

Тема на дисертацията:

Трансформации на времето в съвременните видео и дигитални изкуства

Научен ръководител: проф. д-р Ирина Генова

37

Проблемът за „реалното време“ във видеоизкуството

Васил Марков

Има форми на изкуство, за които понятието „медия“ е фундаментално и безспорно видеото е сред тях. Ако обаче в първите години след появата на видеоарта художници и критици искат да дефинират и отделят видеото като медия, която е нова, уникална, автономна (по същество модернистки импулс) и въпросът за „присъщите свойства“ е особено актуален, то днес, в ерата на дигиталните технологии, когато всичко е подчинено на цифровия код, проблемът за медийната специфика губи значение, а видеото се субсумира под една по-обща култура на „подвижния образ“ наравно с киното, анимацията и компютърното изображение. Подвижен, разбира се, означава протичащ във времето. За изкуствознанието статутът на видеото е бил винаги проблематичен – за него обикновено се говори като за времево изкуство, за разлика от статичните изкуства като например живописата¹. Електронният образ дори не е обект в обичайния смисъл на думата и съществува само потенциално извън момента на гледане. Описван от блуждаещ в полето на екрана растер, формиран от светлинни точки, които просветват и угасват, той е безспирно движение, непрекъснато ставане. Въпросът за времето е така основополагащ, че – ако се съгласим с Ханс Белтинг – видеоартистите са (и винаги са били) обсебени от него².

През формативните години на това изкуство проблемът за времето се изказва като проблем за „реалното време“. За експлицира-

нето му ще се опра на тезата за „генеалогичната интермедийност“, поставена от Андре Годро и Филип Марион³. Годро и Марион предлагат един динамичен модел на медийна генеалогия, който полага раждането на всяка медия като бавен и парадоксален процес в нестабилна среда. Според тях всяка нова медия възниква на фона на вече съществуваща култура и предварително установени кодове. Взаимодействайки с по-ранни практики и съседни институции, жанрове и форми, тя постепенно се откъсва от тях, за да се легитимира и получи автономност. В този смисъл всяка медия се ражда два пъти – веднъж като технология, а после като автономна⁴. С бавния, проблематичен преход от технология към медия ще се обясни и ранният видеодискурс – дискурс, отдаден на опити за формулиране на видеоспецифика на фона на утвърдени визуални практики. Когато видеото се появява, става ясно, че то не е нито телевизия, нито кино, а поради времевите си свойства не се вписва и в традиционните изкуства (макар че Нам Джун Пайк, „бащата“ на видеоарта, говори за „електронна четка“, сякаш за да оправдае правото на своето изкуство да стои редом до живописиста).

Контекстът е важен и при изясняване на проблема за времето. 1960-те години, откогато всъщност датират първите опити за видеоизкуство, са белязани от подчертан интерес към темпоралността и ангажиране с времето, а художници, философи и критици се изправят пред него, като се мъчат да го дефинират, овладеят, уловят или забавят. Времето през тези години става „тематична и структурна фиксация, една obsesia“⁵. Джордж Кублер, ученик на Анри Фосийон и специалист по изкуството на предколумбова Америка, публикува „Формата на времето“⁶, книга, която ще окаже решаващо влияние върху авангардните кръгове на 60-те. Замислена като „история на нещата“ (т.е. всички произведения от човека артефакти, маркиращи протичането на времето), тя подлага на радикална критика понятието „стил“ в изкуствознанието и вобщо линейната история на изкуството. За Кублер всяко произведение на изкуството не е изолирано, а е поставено във веригата от творби, съставляващи традицията, в потока на времето, което е не прогресивно (както е при модернизмското схващане), а прекъснато, серийно, рекурсивно. Не по-малко влиятелно е есето „Изкуство и обектност“ на Майкъл Фрайд⁷, осъждащо хладната обективност на минимализма като позиция, която е същностно театрална. Според Фрайд, ако при модер-

низма значението на творбата е строго локализирано в самата нея и тя е изцяло видима във всеки момент, то минимализмът изважда тези отношения извън обекта – в една ситуация, която включва зрителя и се преживява като „безкрайно, или неопределено траене”⁸.

Кризата на модернизма, която Фрайд диагностицира, е симптоматична за художествените нагласи на 60-те. Това е период, когато парадигмата се сменя и на мястото на модернистката саморефлексивност идва схващането за творбата като процес, протичащ във времето и изискващ съучастие. Но това е също началото на информационната епоха – време, когато се разгръща една повсеместна реторика на скоростта и мигновената обработка на данни, а големите компании се надпреварват за най-бързия компютър. Пророк на електронната ера става Маршал Маклуън с идеите си за имплозивната мощ на инстантните технологии и свиването на целия свят до „глобално село”⁹. Впрочем терминът „реално време“ е заимстван от езика на компютрите, където се свързва с мигновен изчислителен процес, времево съвпадащ с реалното събитие.

Така проблемът за „реалното време“ се артикулира най-напред като проблем за инстантността на видеотехнологията. Видеоето е първата аудио-визуална медия в „реално време”¹⁰, факт в подкрепа на тезата за радикалната му новост. Тази особеност – без прецедент в историята на визуалните медии – означава мигновено произвеждане на образа и често служи за аналогия с огледалото¹¹. Двамата процеса на регистрация и визуализация времево съвпадат, нещо, което при киното например не е възможно. Тук онтологичната разлика между реалност и образ, неизбежна при киното и фотографията, се сменя. „Инстантното време“, или симултанността на запис и възпроизводство, е един от петте белега, които отрежда на видеоето Петер Вайбел, една от константите на кодификата видео (останалите са синтетика, трансформативност, самореференциалност и „кутиен“ характер)¹². Други артисти, като Дан Греъм, автор на мащабни инсталации през 1970-те, настояват за еманципиране на видеоето от фотографските ефекти на киното. „Видеоето – пише Дан Греъм – е медия на сегашното време, образът е симултанен с възприемането му от страна на публиката. Времетопространството, което представя, е непрекъснато и сходно с това на реалното време, което е споделеното време на зрителите и тяхната индивидуална и колективна реална среда. Това е обратно на киното, което е по необходимост

редактирана ре-презентация на миналото на една друга/чужда реалност. ... Киното е съзвездателно и дистанцирано, то откъсва зрителя от настоящата реалност.”¹³

40 Настояването за строга опозиция спрямо киното сякаш илюстрира тезата на Маклуън за преодоляване на прекъснатостта на механичната ера в полза на един тотален опит. Интересното е, че проблемът за “реалното време” не убягва на автори, работещи с филм. Режисьорът авангардист Холис Фремптън например твърди, че “киното се изгражда върху монтажа и директния сблъсък на образи (или кадри)”, докато видеото предлага “метаморфична симултанност”¹⁴. По-проблематична обаче е връзката с телевизията, като се има предвид, че тя използва същата технология. От самото начало видеоизкуството се схваща като телевизионната медия, използвана за художествени цели и този възглед се е запазил дори до днес¹⁵. А в телевизионната теория на 1970-те терминът “на живо” (live), аналог на “реалното време”, заема централно място и е разглеждан като норма и “същинската дефиниция на телевизията”¹⁶. Казано иначе, времето на събитието, времето на излъчване и времето на гледане съвпадат, а телевизията потапя зрителя в една инстантна сегашност. Какво тогава е отношението “видео-телевизия” с оглед проблема за непосредственото, реално време?

Видеоизкуството започва в началото на 1960-те под формата на експерименти с телевизията от страна на артисти, близки до Флуксус (дисторзиите на Нам Джун Пайк и деколажите на Волф Фостел). Това са чисти акции, интервенция върху апарата на телевизията, която в крайна сметка е един подривен, контракултурен жест. “Телевизията ни е атакувала цял живот, сега ѝ го връщаме”, казва Пайк¹⁷. Моделът на комуникация, върху който масмедията се базира, е неравностоен, еднопосочен – телевизията излъчва, но не приема и така остава вплетена в нарцистичното Въображаемо, изключващо символичния свят на езика. И понеже тази асиметрия на социално-властови отношения е институционализирана, тъкмо срещу нея въстават видеоартистите, които – както коментира Рене Берже – целят да разкъсат топоса на телевизията (т.е. съвкупността от всички условия, определящи полето ѝ на действие), да направят видим илюзорния характер на телевизионния дискурс и най-вече съгласието между продуцент и зрител¹⁸. Това, което през 1930-те Бертолд Брехт предлага за радиото, а именно то да се преобразува

от дистрибуционен в комуникационен апарат, така че не само да излъчва, но и да приема¹⁹, транспонирано върху телевизията, изглежда за видеоартистите недотам утопично (Нам Джун Пайк например говори за “телевизия на участието”, “Participation TV”). Едва ли ще е пресилено, ако кажем че в тези години телевизията се схваща като агресор – по-късно това ще породи известната метафора на един критик за “тираничния родител”²⁰.

С опита да се потърсят интерактивни форми на комуникация със зрителя се обясняват и различията между видеоарт и телевизия по отношение на проблема време. На практика много малко от телевизионните програми се излъчват на живо и всъщност става въпрос за един колаж от директни предавания, кинофилми и видеолента. Обаче телевизията като институция се стреми да идентифицира всичките си послания като предадени на живо и това в крайна сметка е идеологически трик, прикриващ вътрешни противоречия и фрагментация²¹. От своя страна видеоизкуството експлоатира “реалното време”, за да провокира активността на зрителя и неговото участие. През 1970-те почти навсякъде се поставят т.нар. инсталации със “затворена верига” (closed circuit). При тях чрез директно свързване на камера и монитор се постига “симултанно възпроизвеждане на записания образ, така че зрителят вижда в същото време свой двойник на монитор или прожекция. За разлика от едно сателитно предаване... образът при инсталацията със затворена верига се контролира от посетителя.... Реалност и репродукция живеят в същото време и на същото място, единството на пространство и време е предзададено, идентичността на изобразеното с реалното е налична”²². Първата от тези инсталации (а те са най-често многоканални) е “Ирис” [1968] на Лес Ливайн. Благодарение на три скрити камери зрителят наблюдава себе си върху шест монитора в близък, среден и далечен план. “Гледайки към *Ирис* – споделя Ливайн – много хора са изненадани от начина, по който наистина изглеждат. Те виждат себе си така, както обикновено гледат други хора по телевизията и се налага да правят оценки, разглеждайки себе си като къс информация. Това е, което *Ирис* постига преди всичко – превръща зрителя в информация”²³. В такава среда позицията на зрителя е особена, той едновременно наблюдава спектакъла и участва в него. И понеже той е този, който завършва творбата (тя не би съществувала без него), инсталациите със затворена верига преобръщат

асиметричния комуникационен модел, присъщ на телевизията, и съвсем не е случайно, че днес са считани за предвестници на интерактивното изкуство.

42 Подобни инсталации правят Дан Греъм, Питър Кемпъс, Брус Науман, Петер Вайбел. При всички тях акцент се поставя не върху това *какво* се предава, а *как* то се представя и преживява. Алън Капроу, по-известен с хепънингите си от края на 1950-те, ги обявява за единствената интересна форма на видеоизкуство просто защото те демонстрират склонността на видеото към “реално време” – с други думи това, което го обособява от киното и всяко друго изкуство – и фокусират върху “ситуационни процеси, вместо върху някакъв акт, консервиран за по-късно разглеждане”²⁴. Процесуалността на видеото, която Капроу регистрира, означава, че се привилегирират идеята, времетраенето, феноменологията на гледане за сметка на предметността и завършения артефакт, а това е в унисон с “дематериализацията на изкуството” от този период (все пак според прочутата теза на Розалинд Краус видеото е не толкова физическа, колкото нематериална, психологическа среда). Тази процесуалност ще се прехвърли и върху видеолентите. Когато през 1968 г. „Сони“ пуска на пазара първия преносим рекордер – т.нар. Портапак – артистите виждат в него едно почти революционно средство. Рекордерът е сравнително евтин, с него се работи лесно, а образът се коригира в “реално време”. И сякаш защото са чувствали новата техника като протеза, като своеобразен неврофизиологичен канал, артистите се обръщат най-напред към своето тяло. Ранният видеоарт е перформативен. Камерата се пуска и се оставя статична, а често творбата трае точно толкова, колкото самата лента – едно електронно око, което улавя време, една “огледална машина”²⁵ без оператор.

В тези работи не се случва почти нищо и критиката бързо заговаря за “естетика на скуката”. Симптоматични са лентите на Брус Науман и Вито Акончи. Акончи адресира зрителя с дълги, монотонни монолози, най-често с еротичен подтекст. Брус Науман, който идва от средите на минимализма, извършва пред камерата безсмислени, повтарящи се действия ала героите на Самюел Бекет. Тези произведения са с лошо качество и нисък контраст и без никакъв монтаж: реалното време (real time) е лентовото време (reel time). Много по-важно обаче от реалната дължина на лентата е отношението на авторите – към ситуацията, към зрителя. Както твърди видеоарти-

стът Франк Жилет, видеото става “запис на един процес, а не обработка на пасивни материали”²⁶. Дори да е запис, то носи усещането за реално време, за реалното събитие, за непосредствена връзка с реалността, която оставя несвита и непроменена – реакция срещу наративните фикции на киното и манипулативните стратегии на телевизията. Тук има още една особеност, която не бива да пропуснем. Обикновено се смята, че дългите, нередактирани ленти се дължат на липсата на достъп до апаратура (видеообработката става възможна едва към средата на 1970-те), но подобно обяснение звучи твърде детерминистки и налага търсенето на по-дълбока стратегия. Най-напред нередактираното видео в “реално време” е съзнателна реакция не само срещу монтажа в киното, но и спрямо присъщата на телевизията сегментация. Последната предполага струпване – но не и комбиниране – на голям брой разнородни, самозатворени елементи. Сегментът е организиращият принцип, “характерната стокова форма на телевизията”²⁷. От друга страна, отсъствието на монтаж и разказ означава, че се омаловажава образът са сметка на други, процесуални аспекти – времетраене и динамика на акта на гледане. Защото това, което преди всичко ранният видеоарт търси – противно на тезата на Розалинд Краус за нарцисизма – е емфатичният контакт със зрителя.

Появата на видеоизкуството съвпада със залеза на модернизма и този факт сам по себе си хвърля светлина върху парадоксалната дилема, пред която е изправен ранният видеодискурс – от една страна, да формулира уникалните черти на медията, а от друга, да признае, че тя е по-скоро постмодерна. Тук се опитам да покажа, че неизменна част от този дискурс е проблемът за “реалното време”, проблем, чиято актуалност продължава и до днес.

Бележки

¹ Подобно разграничение е невинаги оправдано. Дори една картина изисква продължително гледане, заемане на позиции и следователно предполага времеви процес.

² Hans Belting – *Das Ende der Kunstgeschichte*. München 1995: C. H. Beck, S. 87.

³ André Gaudreault, Philippe Marion – “The cinema as a model for the genealogy of media”. *Convergence*, Vol. 8, No. 4, 2002, pp. 12–18.

⁴ Авторите дават пример с появата на две хронологически отдалечени медии – телевизията и CD-ROM. В началото телевизията е наричана

“радио с картини” и й е било нужно доста време, за да се освободи от тази аналогия. От своя страна CD-ROM-ът е първоначално сравняван с класически речник, докато постепенно се наложи като дигитална медия с интерактивен потенциал.

44 Pamela M. Lee – *Chronophobia. On time in the art of the 1960s*. Cambridge / London 2004: MIT Press, p. 7. Памела Лий определя тази obsesия като “хронофобичен импулс”, константно разкъсване между фобичен страх и почти еротична фасцинация.

⁶ George Kubler – *The shape of time*. New Haven / London 1962: Yale University Press.

⁷ Michael Fried – “Art And Objecthood”, in: Gregory Battcock (ed) – *Minimal Art. A Critical Anthology*. New York 1968: E. P. Dutton, pp. 116–147.

⁸ *Ibid.*, p. 144.

⁹ Marshall McLuhan – *Understanding Media: The Extensions Of Man*. New York 1964: McGraw Hill.

¹⁰ Slavko Kacunko – *Closed-Circuit Videoinstallationen*. Berlin 2004: Logos Verlag, S. 144.

¹¹ Вж. напр. Friedrich Heubach – “Die verinnerlichte Abbildung oder das Subjekt als Bildträger”, in: Bettina Gruber, Maria Vedder (Hrsg.) – *Kunst und Video*. Köln 1983: DuMont. S. 62–65. Това, разбира се, е изходната точка на прочутата теза на Розалинд Краус за видеото като естетика на нарцисизма. Вж. Rosalind Krauss – “Video: the aesthetics of narcissism”. *October*, vol. 1, 1976, pp. 50–64.

¹² Peter Weibel – “Zur Philosophie von VT & VTR”, in: Siegfried Zielinski (Hrsg.) – *Video: Apparat / Medium, Kunst, Kultur*. Frankfurt am Main 1992: Peter Lang, S. 125–133.

¹³ Dan Graham – *Video – Architecture – Television*. Halifax / New York 1979: The Press of the Nova Scotia College of Art & Design / New York University Press, p. 62.

¹⁴ Hollis Frampton – *Circles of confusion*. Rochester 1983: Visual Studies Workshop Press. pp. 166–167.

¹⁵ Дейвид Джоузелит в проникновеното си изследване върху телевизията и ранния видеоарт е категоричен, че видеоизкуството е “едно от измеренията на социалния живот на телевизията”. Вж. David Joselit – *Feedback. Television against democracy*. Cambridge / London 2007: MIT Press, p. 30.

¹⁶ Stephen Heath, Gillian Skirrow – “Television: a world in action”. *Screen*, vol. 18, no. 2, p. 53.

¹⁷ Цит. по: Wulf Herzogenrath – *Mehr als Malerei*. Regensburg 1994: Lindinger + Schmid, S. 301.

¹⁸ Rene Berger – “Videokunst oder die künstlerische Herausforderung der Elektronik”, in: Bettina Gruber, Maria Vedder (Hrsg.) – *Kunst und Video*. Köln 1983: DuMont. S. 55–61.

¹⁹ Вж. Bertolt Brecht – “Der Rundfunk als Kommunikationsapparat”, in: Claus Pias u.a. (Hrsg.) – *Kursbuch Medienkultur*. Stuttgart 1999: DVA, S. 259–263.

²⁰ David Antin – “Television: Video’s Frightful Parent”. *Artforum* 1975, vol. 14, no. 4, pp. 36–45. Всъщност отношението между видео и телевизия не е така еднозначно. През 1960-те и 1970-те много телевизионни канали в САЩ, Германия и Франция излъчват експериментални видеоарт програми (първата такава инициатива е на WGBH в Бостън през 1969 г.), а през 70-те години артисти като Уилям Уегман или Дара Бирнбаум апроприират и пародират телевизионни стереотипи по един много ироничен начин. Каквито и да са комплексните отношения между двете медии в този момент, без съмнение телевизията осигурява фона за разгръщане на ранната видеореторика.

45

²¹ По този въпрос вж. Jane Feuer – “The Concept of Live Television: Ontology as Ideology”, in: E. Ann Kaplan (ed) – *Regarding Television*. Maryland 1983: University Publications of America, pp. 12–22.

²² Wulf Herzogenrath – “Die Closed-Circuit Installationen oder: Die eigenen Erfahrungen mit dem Doppelgänger”, in: Wulf Herzogenrath, Edith Decker (Hrsg.) – *Video-Skulptur retrospektiv und aktuell*. Köln 1989: DuMont, S. 39–49. Тук 39 и 42.

²³ Gene Youngblood – *Expanded Cinema*. New York 1970: E. P. Dutton, pp. 339–340.

²⁴ Allan Kaprow – *Essays on the blurring of art and life*. Berkeley 1993: University of California Press, p. 150.

²⁵ За видеото като “огледална машина” вж. Janine Marchessault – “Reflections on the dispossessed: video and the ‘Challenge for Change’ experiment”. *Screen*, vol. 36, no. 2, pp. 131 – 146.

²⁶ Frank Gillette – “Masque in real time”, in: Ira Schneider, Beryl Korot (ed.) – *Video Art. An Anthology*. New York 1976: Harcourt Brace Jovanovich, p. 219.

²⁷ John Ellis – *Visible Fictions*. London 1992: Routledge, p. 122.