



■ ТОМ 4/БРОЙ 2/2023

Николина Минчева

КАК СРЕДСТВОТО СЕ ПРЕВРЪЩА В ЗАМИСЪЛ. ВИДЕОТО КАТО ОРЪЖИЕ

Подсъзнателното и послушно приемане на натиска на средствата за масова комуникация ги е превърнало в затвори без стени за техните потребители – хората. (...) Защото всяко средство е в същото време и силно оръжие, с което се удря по другите средства и другите групи. Резултатът е, че днешният век досега е век на много граждански войни, които не се свеждат само до света на изкуството и развлеченията (McLuhan 1964).¹

През втората половина на ХХ век телевизионните устройства навлизат масово в домакинствата. Статистиката сочи, че в САЩ през 1950 година едва 9 процента от домовете разполагат с устройството, но към 1959 година това число се увеличава на 85,9 процента (*Television in the United States - Late Golden Age, Broadcasting, Programming* | Britannica [no date]), от което следват големи промени в социален план. Още оттогава телевизията бива забелязана от артистите като средство за масова манипулация на общественото мнение в определени посоки и не след дълго се заражда офанзивата срещу тези корпоративни машини – видео изкуството. Дейвидсън Джилуоти, един от пионерите в тази област и част от колектива на видео артисти Videofreex, заявява с едноименния си текст, че „видео изкуството бе родено подривно“ (Jennings 2015). Може да се каже, че тази присъща „подривност“ има за цел да изведе човека от ролята на пасивен зрител и потребител и чрез произведенията си да го увери, че по-добрият вариант на съществуване включва съучастие и изследване на живота. В своя труд, посветен на ранното видео изкуство и взаимоотношенията му с телевизионната медия, теоретикът и куратор Уилям Кайзен обръща особено внимание на тези две противоположни състояния и роли на човека зрител и отчита, че *масовата медия като цяло и в частност комерсиалната телевизия са били многократно обвинявани в насърчаване на пасивността и отричане на възможността на публиката да взема критични решения, необходими за участие в демократично общество* (Kaizen 2016).

Преднамерено в текста употребявам по-често думата „средство“ вместо „медия“, която етимологично има същото значение. С времето семантичното ѝ съдържание се доближава по-скоро към концепцията на средствата за комуникация. Счита се, че зад тази смислова трансформация стои канадският философ Маршал Маклуан. В есето си, озаглавено „Средството е съобщението“ (1964) Маклуан описва най-вече културните и психологически промени, които съпътстват човешкия вид с развитието на технологиите. Чрез сравнението си за електрическата светлина като „средство“, което е празно, ако не служи за пренос на някакво „съобщение“, авторът прокарва идеята, че *въздействието на средството става силно и наситено именно защото му се придава друго средство под формата на „съдържание“* (McLuhan 1964). Подобна е и ситуацията с употребата на технологии в полето на изкуството. Това, което превръща един обект в произведение на изкуството, е замисълът и творческото намерение, които определят целите и естеството на творбата. Въпреки това в полето на дигиталните изкуства голяма част от терминологията, използвана за назоваване на подкатегориите, е обособена чрез употребата на наименованията на технологичните средства. Започвайки тази тенденция още с появата на термина „компютърно изкуство“, можем да я открием многократно в последвалите – мултимедийно изкуство, видео арт, нет арт, софтуерно изкуство, роботизирано изкуство, инсталация и други. Както отбелязва и Крисчън Пол, класифицирането на творбите спрямо използваната форма не бива да се разглежда като нещо, което задължително е от полза за подчертаването на тематиката, която творбата засяга (Paul 2015). Разбира се, в нередки случаи авторите избират дадена форма за творбата си именно за да подчертаят идеята си с помощта на изразното средство. Във всеки случай, класифицирането на произведенията на изкуството в категории може да бъде компрометирано, особено що се касае до произведенията от многообразния жанр на електронните изкуства. Често се случва една творба да включва характеристиките на повече от една форма и да се ползва

¹ Преводите на български език в статията са направени от автора.

от инструментите на повече от един вид технология. Наред с този проблем идва и въпросът дали самият автор е категоризирал своето произведение или това се е случило впоследствие от името на музейна институция, куратор или изкуствовед. Ако имаме поне донякъде яснота относно нужните характеристики, които една творба трябва да притежава, за да бъде определена като пример от конкретна категория, този общ консенсус ще улесни комуникацията между заинтересованите в това поле. Затова разпределянето на произведения по категории, отъждествени с технически параметри, се е наложило като най-разпространено, що се касае до технологичните изкуства.

Когато започнем да проследяваме историята и развитието на някоя от съществуващите категории в дигиталните изкуства, откриваме, че

в същностния план на термина се оформят две равнища в неговия строеж – съдържание на термина и значение на термина, които се намират в единство по принципа на съответствието, което обаче е частично и репрезентативно, тъй като не всички признаци от съдържанието намират място в значението на термина (Попова 2017).

Попова обръща внимание на това, което нарича „терминологична концептуализация“, която представлява *единство от отражателност и интерпретативност, тъй като изборът на признаците, които ще се включат в съдържанието, както и признаците, които ще се проектират в значението, зависи от човека*. Нека разгледаме като пример понятието „видео арт“. Невъзможно е да подходим към дефинирането на този термин единствено от становището на изкуство, боравещо с технологията, наречена „видео“, когато значението му е силно повлияно от културните и социологични структури, събития и исторически трансформации. Още с полагането на основите на това, което до днес наричаме видео изкуство, този жанр се заформя като една от най-социално ангажираните форми на изкуство, възникнало за да се противопостави на набиращата сила телевизионна медия. Счита се, че употребата и интегрирането на телевизионни апарати в произведения на изкуството започва от 1958 година с инсталациите на артиста Волф Востел, носещи името Deutscher Ausblick. Първите творби, класифицирани като видео изкуство, са Sun in Your Head (1963) на Востел и The Rope Ride (1965) на Нам Джун Пайк. Работата на Вос-

тел представлява заснети телевизионни кадри с образите на жени, мъже и самолети, които са силно деформирани от визуално разпознаваемия лош аналогов сигнал. В края на самото видео има надпис, който гласи: Television Décollage. Работата е снимана на филм от оператора Его Янсен и е прехвърлена на видео едва няколко години по-късно, когато видео оборудването става по-достъпно / (Media Art Net | Vostell, Wolf: Sun in Your Head 2023). Ако единственият параметър за определяне на категорията на дадена творба беше само техническото ѝ изпълнение, тук би се зародил въпросът Sun in Your Head видео изкуство ли представлява. Работата на Пайк също е отражение на телевизионерския подход за отразяване на важни събития. Видеоот The Rope Ride се счита за загубено, но до нас стига историята за него като пример за първото видео изкуство, заснето с достъпна преносима камера. На 4 октомври 1965 г. Пайк се сдобива с първия портативен модел на Sony – Portapak – и попадайки в загръстване, образувало се около визитата на Папа Пол VI, Пайк спонтанно излиза от таксито, в което се вози, и заснема своето първо видео. Вечерта на същия ден Пайк проектира своето двайсетминутно видео пред публика в Café a Go-Go, Манхатън / (The Year Video Art Was Born 2010). През цялото творчество на Пайк може да се проследи употребата на средствата на масовата медия чрез абсолютно авторски и експериментален подход, като крайният резултат води до разсъздението, че средствата са в ръцете на индивидуалния образ и не е задължително той да се чувства поставен в безучастната зрителска роля. Вместо това той може да бъде творец и да изследва възможностите на тези инструменти. Голяма част от творбите на Пайк са и под формата на интерактивни телевизионни инсталации, които той е модифицирал така, че публиката да участва в изграждането и промяната на абстрактния образ на телевизора. Примери за такива ранни инсталации са Point of Light (1963) и Participation TV (1963). В един манифест на Пайк откриваме следната съпоставка между обсъжданото в тази статия есе на Маклуан и Норбърт Винер, създателя на термина „кибернетика“:

Кибернетиката, науката за чистите връзки или взаимовръзката изцяло, има своите корени в кармата. Популярната фраза на Маршал Маклуан „Средството е съобщението“ бе формулирана от Норбърт Винер през 1948 г. като „Сигналът, чрез който е изпратено съобщение, играе еднакво важна роля като сигнала, чрез който не е изпратено съобщение“ (Paik 1966).

Икономически развитите САЩ и Западна Европа не могат да бъдат сравнявани с държавите от Южна Америка, Африка и някои части на Азия, като това добавя към историята на видео изкуството този аспект, че то е силно повлияно от *познатите западни начини на възприятие и разказване на истории: културата е обедняла от липсата на практикуващи извън големите центрове* (Subitt 1993). Както отбелязва Кюбит, *демократичните възможности на видеото са силно възпрепятствани от връзката му с доминиращите икономически сили в глобалния капитализъм* (Ibid.), правейки оскъдно продуцирането и разпространението на видео изкуство в тези части от света. Десетилетия по-късно видеото като средство се превръща в инструмент на свободната воля, идентичността и социалните революции и по тези географски ширини. През годините то се затвърждава като любима форма на движения и организации, борещи се за правата на различни социални групи. Видео изкуството се заражда, за да опровергае авторитарността на телевизията, която в това време използва своята трибуна, представяйки бунта и съпротивата като неблагоприятни явления. В същото време произведенията от новия за времето си жанр подбуждат интереса на публиката, тъй като обрисуват образи и истории, недостъпни за комерсиалната медия. *Ролята на художника като индивидуалист и отчужден герой беше засенчена от възраждането на интереса към социалната отговорност на художника и когато изкуството стана политически и социално ангажирано, разликите между изкуство и комуникация се размиха* (Boyle 1992).

Идва времето, в което артистът е готов да излезе от своите представи и реалности, за да разшири човешките възможности за възприемане и обмен на информация. Колективната идентичност има належаща нужда от медиатор. Някой, който да застане между човешкия вид и неговите новосъздадени сетивни удължения и разширения. Ако в някои племенни общности все още подобна връзка осъществява местният шаман, то в модерните технологични общества дейностите на шаманизма биват разпределени между някои т.нар. професионални направления. Част от тези дейности са се трансформирали в творчески търсения и произведения. В една от лекциите си етноботаникът и мистик Теранс МакКена опровергава начина, по който културата бива манипулирана и употребявана в посока, налагана от определени обществени прослойки. *Ние сме в клетката*

*на нашето културно програмиране. Културата е масова халюцинация и когато излезете от масовата халюцинация, виждате нейната стойност (Eros and the Eschaton "What Science Forgot" Terence McKenna 2012). Въвеждането на медиите за масова комуникация в живота на средностатистическия човек безспорно не приключва целите си с осведомяването му относно температурата на въздуха навън. Както заключава и Маклуан в есето си, посветено на средствата и комуникацията, *сериозният творец е единствената личност, която е в състояние да посрещне новата технология безнаказано просто защото е специалист, който отчита промените в сетивните възприятия* (McLuhan 1964).*

Пол Райън е теоретик на комуникациите и артист, работил заедно с Маршал Маклуан и изследвал видеото като средство за създаване на социално ангажирано изкуство на практика, използвайки портативната камера. През 1970 г. той пише есето *Cybernetic Guerilla Warfare*, в което описва идеите си представи за наскоро създадената по това време *Guerilla* телевизия. Дефиницията, която Райън дава за наименованието на видео движението, което име носи и есето, е избрано, *защото инструментът преносимо видео е кибернетично разширение на човека и защото кибернетиката е единствения език на интелигентността и силата, който е екологично приложим* (Ryan 1971). През 1969 г. Пол Райън, заедно с Майкъл Шамбърг и други активни личности, основава фондацията *Raindance*, която освен с продуцирането и разпространението на независимата *Guerilla* телевизия издава и списанието *Radical Software*.

Друго социално явление, тясно свързано със значението на видео изкуството, е развиващият се феминизъм от ХХ век. Самото движение е подбудено от неравнопоставеността между половете, поради чиято вина (докато мъжката част от обществото е почти напълно окупирала публичния дял на социума) представителките на женския пол са ограничени в очертанията на дома. Ярък пример за потискането на женския потенциал откриваме в света на изкуството, където (с изключение на някои приложни дейности като бродиране и други декоративни практики) това, което е наричано „сериозно изкуство“, е поле на мъжете артисти. С технологичната ера идват позитивни промени в посока на възможността на жената да се откъсне от домакинската работа, която допреди това е била основно нейно

задължение. Голяма част от тези задачи бива прехвърлена на машини, а жената получава за служеното си време за развитие на индивидуалните си способности. Жените артисти са едни от първите, които предчувстват силата на видео инструментите и отправят своите съобщения за полово равенство една на друга чрез директната ѝ форма. Както отбелязва видео артистът и теоретик Катерин Елуес: *За жените, които разработват нова таксономия на женската субективност, като че ли зараждащият се видео език, необременен от векове на патриархални прецеденти, предлагаше относително девствена територия за изследване на женското начало* (Elwes 2005).

Докато видео артистът Марта Рослър прави своето популярно видео *Semiotics of the Kitchen* (1971), през това време телевизията все така усилено работи върху изграждането и пропагандирането на образа на жената домакиня. Рослър е утвърдена като най-тематично ангажираня видео артист, що се касае до обвързаното с половата идентичност телевизионно съдържание (Jennings 2015). Във видеото тя привидно запознава зрителя с наименованията на кухненските уреди и предмети, подобно на телевизионно готварско шоу, но го прави с изключително силно изразени движения, които ясно показват „прикритите“ и наслоени емоции на жената домакиня – гняв и агресия. Както Бойл отбелязва по повод на развитието на видео изкуството, макар и бъдещето на творбите да е несигурно, тяхната роля остава ясна – „да бъдат инструмент, оръжие и свидетел“ (Boyle 1992). Малка част от дългия списък на жените артисти, намерили във видео арта своето свободно поле за изразяване, са Шарлот Мурман, Джуан Джонас, Шигеко Кубота, Берил Корот, Дара Бирнбаум, Улрике Розенбах. Експериментирайки с възможностите, които екранните технологии предоставят, творците в този жанр изграждат автентични видео „езици“. Бирнбаум, чиято работа в голяма част представлява преизползване и монтиране на готови кадри от масовата телевизия, вижда потенциала във видео практиката да се *разкрият нови възгледи и ценнос-*

ти създадени, използвайки доминантен език и форма (Podesta 1986). Въпреки политическите и икономически ограничения, засягащи периода на първите десетилетия от съществуването на движението, видео изкуство, фокусирано върху проблемите на женската фигура и позицията ѝ в социума, бива продуцирано и в части от Източна Европа. Примери за жени артисти от този регион за югославските творци Саня Ивекович, Нуша Драган и Марина Абрамович.

Трудно е да се говори за категоризиране на видео изкуството като такова извън определението, което самият автор му е дал. Когато става въпрос за нововъзникващи форми на изкуство и вече утвърдени такива, и в двата случая изкуствоведите взимат предвид авторовото дефиниране. Свободният достъп до интернет и развитието на техниката за видео заснемане обръщат социалната роля на видеото във все още неопределена като качество посока. Видео съдържанието е най-масово разпространеният материал в интернет, като представлява и най-бързият начин за постигане на известност в тази среда. Позитивното отношение към тази ситуация е подкрепено от текста на Джулиоти, като той вижда интернет като „място, от което да продължим да упражняваме влияние върху световния ред“, свободното от цензура общо хиперпространство, за което самите видео пионери са мечтали (Jennings 2015). Човешката психика е най-уязвима чрез визуалната сетивност и комерсиалният корпоративен подход е насочен именно към нея, като към основна мишена при изпълняване на своите цели. Мисията на изкуството е да подобри сетивната система на човека, като *всяка нова технология – нова среда – е репрограмизиране на сетивния живот* (McLuhan, Parker 1970). В информационната ера критичността и неприемливостта намират своето изразно средство в лицето на технологичните инструменти. Акт на изместване на практическата употреба на технологиите, който сам по себе си променя синтаксиса и се трансформира в индивидуален маниер на видео артиста.

БИБЛИОГРАФИЯ

BOYLE, Deidre, 1992. From Portapak to Camcorder: A Brief History of Guerrilla Television. *Journal of Film and Video*. Online. 1992. Vol. 44, no. 1-2. [Accessed 27 March 2023]. Available from: <https://www.vasulka.org/archive/Writings/portapak2camcorder.pdf>

CUBITT, Sean, 1993. Videography: *Video Media as Art and Culture*. Basingstoke: Macmillan. ISBN 978-0-333-55556-9.

ELWES, Catherine, 2005. *Video Art: A Guided Tour*. London ; New York : London : New York: I.B. Tauris ; In Association with University of the Arts ; In the United States of America and in Canada distributed by Palgrave Macmillan. ISBN 978-1-85043-546-4.

Eros and the Eschaton "What Science Forgot" Terence Mckenna, 2012. Online. [Accessed 6 February 2023]. Available from: https://www.youtube.com/watch?v=cgk_DB5eJc0

JENNINGS, Gabrielle (ed.), 2015. *Abstract Video: The Moving Image in Contemporary Art*. Oakland, California: University of California Press. ISBN 978-0-520-28247-6.

KAIZEN, William, 2016. *Against Immediacy: Video Art and Media Populism*. Hanover, New Hampshire: Dartmouth College Press. Interfaces: studies in visual culture. ISBN 978-1-61168-944-0.

LAURENZO, Tomás, 2013. *Decoupling and Context in New Media Art*. Online. Montevideo, Uruguay: Universidad de la República. [Accessed 27 March 2023]. Available from: <https://www.fing.edu.uy/~laurenzo/phd/laurenzo-decoupling-context.pdf>

LEWITT, Sol, 1967. Paragraphs on Conceptual Art. *Artforum*. Online. 1 June 1967. [Accessed 10 April 2023]. Available from: <https://www.artforum.com/features/paragraphs-on-conceptual-art-211354/>

MCLUHAN, Marshall, 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Repr. New York: Mentor. New American Library. ISBN 978-0-451-62765-0.

MCLUHAN, Marshall and PARKER, Harley, 1970. *Counterblast*. London: Rapp Whiting Ltd. ISBN 978-0-85391-137-1.

Media Art Net | Vostell, Wolf: Sun in Your Head, 2023. *Medien Kunst Netz*. Online. [Accessed 10 April 2023]. Available from: <http://www.medienkunstnetz.de/works/sun-in-your-head/>

PAIK, Nam June, 1966. In: *Manifestos. A Great Bear Pamphlet Pamphlet*. New York: Something Else Press, Inc.

PAUL, Christiane, 2015. *Digital Art*. 3. ed. London: Thames & Hudson. World of Art. ISBN 978-0-500-20423-8.

PODESTA, Patti (ed.), 1986. *Resolution: A Critique of Video Art; [an Exhibition, Symposium and Publ. Produced by Lace, April 18 - May 10, 1986, Symposium May 3, 1986]*. Los Angeles. ISBN 978-0-937335-01-7.

RYAN, Paul, 1971. Cybernetic Guerilla Television. *Radical Software*. Online. 1971. Vol. 1, no. 3. [Accessed 20 April 2023]. Available from: https://www.radicalsoftware.org/volume1nr3/pdf/VOLUME1NR3_art01.pdf

Television in the United States - Late Golden Age, Broadcasting, Programming | Britannica, [no date]. *Encyclopedia Britannica | Britannica*. Online. [Accessed 20 April 2023]. Available from: <https://www.britannica.com/art/television-in-the-United-States/The-late-Golden-Age>

The Year Video Art Was Born, 2010. *The Guggenheim Museums and Foundation*. Online. [Accessed 10 April 2023]. Available from: <https://www.guggenheim.org/articles/the-take/the-year-video-art-was-born>

ПОПОВА, Мария, 2017. *Приложно терминологично*. София: Авангард Прима. ISBN 978-619-160-755-6.
