

Видеоартът като артистична форма и практика

Автор: д-р Лили Джсагарова

В съвременните културни практики интердисциплинарните изкуства, които използват технологиите като изразни средства, но и като среда се обозначават с редица наименования и определения. Много от тях се отнасят за подмножества или подмножества на това, което представлява концептуалната област, която обхваща едно или повече произведения – напр. новото медийно изкуство, дигиталното изкуство, компютърното изкуство, интерактивното изкуство, електронното изкуство, които наред с още много други подобни формулировки се намират в литературата и се използват от самите художници или дизайнери. (Tribe, Jana, Grosenick, 2006)

Тези определения не са напълно еквивалентни или взаимозаменяеми. Някои от тях се фокусират върху една определяща характеристика на производството (като интерактивно изкуство), докато други се фокусират върху обхванатите технологии (като компютърно изкуство) или са твърде общи (като изкуство и технологии). “Технологиите често са склонни да се развиват по-бързо, отколкото реториката, която ги оценява и ние все още сме в процес на разработване на описание на изкуствата, използващи цифрови технологии като среда в социално, икономическо, естетическо отношение.” (Christiane Paul, 2003: 6, 7)

Развитието на медийно изкуство е силно повлияно от авангардните течения през ХХ век. Видеоето като събирателно понятие за съчетаването на различни аудиовизуални компоненти, представлява технология свързана с информация, за да бъде поставено безусловно сред традиционните пластични изкуства. По отношение на изкуството авангардът обикновено е обвързан с някаква естетическа иновация - такава, която често е неразбрана или неприета в своето време. Това често са концепции, чиито представители открито се противопоставят на общоприети художествени идеали и макар че често се използват във връзка с модернизма има много художници и от предишни периоди, чиито творби могат да се разглеждат като авангард в контекста на собственото им време. Също така, видеоето не е осезаем, конкретен обект или творба подобно на изобразително изкуство, а синкретично произведение за ефирно излъчване чрез цял набор от сложни електромагнитни устройства. В действителност видеоето е серия от електронни компоненти на аудиовизуална тема и в непрекъснат прогресивен поток от самото му създаване. За целите на изкуството, за изследване на теоретични или практически възможности видеоето като изразно средство и като артистична интерактивна практика предлага широко поле за изследователи и творци.

Видеоето или видео изкуството ни дава уникална възможност да се изследва неговия генезис като технология, като културна и социална комуникация, но и като

произведение на изкуството в различни форми и концепции, и в различна среда. Следователно, терминът видео изкуство не описва никакъв единен стил, а по-скоро се отнася за редица артистични практики, стартирали през 60-те и 70-те години върху монитора като скулптурна форма в протест срещу телевизионната култура и монопола на средствата за масова информация. Въпреки тези исторически конотации, вярно е, че видео изкуството се използва и за описване на всяка художествена творба, която използва дигитално видео, а не филм, като медия. Видео изкуството се приравнява в продължение на десетилетия с други интермедийни концепции като пърформанса, например. От 90-те години ставаме свидетели на промяна на парадигмата, при която се въвежда универсално идентифициран образ, пропит с няколко слоя контекстуално значение, създаващ нова визуална метафора и конвенция. Новите медийни артисти приемат технологията като художествена сурова среда и в този смисъл създаденото произведение чрез технологични средства става (или е в състояние да стане) художествено творение. Така границата между технологичното и художественото производство в специфичен културен контекст започва да се размива.

Инсталационното изкуство като термин по-слабо се отнася до конкретна артистична практика, а по-скоро се отнася до самия зрител, който навлиза физически в пространството на творбата и което често се описва като „театрално“, „потапящо“ или „експериментално“ преживяване. Следователно то се различава от традиционните изобразителни изкуства и медии (скулптура, живопис, фотография) тъй като адресира директно зрителя като буквално присъствие в пространството. Дигитална интерактивна инсталация е поджанр, който може да се нарече и интерактивна инсталация – самостоятелни произведения, които се случват в контекста на свързани с изкуството места и ангажират участниците във взаимодействие на цялото тяло с естетически концепции и идеи чрез изчислителни физически интерфейси. Като приобщаващ термин, интерактивната инсталация се състои от различни елементи и компоненти на цифрови медии, цифрово изкуство и различни дигитални медии.

Цифрово изкуство е може би по-жизнен термин в контекста на многобройните промени в наименованията за технологично изкуство. От 70-те години на XX век цифровото изкуство се нарича компютърно изкуство, а след това мултимедийно изкуство, а в края на XX век то се превръща в дигитално изкуство и заема своето място под обединяващото понятие медийно изкуство. Поради неяснотата вместо да определят дигиталното изкуство в един конкретен термин изследователите, теоретиците и практиците често го причисляват към категории според неговите формални характеристики. Съществува и категоризиране на дигиталното изкуство по отношение на връзките с медиите и технологичните нововъведения като пресечна точка между изкуството и технологията. Има доста примери за ново т.нар. медийно изкуство като интерактивни мултимедийни

инсталации, среда за виртуална реалност и уеб-базирано изкуство, които включват в себе си цифрови технологии. В някои опити за категоризиране на връзките между изкуството и технологиите се използват нови, но не непременно свързани с медиите технологии и съответно определения като електронно изкуство, роботизирано изкуство и геномно изкуство. И в този смисъл бихме могли да конкретизираме дефиницията за медийното изкуство като произведения на изкуството, използващи медийни технологии главно от 1990 г. насам като експериментален филм, видео арт и други подобни.

В този културен пласт популярност е добило и определението публично или обществено изкуство, което се отнася до произведения на изкуството под всякаква форма, които са проектирани и изпълнени с конкретно намерение да бъдат разположени или поставени във физическо публично пространство за обществено достойствие, обикновено външно и достъпно за всички. (Jones, 1992; Goldstein, 2005; Knight, 2008; Januchta-Szostak, 2010)

Това изместване или разширяване на популярни форми на визуални изкуства от изразяване в естетически концепции и отношение, т.е. като визуална функция и ориентир, до изразяване в социален или местен контекст като колективно преживяване или колективна гледна точка промени начина, по който се възприема съвременното изкуство. Промяната на формата и начините, по които тези нови форми на вече далеч по- публично или обществено изкуство комуникират или се вмъкват в нови пространства най-вече в градската среда, като променят и очакванията на публиката. Тези нови форми на взаимодействие дават възможност на публиката за споделени и комплексни преживявания от традиционната нагласа за разглеждане на произведения на изкуството в определена среда, до нови предизвикателства за сетивата или вече за една нова пространствена идентичност, или като възможности за изследване на нуждите на общността и за насърчаване на културни или социални промени. Именно така публичното изкуство става и обществено и се превръща в посредник между различни потребители в градската среда - граждани, жители на самото място и всякаква разнородна публика, и художниците/артистите, които се опитват да изразят своите идеи, концепции или важни социални проблеми и да допринесат за качеството на преживяване на конкретно място. В тази перспектива публичното изкуство много повече се опитва да комуникира и чрез различни пространствени форми като места за експозиция.

В тези нови културни и социални взаимодействия е популярен и терминът ситуационно изкуство, който най-вече се отнася към компонентите на околната среда на дадени места или публични пространства. Определението на Ричард Сера във връзка с произведения на изкуството и местоположението е следното: „Мащабът, размерът и местоположението на специфични за мястото произведения се определят от топографията [...], произведенията стават част от средата“ (Kwon, 2002: 202). Тази форма на изкуството презентира желанието на художника да

разшири контрола, който той или тя има над показването на работата си, като разшири практиката си и я пренесе от студиото към публичната сфера. Усвояването на територия извън частната сфера дава възможност за сливане на изкуството и живота, както и предизвикателство за изкуството и неговите граници.

Така публично изкуство става част от обществената история, част от националната или глобалната развиваща се култура и колективната ни памет. То отразява и разкрива обществени взаимодействия и добавя смисъл на самите градове като общи споделени пространства. Творците реагират на нашето време като използват естествено и подобряването на технологиите през годините. С технологичния прогрес, хората на изкуството са в състояние да проучват извън границите на художествените възможности и похвати познати до сега, които не са били в състояние да бъдат изследвани и използвани от творци в миналото. Чрез използването на виртуална реалност като среда и потапянето в нея, като основна характеристика се открива може би най-дълбоката интерактивна форма на изкуство и на преживяване на произведения на изкуството. Това може да се превърне в проактивна вътрешна визия за външния свят, чрез която художниците създават хроника на нашия обществен опит.

Чисто хронологически периодите на експерименти се засилват и разпространят в Европа през междувоенните години (между двете световни войни) и по целия свят в периода след Втората световна война. Цифровите средства за разпространение на информационно и неинформационно съдържание са произведени основно през втората половина на XX век - достъпността му като творческа платформа за художници до голяма степен се появява в края на 90-те години. Така видео изкуството започва да набира своята енергия от началото на 60-те до средата на 90-те години, когато средствата му за производство пряко се свързват с технологичния прогрес и т.нар. дигитална ера.

Трансформацията на публичното изкуство в следвоенния период поставя важни въпроси за това как новите артистични практики влияят или променят споделените обществени пространства на съвременния град и дали публичното изкуство има или трябва да има специфична роля в града. Как трябва да се възприема публичното изкуство в градските пространства и новите художествени тенденции, които включват изпълнителско изкуство, концептуално изкуство, инсталационно изкуство, видео изкуство, като изкуство в общността или като изкуство специфично за обекта с много нови елементи като 3D мапинг в театралните представления, аудиовизуални първорманси и т.н.

Новите тенденции в изкуството и художествените иновации непрекъснато се опитват да претендират за статут на изкуство, което би трябвало да предаде екзистенциално значение и символи, които индивидите могат да възприемат и разберат чрез акт на идентификация (Norberg-Schultz, 1974). В този смисъл от решаващо значение е как отделните хора, т.е. публиката разбира публичното

изкуство. Артефактите или произведенията на модерни, или авангардни артисти, на известни художници могат да бъдат намерени навсякъде по света, но не всички от тях са в състояние да установят комуникация с местната среда и да произведат социална, културна, историческа и пространствена съгласуваност и да предизвикат активно отношение от страна на зрителите. Как хората възприемат произведения на изкуството или по-точно колко силно се интегрират различните публики с общественото изкуство могат да бъдат описани като разлика между “визуалната забележителност” и “колективната опорна точка” (Januchta-Szostak, 2010: 82). Докато в първия случай зрителят може да се забавлява, да се стимулира интерес и да се осигурява временно ангажиране на човек, то във втория се предлага интелектуално приемане и се осигурява социална или културна идентификация с произведенията на изкуството. Колективните опорни точки изграждат дълбока интеграция със зрителите и стават част от тяхната ментална карта на града (Lynch, 1960). Благодарение на специфичния социален и обществен характер публичното изкуство често се превръща в символ на мястото, на града и пресечна точка за различни публики.

Различни постоянни или временни произведения на публичното изкуството могат да станат колективни опорни точки. Противно на старомодното схващане, че само постоянните произведения на изкуството могат да представляват истинско обществено (публично) изкуство, днес е общоприето, че временни изложби или концептуални, спонтанни и т.н. събития могат да станат и да функционират като референция и стабилна колективна опорна точка. В този смисъл и краткосрочните, но повторяеми и интензивни събития могат да осигурят културна и социална интеграция и подобно на физическите артефакти, да я локализируют в конкретни градски пространства. Анна Зостак включва три средства, чрез които общественото изкуство може да постигне социална интеграция: 1) колективно участие в събития за възпоменание; 2) пространствено подреждане на интерактивни творби, което насърчава междуличностните отношения; 3) социална ангажираност и сътрудничество по културни проекти. (Szostak, 2010: 83) Това разбиране за новите културни взаимодействия насочва към идеята, че публичното или общественото изкуство може да бъде намерено във всякаква форма, във всяко място и във всеки случай, когато тази връзка между изкуството и акта на идентификация, може да създаде добавена стойност и смисъл на индивидуалното съществуване.

Често мислим за физическото пространство в неговата триизмерност и като обект. Въпреки че може да съдържа на пръв поглед „нищо“ (само въздух) ние го възприемаме като физически дефинирано и конструктивно, но и променливо, гъвкаво. Преживяваме усещанията в пространството и определяме нашето възприемане на света чрез нашето отношение към пространството. Тази представа за „нищо“, приписвана на пространството, поставя някои интересни въпроси.

Всъщност пространството ли е връзка между нашите сетива и физически обекти, или е абстрактна концепция?

Можем ли да дефинираме, създаваме и манипулираме пространството, за да създаваме естетически преживявания?

От началото на 50-те години на миналия век художниците са изследвали потенциала на компютърните технологии, за да създават както виртуални, така и физически форми на изкуство, които реконструират и концепцията за пространство. Тъй като техническата сложност и ограниченията на цифровата технология на този етап възпрепятстват пълната реализация, съдбата на редица ранни иновативни идеи е била да останат по-скоро като концепции в писмени източници или високотехнологични лабораторни експерименти, въпреки че съществуват и изследователски проекти и артистични начинания, които са се опитвали да създадат виртуална среда, неразличима от физически реални пространства. Това бележи появата на нови насоки, движени от философски концепции и технологични въпроси, произтичащи от предишни опити за създаване на алтернативни на действителността пространства.

Специално внимание започва да се обръща на психологическата сила на процеса на „потопяне на съзнанието“ на публиката, като съвременните художници и артисти се стремят да създават пространства, които да позволяват на публиката да избяга в различни сфери на своето съзнание и да изпита истински емоционални реакции. Силата на художествената илюзия, както и човешкото желание за създаване на реалности в реалностите ни позволява в нашия физически разположен свят да приемем „изкуствени“ конструкции. В „Метафизиката на виртуалната реалност“ Майкъл Хейм поставя въпроса дали всички ли светове са символични, включително и този, който наивно приемаме за реален и който четем с физическите си сетива. (Heim, 1993)

Чрез създаването или манипулирането на виртуалното и физическото пространство видео-художници могат да създават мощни естетични среди, които позволяват на публиката да преживее алтернативни реалности. Пример за подобно активно взаимодействие може да бъде режисираната от италианския художник Стефано „Фалшивата фабрика“ (stefanofake.com, thefakefactory.com), която е резултат от сътрудничеството между художници, дизайнери и творци с практика в различни жанрове в изкуството, архитектурата, дизайна, комуникацията, компютърните технологии и цифровите медии. „Фалшивата фабрика“ създава и прилага уникални, силно „потопящи“ преживявания, интегриращи изкуство, дизайн, компютърна техника и цифрови медии.

Това изследване се концентрира върху аналогови и цифрови формати на мултимедия, които не са уеб базирани. Аналоговите устройства включват звуково оборудване за запис, и слайд и прожекция на филми. Цифровите технологии включват компютърно генерирани цифрово видео, звукови, анимации, неподвижни

изображения, и кинетичната интерактивно оборудване предизвикващо от живите участници в пространството.

Едно от най-важните предизвикателства и може би най-трудният проблем в семантичното разбиране на новите медии и артистични практики е откриването на визуална концепция. Друг ограничаващ момент е, когато изследователите анализират проблема за откриването на визуални концепции в лабораторни условия, където фонът е прост и следователно лесен за сегментиране. Така на практика основното предизвикателството е да се открие цялото семантично съдържание в изображението с акцент върху наличието на сложни фонове. В ранните години на мултимедията повечето изследвания се фокусират върху извличането на изображения на базата на съдържание. В днешно време все повече се увеличава интереса към експерименти и използването на максимално широк спектър от медии.

Източници:

Christian Norberg-Schulz (1974). *Meaning in Western Architecture* Published Praeger Publishers

Goldstein, B. (2005). *Public Art by the Book*. Seattle, University of Washington Press

Grosenick & Burkhard Riemschneider (2005). *Video Art*; Publisher: Taschen; 25th edition

Heim M., (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press

Januchta-Szostak, A. (2010). *The Role of Public Visual Art in Urban Space Recognition*. In K. Perusich (ed.), *Cognitive Maps*; Rijeka, Intech

Jones, S. (1992). *Art in Public: what, why and how*. Sunderland, Artic Producers Publishing

Knight, C. K. (2008). *Public Art: Theory, Practice and Populism*. Malden, Blackwell Publishing

Kwon, M. (2002). *One Place After Another: Site-Specific Art and Locational Identity*. MIT Press, Cambridge MA

Lynch, K. A. (1960). *The Image of the City*. Cambridge MA: MIT Press

New Media Art; Publisher: Taschen *Basic Art Series, 2006*

Stiles, Kristine, and Edward A. Shanken. (2002). "Missing in Action: Agency and Meaning in Interactive Art." In *Context Providers: Context and Meaning in Digital Art*, ed. Margot Lovejoy, Christiane Paul, and Victoria Vesna. Cambridge, Mass: MIT Press

Tribe, M. (2006). *New Media Art – Introduction*; Basic Art Series, Publisher: Taschen