

2. *Калашникова, А. В.* Реконструкция белорусской батлейки в агрогородках / А. В. Калашникова // *Навуковы пошук у сферы сучаснай культуры і мастацтва : матэрыялы навук. канф., Мінск, 28 лістап. 2013 г. / М-ва культуры Рэсп. Беларусь, Беларус. дзярж. ун-т культуры і мастацтваў ; рэдкал. : Ю. П. Бондар (старш.) [і інш.]. – Мінск, 2014. – 419 с.*

ВИДЕОПЕРФОРМАНС: ФОРМООБРАЗУЮЩИЕ ПРИНЦИПЫ И ПРОБЛЕМА ОПРЕДЕЛЕНИЯ

А. В. Макаревич,

*преподаватель кафедры менеджмента социокультурной деятельности
Белорусского государственного университета культуры и искусств*

Первые опыты создания видеоперформансов ориентировочно относятся ко второй половине 1960-х годов. В течение долгого времени дефиниция видеоперформанса не имела однозначного толкования и зачастую употреблялась как применительно к документированию художественных акций или к перформансу, организованному специально для съемки на видеокамеру, так и к экспериментальным работам с телевидением.

Само понятие «видеоперформанс» имеет ряд схожих по смыслу определений. Это привело к тому, что одно и то же явление, относящееся к видеоперформансу, может обозначаться совершенно различными терминами. В англоязычной литературе можно встретить следующие названия артефактов, имеющие отношение к документации на видеокамеру различного рода акций или возникшие в ходе творческих экспериментов на границе различных видов искусства – «Tape of Action», «Performance-Oriented Tape», «Performance-Based Video» или «Performance and Video Piece» [5]. В результате мы сталкиваемся с отсутствием сформированного терминологического аппарата относительно вопроса идентификации видеоперформанса. Кроме того, данная ситуация осложняется тем, что не существует в художественной практике единых общепринятых правил или канонов создания видеоперформанса. Исходя из этого, с целью поиска наиболее точного определения понятия «видеоперформанс» или артефактов, относящихся к видеоперформансу, мы обозначаем ряд формообразующих принципов, со-

вокупность которых в той или иной степени проявляется во всех возможных вариациях данной формы творчества.

В качестве первого формообразующего принципа видеоперформанса мы предлагаем выделять присутствие видеотехники в общей концепции создания артефакта. Именно этот принцип выступает в качестве главного отличительного свойства видеоперформанса от своего непосредственного предшественника – перформанса. В ранних видеоперформансах основная функция видеокамеры заключалась в съемке разыгрываемого перед ней перформативного действия или акции. В результате возникала своего рода видеодокументация художественного события. Такие опыты имели место в 1960-х годах в творчестве американских и западно-европейских видеохудожников (Э. Антин, Дж. Гилберт, П. Кампус, Л. Монтано, М. Сноу, Т. Фокс) [5]. В Восточной Европе подобные эксперименты появляются значительно позже: в конце 1970-х – середине 1980-х годов – в Польше (П. Выжиковски, Е. Патрум, Ж. Робаковски) [3], в начале 1990-х – в России (Н. Абалакова и А. Жигалов, А. Монастырский, С. Шутов, арт-группа «Синий суп») и лишь в первом десятилетии 2000-х годов – в Беларуси (М. Гулин, К. Мужев, М. Напрушкина, В. Петров, А. Слободчикова, арт-группы «Бергамот» и «Липовый цвет»). Немногим позже художники начали разыгрывать свои акции специально для съемки на видеокамеру с целью дальнейшей презентации видеозаписи [1]. Эти видеоработы представляли собой исследование возможностей самой видеотехнологии, эффектов, которые можно достичь с ее помощью. В то же время существовала другая тенденция в видеоперформансе, ставшая новым этапом развития вышеописанных концептуальных стратегий и методов. Это видеокамера, непосредственно включенная в художественное действие не в качестве механического фиксатора событий, но как полноценный персонаж. Видеокамера теперь сама «попадает» в кадр, становясь продолжением тела художника либо активным участником события (У. Розенбах, В. Аккончи, П. Кампус) [4]. Кульминацией этого пути становится сотворение видеоперформанса средствами электронных образов и человеческого действия (И. Густовска, Н. Абалакова и А. Жигалов) [2].

В качестве второго формообразующего принципа видеоперформанса мы предлагаем определять игру, живое действие (англ. action). Этот метод абсолютно не нов и характерен для

искусства перформанса. Одним из первых его презентовал Дж. Кошут в своем перформансе «4,33». Важным же является факт, что в любом действии/бездействии, демонстрируемом в видеоперформансах, как правило, отсутствует временная определенность, поэтому зритель получает возможность достраивать и заполнять семантические ячейки, предложенные автором бесконечно. Важным моментом характеристики живой игры или действия в видеоперформансе является то, что зритель являет собой нечто большее, нежели отстраненный наблюдатель, который следит за тем, что происходит перед ним. Как участник видеоартефакта он всегда является составной частью самой игры [3]. И если перед художником стоит задача увлечь зрителя в эту игру, задача зрителя сводится к тому, чтобы уметь услышать и вовремя среагировать на обращенное к нему авторское послание.

Следующий формообразующий принцип видеоперформанса вытекает из предыдущего – это принцип антропологизма, который в данном случае понимается нами буквально как физическое присутствие человека (художника-автора или художника-исполнителя) в процессе создания и презентации артефакта, т. е. в процессе исполнения видеоперформанса. Проблема антропологизма в видеоперформансе имеет три грани, тесно взаимосвязанные и переплетенные друг с другом, но, как правило, наиболее отчетливо в каждом конкретном случае проявляется одна или две, в зависимости от художественного замысла. Итак, понятие антропологизма в видеоперформансе включает в себя: наличие героя-автора (дефиниция Н. А. Агафоновой) в одном лице, внимание к вопросам телесности, проблеме антагонизма мужского и женского начал в искусстве. Наличие героя-автора как главного манипулятора художественного события и исполнителя определенных действий является важнейшим смысловым элементом видеоперформанса. Проблема телесности в видеоперформансе связана скорее с его истоками. Использование тела человека в качестве творческого материала встречается в творчестве таких художников, как И. Кляйн, О. Мейл и Дж. Пэйн. В таком ключе конструировали свои перформансы художники, впоследствии создавшие видеоперформансы: В. Аккончи, движения которого напоминали своего рода поэзию тела; Д. Оппенхэйм подвергал свое тело различного рода физическим манипуляциям; выступления Л. Андерсон со-

держали автобиографические нотки; Дж. Джонас, которая посредством собственного опыта и творчества указывала на проблемы мира, основанные на стереотипах и принятых схемах поведения [1]. Проблема антропологизма в видеоперформансе может быть выражена также путем сопоставления или, наоборот, взаимодействия полярных основ мужского и женского начал. В качестве ярких примеров можно привести видеоперформансы российских художников Н. Абалаковой и А. Жигалова («Полотеры», «Окно», 1983). Другим примером подобного видеоперформанса является видеоперформанс белорусских художников А. Слободчиковой и М. Гулина «Вскрытие женщины» (2011). Примером открытого противопоставления мужского и женского начал является цикл работ «Органическая жизнь» (2000–2007), принадлежащий группе современных белорусских художников «Бергамот». Ее участники – О. Масловская и Р. Троцюк – создали не просто галерею сложных образов от гармонического взаимодействия до публичного конфликта.

Таким образом, мы можем обозначить следующие формообразующие принципы видеоперформанса: наличие видеотехники в общей структуре артефакта, присутствие «реальных» исполнителей художественной акции, выражающееся в применении живого действия или игры в качестве драматургического элемента видеоперформанса, а также ясно прослеживающийся антропологический компонент. Исходя из перечисленных принципов, лежащих в основе большинства видеоперформансов, мы предлагаем следующее определение данного явления: видеоперформанс – это пространственно-процессуальный вид арт-практики, представляющий собой акцию, в ходе которой художник, посредством своего тела в сочетании с ранее осуществленной видеозаписью сообщает аутентичную информацию. Здесь следует отметить особую роль зрителя, поскольку именно его сознание и представляет пространство, в котором происходит конечная реализация события, инициированного художником.

1. *Auslander, P. Performance in a Mediatized Culture / P. Auslander. – 2 ed. – Routledge, 2008. – 224 p.*

2. *Dziamski, G. Performance – tradycje, zrodla, obce i rodzime przejawy. Rozpoznanie zjawiska / G. Dziamski // Performance. Praca zbiorowa /*

G. Dziamski, H. Gajewski, J. S. Wojciechowski ; red. B. Stoklosa. – Warszawa, 1984. – S. 26–27.

3. *Jankowska, M.* Wideo, wideo instalacja, wideo performance w Polsce w latach 1973–1994: historia, artyści, dzieła / M. Jankowska. – Wydawn. Neriton, 2004. – 255 s.

4. *Linker, K.* Vito Acconci / K. Linker. – New York : Rizzoli, 1994. – 224 p.

5. *Schechner, R.* Performance Theory / R. Schechner. – Routledge, 2003. – 432 p.

ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА КАК ИСТОЧНИК ИНСПИРАЦИИ В МОДЕ

М. С. Машедо,

*аспирант, Белорусский государственный университет
культуры и искусств*

В современной системе искусства все виды художественного творчества тесно взаимосвязаны. Театр, музыка, кино, изобразительное искусство питают вдохновение из сюжетов и образов, и каждый из видов искусств вдохновляет другой вид на создание произведений. Изобразительное искусство также вдохновляет для создания самостоятельных произведений такой вид художественной деятельности как мода. Влияние искусства на моду и на ее эстетическую составляющую началось еще в прошлом веке. Любое художественное явление имеет историю, которая положила начало в изменении мировых тенденций в искусстве. Мода по сути своей является образным, изобразительным, визуальным видом искусства. Мода вдохновляется шедеврами мирового изобразительного искусства: живописью, скульптурой, графикой. Не только художественные образы, но и приемы, и средства выразительности изобразительного искусства заимствованы и ретранслированы в художественном образе моды. Такие средства выразительности как свет, цвет, колорит, светотень, перспектива позволяют художникам-модельерам выразить собственное отношение к предмету, его видение. Используя средства выразительности, можно придать объекту моды различные значения, подчеркнуть главное, не умоляя второстепенного. Наиболее часто художники-модельеры вдохновляются цветовой палитрой и символикой