

УДК 7.038.53:791(477.83-25)“1990-2005”  
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863.1/33.215705>

**Володимир КОГУТ,**  
*orcid.org/0000-0001-5061-6864*  
аспірант кафедри історії і теорії мистецтва  
Львівської національної академії мистецтв  
(Львів, Україна) [kohutvolodymyr23@gmail.com](mailto:kohutvolodymyr23@gmail.com)

## СТРУКТУРАЛІЗМ У ВІДЕОМИСТЕЦТВІ СЕРЕДОВИЩ ЛЬВОВА ТА ГДАНСЬКА

*Відеоарт як самостійний вид мистецтва з'явився в середині 1960-х рр. у Сполучених Штатах Америки та розвивався осторонь щодо інших засобів художнього вираження. Структуралізм у мистецтві – це насамперед виявлення ритмічних і повторюваних зразків, взаємозалежність чи нестача цих елементів творить структуру будь-якого об'єкта. Відеомистецтво характеризується тим, що тривалий час воно розвивається поряд із мейнстрімом, ніби медійні митці повністю заглиблюються лише у проблеми відео – пошук структури. У Гданську у 1990 р. Вітослав Червонка разом із Войцехом Заміарою створюють відеоперформанс «Go», в якому вони демонструють внутрішні зв'язки між вдихами та видихами художника, глядач спостерігає, як повітряна структура зникає.*

*Важливим проявом відеоеструктуралізму у львівському середовищі є сім портретів Андрія Боярова в 1990–1991 рр. Фільм складається із запису камери – телевізійного екрана, на якому з'являються портрети людей. Камера знаходиться так близько до екрана, що на зображенні з'являються ефекти строб. Ці вади – структура цифрового портрета.*

*У роботі «Я є час» медійної групи AKUVIDO з 1996 р. на екрані об'єкт втілений в інших об'єктах. Цей метод показує структуру, виявляє сліди артефактів, які залишаються після кожного етапу руйнування. «Я є час» – це вбивство реальності. AKUVIDO також надає руйнуванню новий сенс – народження внаслідок вбивства.*

*А. Максименко, В. Червонка та В. Заміара – це художники, котрі, крім власної мистецької практики, мають багаторічні дидактичні здобутки в академіях мистецтв, цей педагогічний аспект присутній у Гданську та Львові.*

*Автор статті зауважує, що на початку розвитку відеомистецтва у Гданську та Львові художникам було важливе розділення на менші елементи – власні пошуки структури та нової форми візуального спілкування. Дослідження структури допомогло відеоарту концепційно та контекстуально відірватися від кінематографа, адже кіно, яке існувало до відеомистецтва, не мало такої хвили структурних досліджень, хоч за технічними якостями ці два види візуального вираження майже ідентичні. Пояснюється це тим, що кіно – це насамперед проблеми наративу, однак оминається така проблема, як структура.*

**Ключові слова:** *структуралізм, відеоарт, перформанс перед камерою, ретрансляція, структура об'єкта, відеомистецтво у Гданську та Львові.*

**Volodymyr KOHUT,**  
*orcid.org/0000-0001-5061-6864*  
Graduate Student at the Department of History and Theory of Art  
Lviv National Academy of Arts  
(Lviv, Ukraine) [kohutvolodymyr23@gmail.com](mailto:kohutvolodymyr23@gmail.com)

## STRUCTURALISM OF VIDEO ARTS IN ENVIRONMENTS OF LVIV AND GDANSK

*Video art as a separated kind of art emerged in 1960s in the USA and developed separately from other means of artistic expression. Structuralism in art is first of all determining repeated rhythmic samples, co-dependence of these elements or lack of some of them creates the structure of any object. The typical feature of video art is its development near to mainstream, like media artists are deeply analyzing only the video issues, such as looking for structure. Gdansk, 1990, Witosław Czerwonka and Wojciech Zamiarą create a video performance “Go”, in which they demonstrate inner connection between inhales and exhales of the artist and the watcher observes the air structure disappearing. Seven portraits by Andriy Bojarov in 1990–1991 made an important example of video structuralism in the Lviv environment. The film consists of a video tape with a TV screen, on which human portraits emerge. The camera is so close to the screen that there is a strobe effect on the image. These flaws are the structure of the digital portrait. The artwork “I am time”, created by the media group AKUVIDO in 1996, shows objects within other objects on screen, this method shows the structure, finding marks of artifacts remained after every stage of destruction. “I am time” is a killing of reality. AKUVIDO also bring new sense to destruction – birth as a consequence of killing. A. Maksymenko, W. Czerwonka and W. Zamiarą are the artists who not only have their own artistic practice but also have also been successful in didactics in art academies for years, and this pedagogical aspect is noticed in Lviv and Gdansk. The author of the article notes that at the beginning*

*of video arts in Gdansk and Lviv the artists considered it important to divide objects into smaller elements, looking for structure and for a new form of visual communication by themselves. Structure analysis made video art conceptually and contextually different from cinematography, hence the cinema, which existed before video art, did not have so many structure analyses, even though from the point of view of technical features these two means of visual art are almost identical. It can be explained by that fact that the cinema is focused mostly on narrative issues, avoiding structural ones.*

**Key words:** *structuralism, video art, on-camera performance, retranslation, object structure, video art in Gdansk and Lviv.*

**Постановка проблеми.** Відеоарт як самостійний вид мистецтва з'явився в середині 1960-х рр. у Сполучених Штатах Америки та розвивався осторонь щодо інших засобів художнього вираження. Поступово з'являючись в інших країнах, відеоарт зберігав схожий вектор розвитку, але з регіональними особливостями. Попри загальновідому історію відеомистецтва, тема перших мистецьких випробувань та експериментів у невеликих середовищах – містах чи регіонах – залишається не вивченою. В Україні відеоарт існує понад 25 років, за цей час не було жодного окремого дослідження ролі структуралізму в українському медіамистецтві, зокрема відеоарті. У Східній Європі відеоарт мав особливий акцент на структуральному підході, адже перші свої експерименти з відео художники виконували у структуралізмі. Дослідження регіональних характеристик і внутрішніх особливостей медійного мистецтва залишається великою прогалиною у вітчизняному мистецтвознавстві.

Зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями полягає у використанні отриманих результатів у навчальному процесі Львівської національної академії мистецтв (ЛНАМ) на кафедрі актуальних мистецьких практик, застосуванні цієї статті як основи для формування лекцій на теми, пов'язані з медійним середовищем в Україні та Львівському осередку.

**Аналіз досліджень.** Для зручності джерела можна розділити на дві групи. Перша група – це статті та видання, які безпосередньо стосуються лінгвістичного структуралізму, розкривають його мету і передумови появи цього напрямку. На мою думку, праця Ролана Барта «Структуралізм як діяльність» (Барт, 1989: 251–260) є основою для термінологічних дефініцій і загальної концепції структурального підходу до творення будь-якого об'єкта. Для дослідження мистецтва цікавим є те, що Р. Барт нівелює різницю між технічним структуралізмом, лінгвістичним, поетичним і мистецькою діяльністю взагалі. Структуралізм, на його думку, є не відбитком світу, але будовою такого світу, який схожий на першоджерело, але жодним чином не копіює його (Барт, 1989: 254).

Важливими науковцями для структуралізму були Фердинанд де Соссюр, основоположник структурної лінгвістики, та Крос Леві-Стросс,

автор власного наукового напрямку в етнології «структурна антропологія» Дослідження Ф. Сосюра «Курс загальної лінгвістики» розкриває основні положення семіології та розділяє «мову» і «мовлення». За його теорією, мова – це відбитки, які містяться у кожного в голові подібно до словника, і будь-хто має до них доступ, проте мовлення – це сума всього того, що говорять люди, яка містить у собі всі індивідуальні комбінації з мови (Соссюр, 1999: 27). Подібно до цього відокремлення «мови» і «мовлення» в лінгвістиці є процесом відчуження відеоарту від кіно як від структури ширшого порядку. Кіно не могло виражати усі комбінації індивідуальних ідей одного автора. А відеоарт надав таку можливість, адже створюється однією людиною і керується виключно задумом автора, як і «мовлення».

К. Леві-Стросс намагався припасувати структурну лінгвістику Ф. Сосюра і використовував методи розкладу на свої антропологічні дослідження. Він стверджував, що традиційним соціальним спільнотам властиві певні способи мислення: наука конкретного, бріколаж, тоталітарне мислення. Бріколаж I – це такий спосіб мислення, де розумова діяльність звільнена від обов'язкових методів та інструментів, а вектор мислення направлений на рекомбінування наявних структурних елементів: образів, знаків, символів (Леві-Стросс, 1994: 126–127).

Іншими словами, за К. Леві-Стросом бріколер – це така первісна людина, котра займалася структуральним аналізом знярядь праці і, сама того не підозрюючи, за допомогою одного набору інструментів розв'язувала різні задачі, не властиві конструкції самих інструментів. Я вважаю, що це визначення дуже близьке до того, чим займалися перші художники структурального відеоарту, за допомогою уже наявного інструменту (кінокамери) вирішуючи свої власні візуальні експерименти.

До другої групи джерел належать авторські тексти художників – маніфести. в яких проголо-

---

<sup>1</sup> Бріколаж (від фр. bricolage) – процес створення предмета лише з наявних матеріалів, без використання заздалегідь підготовлених складників. Це антонім до визначення «інженерне мислення». Бріколер – це той, хто творить самостійно, використовуючи підручні матеріали, реконструює і знаходить нові їм застосування. [3, с. 12].

шувалися цілі експериментів із відео. В особистих супровідних текстах до виставок і перформансів художника Вітослава Червонки можна віднайти еволюцію від структуралізму в живописі до експериментів із новими медійними жанрами машинописом, відеоартом. Найбільш чітко висвітлюється проблематика структуралізму у відеоарті у таких текстах автора: «Від лінгвістичних малюнків до переставлення знаків» (Czerwonka, 2016: 9); «Запис паралельний II» (Czerwonka, 2016: 31); «Чим є мистецтво» (Czerwonka, 2016: 33); «Єдине чим володіємо це власне тіло» (Czerwonka, 2016: 34); «Про автономну дію» (O braku symetrii: Sopot: Państwowa galeria Sztuki, 1999); «Інтуїція чи логіка» (O braku symetrii: Sopot: Państwowa galeria Sztuki, 1999). Особливо важливим є структуралізм у текстах художника та режисера Йозефа Робаковського: «Ще раз за «чистий фільм»» (Robakowski, 1978: 7); «Лінгвістична, семіологічна концепція фільму» (Robakowski, 1978: 17); «Відеоарт – шанс наблизитися до реальності» (Robakowski, 1978: 28).

Й. Робаковський визначає, що відеоарт – це опозиція до телевізії, в його розумінні це інструмент реконструкції реальності, що має такі функції, як: художня документація, фільмування власної ментальності, спроби розширення технічних / фізичних можливостей, дослідження структури телевізії (Robakowski, 1978: 28–29).

Хотів би звернути увагу на функцію «розширення технічних можливостей», яка перегукується з визначенням «бріколера» К. Леві-Строса.

Окремо варто згадати кількох вітчизняних науковців, котрі досліджували український відеоарт. Передусім це Яніна Пруденко, сферою наукових інтересів якої довгий час залишається медійна культура в Україні та її розвиток (Пруденко, 2003: 175–187; Пруденко, 2015: 121–129; Пруденко, 2007: 70–78; Пруденко, 2011: 159–165). На думку дослідниці, медіамистецтво є першою за довгий час спробою примирення естетичної та утилітарної сфер діяльності сучасної людини (Пруденко, 2015: 121–129).

З таких міркувань випливає, що відеоарт – це процес повернення технічному інструменту (кінокамері) її структурного змісту, спосіб застосування якого не має кінцевої мети, а тільки потреби власника / художника.

Інший український науковець, Богдан Шумилович, вивчає медіакультуру львівського осередку. У його статті, присвяченій відеоарту Львова (Шумилович, 2020), не знаходимо досліджень у напрямі структуралізму, проте цінними є детально відтворена хронологія та характерис-

тика діяльності художника Андрія Боярова та медійної групи AKUVIDO.

**Мета статті** – дослідити перші експерименти відеомистецтва у Гданську та Львові; віднайти авторів, для яких структуралізм був головним методом їхньої художньої діяльності. Охарактеризувати візуальні засоби у відеоарті, віднайти спільні та відмінні риси цих двох осередків.

**Виклад основного матеріалу.** Насамперед варто визначити основні відмінності структуралізму і те, чим важливий його прояв у відеоарті. Основою, яка спонукала появу та розвиток структуралізму у світі, стали лінгвістичні дослідження Фердинанда де Соссюра (1857–1913). Найважливішим є те, що автор розглядає мову як формальну систему знаків, він акцентує свою увагу на тому, що «мовний знак» є діадичним і складається з форми знака та його значення. Ф. де Соссюр застосовує деконструкцію більшої структури на дрібніші одиниці, проводить їхній ретельний аналіз і збирає з цього «нову лінгвістику» – ці методи стали передвісниками структурального підходу.

Структуралізм – вид художньої чи літературної діяльності, в якому демонстрація об'єкта – це спосіб створення, витягання назовні всіх його внутрішніх зв'язків і правил, згідно з якими об'єкт працює (Барт, 1989: 253–254).

Отже, однією із провідних функцій структуралізму є розкриття природи внутрішньої реалізації об'єкта. У структуралізмі об'єкт дослідження залишається дійсним (або таким, що не досліджений) доти, поки не будуть враховані всі його внутрішні визначення та проблеми, вкладені в саму «оболонку» та характер такого об'єкта. Головний прояв структуралістів: бачити конфлікт всередині об'єкта і найголовніше – показати цю внутрішню боротьбу глядачеві / читачеві.

Структуралізм – це насамперед фрагментація на частини. Лінія розділення не є елементом творенням чи проявом творчості, бо в такому разі ми маємо справу з колажем, а структуралізм у жодному разі не є композиційним укладом фрагментів. Суть відокремлення частин полягає у знаходженні таких повторюваних елементів, взаємне розміщення та перетасовування яких створює новий зміст.

Щодо мистецтва, то тут структуралізм – це насамперед викриття ритмічних і повторюваних зразків, іншими словами, це виявлення «характеристик», «притаманних рис», взаємозалежність чи нестача цих елементів створює структуру будь-якого об'єкта.

Після появи відеоарту в мистецтві з'являються нові аспекти діалогу між художником і його

інструментом, до появи технічного інструменту у своєму арсеналі автор обмежувався лише власною уявою та масштабом ідей. Це підтверджують численні зображення / полотна різних типів і різновидів. Хоча в живописі був період структуралізму, художник не стикався із проблемою власних можливостей у ньому. Перед художником були тільки давно відомі матеріали, тому живописний структуралізм мав обмежене поле діяльності. Структуралізм у живописі розділяє матеріал на його візуальну та метафізичну сутність, а також заглиблюється у виразність. Для структуралістів важливим було руйнування ієрархії малярських матеріалів, скасовуються «високі» або менш цінні матеріали, структуру можна знайти в кожному з них: дерево, глина, пісок, нафта, бітум, олія тощо – все це активно використовується для живопису й ототожнюється із фарбою.

Дослідження та виявлення усіх особливостей матеріалу, з якого складається об'єкт (живописне полотно), було метафізикою для художників і спонукало використовувати більш нетрадиційні матеріали.

Критичним є саме прагнення все наділити метафізичними властивостями, де художник виступає в ролі кінцевої інстанції, котра наділяє будь-який матеріал вищим мистецьким значенням, просто застосувавши його на площині / полотні. Звідси отримуємо нову ієрархію матеріалів, де «кращим» є такий матеріал, який має найменшу відповідність або навіть є протиставленням попереднім категоріям та уставленим якість живопису.

Що стосується відео, то ситуація кардинально відрізняється: по-перше, відеомистецтво не має тисячолітньої історії як живопис, по-друге, відеоарт не був продовженням чи перетіканням з одного мистецького процесу в інший. Відеоарт народжується як зовсім інший вид мистецтва, для якого потрібно було шукати нових способів вираження. З цієї причини художники, які починали працювати з фільмом / відео, не мали антагоністів, із якими вони боролися або до яких могли б протиставляти своє мистецтво, щоб якісніше окреслювати свої досягнення.

Відеомистецтво характеризується тим, що тривалий час розвивається поряд із мейнстрімом, але не входить в нього, художники повністю заглиблюються в нові художні проблеми відео – пошук структури у відео. Найчастіше структуралізм є початковою темою, з якою починають працювати художники, котрі приходять у медіамистецтво, або відеоарт. І цікавим є те, що така тенденція спостерігається в різних країнах і локальних середовищах, навіть із різницею у часі, як, напри-

клад це відбувалося в Україні, де відеоексперименти починають з'являтися тільки наприкінці 1980-х рр.

З наявністю доступних відеокамер у художника з'явилося нове поле для самовираження, але явно обмежене технічними параметрами обладнання.

Ніщо так не привертає увагу художника до експериментів зі структурою, як те, що обмежує художника і водночас розширює його можливості. Відео встановлює чіткі межі для митця, які знаходяться поза його контролем, приймаючи котрі, він концентрує свою увагу на внутрішніх аспектах відео.

Коли автор проявить всі аспекти технічного конфлікту із власним творчим задумом назовні, тоді це буде структуральний відеоарт. Такими конфліктними елементами обмежень для художника є: розмір кадру, частота кадрів, світло, що проходить через плівковий проектор, рухливість камери або відсутність руху, ритм магнітних пошкоджень VHS та ін.

Художник, котрий починає працювати з відео, ніби проходить етап відкриття нових можливостей власного тіла, він повинен фрагментувати та розкривати усі технічні межі камери, аби потім працювати з ними.

Я вважаю, що перші структурні пошуки у відеоарті дуже схожі на перформанс із власним тілом або фізичною оболонкою. Тільки знаючи усі свої фізичні обмеження, ми можемо реально почати працювати з можливостями.

У перших спробах відеомистецтва із 70-х рр. у Гданську та кінця 80-х у Львові ми бачимо, що, крім визначення внутрішньої структури відео, художники також були заангажовані у дослідженні телевізійних проблем, коли матеріал із телевізійної програми, кіно, чи випуску новин використовувався наче готова реальність, з якої художник записував фрагменти на камеру і комбінував їх у своїх творах.

Явище відеоарту, а якщо конкретніше, то комерційна доступність відеокамери, схоже на появу друкарської машини у писемній історії. Тепер медійний художник має можливість створювати відео особисто без команди, це подібно до того, як автори змогли займатися «самвидавством», друкувати книги / маніфести. Варто окремо зазначити, що до 60-х рр. телебачення і будь-яка трансляція через екрани була підконтрольним інструментом державної влади. Але для історії є відомий факт – доступність руйнує монополію.

Портативні VHS камери все змінюють – із цього моменту відеохудожник стає одночасно

режисером, сценаристом і виконавцем, інколи актором, але найголовніше, що він стає «країною», тепер він вибирає, що буде транслюватися на екрані. Художник отримує можливість звернутися до аудиторії через екран, і це є народженням нової форми комунікації із глядачем.

Перш ніж розпочати аналізувати конкретні художні приклади, хотів би внести ясність, чому я порівнюю саме Гданськ і Львів. Звичайно, на перший погляд, контекст цих двох міст видається вкрай різним. Проте не все так очевидно, і, щоб зрозуміти стратегію порівняння двох осередків із різних країн, варто згадати ситуацію з технічним прогресом у Східній Європі часів СРСР. Камери були в наявності тільки при кіноцентрах і телестудіях, доступ до камер заради якихось художніх експериментів був закритий. Регіони, які були на межах адміністративних одиниць / республік і межували з лінією кордону, завжди мали відчутні послаблення і пом'якшення митного контролю. Прямо кажучи, у людей був більший асортимент технічних новинок, а коли йдеться про відеоарт, то без цього аспекту ніяк не обійтися. Для Польщі це було портове місто Гданськ, у яке вільно потрапляв вантаж зі скандинавських країн, і портативна камера у 70-х рр. не була вже чимось фантастичним. В Україні такі процеси через локально даліше розташування та політичне становище відбувалися пізніше, аж наприкінці 80-х, проте також через місто, яке знаходилося на рубежі. Тому, обравши саме ці два осередки, можна зіставити міста, котрі одні з перших отримували технічну можливість починати експерименти з відеомистецтвом.

Ця стаття є пошуком подібних проявів структуралізму у відеоарті. Також розглядається питання індивідуальних підходів художників до структури – оскільки це відбувалося у двох середовищах паралельно, але з різницею у часі.

**Структуралізм у відеоарті Гданська.** Розпочинати будь-яку розмову про відеоарт у Польщі варто з постаті Й. Робаковського, який у 1961 р. зробив свій перший відеоексперимент із монтажем, використовуючи обрізки документальних хронік періоду Голокосту «6000000». У 1970 р. у Лодзі була створена «Майстерня кіноформи» як частина Національної вищої школи кіно. Після 1970-х рр. Й. Робаковський розпочинає використовувати відео як основний елемент у творчості. «Предметом моїх праць є усунення з фільму елементів, характерних для оповіді літературної» (Robakowski, 1978: 8).

У 1971 р. Й. Робаковський створює «Тест II», один із найважливіших протестів проти нара-

титу. Відео було створене тільки за допомогою вирізання отворів різного діаметру на чорній кіноплівці у лабораторії, без використання кінокамери. Під час класичної демонстрації цієї кіноплівки через проектор світло заливало кінозал у ритмі отворів, створюючи стробоскопічний ефект, такий простий жест проявив структуру та взаємозалежність світла і плівки краще за будь-який знятий доти нататив.

Паралельно у 1972 р. у Гданську Вітослав Червонка захищає свій диплом у майстерні Яцека Жулавського, який складався із 22 живописних полотен 2x3 м. Об'єктом дослідження художника стає звичайний червоний стіл для академічних натюрмортів. Важливо, що структуралісти обирали об'єкт, який на перший погляд є максимально простим. Велика кількість полотен пояснюється тим, що автор не повинен малювати цей стіл цілковито, важливим є лише процес, який продемонструє всі зв'язки та конфлікти в об'єкті. Матеріалом виконання була обрана не звичайна олійна фарба, художник використав матеріал, притаманний для структуралістів – технічну промислову фарбу, що за своєю текстурою краще перегукувалася із предметом дослідження. В. Червонка розпочав шукати структуру як художник і лише потім застосував свій досвід у відеомистецтві.

Тривалий період своїх творчих експериментів В. Червонка присвячує дослідженням структуралізму у «писемності», як ручній, так і машинописній. Цікаво, що автор подібно до лінгвістів також працює зі словом і текстом. Період 70 – початку 80-х рр. у творчості художника показує нам, що його серія малюнків і картин була окремим комплексним структуральним дослідженням форми тексту та слова.

1981 р. в Galeria ON у Познані відбулася одна з найважливіших виставок В. Червонки – «Паралельний запис», яка підсумовувала увесь «писемний» період творчості митця. Під час перформансу художник сидів за столом перед друкарською машинкою і писав текст на аркуші паперу, після закінчення паперу знову починав писати текст на тому самому аркуші поверх старого тексту. Одночасно на столі стояв магнітофон, який записував звук друкарської машини під час набирання тексту, і коли автор закінчував друкувати лист, касета перемотувалася ним на початок і знову записувала звук друкарської машини поверх старої звукової доріжки. Перформанс тривав, доки текст не перестав бути розбірливим. У кінці дійства виникають дві речі: по-перше, ми втрачаємо здатність читати текст – але ми не втрачаємо здатності його «розуміти», по-друге, ми відкриваємо всю струк-

туру тексту, бачимо цілість, текст стає матеріальним, стає об'єктом.

Перформанс В. Червонки показує слід від тексту, не звертаючи увагу глядача на наповнення чи на сам процес написання. Завдяки такій простій, на перший погляд, метафорі отримується «текст як дія». Артефакт у вигляді чорного аркуша, на якому можна побачити весь текст одразу, повертає нашу увагу до внутрішніх зв'язків усіх елементів, літер, слів, пунктуації та метафізичного ритму самого тексту. В описі виставки художник називає цю дію «чорним текстом» і «чорним звуком», він зазначає, що не хоче підкорити світ у своїй творчості чи стати чимось унікальним, навпаки: «Я швидше схиляюся в бік байдужості каменю чи хмари. Як і вони, я не несу ідеології. Вони не говорять, але не мовчать. Вони не підтверджують і не заперечують. Вони не хочуть бути красивими чи потворними» (Czerwotka, 2016: 31).

У 1974–1976 рр. з'являються нові цикли у творчості В. Червонки: Ірраціональний розмір; Мінімальні уявлення; Лінгвістичні образи. Пізніше художник розширює структуральні пошуки на вивчення власного тіла й обличчя, техніками роботи з цього періоду були фотографія та відео.

«Przesztalcenie»<sup>2</sup> – серія фотографій, на яких тіло й обличчя художника «порізане» рибальською жилкою. Чіткі та пронизливі лінії жилки, які стискають і проникають у м'яке тіло, залишають сліди шрамів, що проявляють форму об'єкта. Такий художній жест щодо зовнішньої оболонки тіла фактично показує його внутрішню структуру, метафізичну форму. Я вважаю, що найважливішою у цій серії фотографій є жилка у ролі інструменту, який визначає фізичні характеристики / межі тіла. У цій серії глядач не споглядає звичні автопортрети, йому демонструють реакцію, результат м'якої оболонки тіла на подразник. Складається враження, що на знімках вигляд ізсередина, наче людську шкіру, оболонку вивернули внутрішньою стороною, і ми спостерігаємо за рубцями, з яких зшите людське тіло. В. Червонка показує незвичну

структуру людського тіла – матеріальність оболонки найважливіша у цьому проекті.

У 1980 р. на «Зустрічі художників і теоретиків в Ошеках» В. Червонка разом з Я. Свідзинським і Й. Робаковським придумав ідею виставки «70–80 нові явища у польському мистецтві сімдесятих років». Реалізація цієї виставки відбулася в 1981 р. у BWA Sopot. За її результатами була надрукована книга концептуальних і контекстуальних текстів, авторства самих художників і провідних критиків.

У 80-ті рр. В. Червонка розпочинає активно займатися відео, знайомство з таким персонажем, як Й. Робаковський, не могло залишитися безслідним. Однією з перших відеоробот В. Червонки в 1987 р. було «Мое вікно», а в 1989 – «Я тримаю камери для Йозефа». Навіть із назви видно, що у цей період на художника впливала творчість і експерименти Й. Робаковського, пов'язані з відео.

У 1990 р. В. Червонка разом із Войцехом Заміарою створили відео перформанс «Go», в якому вони стоять один навпроти одного, а голови їхні поміщені в одну прозору пластикову плівку. Таким чином вони створили спільний «повітряний коридор», на кінцях якого стояли художники (рис. 1).

Перформанс цікавий тим, що в ньому чітко демонструється результат невидимого і неможливого – ілюструється структура повітря. Це дійство окреслює фізичні та матеріальні характеристики повітря, такі як об'єм, форма, прозорість. Плівка допомагає спостерігати за тим, що відбувається всередині між художниками. Те, що ззовні інколи виглядає бездіяльним, структуралізм проявляє і доводить, що в цьому відбуваються складні процеси, між якими є пряма взаємозалежність. Ця ефемерна дія є дуже вдальною метафорою давньокитайської гри «Go», мета якої – обмежити рухи противника на гральному полі, де кожен гравець забирає частину поля суперника, доки інший не зможе рухатися, це означатиме, що він метафорично «задушений». Так само і в цьому перформансі художники дихали одним повітрям, забираючи своїм вдихом шанси на вдих суперника.



Рис. 1. Вітослав Червонка, Войцех Заміара, «Go», 1990. Приватний архів Войцеха Заміари

---

<sup>2</sup> Przesztalcenie – найближче відповідне значення в українській мові – це перетворення, але у контексті зупинення руху, паралічу, обмеження, подекуди це антонім до математичного терміна вектор.

Пізніше В. Заміара ще раз звернеться до структурних експериментів із повітрям у відеоарті.

Відео у творчості В. Червонки зазвичай стосується ретрансляції між зображеннями. Майже в кожному проєкті 90-х рр. використовується кілька екранів одночасно. Для художника кожен з екранів є джерелом, щоб розповісти власну історію. Ще одна важлива особливість будови відеомистецтва В. Червонки – це відсутність синхронізації відеорядів на різних екранах, навіть якщо інсталяції у своїй суті вимагають логічну синхронізацію, для митця це не має жодного значення.

У 90-х рр. художник створив багато фільмів: «Поглиблені дослідження об'єднання Німеччини» 1990 р., «До ре мі» 1990 р., «Кіліманджаро I» 1990 р., «Ява» 1991 р., «Ноктюрн» 1990 р., «Сон» 1992 р., «Відповіді на всі питання» 1993 р., «Заклинання» 1994 р., «Відеодзеркало сентиментальне» 1994 р., «Виклад про подвійність» 1995 р., «Виклад про нестачу симетрії» 1999 р.

«Відеодзеркало сентиментальне» – це інсталяція, яка складалася з двох екранів, що були злегка розвернуті один до одного, створюючи інтимний простір, ніби між телеекранами відбувається діалог. На цих моніторах трансливався відеоряд ранкового сходу сонця на морі, в часі 1 : 1 – без

пришвидшень та уповільнення. Два екрани мали різний рівень насиченості кольорів, на одному з них вони були справжні / натуральні, а на іншому – зображення в перенасичених відтінках. Інсталяція була не синхронізована в часі, на одному з екранів було трансляція цього ж відео із запізненням на декілька секунд. Цей метод демонстрації найкраще матеріалізується, коли на горизонті пливе корабель. Несинхронність цих фільмів створює відчуття минулого та майбутнього, але глядач не може «зловити» реальність так, ніби вона щораз втікає від нього. Інсталяція ізолює й обмежує час, матеріалізує його та перетворює на невловимий об'єкт (рис. 2).

У 1999 р. В. Червонка створив масштабну відеоінсталяцію «Виклад про відсутність симетрії», яка складалася з декількох екранів із відеоавтопортретами автора. Це була «стіна клонів» В. Червонки, на якій кожний портрет перегукується з попереднім, але на кожному екрані були використані різні формати трансформації: змінена насиченість кольору, пікселізація, інверсія кольорів, відображення обличчя художника (рис. 3).

Видається, що в цьому творі автор застосовує структуралізм, щоб дослідити свою особистість, розширює себе до всіх можливих взаємозв'язків

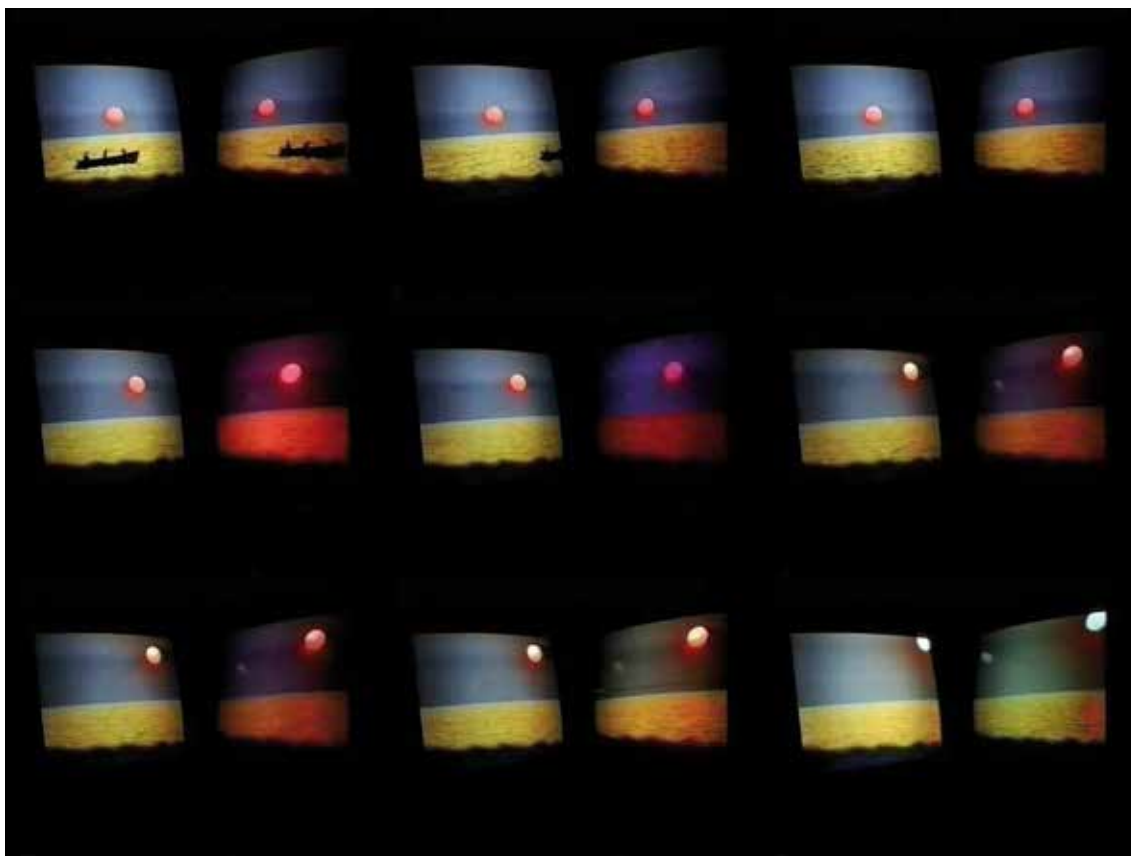


Рис. 2. Вітослав Червонка, «Відеодзеркало сентиментальне», 1994.  
Приватний архів Войцеха Заміари



Рис. 3. Вігослав Червонка, «Виклад про нестачу симетрії», 1999. Приватний архів Войцеха Заміара



Рис. 4. Войцех Заміара, «Дорога до правди», 1991. Приватний архів Войцеха Заміара



Рис. 5. Войцех Заміара, «Не знаю», 1992. Приватний архів Войцеха Заміара

особистості, які є в ньому. Між окремими трансляціями автопортретів художника відбувається діалог, а в деяких моментах навіть спантеличує, коли кілька портретів В. Червонки звертаються до глядача через екран.

Войцех Заміара, котрий був співавтором «Go», у своїх роботах проводив інші експерименти з вивчення структури відео. Одним із перших відеоартів художника стає «Дорога до правди» 1991 р. У кадрі художник поміщає лише власні босі стопи, які ходять по снігу, залишаючи на ньому характерні сліди свого шляху і створюючи ритм зі звуків ходіння по снігу (рис. 4).

Взаємозв'язок між кроком і супутнім звуком досліджує структуру дороги, ніби розшаровується сама дефініція слова «дорога», де сліди, залишені

людиною, як візуальні, так і звукові, є проявом архіву подорожі.

«Не знаю» 1992 р. – це відео, що починається з кадру, де весь екран займає кам'яний валун, який від ударів головою художника починає переміщатися зліва направо (рис. 5). У цьому відео характерний навик структуралістів, рамка кадрування, повторює фізичні границі, на яких стоїть камінь. Створюється враження, що автор відсуває цей гранітний валун за межі відео, поки він не впаде, і врешті-решт він падає. Видалення цього каменя з кадру запускає промінь яскравого світла, яке «засліплює» камеру (і глядача). Звук від ударів головою об граніт виступає як секвенсер, який задає ритм послідовності та притягує увагу глядача до моменту, аж поки камінь не покине відео.



«Що» 1992 р. – саме у цій роботі, В. Заміара продовжує дослідження й експерименти з повітрям, розпочаті у роботі «Go» 1990 р. Під час запису художник надягнув білий пластиковий пакет на голову, помістивши всередину камеру, запис із якої транслювався у прямому ефірі на екран у галереї. Те, що записує камера, є канонічним проявом структуралізму, від подиху всередині лице художника дедалі більше поглинається туманом / паром. Видихи проявляють невидиму структуру, яка стає задокументованою матерією. Звичайне повітря створює візуальний ефект розпаду, розшаровується і розчиняє лице автора (рис. 6).

Хотів би підкреслити, що, коли метафора художника наближається до структурного аналізу, інструмент / камера повинен працювати на межі своїх можливостей. Без доведення інструменту до його критичних можливостей неможливо дослідити структуру.

«Кава» 2000 р. – це пізніше відео з вистави В. Заміари, в якому він сидить на чорному тлі перед камерою із чашкою кави. Йде розмова, під час якої художник роздягається і починає покривати тіло кавою, спочатку натякаючи характерними візуальними образами на різних історичних осіб. Із часом тіло художника починає в'янути в п'яні, і нарешті він повністю прикриває своє тіло кавою і розчиняється на тлі темного кадру (рис. 7).

Ця метафора наочно ілюструє структурний підхід до дослідження відеомистецтва: зникнення для камери – це зникнення для світу, адже після людей не залишається сліду.

*Експерименти зі структуралізмом у відеоарті Львова.* Перші зразки відео були створені Андрієм Бояровим у 1987–1988 рр.

Основа творчої практики А. Боярова – дослідити процес нашарування різних видів медійності один на одного. Художник часто пропускає зображення через декілька носіїв: фотографію, документацію її на відео, потім фотографування цього відео з екрана знову і так декілька разів. Таким чином створюється еволюція зображення, деякі елементи втрачаються, а інші, навпаки, з'являються – саме так проявляється структуралізм у творчості А. Боярова.

Як у Польщі Й. Робаковський із фільмом «Тест II» зробив максимальне вираження структуралізму у відео, так у Львові А. Бояров створює «Сім портретів» у 1990–1991 р. На жаль, українське медійне середовище не досліджується повною мірою. Цей приклад тільки доводить, що українські роботи, які вичерпно демонструють відеоструктуралізм, надалі залишаються в тіні.

Відеоарт складається із запису камерою телевізійного екрана, на якому з'являються портрети людей, котрі вже були кілька разів перетрансльовані з касети на касету. Камера розташована настільки близько до екрана, що на зображенні з'являються стробоскопічні ефекти у вигляді горизонтальних чорних і білих ліній, які постійно рухаються, а між цими лініями глядач ледь прочитує обриси обличчя (рис. 8).

Камера у відео не статична, художник то підходить до екрана так близько, що ми вже входимо у портрет, то віддаляється, щоб показати на камері



Рис. 6. Войцех Заміара, «Що», 1992. Приватний архів Войцеха Заміари

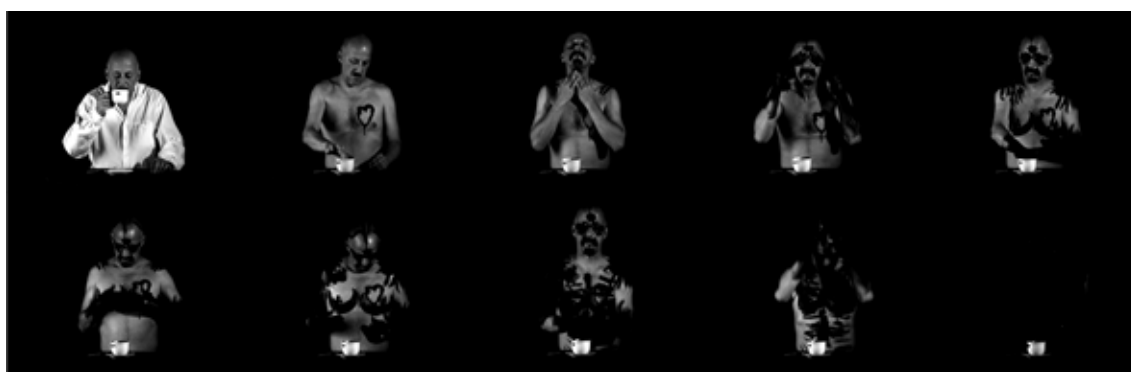


Рис. 7. Войцех Заміара, «Кава», 2000. Приватний архів Войцеха Заміари



Рис. 8. Андрій Бояров, «Сім портретів», 1990-1991. Медіаархів Центру міської історії Східної Європи



Рис. 9. Андрій Бояров, «Передбачення», 1992. Медіаархів Центру міської історії Східної Європи

цілість і структуру екрана разом із його ретрансляцією. А. Бояров використовує свій улюблений інструмент для структурних експериментів – глибину різкості, різкість і розфокусування, за допомогою яких відкриває нові способи погляду на цілісність предмета. «Я будую і документую паралельну реальність – де б я не був, у Таллінні, Львові чи Варшаві, просто вмикаю телевизор, відкриваю журнал або книгу (так само антикварну книгу чи будь-яку іншу знахідку) це свідчення її незалежного існування. Я лише записую їх» (Bojarov, Wojciechowski, 2020).

Автор своєю творчістю пропонує безперервне занурення у власні архівні матеріали, які, на перший погляд, безликі та містять забуті артефакти. Ми зазвичай не знаємо, хто зображений на роботах А. Боярова – це всього лиш безіменна документалістика, котрій художник надає нових значень. Виступаючи в ролі медійного антрополога, художник використовує метод ретрансляції фото- та відеооб'єктів. Для А. Боярова фотографія завжди посідала значне місце, відео у його творчості – це «рухомі фотографії»<sup>3</sup>.

Щоб дослідити структуру відео, А. Бояров зазвичай використовує техніку «привласнення матеріалу» з телебачення чи іншого джерела, він розчленовує відео на кадри й у міру можливості маніпулює ними, перемішуючи, наприклад, із фотографією (часто теж запозиченою), а потім знову збирає та монтує цей матеріал у фільми.

Хорошим прикладом цієї техніки є його відео 1992 р. «Передчуття», в якому він записує на

<sup>3</sup> Рухома фотографія – це метод фотографування, за якого дуже швидкий рух розділений на окремих кадрах. Власне кажучи, це анімаційне розкадрування. Найяскравішими прикладами є праці Вітолда Ромера, серія фотографій «Старт» 1939 р. Фотографії В. Ромера мали сильний вплив на перші експерименти А. Боярова.

камеру телевізійний екран із декількома різними фільмами, а потім розкладає матеріал на кадри, зменшує кількість кадрів в одній секунді та змішує їх разом (рис. 9). А. Бояров втручається в розповідь, щоб проявити структуру відео. Спершу глядача може здивувати, як такий «випадковий» набір кадрів може створити цільний фільм – відбувається це тому, що художник залишає тільки ті кадри, які найкраще показують взаємозв'язок між усіма кадрами загалом. Як я вже згадував раніше, роботи цього художника завжди знаходяться на межі фотографії та відеоарту.

«7-квітка» з 1993 р. – відеоарт, у якому А. Бояров використовує негатив фотографічної плівки, розміщений на білому тлі. Відеоарт висвітлює розвиток квітки з моменту, коли вона покидає ґрунт – «цикл пробудження». Відео складається з кадрів на плівці, яка переміщується вгору, тому весь цикл росту квітки представлений реципієнту. Художнику недостатньо просто надрукувати ці фотографії, тут важливий не лише візуальний елемент росту квітки. У цьому відеоарті йдеться про можливість «переміщення» статичного зображення (рис. 10).

Таке дослідження кадрів демонструє відірваність відео від плинності моменту, і воно завжди залишатиметься окремими кадрами. Немає значення, чи це сучасні камери, які мають 60 таких кадрів на секунду і створюють плавне відео, чи 30, 24, 18, відео – це набір окремих кадрів / фотографій. Висновок, отриманий із цього експерименту, залишається для всього відео, оскільки структура залишиться незмінною.

На початку 1990-х рр. Альфред Максименко, професор кафедри монументального живопису Львівської національної академії мистецтв (ЛНАМ), розпочав свою кар'єру у відеоарті. На



Рис. 10. Андрій Бояров, «7-квітка», 1993. Медіархів Центру міської історії Східної Європи



Рис. 11. AKUVIDO, Альфред Максименко, «Хрести», 1993. Приватний архів Альфреда Максименка

художника з раннього віку справила враження скандинавська естетика, через тісні зв'язки з родиною він виховувався на засадах цієї культури. Основним методом його художньої стилістики є вивчення системи знаків, відмежування від нарації та максимальне занурення у внутрішню боротьбу людини з такими проблемами, як: заборона, межа, час, руйнування, структура та деконструкція. Першим відеоартом А. Максименка були «Хрести», створені у 1993 р. у співпраці зі студентами Віктором Довгалюком і Ганною Куц (дує яких пізніше матиме назву AKUVIDO). Відеоперформанс відбувся вночі в костелі на тлі живописних робіт В. Довгалюка та Г. Куц, де були зображені різні інтерпретації хреста у стилістиці супрематизму, а самі автори були оголені та перепліталися аналогічно до символів і систем знаків. Режисером був А. Максименко – хоча цей фільм не є прикладом структурних досліджень, ця робота є імпульсом для подальших пошуків, у яких структуралізм відіграватиме ключову роль (рис. 11).

Цією роботою стає відеоарт «Я є час» 1996 р., який розпочинається зі сцени, де В. Довгалюк і Г. Куц сидять за столом перед штучним вікном (фото шпалери). Відеоарт має субтитри, в яких висвітлюється концепція задуму, розпочинає твір теза: «Щоб керувати часом, потрібно логічно призначати час руйнації».

Проект досліджує семіологічне значення власного «Я» та його трансформацію в дієслово «Є» (Куц, Довгалюк, 2020).

Основною метою цього відеоарту є отримання постійно змінного, однак безперервного образу та дійства на екрані. Сюжет складається більш як із 40 окремих сцен з унікальним змістовим і символічним значенням, що стосуються проблем руйнації, деформації, знищення, переродження часу і тілесності людей. Відеоарт «Хрести» просякнутий ідеями трансформації та наділенням предметам розпаду з відео особливого статусу «артефактів», тож процес і усі діяння, котрі відбуваються у відео, схожі до метафізичного ритуалу.

На екрані відбувається переродження об'єкта в інший об'єкт. Такий метод демонструє матеріальну структуру слідів від цих «артефактів», які залишаються після кожного етапу знищення.

«Я є час» – це вбивство реальності. AKUVIDO також наділяють «знищення» новим змістом – «народження внаслідок вбивства», таке дійство є наслідком появи нової матерії після знищення попередньої, структура не може бути знищена, вона перероджується в інший в об'єкт (рис. 12).

Відеоарт має багато посилань на тілесність безпосередньо самої авторки Г. Куц. Найосновніші образи це: відмальовані силуети її тіла на стінах і підлозі (перегук із геогліфами Наска, рисунками плато Пальпи тощо), металевий каркас тіла, котрий спершу огортає саму Ганну, згодом трансформується в каркас для нової «тілесної» субстанції з паперу та пластикової ляльки.

Хоч у відеоарті «Я є час» відсутня пряма сюжетна послідовність супрематизму із «Хрестів», знаковість, котра тут збережена, набула



Рис. 12. AKUVIDO, Альфред Максименко, «Я є час», 1996. Приватний архів Альфреда Максименка

більшої алегоричності та містичності дійства. Ця робота насичена розбиттям на фрагменти та використання різних технік, від автоматичного дійства до живописних структурних пошуків на воді, такий широкий спектр дозволяє проявити назовні усі складні взаємозв'язки цих фізичних об'єктів, які створили автори.

**Висновки.** Структуралізм став етапом вивчення нових можливостей відео. Цікаво, що для відеомистецтва структуралізм не був перехідним етапом – це період, із якого все починалося. Однак хотів би зауважити, що на початку розвитку відеомистецтва у Гданську та Львові художникам було важливе роздріблення на дрібніші елементи – власні пошуки структури та нової форми візуального спілкування. Дослідження структури допомогло відеоарту концепційно та контекстуально відірватися від кінематографа, адже кіно, яке існувало до відеомистецтва, не мало такої хвилі структурних досліджень, хоч технічними якостями ці два види візуального вираження майже ідентичні. Пояснюється це тим, що кіно – це насамперед проблеми нарративу.

А. Максименко, В. Червонка та В. Заміара належать до художників, котрі, крім власної художньої практики, мають багато років дидактичних досягнень в академіях мистецтв, педагогічний аспект, присутній у Гданську та Львові, не можна оминати. Це рідкість, коли існує прямий зв'язок між поколіннями від 70-х до 2000-х рр. Зазвичай відбувається так, що вид мистецтва розвивається протягом десятиліття, а наступні покоління розвиваються із самого початку. Передача досвіду – це міцний міст між поколіннями, і такий аспект є присутній у структуральному відеоарті двох міст.

Завдяки цьому розвиток відеомистецтва в обговорюваних середовищах є максимально органічним.

Перспективи подальших досліджень – окремо дослідити процес викладання відеомистецтва у Гданську та Львові. Необхідно в майбутньому визначити особисті методи викладання В. Заміара й А. Максименка і простежити наявність структурного підходу на прикладах сучасного відеоарту у нових поколінь медіахудожників.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика / за ред. Г.К. Косикова. Москва : Прогресс, 1989. 616 с.
2. Соссюр Ф. Курс общей лингвистики. Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 1999. 432 с.
3. Леви-Строс К. Первобытное мышление. Москва : Республика, 1994. 384 с.
4. Czerwonka W. Łóżne strępki: Sopot: Galeria Pionowa, 2016. URL: [http://www.zpap.wroclaw.pl/files/upload/2016/2016-05\\_luzne\\_strzepki\\_w.czerwonka\\_katalog.pdf](http://www.zpap.wroclaw.pl/files/upload/2016/2016-05_luzne_strzepki_w.czerwonka_katalog.pdf) (дата звернення: 02.11.2017).
5. O braku symetrii: Sopot: Państwowa galeria Sztuki, 1999. URL: [http://www.laznia.pl/up/\\_user/\\_laznia\\_v1/LAZNIA\\_2/wystawy/Biografia\\_W-Czerwonka\\_Trzy\\_sny.pdf](http://www.laznia.pl/up/_user/_laznia_v1/LAZNIA_2/wystawy/Biografia_W-Czerwonka_Trzy_sny.pdf) (дата звернення: 02.11.2017).
6. Galeria Arcus Wypisy ze sztuki 5. Józef Robakowski Teksty (1970–1978): Lublin: Zarząd wojewódzki SZSP w Lublinie, 1978. 67 p.
7. Пруденко Я. Трансформації естетичної теорії: медіамистецтво як щеплення проти технофобії. *Духовність. Культура. Нація*. 2003. Вип. 5. С. 175–187.

8. Пруденко Я. Ігрова сутність сучасного мистецтва. Апологія інтерактивності. *Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова. Серія 7 : Релігієзнавство. Культурологія. Філософія*. 2015. Вип. 33. № 46. С. 121–129.
9. Пруденко Я. Візуальність – основа кінообразності. *Гуманітарний часопис*. 2007. № 3. С. 70–78.
10. Пруденко Я. Інституалізація українського медіамистецтва (від початку 90-х рр. до сьогодні). *Культурологічна думка*. 2011. № 4. С. 159–165.
11. Шумилович Б. Львівське медіа – мистецтво : короткий екскурс. URL: <http://mediaartarchive.org.ua/publication/lvivske-media-mistectvo> (дата звернення: 29.05.20).
12. Bojarov A., Wojciechowski K. Powidoki. Afterimages: URL: <http://fototapeta.art.pl/2013/pow.php> (дата звернення: 02.11.2017).
13. Куц Г., Довгалиук В. Офіційний сайт медійної групи AKUVIDO. URL: <http://www.akuvido.de/cv/index.htm> (дата звернення: 15.05.20).

## REFERENCES

1. Bart, R. *Izbrannye roboty: Semiotika: Pojetika [Chosen works: Semiotics: Poetics]*. edited by G.K. Kosikov. Moscow: Progress, 1989, 616 p. [in Russian].
2. Sossjur F. *Kurs Obshej Lingvistiki [General Linguistics Course]*. Ekaterinburg: Ural University Publising, 1999. 432 p. [in Russian].
3. Levy-Stross, K. *La Pensée sauvage [The savage thinking]*. Tranlated in Russian by A.B. Ostrovskiy. Moscow: Respublika, 1994, 384 p. [in Russian].
4. Czerwonka, W. *Luźne Strzępki [Loose relics]*. Sopot: Galeria Pionowa, 2016. [in Russian].
5. O braku symetrii: Sopot: Państwowa galeria Sztuki, 1999. URL: [http://www.laznia.pl/up/\\_user/\\_laznia\\_v1/LAZNIA\\_2/wystawy/Biografia\\_W-Czerwonka\\_Trzy\\_sny.pdf](http://www.laznia.pl/up/_user/_laznia_v1/LAZNIA_2/wystawy/Biografia_W-Czerwonka_Trzy_sny.pdf) (Last accessed: 02.11.2017).
6. Galeria Arcus Wypisy ze sztuki 5. Józef Robakowski Teksty (1970–1978): Lublin: Zarząd wojewódzki SZSP w Lublinie, 1978. 67 p.
7. Prudenko Ya. Transformatsii estetychnoi teorii: mediamystetstvo yak shchepplennia proty tekhnofobii [Transformations of the aesthetic theory: media art as a vaccine against technophobia]. *Dukhovnist. Kultura. Natsiia*. 2003. Vyp. 5, pp. 175–187 [in Ukrainian].
8. Prudenko Ya. Ihrova sutnist suchasnoho mystetstva. Apolohiia interaktyvnosti [Game essence of modern art. Apology of interactivity]. *Naukovyi chasopys NPU imeni M.P. Drahomanova. Seriiia 7 : Relihiieznavstvo. Kulturolohiia. Filosofiiia*. 2015. Vyp. 33, № 46, pp. 121–129 [in Ukrainian].
9. Prudenko Ya. Vizualnist – osnova kinoobraznosti [Visuality is the basis of the cinematic imagery]. *Humanitarnyi chasopys*. 2007. № 3, pp. 70–78 [in Ukrainian].
10. Prudenko Ya. Instyтуалізатиіа українського медіамистецтва (від початку 90-х рр. до сьогодні) [Institutionalization of the Ukrainian media art (from the beginning of 90s till now)]. *Kulturolohiichna dumka*. 2011. № 4, pp. 159–165 [in Ukrainian].
11. Shumylovych, B. Lvivske media – mystetstvo : korotkyi ekskurs [Lviv media art: short excursion]. URL: <http://mediaartarchive.org.ua/publication/lvivske-media-mistectvo> (accessed: 29.05.20). [in Ukrainian].
12. Bojarov A., Wojciechowski K. Powidoki. Afterimages: URL: <http://fototapeta.art.pl/2013/pow.php> (Last accessed: 02.11.2017).
13. Kuts, H., Dovhaliuk, V. Ofitsiyni sait mediinoi hrupy AKUVIDO [KAKUVIDO media group official website]. URL: <http://www.akuvido.de/cv/index.htm> (Last accessed: 02.11.2017).