьому також використовувалися і документальні відеозйомки, кадри та короткі епізоди з кінофільмів, все це говорило в екранній поліфонії Кахена.

Ми вже неодноразово зазначали, що відеодизайн явище комплексне. Цю рису закладено в основу, шляхом становлення мистецького жанру відео-арту (Elwes, 2005; Horsfield, 2006). Вже у 60–80 роки відео-арт в своєму первинному вигляді об'єднував різні стилістичні напрями, які формувались безпосередньо під час експериментів і вдосконалення новітніх засобів та інструментів візуалізації рухомих зображень.

Слід відмітити, що відео-арт, на відміну від художнього кінематографу чи, наприклад, фотографії, не має чіткого типу чи формату візуалізації твору. Це обумовлено залученням до процесу становлення відео-арту перформансистів, фотографів, художників і навіть скульпторів (Жарук, 2013; Сидоренко, 2008; Соловійов, 2018; Racker, 2002). Кожен з митців зробив власний внесок у розвиток і становлення відео-арту, а відтак і відеодизайну, принісши власні погляди, інструменти створення і презентації.

Звідси і трактування відео-арту як узагальненого мультимедійного мистецтва, яким на сьогодні і є відеодизайн.

Більшість інформації людина сприймає очима. Візуальна інформація сприймається людиною значно краще за інші її види, і це давно знайшло своє застосування у всіх сферах діяльності. Візуальне представлення даних використовується і для їх аналізу, і для наочного подання, навчання, реклами, медіа. За типом результату візуалізація може бути: статична (наприклад зображення, презентація тощо); динамічна (мультимедійний ролик); інтерактивна (веб-рішення, де можна обрати окремі параметри щодо відображення інформації).

Інтерактивна та динамічна візуалізація почала бурхливо розвиватися у 1975–2000 роках і досі є сучасною та досить затребуваною технологією.

Зупинимось докладніше на динамічній візуалізації, що включає відеоролики і анімовані зображення. У зв'язку зі значним спрощенням процесу відеозйомки, відеообробки та створення мультимедійних роликів, останні набули широкого поширення як у розважальних, так і у виробничих цілях. Вони являють собою основу мультимедійних технологій, які у свою чергу дозволяють донести користувачу всю різноманітність форм інформації, в тому числі, й в інтерактивному режимі, дозволяючи користувачеві самому визначати порядок взаємодії з інформацією.

Нині у відеодизайні, як і колись у відео-арті, виокремлюють три напрями. Зокрема це документальний, аудіовізуальний та концептуальний. Усі вони в процесі реалізації використовують абсолютно різний матеріал, а відповідно і засоби генерування ідей, принципи змістовного наповнення, у своїй роботі зазначає О. Жарук (Жарук, 2013).

Пріоритетом документального вектору є так звана «бруталізація візуальності», яка виникає навколо пошуку ідентичності світу. Якщо говорити про аудіо-візуальний напрям відео-арту – це скоріше культивування синтетичного зображення, в основі якого лежить анімаційний метод. Сьогодні це, до прикладу, моушн-дизайн. Концептуальному напрямку притаманний особливий спосіб утворення сенсів, за якого художня ідея як об'єкт проявляється безпосередньо вже в процесі взаємодії з іншими змістовними контекстами.

З періоду появи перших творчих робіт у напрямку відео-арту пройшло десятки десятиліть, змінились покоління відеохудожників, відеодизайнерів. А головне – змінились самі технології створення презентації відео-продукту. Новітні цифрові та комп'ютерні технології революційно змінили підхід відеодизайну, зокрема й в контексті формату. Сучасний відеодизайн для втілення дизайн концепції використовує не лише можливості технічні чи телевізійні, а й широкий спектр інших комп'ютерних засобів.

З відкриттям для себе благ західної цивілізації у 90-х роках, вітчизняні митці активно вивчають сучасні інструменти відео-арту. Вже у 1991 році, художники досягнуть усю особливість палітри відео-арту, де технічний засіб зображення перетворюється в художній, за допомогою камери.

Звісно, що цікавість до нового виду, засобу зображального мистецтва була обумовлена чутками західного мистецького життя. Враховуючи те, що, нажаль, українські митці не надто добре

розумілись на специфіці західного мистецтва, вітчизняна історія розвитку відео-арту, не може розглядатись відірваною від світового процесу.

Так, період становлення українського відеодизайну часто називаються «Ігри з відеокамерою».

Олександр Соловійов в своїй роботі пише, що така назва повністю відображає тодішню картину українського мистецтва, а точніше спроби українських художників освоїти ази західного відео-арту, як нової художньої мови. Пошуки власної виразності, за допомогою камери, якою на той час вітчизняні художники не володіли, стали певною особливою рисою, притаманною українському відео-арту (Соловійов, 2018).

Як і в західному мистецтві, до українського відео-арту долучились скульптори, фотографи, живописці, перформансисти. Кожен намагався експериментувати з новітніми технологіями, з новим жанром мистецтва. Але попри все, варто серед усіх назвати окремі постаті та групу художників, як стали першими експериментаторами в історії українського відео-арту.

Як зазначали раніше, 90-ті роки стали моментом зародження українського відео-арту. Подальший його розвиток був тісно пов'язаний зі створенням ІнфоМедіаБанку. ІнфоМедіаБанк – «резиденція, де художники мали змогу ознайомитися під час воркшопів з такими програмами та жанрами медіа-арту як морфінг, генеративне мистецтво, інтерактивне мистецтво, 3D моделювання, net.art, пакет Macromedia Director» (Пруденко, 2015). Саме ІнфоМедіаБанк давав можливість дизайн-художникам тих часів розвиватись, навчатись новому, експериментувати з новітніми комп'ютерними технологіями, а також їх можливостями у напрямі відео-арту. Кожен воркшоп ІнфоМедіаБанку завершувався створенням все нових робіт та появою нових художників, які відкривались у арт-мистецтві. Це стало передумовою виникнення нових експозиційних платформ, де б дизайн-художники могли представити свої роботи.

В результаті кураторами ІнфоМедіаБанку, Наталкою Манжалій та Катериною Стукаловою, було започатковано щорічний KIMAF (Kiev International Media Art Festival). Фестиваль як експозиційна платформа відбувався впродовж 2000–2003 років. При цьому учасники експозиції могли не лише представити власні роботи, а й конкурувати з роботами західних колег, які приєднувались до виставки.

«ІнфоМедіаБанк об'єднав навколо себе нове покоління художників, що прагнули працювати з новими медіа з усієї країни, серед яких були Гліб Катчук та Ольга Кашимбекова, Олек-

сандр Верещак та Маргарита Зінець, Іван Цюпка, Ганна Куц та Віктор Довгалюк та інші» (Пруденко, 2015). Результатом діяльності такого творчого і навчального об'єднання відбулось нарощення художніх сенсів навколо медіамистецтва в Україні в період кінця ХХ – початку ХХІ століття.

Не буде перебільшенням зазначити, що 90-ті пройшли фактично для України під прапором медіа-арту. Про це свідчить поява нових платформ для меідахудожників цього періоду. Окрім Kiev International Media Art Festival, з'являються Dreamcatcher, тематичні виставки «Barbados. Нове варварське видіння», «Інтер-медіа», «Екранізація», «Перевірка реальності», «Заздрість» в місті Київ, «Новий файл», «Академія холоду» в Одесі, «Алхімічна капітуляція» на кораблі в Севастополі, «Коли екрани стають тоншими» в Парижі, а також інші фестивалі як «Ре-візія» в Івано-Франківську, «Пастка для снів у Києві», які створювали можливості митцям представити свої роботи на широкій загал (Соловйов, 2018).

Однак із «закриттям ЦСМ Сорос у 2004, а разом з ним і резиденції та добре обладнаної лабораторії ця друга хвиля меідахудожників також зникає. Деякі з них повернулися до традиційних художніх медіа, деякі, використовуючи отриманні знання у ІнфоМедіаБанку, пішли працювати у дизайн та мас-медіа продакшн» (Пруденко, 2015). Винятком стали Ганна Куц та Віктор Довгалюк. Львівські дизайн-художники вирішили продовжувати навчання у напрямі медіа-арту у Берліні, зокрема в Інституті для Нових Медіа. Згодом вони стали відомою у Європі групою мережевих художників *akuvido*.

Також варто згадати і Відкритий архів українського медіа-арту, який було презентовано у 2008 році. Архів функціонує як незалежна дослідницька ініціатива, до якої впродовж існування долучились Олександр Соловйов, Богдан Шумилович, Мирослав Кульчицький, а також такі недержавні організації, як Фондація ЦСМ, КГО ТОТЕМ та інші. З 2014 року Відкритий архів українського медіа-арту співпрацює з Національним центром Олександра Довженка. Так, до основного архіву центру Довженка також увійшли і копії досліджених та відцифрованих робіт українських меідахудожників.

Сьогодні такі основні центри розвитку меідамистецтва та відеодизайну зокрема є в Києві, Львові, Одесі, Херсоні та Харкові. Якщо говорити про перші три, то в цих містах ми чітко прослідковуємо розвиток відео-арту ще з початку 90-х років. При цьому, слід зауважити, що кожному місту притаманні були певні художні осо-

бливості дизайну в презентаціях, відео-проєктах, що свідчить про певну автономію в контексті розвитку відео-арту в регіонах.

Слід зазначити, що така автономія в контексті розвитку відео-арту в Україні стала причиною формування ключової риси вітчизняних відео-артпроєктів – автентичної регіональності. Сьогодні таку автентичність і приналежність до регіонів можемо спостерігати практично в кожному проєкті, що виноситься в світовий мистецький простір. Сьогодні це візитна картка України та українського відеодизайну зокрема.

Враховуючи, існуючі на сьогоднішній день, можливості презентаційних практик, відео-артпроєкти, які були створені вітчизняними митцями, умовно класифікують на три види: «мистецькі відео-артпроєкти, що використовуються в сучасних художніх експозиціях; дизайнерські відео-артпроєкти рекламно-презентаційної та анонсованої орієнтації; дизайнерські відео-артпроєкти, задіяні у культурі розважального простору як елементи дизайну або як складова музичних виступів (так званий VJ-iH 5)» (Юдова-Романова, 2019: 54).

В будь-якому випадку, усі відео-артпроєкти носять мультимедійний характер. При цьому, варто зауважити, що сам термін «мультимедіа» вживати почали саме після появи феномену відео-арту, або вже сьогодні відеодизайну.

Термін активно вживався аж до кінця 70-х років зокрема для опису екстравагантних для тих часів шоу, пише О. І. Жарук у своїй роботі (Жарук, 2013). Мова йде про шоу, яким були властиві нові види і форми подання інформації. Наприклад, кіно, відео, аудіо чи слайди, окремі аудіо фрагменти цитати, світові ефекти та жива музика.

В контексті відео-арту термін «мультимедіа» вперше використаний «для опису Exploding Plastic Inevitable – шоу, що поєднало в собі живу рок-музику, кінострічки та експериментальні світлові ефекти. Протягом сорока років даний термін отримував різні значення. Наприкінці 1970-х років він позначав презентації, складені із зображень, одержуваних від декількох проєкторів, синхронізованих зі звуковою доріжкою» (Жарук, 2013: 177).

Вже 90-х роках термін набув абсолютно нового сучасного значення і достатньо органічно прижився у сфері дизайну, зокрема і у відеодизайні, що передбачає застосування декількох джерел аудіовізуальної інформації, зокрема ілюстрації, відео елементів, аудіо, анімаційного ряду, схем, таблиць тощо.

Досліджуючи генезис відео-арту та сучасного відеодизайну, доцільно уточнити ці поняття, з метою їх чіткого розмежування та уникнення абсолютного ототожнення дефініцій.

Так, опираючись на дослідження науковців, відео-арт – це один із напрямків медіа-мистецтва, що використовується художником для вираження ідеї та концепції, за допомогою відеотехніки, а також комп'ютерного та телевізійного зображення. Основна особливість відео-арту полягає в тому, що він, переважно, не є комерційним продуктом, і зазвичай, розрахований на задалегідь підготовленого глядача, тобто є повноцінним витвором мистецтва. Важливим є і те, що відео-арт не є частиною масової відео-культури. Тобто шокуючий відеоряд, екстремальний монтаж, концептуальний сюжет та всілякі спецефекти не визначають сутність цього виду мистецтва, а служать лише способом досягнення художньої мети.

В свою чергу, відеодизайн є іміджевим, презентаційним, вірусним, соціальним, освітнім продуктом. При цьому, варто наголосити, відеодизайн – це процес створення художнього оформлення будь-чого у формі рухомого зображення, за допомогою технічних і творчих аспектів відеоряду, управління формами, фактурами, кольорами у русі. Таким чином, ми можемо стверджувати, що відео-арт є напрямом в мистецтві, тоді як відеодизайн – технічним способом реалізації мистецького продукту.

Аналогічно, ми можемо зробити висновок, що відеодизайн є значно вужчим поняттям аніж мультимедійний дизайн, який в цілому пов'язаний з передаванням інформації, зокрема в кіно, на телебаченні, у мережі Інтернет й інших засобах мас-медіа, шляхом створення проектно-художнього оформлення.

Отже, відеодизайн сформувався, насамперед, на основі мультимедійних просторових виражальних можливостей, синтезувавши в естетичному продукті багатоканальну інформаційну комунікацію (на візуальному, вербальному, акустичному рівнях), і у сценічному мистецтві реалізує важливі завдання художньо-декоративного оформлення.

Так, з появою відеодизайну, відео-арт як мистецтво стає підґрунтям вибору мистецьких зображальних засобів та інструментів створення дизайн-продукту. Тобто, «мистецтво вже існує не заради мистецтва, але й задля цільової естетичності дизайн-продуктів, які почали створювати в рамках проектно-культури» (Жарук, 2013).

Таким чином, можна зробити висновок, що сучасна проектна культура діяльності у сфері дизайну, зокрема, мультимедійному відеодизайні, сформувалась наприкінці ХХ століття.

«Результатом формування подібної культури діяльності у прикладному мистецтві стало чітке усвідомлення дизайнерами того, якими якостями повинен бути наділений будь-який дизайн-

продукт, а саме: корисність, функціональність; безпечність та зручність наявність проектних знань (концептуальні ескізи, рисунки, схеми); технологічність (наявність процедурних знань щодо виготовлення творчого продукту автором або іншим фахівцем на основі проектних знань); цільова привабливість/естетичність (властивість приваблювати чи зацікавлювати, в першу чергу, цільову аудиторію)» (Жарук, 2013: 177).

Міжнародний та вітчизняний досвід, зокрема режисерський, свідчить про те, що ефективність донесення до глядача творчого задуму підсилюється не тільки за допомогою використання класичних прийомів, але й вмілому застосуванню інноваційних технологій та їх можливостей, які прямо впливають на якість і рівень арт-проектів як в українському, так і міжнародному мистецькому просторі.

Досліджуючи арт-проекти України у міжнародному мистецькому просторі, варто зазначити, що вони викликають зацікавленість іноземних партнерів, що створює Україні імідж держави з високим мистецьким потенціалом. Тут ми додатково звертаємо увагу на відмінну особливість українського відеодизайну – регіональну автентичність, яка дозволяє українському продукту бути впізнаним на світовому ринку.

Така зацікавленість обумовлена чіткими рисами, які притаманні українському відео-арту. Зокрема мова йде про функціональність і технологічність. Оскільки створення якісного відео-продукту затратний процес, українському відео-арту притаманна багатofункціональність з метою можливості багаторазового використання тих чи інших програм, технологій та інструментів. При цьому конкретність на ринку змушує авторів і відеодизайнерів створювати естетичний продукт чітко орієнтований на цільову аудиторію, задля отримання відповідної вигоди.

З цього приводу дослідниця К. Юдова-Романова в своїй роботі пише про сучасні засоби художньої виразності, які обумовлені саме науково-технічним процесом, його розвитком, та змінюють в цілому сценічне мистецтво. В арт-проектах все частіше використовуватись відео-проекції, голографічне проектування, 3D-проектування та інші новітні мультимедійні засоби художньої виразності (Юдова-Романова, 2019).

Сьогодні в Україні вже достатньо популярні і широко розповсюджені технічні засоби, які використовують у мистецькому просторі. Їх можна структурувати наступним чином: мультимедійні масові заходи, вистави, концерти та церемонії відкриття; інтерактивні спектаклі, імерсійний театр;

лазерні та піротехнічні спектаклі; шоу вокалоїдів, голографічне проектування; фемботи, що співають, та інша робототехніка; VR-тури в естрадне шоу та VR-театри (Юдова-Романова, 2019: 54).

Варто зазначити, що це не завершений список та достатньо узагальнений. Сьогодні мистецький простір наповнений значною кількістю технологій. Практично жодне шоу, концерт, подія не обходяться без використання новітніх технологічних засобів, що свідчить про стрімкий розвиток відеодизайну в Україні.

Мультимедійний характер відео-арту слід розглядати в двох аспектах. Перший – застосування різноманітних засобів і технологій створення відео-арту, другий – використання різних середовищ (медіа) для візуалізації творчих відео-арту. Таким чином, відео-арт проникає в абсолютно усі жанри мистецтва, а особливо в сценічний простір, де його використання стає основною умовою конкурентоспроможності продукту.

Висновки. За результатами історичного аналізу феномену відео-арту як у світі, так і на вітчизняному мистецькому просторі, зроблено наступні висновки:

Відео-арт як попередник відеодизайну у ХХ столітті вже перебуває на первинній стадії свого розвитку і проявляється як комплексне мистецьке явище, мультимедійного характеру. Вже в 60-х роках американські, а згодом і європейські митці активно використовують відео-арт в своїх перформансах і досліджують новітні технології, впроваджуючи їх «тут і негайно».

При цьому відео-арт розвивали не лише художники, а й скульптори, фотографи, перформансисти, що знайшло свій відбиток в арт-продуктах. Інтер-

активна та динамічна візуалізація почала бурхливо розвиватися у 1975–2000 роках і досі є сучасною та досить затребуваною технологією. Таким чином, кінець ХХ століття у світі характеризується активним розвитком та застосуванням відеодизайну в мистецтві.

В Україні відео-арт як напрям у мистецтві отримує увагу з боку художників лише у 90-х роках. При цьому знайомством з даним жанром відбувається на достатньо елементарному рівні. Проте, вже на початку ХХІ століття формується ключова, на той час, інституція – ІнфоМедіаБанк, яка обумовлює швидкий розвиток мультимедійного мистецтва в Україні. В результаті, створено більше десятка платформ для дизайн-художників сучасності, які мають можливість експонувати власні роботи на широкий загал.

Можемо стверджувати, що в Україні темпи освоєння відеодизайну значно швидші ніж в Європі, хоч і з запізненням в десятиліття. При цьому, варто відмітити і регіональну особливість розвитку відео-арту, що доцільно використовувати в контексті інтегрування мистецьких засобів в процесі створення арт-продукту. Основними ознаками відзначено функціональність, технологічність і цільова привабливість та естетичність, які простежуються нині в українському відео-арті.

Сьогодні відеодизайн проник в абсолютно усі жанри мистецтва, а особливо в сценічний простір, де його використання стає основною умовою конкурентоспроможності продукту. Актуальність використання відеодизайну в сучасному мистецтві, обумовлює подальші наукові дослідження, зокрема в частині його імплементації і в сценічному просторі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Вишеславський Г. А. Відео-арт. Сучасне мистецтво. Київ: Фенікс, 2009. Вип. 4. С. 53–70.
2. Відкритий архів українського медіа-арту. URL: <http://www.mediaartarchive.org.ua/media-art/office-games/> (Дата звернення: 04.02.2023)
3. Довженко І. Відеодизайн: тенденції, пошуки, перспективи. Актуальні проблеми сучасного дизайну: збірник матеріалів Міжнародної науково-практичної конференції (20 квітня 2018). Київ: КНУТД, 2018. С. 23–26.
4. Жарук О. І. Відео-арт як передвісник мультимедійного відеодизайну. Вісник НАККІМ. 4. 2013. С. 175–180.
5. Ліщинська О. І. Медіа-арт в українському візуальному мистецтві: філософсько-естетичні ідеї та вияви. *Гілея: науковий вісник*. 2013. 78. С. 256–259.
6. Мурашко М. В. Проектно-художній інструментарій моушн-дизайну (на прикладі рекламного ролика): дис. ... канд.: мистецтвознавства. Харків, 2016. 358 с.
7. Пруденко Я. Рабле українського відео-арту. Олександр Ройтбурд. 2010. URL: <http://old.korydor.in.ua/texts/176-Rable-ukrainskogo-video-artu-Oleksandr-Roytburd> (Дата звернення: 28.02.2023)
8. Пруденко Я. Українське медіа-мистецтво. 5 міст-центрів і художники-новатори. 2015. URL: <https://life.pravda.com.ua/culture/2015/04/22/192876/> (Дата звернення: 19.03.2023)
9. Світи Нам Джун Пайка. URL: <http://www.paikstudios.com>. (Дата звернення: 28.02.2023)
10. Сидоренко В. Візуальне мистецтво від авангардних зрушень до новітніх спрямувань: розвиток візуального мистецтва України ХХ–ХХІ ст. Київ: ВХ студіо, 2008. 187 с.
11. Совгира Т. І. Використання технічних можливостей візуального мистецтва в сценічному просторі. *Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство*. 2018. Вип. 38. С. 60–70.

12. Соловйов В. О. Основи теорії дизайну. Конспект лекцій. К.: КНУТД, 2010 р. URL: <http://nebotan.info/downloadknutd.php?id=150> (Дата звернення: 28.01.2023)
13. Соловйов О., Савчук С. Flashback. Українське медіа-мистецтво 1990-х. Київ : Мистецький Арсенал, 2018. 180 с.
14. Тейлор Б. Art today. Актуальное искусство 1970–2005. М.: Слово, 2006. 256 с.
15. Фундація «Центр Сучасного Мистецтва». URL: <http://www.korydor.in.ua>. (Дата звернення: 21.02.2023)
16. Юдова-Романова К., Стрельчук В., Чубукова Ю. Режисерські інновації у використанні технічних засобів і технологій у сценічному мистецтві. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтва. Серія «Сценічне мистецтво»*. 2019. № 2(1). С. 52–57.
17. Elwes C. Video Art. A Guided Tour. London : I. B. Tauris & Co Ltd, 2005. 226 p.
18. Horsfield K. Feedback: the video data bank catalog of video art and artist interviews. Philadelphia, PA : Temple University Press, 2006. 350 p.
19. Krasner J. Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Taylor & Francis, 2008. 407 p.
20. Packer R. Multimedia: From Wagner to Virtual Reality. Expanded Edition, 2002. 496 p.
21. Tufte E. R. The Visual Display of Quantitative Information. Graphics Pr, 2001. 200 p.

REFERENCES

1. Dovzhenko I. Videodyzain: tendentsii, poshuky, perspektyvy [Video design: trends, searches, perspectives]. Actualni problem suchasnoho dyzainu: Mizhnarodna naukovo-praktychna konferentsiia (20 kvitnia 2018 roku). Kyiv: KNUTD, 2022. pp. 23–26 [in Ukrainian].
2. Elwes C. Video Art. A Guided Tour. London: I. B. Tauris & Co Ltd., 2005. 226 p. [in English].
3. Fundatsiia «Tsentri Suchasnoho Mystetstva» [Foundation “Center of Contemporary Art”]. URL: <http://www.korydor.in.ua>. [in Ukrainian].
4. Horsfield K. Feedback: the video data bank catalog of video art and artist interviews. Philadelphia, PA : Temple University Press, 2006. 350 p. [in English].
5. Krasner J. Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Taylor & Francis, 2008. 407 p. [in English].
6. Lishchynska O. I. Media-art v ukrainskomu vizualnomu mystetstvi: filosofsko–estetichni idei ta vyiavy [Media art in Ukrainian visual art: philosophical and aesthetic ideas and expressions] Hileia: naukovyi visnyk – Gilea: Scientific Bulletin, 2013, 78. 256–259 [in Ukrainian].
7. Murashko M. V. Proektno-khudozhnii instrumentarii moushn-dyzainu (na prykladi reklamnoho rolyka) [Design and artistic toolkit of motion design (on the example of a commercial)]. Candidate's thesis Kharkiv, 2016. 358 p. [in Ukrainian].
8. Packer R. Multimedia: From Wagner to Virtual Reality. Expanded Edition, 2002. 498 p. [in English].
9. Prudenko Ya. Rable ukrainskoho video–artu. Oleksandr Roitburd [Rabelais of Ukrainian video art. Alexander Roitburd]. 2010. URL: <http://old.korydor.in.ua/texts/176-Rable-ukrainskoho-video-artu-Oleksandr-Roytburd> [in Ukrainian].
10. Prudenko Ya. Ukrainske media-mystetstvo. 5 mist-tsentriv i khudozhnyky-novatory. 2015. [Ukrainian media art. 5 city centers and innovative artists]. URL: <https://life.pravda.com.ua/culture/2015/04/22/192876/> [in Ukrainian].
11. Soloviov O., Savchuk S. Flashback. Ukrainsk media-mystetstvo 1990-kh. [Ukrainian media art of the 1990s.]. Kyiv : Mystetskyi Arsenal, 2018. 180 p. [in Ukrainian].
12. Soloviov V. O. Osnovy teorii dyzainu. Konspekt lektzii [Fundamentals of design theory. Synopsis of lectures]. Kyiv : KNUTD, 2010. URL: <http://nebotan.info/downloadknutd.php?id=150> [in Ukrainian].
13. Sovhyra T. I. Vykorystannia tekhnichnykh mozhlyvostei vizualnoho mystetstva v stsenichnomu prostori [Use of technical possibilities of visual art in stage space]. Visnyk KNUKiM. Serii: Mystetstvoznavstvo, 2018. Vol. 38. 60–70 [in Ukrainian].
14. Svity Nam Dzhun Paika [The Worlds of Nam Joon Paik. URL: <http://www.paikstudios.com>]. [in Ukrainian].
15. Sydorenko V. Vizualne mystetstvo vid avanhardykh zrushen do novitnykh spriamuvan: rozvytok vizualnoho mystetstva Ukrainy XX–XXI st. [Visual art from avant-garde shifts to new directions: the development of visual art of Ukraine in the 20th and 21st centuries] Kyiv: VKh studio, 2008. 187 p. [in Ukrainian].
16. Teilor B. Art today. Aktualnoe yskusstvo 1970–2005 [Art today. Current art 1970–2005.] Moskov : Slovo, 2006. 256 p. [in Russian].
17. Tufte E. R. The Visual Display of Quantitative Information. Graphics Pr, 2001. 200 p. [in English].
18. Vidkrytyi arkhiv ukrainskoho media-artu pen archive of Ukrainian media art [Open archive of Ukrainian media art] URL: <http://www.mediaartarchive.org.ua/media-art/office-games/> [in Ukrainian].
19. Vysheslavskiy H. A. Video-art. Suchasne mystetstvo [Video art. Modern art] Kyiv: Feniks – Kyiv: Phoenix, 2009. Vol. 4. pp. 53–70. [in Ukrainian].
20. Yudova-Romanova K., Strelchuk V., Chubukova Yu. Rezhyserski innovatsii u vykorystanni tekhnichnykh zasobiv i tekhnolohii u stsenichnomu mystetstvi [Director's innovations in the use of technical means and technologies in performing arts.]. Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury i mystetstv. Serii «Stsenichne mystetstvo», 2019. Vol. 2(1). pp. 52–57 [in Ukrainian].
21. Zharuk O. I. Video-art yak peredvisnyk multymediinoho videodyzainu [Video art as a forerunner of multimedia video design] Visnyk NAKKIM, 2013. 4. 175–180 [in Ukrainian].