

НАЦИОНАЛНА ХУДОЖЕСТВЕНА АКАДЕМИЯ

Факултет „Изящни изкуства”

Катедра „Изкуствознание”

Юлиан Николов Митев

**БЪЛГАРСКИЯТ ВИДЕОАРТ (1990 – 2010) – ВЪЗНИКВАНЕ,
ПОСТИЖЕНИЯ, ПРОБЛЕМИ**

АВТОРЕФЕРАТ

на дисертация за присъждане на научно-образователната степен „доктор”

специалност: 05.08.04. „Изкуствознание и изобразително изкуство”

Научен ръководител: проф., д.и.н. СВИЛЕН СТЕФАНОВ

СОФИЯ

2013

Дисертационният труд на Ю. Митев „Българският видеоарт (1990-2010) – възникване, постижения, проблеми” съдържа: увод, три глави, заключение, списък на емпиричния материал и библиография, всичко в обем общо 235 страници, от които 206 текст, 9 страници източници на емпиричен материал и 20 страници библиография.

Библиографията съдържа 232 заглавия, от които 50 на кирилица, 128 на латиница и 54 на електронни Интернет ресурси

Дисертационният труд е обсъден и предложен за защита пред научно жури от колектива на катедра „Изкуствознание” към факултет „Изящни изкуства” при Национална художествена академия.

Защитата на дисертационния труд ще се състои на
20.... г. отчаса в

Материалите по защитата са на разположение на интересующите се в
..... на НХА.

Българският видеоарт (1990-2010) – възникване, постижения, проблеми (съдържание)	
Увод	3
Първа глава	
Теоретична рамка за изучаване на видеоарта като автономна художествено-визуална практика	49
1.1. Възникване, развитие и оформяне на видеоарта като художествена емпирия	49
1.2. Мястото на видеоарта в триадата кино-телевизия-видео(арт).....	57
1.3. Ролята на родовите признаци и видовите отличия между кино, телевизия и видеоарт	64
1.4. Теоретичната рамка за видеоарта от гледна точка на социологията на изкуството	75
Втора глава	
Мястото и ролята на художествените средства във видеоарта	90
2.1. Основни теоретични концепции за екранната „video art“ изразност и анализ на нейните специфични особености	91
2.2. Изразните средства, с които борави художникът при създаването на видеоарта	107
2.3. Екранният звук като средство на изобразителната стратегия във видеоарта.....	123
2.4. Проблемът за времето и мястото – структуриране на хронотопа във видеоарта	130
Трета глава	
Видеоартът и проблемите на човешкото съществуване	158
3.1. Човекът и пътят.....	158
3.2. Човекът в търсене на самия себе си	176
3.3. Човекът и неговият труд	185
3.4. Индивидът и социумът в българския видеоарт	190
Заклучение.....	203
Източници на емпиричния материал	207
Библиография	216
Библиография на кирилица	216
Библиография на латиница	220
Библиография на електронните ресурси	227

Увод

В текста на тази докторска теза се анализира българският видеоарт като явление, което е част от световния видеоарт и взаимодейства своите изразни средства както от пластичните и екранните изкуства, така и от сценичните изкуства; както от тези, които са неизменяеми, така и от тези, които са изменяеми във времето.

Текстът, свързан с проучванията на възникването и развитието на явлението и на неговия анализ, се базира върху най-известните образци на българското и световното изкуство. За българския видеоарт - период от 20 години – от 1990 г. до 2010 г., а за световния – от възникването му през 1965 г. до наши дни.

По време на събиране, класифициране, научна обработка и анализ на емпиричния материал под внимание е бил взет и фактът доколко такива художествени прояви на български видеоартисти, решаващи художествени проблеми, са били отразявани в печата – общ и специализиран – поради факта, че наред с изложбите и фестивалите, това е начин за социализация на артефактите и творците, които ги създават.

Съществена част от усилията при работата над този труд са били насочени към това да се разбере същността на явлението и да се даде ясна дефиниция за това какво е видеоартът.

Част от съдържанието на работата е било посветено на това да се определят и изяснят неговите структурни и смисловоопределящи съставки, както и логическите граници на полето на неговото проявяване. Да се изследва доколко тяхното единство, или пък липсата на отделни елементи, запазва характера на творческата проява и доколко я класифицира като видеоарт, или пък се получава „хибриден“ продукт, претендиращ за иновативност с трудно определими и съпоставими граници и параметри.

Поради това, че видеоартът като явление търпи изменение във времето, той има родство със сценичните и екранни изкуства и този фактор трябва да бъде непременно включван при изследването и анализа. Това налага съществена част от обема на работата да бъде посветен на това, как различните творци осмислят и използват фактора време, като съставна част на хронотопа, а също така как техните

творби се развиват по начин на подредба на видеоматериала във времето, като тук се разглежда главно неговото качество „протяжност“.

Основни трудности се получават, когато художествената стратегия се основава на различните „смесвания“ на фактора време – „реалност и минало“, „реалност и бъдеще“, „една или няколко едновременно протичащи реалности“, а също така изгубване в реалността, потапяне в иреалност и „безвремие“, разбирано като невъзможност събитието да бъде точно привързано към скалата на линейно време, течащо с равномерен ход от минало към бъдеще – които авторите, съзнателно или не, ползват при практическото осъществяване на своите творчески замисли.

На основата на достъпни литературни данни, анализ на факти и мнения, в работата се прави опит да се съпоставят основните образци български видеоарт, които са били реално изпълнени през разглеждания период. В този случай трудностите идват от това, че анализираното явление не се опира на общоприети конвенции за смисъл, приети само в живописиста (само в телевизията, киното или театъра), а взаймства конвенции (и/или прави контаминации) от различни видове изкуства, което изисква особено внимание от страна на изследователя. За адекватно представяне на постигнатите резултати при осъществяване на подобни изследвания от изкуствоведите се изисква и привличането на научно-изследователски и терминологични апарати от различни изкуства – живопис, кино, театър, телевизия, видео.

Темата за видеоарта в съвременното българско изкуство е актуална поради това, че разглежда период от време, когато се сменят социалните и политически доктрини и модели на развитие в обществото, а това изисква от изследователя по „горещи следи“ да проучва явленията, които стават в областта на изкуството, тъй като те са скоротечни, разположени са в обстановка – политическа и икономическа – която много бързо се променя и ако не се фиксира и изучи по горещи следи, то рискът информацията да се загуби безвъзвратно е огромен. Трудността, а понякога и невъзможността да бъдат фиксирани „арт“ събитията е една от характерните черти на 90-те години на XX век у нас, понеже се случва така, че в съзнанието на хората важни за изкуството ни събития са затъмнени или изгласкани от бурно

протичащи в същото време политико-социални процеси. Ако това не е схванато, изследването на явлението, откъснато от контекста, в който то се появява и развива, могат да доведат до неверни интерпретации, а оттам и до неверни разбирания и оценки на това как се възниква и се развива видеоартът в България.

Поради това, че появата и първоначалното развитие на явлението се кондензира в един сравнително драматичен за най-новата ни история период, се затруднява събирането на формални данни за него; за творците, които го създават; за влиянието, което то оказва върху художествения живот; за оперативната критика, която го прави обект на своите анализи в момента на неговото възникване, а липсата на теоретичен модел – за неговата адекватна интерпретация.

Съществуващите данни, пръснати в различни печатни източници, са оскъдни и несистематизирани. Те рядко са достъпни за изследвателя, понеже много от артефактите все още са притежание или на частни колекционери, или на самите творци, а не са собственост на институции, които да осигурят широк достъп на интересуващите се от тях, а също така част от тях са унищожени (или загубени) по различни причини.

Друг факт, който прави темата актуална, е и това, че се описва и изследва едно сравнително ново за българското изкуство явление, каквото е видеоартът.

В българската научна литература, макар и да се срещат отделни статии – оригинални или преводни – все още няма печатни монографични трудове, които да посветени на такова явление, каквото е видеоартът, както и на художествените му страни.

За да се поставят основите на подобен обобщаващ текст се предполага, че трябва да бъдат издирени, описани и изследвани творческите прояви на ония художници, които най-активно са творили и творят в областта на видеоарта; техните произведения да бъдат анализирани за да се види по какъв начин това, по същество, гранично художествено явление, се развива в България. Един от въпросите, който очаква своя отговор е кои са неговите прилики и има ли някакви принципни различия с подобни явления, които имат място в другите страни.

Анализът, който нашите изкуствоведи правят на отделните страни на това ново за българското изкуство явление, е актуален и ситуира разглежданите от тях

художници в широкия спектър от конкретните им прояви. Тези автори обръщат внимание на възлови за българския видеоарт въпроси и, техните научни и публицистични текстове могат да бъдат ползвани като основа за следващите задълбочени изследвания по темата.

За България проблемът за общо монографично изследване стои на дневен ред. Може да се обобщи, че тепърва предстоят сериозни и задълбочени изследвания в областта на видеоарта. Ще отбележим само, че на сегашния етап на развитие на изкуствознанието, проблемът за изследването на видеоарта в България и художниците, които са били автори на видеоарт, с незначителни изключения, е съвсем неизучен. Въпросът е свързан и с това, че както границите на видеоарта, така и самата му същност и обявяването му за изкуство, далеч не са приети с разбиране от художествените среди. Това е валидно за всяко ново явление, независимо от областта в която се появява първоначално.

Най-общо формулирана целта на този дисертационен труд бе да се изследва видеоарта като художествено явление в българското изкуство, да се види мястото и значението му за периода от 1990 до 2010 година. Тук се включва събирането на сведения за творци (и/или творчески групи), които са създавали своите произведения в областта на видеоарта през разглеждания период. Подобни сведения са разпръснати сред спомените на очевидци, сред архивите на самите творци и творчески групи, както и публикации в различни медии през изследвания период.

За пълноценното изучаване на явлението е необходимо да се въведат в научно обръщение максимално количество сведения за наличните видеоарт произведения, които да станат достъпни за следващите поколения изследователи, както и да се направи анализ на темите и идеите, свързани с човешкото битие, представено във видеопроизведенията на отделни български творци.

В съответствие с това са формулирани и основните задачи на научното изследване, като първата от тях е да се проучат общият и специализиран медиен дискурс по отношение на видеоарта на основата на произведения, попадащи под определението за видеоарт, които са продуцирани (видеозаписани, видеоредактирани и демонстрирани) в България или извън страната, но от

български творци. Втората задача е да се направи преглед на специализираната научна литература, която засяга видеоарта и неговите създатели, като художествено явление. Следващата задача е била да се даде определение и да се прецизира оценката за видеоарта като художествено явление. При анализа на съдържателните аспекти на явлението задачата е да се отчленят неговите видеообразуващи съставни части и да се изследват с помощта на методите историческия, системния и дискурсивния анализ.

В западните издания по изкуствознание терминът, като съставен неологизъм – “video art” – се появява през 60-те, а в руските – през 80-те години на XX в. като калка и оказионализъм – „видео-арт”. Увлечението на художниците по видеокамерата като художествен инструмент от края на 60-те години на XX в. ражда видеоарта и той става явление, което трябва да бъде изследвано.

Видеоизкуството в своето развитие също така претърпява изменения, които се проявяват различни, но сродни форми – от показването на видеозаписите на пърформанси, устройването на видеоинсталации или пък авторско телевизионно видео.

От анализа на данните, представени в текста, се вижда, че видеоартът предполага наличие на няколко определени признака. Първият от тях е развитие на подаването на видеоинформацията във времето. Това е присъщо на сценичните и екранните изкуства и е както техен вид белег, така и тяхно родово отличие от пластичните изкуства. Другата важна черта е наличието на предварително осмислена художествена „екранна задача” – авторска интенция – за решаване, на която авторът използва екран. Конкретният начин на конструиране и използване на този екран зависи преди всичко от стила и опита на работа на съответния видеоартист. Следващият признак е използване на видеоинструментариум като целеставеност и целенасоченост при решаване на художествената задача. Крайната цел е да се получи художествен резултат, чиято видеосъставка се демонстрира на екран пред зрителя. Този признак е свързан с конкретност на използваните видеосредства, а също и предварително приемане на средствата и художествения език на „видеоестетиката”. Един съществен признак е и дискурсивност на избора на основното изобразително средство – видеозаписът – а

отгук и на теми, идеи, образи, които поради това пък се поддават и на дискурсивен анализ при тяхното изследване. Друга същностна черта е, че видеоартът с лекота позволява иманентно подбиране и прилагане на чужди конвенции за смисъл и художествен език. В технологично отношение съвременният видеоарт е видеозапис, цифровизация, видеоредактиране, излъчване и социализация (експонация и публикация) на видеопроизведението на даден художник. Образно казано, видеоартът, който възниква като аналогова видеозаписваща дейност в епохата на модернизма и продължава в епохата на постмодернизма като се трансформира в дигитална записваща практика, е като айсберг – на повърхността-екран се вижда далеч по-малко, отколкото се крие под нея – във видеолентите и тяхната аналогова обработка или пък в цифровите файлове.

От друга страна има изследвания на отделни области, включващи времето, като фактор в художествения процес, които са добре разработени от специалистите в областта на киното, театъра, класическия балет и модерния танц, както и от областта на естетиката, а погледнато в по-широк обхват и от психологията и философията.

Източниците на изследването могат условно да се разделят на три възлови сфери. Първата е собствено достъпните ми записи на произведения на видеоарт – видеоинсталации и „екранен видеоарт“ произведения, които се намира в архивите на различни български видеоартисти.

Втората група източници са най-общо казано „писмени текстове” - статии и монографии от различни автори. Тук се включват и сведенията за защитени в Германия, Русия, Америка и България дисертационни трудове, разглеждащи различни аспекти на явлението „видеоарт”.

Към третата група от източници се отнасят сведенията, придобити при лични разговори с български художници, работещи в областта на видеоарта. Към тази група се причисляват и достъпните текстови информационни интернет ресурси, които предоставят за анализ обширен снимков или аудио-визуален материал.

Практическата ценност на работата се състои в това, че е обработен, систематизиран и анализиран материал за видеоарта, който е бил напечатан в

медиите за явлението в българското изкуство. Теоретичната ценност се изразява в това, че е създадена е методика за анализ на видеоарта като художествено явление с комплексен състав. Тя е използвана, като в този текст основно място е отделено на ролята на протяжността на времето и хибридният характер на „явлението” видеоарт и възможността той да бъде подложен на дискурсивен анализ. Събрани са достъпни сведения за видеоарт произведения, които са били реализирани от български художници през изследвания период. Тези артефакти са анализирани от гледна точка на социалните явления и тематики, които те проблематизират в определени тематично-смысловни ядра и артикулират с помощта на видеопоказването.

В увода е направен и преглед на литературата, посветена на видеоарта. На първо място – като основополагащ, е разгледан трудът на Г. Янгблуд „Разширено Кино”, защото в него за пръв път се прави опит да се анализират новите екранни и електронни форми, които използват подвижното изображение. В този труд за пръв път се обсъжда мястото и ролята на видеоарта заедно с филмовото изкуство и телевизионните жанрове. Анализирани са предположенията и изводите на автора, като се съотнасят с постиженията на изкуствознанието от времето, в което е написана книгата. Анализът е направен глава по глава, като във всяка глава са отбелязани основните смислови ядра, свързани с появата, развитието и социализацията на видеоарта като нова и неизвестна до това време визуална практика. Отново са разгледани творческите постижения на автори, анализирани от Янгблуд, такива като: А. Уорхол (Andy Warhol), Кароли Шнейман (Carolee Schneemann) Стен Бракхейдж (Stan Brakhage), Уил Хандл (Will Hindle), Патрик О’Нийл (Patrick O’Neill), Джон Скофил (John Schofill) и Роналд Намет (Ronald Nameth) Някои от тях не продължават да се занимават с видеоарт, а други имат успехи и до днес се занимават с това изкуство. При проведеня анализ е търсена връзката и последствията, които книгата има за днешния ден и влиянието, което е оказала върху следващите поколения западни изкуствоведи при техните професионални анализи на различни дялове от съвременното изкуство.

Второто по важност съчинение, свързано с видеоарта, което е разгледано, е написано от Деирдре (вар. Дейдре) Бойл, която разглежда въпроса за социалната

значимост и реализация на видеоарта двустранно – от една страна това е връзката на видеохудожника с телевизията и възможността му да работи с професионална техника и технология в добре оборудвано експериментално студио, а от друга страна са т.н. „пиратски включвания” в програмите на различни телевизии. Именно тези включвания, получили наименованието си „герила телевизия” са важни от теоретична гледна точка, понеже в развитието на нашия видеоарт няма такъв етап. Той просто не е могъл да съществува поради това, че държавната ни телевизия, станала факт през 1955 г., е инструмент на идеологическо въздействие и никога в нея не е имало дори плах опит да се даде трибуна на художници. След 10.11.1989 г. се появяват и частни телевизии, но те са комерсиални и в този смисъл също избягват да дават възможност за индивидуални изяви на български художници, работещи в полето на видеоарта, понеже те не покриват изискванията за печалба. От теоретична гледна точка фактическия материал, който дава Деирдре Бойл и анализите, които прави са много важни за разбиране на тенденциите във видеоарта, социално-политическите възможности, които той предлага като екранна практика и фундамента за развитие, който той става, на следващите етапи.

Освен изброените текстове на Г. Янгблуд и Д. Бойл е анализиран и текстът на статията на Розалинд Краус „Видеото – естетика на нарцисизма”. Това е основополагаща статия в света за видеоарта. В текста на това съчинение се разглежда връзката между пърформанс и видеоарт. Изтъква се това, че един от клоновете на видеоарта е видеозаписът, или по-точно и по-общо казано видеодокументацията на пърформанса. Авторката прави и анализ на творчеството на видеоартиста Вито Акончи. В своята статия тя поставя и професионалните изкуствоведски стандарти за това как трябва да бъде изследвано и анализиран творчеството на автор, който твори в полето на видеоарта. Нейните статии също така са опит и за теоретични обобщения в тази сложна и малкоизследвана материя. За българския видеоарт тя има не само теоретично, но и практическо значение тъй като много от нейните аналитични постановки могат да се приложат и към отделни творчески прояви на български видеоартисти. Тук може да дадем пример с Боряна Роса и видеодокументацията на нейния пърформанс „Последната клапа”, а също така на нейния видеоарт „Жена президент” (2010-11 г.), както и на по-ранното ѝ

произведение, с което тя участва в „Нови радикални практики 3. Дребни добродетели” (София, 1999 г.). В същото направление на анализа трябва да споменем и Аделина Попнеделева с нейните произведения „Мазохистичен пърформанс...” и „Алхимия” (2010 г.), а също така и видеодокументацията на Недко Солаков под общото наименование „Моят живот като...”, където той се представя като амонит, планински кристал или снежинка. При тълкуването на подобни произведения статията на Р. Краус има методологическо значение. Нейното цитиране, при писане върху подобна проблематика е основно. Освен това при разглеждане на литературата са анализирани и критични съчинения. В този случай най-известните са на Лусинда Фърлонг, която отправя общи критични бележки към основни свойства на видеоарта, а също така се отнася и критично към съществуващата литература. Тя е важна за този преглед тъй като поставя основите на критичния дискурс по отношение на визуалните практики, които работят в полето на подвижното изображение. Разгледана е също така и критичната статия на Кети Чухрукидзе „Да виждаш в изкуството конфликта” понеже в нея се отправя конструктивна критика при осмислянето на теоретичните и философски постановки, на които се опира Р. Краус в своите текстове. Произведенията, които се пишат след това, макар и да са с обем на книги, прибавят само нова фактология – имена на автори, техните произведения, както и изложби, посветени на отделни теми или видеоторци. Те са споменати само с новите възгледи, които дават или пък с интересните, но сравнително слабо известни факти за творци или видеопроизведения.

От прегледа, направен на българската литература се вижда, че най-голям принос имат изкуствоведите проф. Свилен Стефанов и проф. Чавдар Попов, които разглеждат видеоарта като художествено явление, което се развива у нас на границата между два века. Корените му са в последното десетилетие на XX в. и след това периода на развитие и утвърждаване – през първото десетилетие на XXI век. В своите текстове Св. Стефанов се спира на видеоторчеството на отделни художници и групи, като ги ситуира в най-общия план на панорамата на съвременното изобрази

телно изкуство у нас през разглеждания период.

При анализа на литературата широко е отразен и приносът на изкуствоведката В. Млечевска. Нейните текстове, свързани с развитието на видеоарта, са подложени на обстоен анализ, понеже тя засяга важни въпроси за развитието му у нас – художници, групи, произведения и форми на тяхната социализация. Статиите на Д. Аврамов и В. Млечевска, посветени на разглежданата тематика, по своята важност и информативност могат да се поставят в основата на националната ни библиография за видеоарта.

Що се отнася до социализацията на видеоарта в периодичния печат – общ и специализиран – то може да се каже, че най-голям е приносът на изкуствоведките М. Василева и Д. Попова, които формират корпуса от произведения на оперативната критика за тези две десетилетия на развитието на видеоарта. На тях дължим редица статии, в които са отразени текущи прояви, свързани с демонстрирането на видеоарта в България. Тук е разгледано и творчеството на журналиста Р. Руенов (1957-2011), който също е един от хората, чиято рефлексия на публицист ни е оставила много произведения, насочени към описанието и анализа на различните страни на съвременното изкуство - в това число и на видеоарта. Доколкото има и други автори – като начевашия В. Марков, то той и подобните нему, са цитирани на съответните места, където се анализират въпроси, които и те са засягали в своите статии.

Първа глава

Теоретична рамка на въпроса за изучаване на видеоарта като автономна художествено-визуална практика

В първа глава е очертана теоретичната рамка на изследването, като нейният първи параграф е посветен на теоретичните въпроси, засягащи възникването, развитието и оформянето на видеоарта като самостоятелен клон на аудиовизуалните практики. Тази теоретична рамка е важна поради това, че видеоартът е нов феномен в изкуството, който у нас е сравнително малко изследван. За да бъде добре очертана тази рамка са търсени признаците на видеоарта като свободна художествена практика. Посочени са конкретните възможности, които видеоартът дава на българските творци с помощта на видеотехниката в епохата на постмодернизма да се впишат сполучливо в световните тенденции на т.н. “contemporary art”. За да бъде дадена дефиниция на това явление, което претърпява в рамките само на половин век бурно развитие, са очертани границите между изобразителни, сценични и екранни изкуства, тъй като по едни или други причини видеоартът попада в граничните зони на проява на тези изкуства. В тези гранични зони, благодарение на употребата на съвременни технически средства за видеозапис, обработка и редактиране на получения материал, се създава художествено произведение, което носи видовото наименование „видеоарт” и най-често по своето експониране се причислява или към инсталацията, или към екранните изкуства. Теоретичната рамка, в която може да бъде поместен видеоартът е очертана от сценичните изкуства, като поле, на което се проявява живият човек със своите художествени умения. Другата разграничителна черта са екранните изкуства – киното и телевизията. Проблемът е не само в това, че видеоартът се базира на използването на видеокамерата и на синхрона, а в това, че и киното, и телевизията служат за „възпитаващи и обучаващи първообразци” по силата на тяхното историческо появяване на бял свят преди видеоарта.

По същата причина видеоартът се ситуира сред живописата и фотографията заради обстоятелството, че това са начини за генериране на изображения и те, образно казано, учат твореца „не само да гледа, но и да вижда”. Алгоритмите са различни, но произтичат един от друг и по оста живопис-фотография-видеография: последните две може да се схващат като своеобразни механични аналози на първата. Работата се състои не само в натуронаподобителното, но и в това как то може да бъде избегнато, деформирано (до неузнаваемост) или пък подменено то, при генериране на „картината”, чиято основа е подвижният образ. В това отношение и фотографията и видеото първоначално взаимстват от живописата. Механичната природа на фотографията и видеото им позволява не само да отразяват, но и да деформират образа по механичен начин.

Освен това теоретичната рамка, в която може да изследваме произведенията на видеоарта, е разгледана от позицията на социологията на изкуството тъй като това е пример, в който произведение на изкуството губи своята „аура” в смисъла на Бениамин поради това, че в съвременната епоха на видеозапис и Интернет не може да говорим за оригинал и копие, както това правим в епохата на класическото изкуство. Поради това, че българският видеоарт се оформя сравнително късно, то историята на неговото създаване се концентрира в период на около десетилетие. То е много важно с това, че ставащите явления могат да се обяснят с теорията на Лотман за „културен взрив” – усвояват се нови територии на изкуството, които до тогава не са били познати и не са практикувани у нас – в това число и в сферата на видеоарта има много неща които са първи стъпки, първи експерименти и изобщо за нашата практика в полето на изкуството са локална новост. Пресата отразява активно това, което става, но за съжаление по-скоро се плъзга по повърхността – ставащото, дори в описателен план, не е отразено както подобава. Разбира се – има останали интервюта и статии, които ни помагат да разберем какво са мислили отделни художници – например В. Занков, Расим, Боряна Роса, Вальо Ченков, Дойчин Русев, като техните виждания определят част от оная рамка, в която работят посочените творци. Видеоартът като художествена емпирия също е свързан и с видеозаписващата и видеовъзпроизвеждащата техника. Фактът, че през 1985 г. в Съветският съюз започва производството на видеомагнетопони за нашето

тогавашно политическо ръководство се явява идеологически факт; той легитимира видеотехниката – камера и магнетофон – като техника, на която е официално разрешено да се намира в частни ръце. До този момент видеотехниката може да бъде на разположение само на държавни организации и контролът над нея е също толкова строг, колкото тоя, който се упражнява върху копирната и размножителна техника. Това обстоятелство е много важно при разбирането защо периодът на рулонната техника – тоест на видеолентата, навита върху ролка и на видеомагнетофона с вграден екран са етапи, които въобще не са застъпени в историята на развитието на нашия видеоарт. Тези две липси – „герилна телевизия” и докасетно видео – се обясняват както с одържавените форми на собственост върху средствата за масова информация, така и с липсата на техника. „Културният взрив” за българския видеоарт се проявява в касетното видео. Наличието на различен вид касети, а също така и на възможността с помощта на видеомагнетофон записът да се разглежда от екрана на телевизор, са своеобразният за българските условия „капсул-детонатор” на този „взрив”. За изясняване на теоретичната рамка е много важно както обясненията на липсите, така и обясненията за уплътняването на взривната вълна, състоящо се в това, че видеодокументацията или замества, или става основа на видеопроизведения през този период. Характерното за тези условия е липсата в частни ръце на монтажните пултове. В докомпютърната ера тези технически съоръжения са само професионални и с тях се обзавеждат държавните телевизионни студии. Поради това видеоартистите са принудени да правят видеозаписите си така, че да не им се налага да използват сложни методи за редакция или пък да търсят „нерегламентирани контакти”, ако не могат да минат без използването на тази техника. Оформянето на видеоарта като художествена емпирия претърпява и своеобразен процес на социализация. Вече споменахме в увода как и от кого се прави тя в печатните медии.

Следващият канал за социализация са специализираните показвания. На световните кинофоруми видеоартът не е допускан около две десетилетия. Киноиндустрията налага тезата, че това е „лошо кино”, което още на ниво предварителен подбор трябва да бъде премахнато. Това принуждава американските видеоартисти за пръв път под формата на учебни практики да организират

„студентски видеофестивали”, на които да показват видеоарт. В дисертацията са посочени формите – изложби, като тези на групата XXL или „Видеоарт”, а след това и на специализирани показвания като „10 Години видео изкуство в България” - прожекции във филмотечно кино „Одеон”, да бъдат демонстрирани постиженията на българския видеоарт докато през 2005 г. се стигне до първия международен варненски видеофестивал, наречен от създателите си „Видеохолика”. Днес освен на специализирани изложби и фестивали, видеоартът се показва и на кино- и телевизионни форуми в специализирани за този вид изкуство секции.

Във вторият раздел на тази глава е направен анализ на мястото и ролята, както и на значението на видеоарта в триадата „кино – телевизия – видео(арт)”. Изтъкнати са както причините за общия им генезис – стремежът на човека да овладее подвижното изображение. Това, че тези изкуства са екранни и „времеви”, тоест – за тях фактор от огромно значение е „протяжността” на времето дава както преимуществата, които имат като отделна група, така и индивидуалните недостатъци на всяко едно от тях при третиране на изображението.

Много поучителни в това отношение са произведенията на ранния европейски видеоарт. Той е интересен не само с това, че тук традициите на класическото изобразително изкуство са много силни и, че конвенцията „маслени бои - платно” сама е основа на европейското разбиране за изкуство, но и поради това, че борбата с нея също има многовековна история. Само по себе си първоначалното използване на техническите средства в ръцете на художника става не просто помощен инструмент за изобразяване, но и някакъв идеологически изобразителен апарат – било то в процеса на собствено изобразяване и на изкуството, било то и като осмислени обществени политически отношения. В този смисъл вглеждането в себе си и в околните е не просто игра с камерата, а по-скоро осъзнат експеримент на търсене на границите и изпробване на възможностите и в не по-малка степен на художествената интуиция.

Другата обща черта в тази триада, която ги сродява, е тяхната екранност. Що се отнася до киното и телевизията техните екрани са стандартизирани и веднъж направени (произведени или построени) те трудно се променят. В киното снопът светлинни лъчи се излъчва от киномашината, разположена зад зрителите, в

телевизора и компютъра светлинните лъчи са пред зрителите, а екранът е преградата върху която се изобразява видеоматериалът. Свободата на промяна не е възможна. Екранността при видеоарта е най-разнообразна: стените, подовите, таваните или други повърхности, с които разполагат изложбените зали, полупрозрачни ефирни материи, разположени по пътя на светлинния поток, лайтбоксове, „черни кутии” или други разнообразни авторски приспособления се използват за демонстриране на произведенията

Историческият път на българския видеоарт сам по себе си е уникален, тъй като той не само „в движение” усвоява както видеотехниката така и принципите на работа с нея, но и създава произведения, които от една страна са в руслото на потока от съвременно видеоизкуство, а от друга страна с ускорени темпове се усвоява и претопява световният опит.

Новите технологии, основани на миниатюризацията на професионалните видеокамери, на средствата да съхраняване на видеозапис, както и на компютрите като съоръжения, които да позволяват редактиране на видеофайловете са третият, и както се очертава от практическото изследване, най-резултатен период в българския видеоарт, фиксиращ началния стадий на неговата зрялост.

Четвъртият раздел на първа глава е посветен на очертаване на теоретичната рамка на изследването от гледната точка на социологията на изкуството. Тя се базира на идеята на проф. Иван Стефанов, че художествената дейност, независимо от своите разновидности се крепи на някаква форма на контакт между художникът, творбата и нейните публики. Именно тази опосредствана релация – от една страна на социум към артефакт и от артефакт към индивид, позволява да се приложат методите на социологията за изследване на видеоарта, което може да бъде направено първоначално с елементарна субституция. Под някаква форма на контакт се разбира срещата на публиката с видеоарта като изкуство, видяно от екран. Това насочва социума към контекстуализация на видеоарта в руслото на неговия житейски опит с екранните изкуства: киното и телевизията.

В тази връзка се появява и първият когнитивен дисонанс между видяното от индивида, който възприема видеоарта в изложбената или музейната зала, и атитюдите на социума, който очаква да види нещо близко до единия или пък до

другия вид медия. Това обаче не се случва, понеже видеоартът не е нито кино, нито телевизия. Тук именно се проявява мощта и силата на социологията на изкуството като наука, която да обясни дисонансите по оста „очаквания – изисквания” както към творците на видеоарт, така и към самите произведения, отнесени към видеоарта.

Въпросът с видеоарта обаче е по-сложен, тъй като той е един от редките примери, напълно опровергаващ Валтер Бенямин (Benjamin) за загуба на „аурата” на художественото произведение в епохата на неговото техническо възпроизводство. Ако във видеоарта въобще можем да говорим за „аура” (в смисъла на Бенямин) то тя е именно неотличимостта на производство от възпроизводство. Това, наред с трудността на съотнасяне на видеоарта към „масово или елитно” е също проблем на дискурса на социологията на изкуството. А трудността от класификация „масово или елитно” идва отново от „кентавричността” на видеоарта – по признаците на своето днешно производство той спокойно може да бъде причислен към „масовото” изкуство тъй като техниката, с която се борави е масово разпространена и няма никакви пречки от техническо естество за направа на видеоарта.

От друга страна възприемането и разбирането на видеоарта изисква от зрителя доста интелектуални усилия, време и желание, което пък го прави елитарно изкуство. Далеч не всеки може да отдели 240 минути от свободното си време за да гледа как Расим диша лепило от найлонова торбичка („Дрога”, 1995 г.) и да разбере и оцени експеримента на автора като художествена задача, свързана с наркоманията в обществото ни днес.

Видеоартът и по света, и в България, поставя под формата на художествена задача въпроси, свързани с физическото и социалното битие на човека. Като един от уникалните примери в областта на видеоарта, третиращ такъв въпрос може да посочим видеопроизведението на Лазар Лютаков „Споделен работен ден”. В него е показан проблемът за труда. Авторът се насочва към релацията „труд – заплащане на труда”. В него се показва 8-часовия режим на работа на галерия „Райко Алексиев”, който кореспондира със времетраене на видеото, което също е 8 часа.

Към видеоартистите, които интензивно създават видеоарт с остра социална насоченост могат да се споменат художници като Надежда Ляхова (видеоарт „Софийски лълове”), Валентин Стефанов и Нина Ковачева (видеоарт „Една, няколко, много Одисей”), Иван Мудов (видеоарт създаден като запис на пърформанса „Трафик контрол”), групата „Лимбург брадърс” (видеоартът „Българите са турци”), Борис Сергинов („На Бобо – писмо на една фенка”), Рада Букова („Аз също искам да бъда герой” и „Гърци”).

Всичко това ни позволява да определим периода 1990 г. до 2005 г. като първи етап – етап на усвояване и догонване и от 2005 г. до наши дни като етап на едновременно развитие със световния видеоарт. Разбира се за да бъде правилно осветлено развитието на това изкуство у нас винаги трябва да се прави от една страна съобразяване с техническите и технологическите възможности на обществото – както с оглед на протоформите, така и с цялостното развитие на изобразителното и куство, а от друга страна и с творците, които развиват видеоарта у нас.

От всички научни проучвания до тук могат да се направят следните обобщения. Видеоартът е изкуство, което нагледно показва влиянието на видеотехниката в живота и творчеството на художниците и публиката. Този вид автономна художествена практика възниква заедно с възникване на портативната видеокамера, развива се заедно с нея и абсорбира в себе си всички нейни технически особености.

Първоначалните ходове на българския видеоарт никак не са леки. На първо място стоят идеологическите бариери и достъпа до средства за видеозапис и до медии. На второ място е липсата на официална предварителна информация за развитието на световното изкуство.

Смяната на парадигмата за развитието на българското общество настъпила след 10.11.1989 г. дава възможност у нас да отпаднат идеологическите бариери пред творците, но това налага и отговорности пред тях да се докажат в нови условия, за които у нас никой няма нито теоретичната подготовка, нито пък какъвто и да е практически опит.

Първите стъпки на българския видеоарт са аналогични на световния. Това са видеозаписи на пърформанси. От една страна това е задължително условие за документирането на пърформанаса като изкуство, а от друга страна то става начална точка на екранно изкуство наречено видеоарт. От една страна основа на видеоарта става видеодокументацията, но след преработка, най-често – видеоредактиране, така, че да се наблюдава не целият процес, а само онази част, която може да предаде същността на авторската идея.

Българският видеоарт през разглеждания период (1990 – 2010 г.) изминава сложен, колебаещ се между мирни революционни промени в обществото и еволюция на формите на създаване път, като се стреми да се развива в синхрон с породилата го видеотехника. Това е пример за изкуство, породено от творческо съчетаване на авторски поглед и художествени знания, умения и навици за чиято поява най-голямо значение има използваната видеотехника със синхронно записване на подвижен образ и звук.

Предложено е следното работно определение: *видеоартът е дискурсивно проявен интенционален видеоред с възможности за обратна връзка (фийдбек), съчетаващ визия, звук, текст и подвижен образ, подчинени на предварително промислена задача на автор художник, решена основно с помощта на видеокамера и предназначена главно за целева демонстрация в галерийно-изложбени или музейни зали върху нестандартизирани екранни повърхности или монитори.*

Втора глава

Мястото и ролята на художествените средства във видеоарта

Във втора глава са разгледани и анализирани ролята и мястото на художествените средства, с помощта на които видеоартът се изгражда като произведение на изкуството, поместено в граничната зона между изобразително изкуство (като статично изкуство) и времевите изкуства. Най-общо казано изследванията са били насочени към разкриване на екранната изразност, а също така и към функционалните характеристики на различните видове екранни изкуства и медии, но главното внимание е било съсредоточено върху видеоарта. Търсени и анализирани са ония признаци на функционални и художествени особености на екранната изразност, които могат да покажат отличителните особености на видеоарта и останалите екранни изкуства. В първия параграф са разгледани въпросите, свързани с теоретичните концепции за екранната “video art” изразност.

Кадърът е посочен като основното място, отредено за изграждане на общата изразност на видеоарта. Независимо от това, че подобно понятие се ползва от фотографията и киното, тук ударението се поставя върху сравнителното изследване между плоскостта на картината и видеокадърът като е посочено и използването на нестандартизирани повърхнини и размери на кадъра, които се различават от тези, използвани от киното и телевизията. Посочени са различни творци и техните произведения, където кадърът е разделен и това разделяне служи за решаването на определена художествена задача.

Във вторият параграф са изследвани изразните средства, които използва художникът при създаване на видеоарта. Изучена е ролята на точката, линията петното и повърхността при създаване на видеоарта от български художници. Посочени са най-характерните образци български и световен видеоарт, където тези

елементи са очертани много ясно и по този начин тяхната функция е първостепенна при изразяване на авторската идея. Изследвани са различните точки по повърхността на екрана – например неговата геометрична и оптична среда и влиянието им върху възприемането на изобразеното на екрана.

Освен тези параметри е разгледана и ролята на цвета, като един от най-съществените фактори, който е свързващото звено между изобразителните и екранните изкуства. Факторът време, който свързва видеоарта със сценичните и екранните изкуства е разгледан заедно с мястото и по този начин за пръв път в българската и световната литература е разгледан въпросът за ролята и мястото на хронотопа в българския и световния видеоарт. Научните тези са подкрепени с подробен сравнителен анализ на знакови произведения от българския и чуждия видеоарт.

Въз основа на направения анализ на тези фактори са изведени основните положения от втора глава, че: зароден в условията на постмодернизма и развиващ се в условията на постмодернизма, българския видеоарт днес по своите тематика и постижения се нарежда наравно с постиженията на видеоартистите от целия свят. Причините за това могат да се търсят в условията за работа и възможността български видеохудожници да демонстрират произведенията си по цял свят.

Екранният „език“ на видеоарта се формира по принцип като подобие на литературния. При изучаване на екранния език вниманието е било съсредоточено в най-голяма степен върху, взаимстваните като идея от литературата, но използвани и във видеоарта изобразителни фигури – т.н. „тропи“. Използваните за изграждане изобразителния ред видеотропи, в своя видеоекзистенция са новост за видеоарта. Те не са нито преки цитати, още по-малко илюстрации, а нещо ново, получено като хомогенна сплав на образ и звук. Те са в помощ на зрителя, като му помагат да преодолее различията както тези между видовете изкуства, така и различията между вижданията на творец и зрител. В това отношение най-внимателно са използвани различните видове повторения, като основа на плеонастичните наслагвания във видеоарта, които служат за изясняване или проявяване на авторската идея в различни контексти.

Използването на тропите във видеоарта най-често се свежда до използване на плеонастичните натрупвания (повторения) на различни нива – директно, смислово, когнитивно, като цитат. Това дава възможност идеята да се схване от зрители, които са с различна подготовка и ако нямаше подобна тропа няма как да им се обясни авторската инвенция.

Видеоартът като художествен продукт, създаден (като правило) от творец, професионално обучаван за художник, е плод на употребата на живописни средства и поради това такива елементи на рисуването като точка, линия, петно, цвят, както и тяхното съчетано осмисляне върху екрана, играят много важна роля за художествения език на видеоарта.

От друга страна неговата инструментална част го държи привързан към екранните изкуства, с което той се намира в орбитата на комуникативните процеси. Тази привързаност го кара да търси своя зрител както на територията на музея и галерията, за които той главно е предназначен, така и по време на фестивали на екранните изкуства, в които видеоартът от рядък и нежелан гост, вече се превръща в постоянен участник с обособени отделни секции за демонстрирането му.

В третия параграф е разгледан въпросът за звука като средство на изобразителната стратегия и същевременно като един от основните концепти на екранната изразност. В тази връзка са изследвани множество образци видеоарт, в които авторите ползват както собствения си, така и чуждия човешки глас. Поради това, че видеозаписът се мисли роден със звук, то синхронът между изображение и звук е основното качество, заради което се използва видеозаписът. В концепциите за екранната изразност на българските видеоартисти е посочено мястото на естествения звук по време на записа. Специално място е отделено също така и на изкуствено генерирания шум и на музиката, които стават неотменна част както от екранната изразност, така и от художествения стил на даден автор. Особено място е отделено и на липсата на звук като творческа концепция. Показано е, че ако на определен етап на западния видеоарт тя е била използвана под влияние на нямото кино или поради технически трудности със записа на звука в докасетното видео, то днес, когато няма никакви принципни трудности да се направи качествен

звукзапис, отказът от използването на звук може да е само в резултат на предварително обмислена и приета авторска стратегия при работа над видеоарта.

В четвъртия параграф е изследван хронотопът във видеоарта като елемент за разчитане на смисъла на екранния контент. Структурира дадено произведение като видеоарт се образува като единно екранно цяло именно в собствения си хронотоп. В тази връзка, на базата на сравнителен анализ на наши и чужди образци видеоарт са очертани процесите на съвместяване на пространствените и времевите характеристики, и превръщането им в единно и неразделимо художествено цяло, носещо името „хронотоп“.

Изследванията, направени в тази глава водят до следните обобщения.

Днес българския видеоарт по своите тематика и постижения се нарежда наравно с постиженията на видеоартистите от целия свят. Причините за това могат да се търсят в условията за работа и възможността български видеохудожници да демонстрират произведенията си по цял свят като най-активни в това отношение са Нина Ковачева и Валентин Стефанов, Мариана Василева HR Стаменов и Недко Солаков.

В своя корпус от автори и произведения българският видеоарт, за своето 20-годишно развитие, е достигнал критичната маса от артефакти, която позволява да го оценим като самостоятелен клон от българското изобразително изкуство. Откриването на България към Европа и света показва, че българските художници работят в областта на видеоарта също толкова успешно, колкото своите източни или западни колеги.

Езикът на видеоарта се формира най-вече по подобие на литературния, но творците се стремят към оригиналност на визията и стремеж към откриване на собствен стил. Използваните за изграждане изобразителния ред видеотропи, макар инспирирани първоначално от литературата, в своята видеоекзистенция са новост за видеоарта. Те не са нито преки цитати, още по-малко илюстрации, а нещо ново, получено като хомогенна сплав на образ и звук.

Използването на тропите във видеоарта най-често се свежда до използване на плеонастичните натрупвания (повторения) на различни нива – директно, смислово, когнитивно, като цитат. Това дава възможност идеята да се схване от

зрители, които са с различна подготовка и ако нямаше подобна тропа няма как да им се обясни авторската инвенция.

Видеоартът като художествен продукт, създаден (като правило) от творец, професионално обучаван за художник, е плод на употребата на живописни средства и поради това такива елементи на рисуването като точка, линия, петно, цвят, играят много важна роля за художествения език на видеоарта. От друга страна неговата инструментална част го държи привързан към екранните изкуства, с което той се намира в орбитата на комуникативните процеси. Тази привързаност го кара да търси своя зрител както на територията на музея и галерията, за които той главно е предназначен, така и по време на фестивали на екранните изкуства.

Хронотопът във видеоарта е един от най-мощните елементи за разчитане не неговия смисъл. Съдържанието, конструкцията и всичко, което структурира дадено произведение като видеоарт се образува като общо художествено цяло именно в собствения си хронотоп.

Трета глава

Видеоартът и основните параметри на човешкото съществуване

Трета глава е посветена на анализ на представянето на най-важните смислово-събитийни ядра от процеса на човешкото съществуване, показани в българския видеоарт. Разгледан е въпросът как българските артисти третират релацията между човека и пътя. Разгледани и анализирани са видеоарти, където пътят е представен като инженерно съоръжение – шосе или железопътна линия. Намерени са най-важните опорни моменти за представянето на темата в творчеството на Никола Петров, Калин Серапионов, Аделина Попнеделева. Разгледан е въпросът за метафоризирането на пътя и откриването на чуждостта пред българина като емигрант в произведенията „Носталгия” на Дойчин Русев – българинът със свободна професия художник, който търси и намира своето място в Канада, а след това и в Ню Йорк, както и тематизиране на въпроса за нелегалното преминаване на границата. Анализирани са и видеоартът „Синя карта за Кети” – за това как българка отново се включва в нелегалния трудов пазар на Австрия, за нейната трудна съдба, формирана още в ранното ѝ детство, продължила своята объркана траектория при работата в „мечтания Запад”.

Видеоартът като човешка дейност, която се създава в сферата на художествените практики, се концентрира върху централни проблеми на човешкото живеене. Българските творци се насочват с еднакъв интерес както към политическото осъществяване на човека, така и към частния му живот – прекрасна възможност за видеотворците да „прочетат” света около нас. Възможността за интерпретацията ставащото в света чрез видеоарта е универсална възможност пред съвременния творец. Осмислянето на проблемите на човека в техните творби и въвеждането им в различни контексти, позволяват на видеоарта също така значимо и отговорно, подобно на другите изкуства, да намери своя уникален път към

зрителя. Осъзнаването на видеоарта като особен художествен конструкт на подвижния образ представлява съчетание на чужд и личен творчески опит, което се повтаря и при неговото тълкуване и анализ (интерпретация на видеоарта). Този повтор на смисловите ядра при създаване и възприемане се чувства като обвързаност на синтагматично и парадигматично равнище.

От една страна е видеокадърът като израз на определен аудио- и видеоред. Неговата комуникативна роля свързва автор и зрител. Текстът, написан или произнесен, кодира информация, свързана основно с авторовите интенции, а гледането на видеотворбата декодира тази информация. Интерпретацията на видеоарта, подобно на всяка интерпретация на художествено произведение, прекъсва времепространствената дистанция между автор и зрител и с помощта на „другостта“ на анализатора предлага възможности за комуникиране в полето на визуалните ценности – най-вече в „оценностяването“ на знака, в което гледането осигурява надеждната опора на тълкувателската инициатива на изкуствооведа. Тя изразява неговата комуникативна компетентност в проблематизирането на основните теми и идеи във видеоарта. Основен е проблемът на авторския персонаж и неговото място в света на колективния разум, както и вписването му в картината на световните цивилизационни очаквания, като едновременно с това е съобразен и подчинен на авторовите изисквания в търсенето на собствени идентификационни полета в областта на българския видеоарт.

От друга страна е поставянето на акценти върху определени черти или свойства на видеоарта – например моделите на възприемане - адмиративен, интерогативен или негативен, както и отразяването му в публичното пространство с аналитичен или публицистичен текст, но най-често те са свързани с топиката и метафориката на пътя, който извървява или изминава човекът.

В първия параграф е разгледана релацията между човека и пътя. Вариантите, които са изследвани са: на първо място пътят като самостоятелен елемент. При анализа на тази тема са разгледани видеоартът на Николай Маринов „Пътуване“ (2010-2011 г.), а също така видеоартът на Калин Серапионов „Моето име е Самсонайт“ (1999). Двата видеоарта обговарят проблема за пътя, като начин на връзка – при Николай Маринов тя е шосейна, а при Калин Серапионов –

железопътна. Характерното, че и двата показват индиректно възможността както от опасностите по пътя, така и възможността да има не един, а много пътища към целта, а изборът по кой път да тръгне си остава основен избор за човека. Българските държавни железници са обект и във видеото на д-р Г. Ганев в неговия видеоарт „Вагон за особено внимание (за железничари и деца)”, осъществен през 1995 година. Проектът е свързан с възможността на д-р Ганев да преобразува външния вид на железопътен вагон върху който с помощта на червено самозалепващо се фолио да бъдат оформени от двете му страни надписи „Вагон за особено внимание” а малко по-надолу друг надпис „д-р Ганев”. В това се крие именно ранната пърформативна традиция, да бъдат осмивани и пародирани официални държавни институции и техните дехуманизирани практики. Видео частта на този проект се състои във видеозапис на реакциите на Ръководител движение (а в малките гари същият е и Началник гара) към необичайният вагон за преминаването, за който те са предупредени. Видеоартът е запазил трогателната наивност на железничарите, посрещаци и оказващи особена почит на човека, за когото са предупредени със „специална депеша” от Заместника на Генералния Директор на БДЖ. Авторът не само ситуира собственото си емо, като го проектира върху такава мощна държавна организация, каквато са българските железници, но и представя хората, които се грижат за този вид транспорт като пионки в ръцете на човек с амбиции в съвременното изкуство.

Видеоартът на Аделина Попнеделева, наречен „Познай себе си” (2010-2011). тематизира пътя на човека към храма. Видеоартът се основава на това, че полетът във въздушното пространство позволява на художничката да има неограничен избор от възможности, ситуирани в небето. Това се свързва и със сакралното пространство, тъй като храмът е връзката между земното и небесното. Реалността е възприемана като сфера на неминуема греховност, а полетът – като отправна точка на бягството към другостта на трансцендентното битие, в което винаги съществува проблематичност при завръщането. Изразената по този начин във видеоарта „Познай себе си” концепция за човека и света не само поражда чувството на безнадеждна личностна отреченост, но и добавя към човека илюзорното усещане за присъединяване на частта към цялото. По времето на полет и кръжене над храма

в живота на Аза се появява рефлексията за отдаването и изпадането в блажено състояние равно на щастливостта на Аза отпреди самото му появяване. Пътят на издигането в небето, като хомолог на пътя към едно универсално „предгреховно битие”, е лйтмотивът на Попнеделиния видеоарт, компенсирало авторовото препъване и собствено неверие и съмнение в смисъла. Тази плахост и несигурност е продуктивна в търсенето и преодоляването на антиномичния характер на противоречията в дихотомиите земя-небе, горе-долу и център-периферия. Намерени са компенсаторните функции на центъра и те са закрепени със съответния надпис.

Човекът и неговия жизнен коловоз в погледа на българския видеоарт е разкрит и като стремеж към търсене на хармония и постигане на съвършенство.

Такива са творческите решения в произведенията на Д. Русев и П. Димитрова.

Условията за живот на човека и гражданина, които в България преди всичко зависят от политическите протуберанси, не отбягват от вниманието на нашите видеоартисти. Видеоарт, посветен на емиграцията и емигрантския живот имат Дойчин Русев – „Носталгия” (2003), Петя Димитрова, която създава дори два видеоарта на тази тема – „Синя карта за Кети” (2010) и „Нео-граждани” (2006-08). От своя страна във видеоарта си „Позиция – „Продавач в галерия” Надежда Ляхова изследва процеса на подготовка за емиграция, а Валентин Стефанов и Нина Ковачева – миграцията на хора в Париж, намерили начин да се ползват от туристическите сезонни облаци в този мегаполис. В тази част на текста се интерпретират въпросите за емиграцията и миграцията, повдигнати в тези произведения с помощта на методите на компаративния и дискурсивния анализ.

Човекът по пътя на емигранта: първите два видеоарта – „Носталгия” и „Синя карта...” имат много общи белези:

(1) и на двете места персонажът успява да осъществи мечтата си да отиде на Запад. Художникът от „Носталгия” емигрира в Канада, а оттам се премества в САЩ; певицата от „Синя карта...” също през Сърбия и Унгария заминава за Австрия и Германия;

(2) и двата персонажа успяват да си намерят работа и да се закрепят финансово-икономически по време на пребиваването си в страните като емигранти;

(3) и на двете места персонажите са интелигентни млади хора, отличаващи се с комбинативен ум и остра наблюдателност, а също така и с критично отношение към това, което ги заобикаля;

(4) и двата персонажа в психологически смисъл са достатъчно „пластични“ за да се приспособят успешно към условия за живот, които са коренно противоположни от тези, на живота, който са водили преди емиграцията си; и нещо, което е много важно и определя структурата на двете видеа, е дискурсът „искрена изповед“ пред камерата, предадена в монолог от първо лице единствено число.

Разбира се, има и съществени отличия – преди всичко това е различността в мъжкия и женския поглед в проблема за миграцията и личните причини, които са провокирали персонажа да я извърши – художникът търси максимална реализация в град, признат днес за световния център на изкуството, а певицата – бяга от беднотията и немотията, които я преследват от ранното ѝ детство като и двата персонажа се поддават на митологемите, изградени у нас за Запада преди 1989 година.

Странните житейски коловози – „строго секретно“, което може да е временно, но „държавата, като инструмент за класово подтискане“ е винаги постоянна и е обект във видеотворчеството на Недко Солаков.

Фактът, че художникът Недко Солаков може да „стресне, трогне, очарова“ непросветения зрител с острите и дори обратни завои на своите житейски коловози, не подлежи на съмнение. Именно този факт: от момче – вечен отличник в училище до доносник на „Държавна сигурност“, който намира в себе си сили не само да се откаже да служи на социалистическите идеи и да направи този факт публичен, нещо повече – да го направи част от своята художествена биография е факт, наистина достоен за удивление. При това успява многократно да експонира своите екзистенциални страхове и като ги запише в картончета, наниже на металните шишове на чекмеджетата в картотеката и покаже във видеоарта „Строго секретно...“ (Солаков, Недко. „Строго секретно 1984-1990“ (*Top secret 1984-1990*),

2007, цв., озв. – бълг. ез, англ. ез., субт. – англ.ез., хронометраж 00:40:07) и естествено като художник да експонира и сенчестите колекции на пълния набор фройдистки комплекси – от бегла скица на „филейшо” до открит хетеросексуален акт, придружени с авторов коментар: „Обичам си ги аз тези неща”, който при това поражда дори не дву-, а трисмислие. Кои неща – сексуалните комплекси, доносите, или произведенията на изкуството? Нека зрителят сам да си отговори, но да не бърза с отговорите докато не е изгледал за 40 минути колекцията от артефакти, събрана в две обикновени чекмедженца от библиотечна картотека. Всъщност това е и видеоартът – екскурзия по картотеката, която зрителят прави със самия автор, който разгръща картонче след картонче и води своята авторова пряка реч в Аз-форма.

Във втория параграф на тази глава е разгледан въпросът за това как човекът търси самия себе си и как тази проблематика е намерила място във видеоарта.

Търсенето на собствен път, себеизразяването и себerealизацията винаги са били проблеми и предизвикателства както за самия художник, така и като теми за неговото творчество. При това отделен автор може да изрази своите идеи автономно, а може да включи дори и несобствени постижения в разработваната тема – или като цитати или като колажи, или дори като звукови фрагменти. Разбира се, колкото по-оригинални са идеите и възплъщението им при даден автор толкова по-високо ценен е той от своите почитатели, но видеоартът също има възможността да обедини в едно художествено цяло - авторово и чуждо, така, че художествената идея да бъде добре представена, добре защитена и най-важното, понеже видеоартът е и комуникативна стратегия, да се впише в дневния ред на обществото. Тогава тази идея, макар и авторова, изминава пътя на произведенията на народното творчество – става общо достояние и фундамент на разнообразни последващи личностни и авторски инвенции, а също и на нов етап на развитие на изкуството или на начините за неговото инструментално производство, разпространение и съхранение. Тя се основава на дискурсивния анализ на произведението на Аделина Попнеделева “Fresh” (“Fresh I-IV” (Свежо ч.I.– ч.IV.), 2005-2009, цв., озв., субт.– англ.ез., PAL, DVD, хронометраж 00:30:37 (вар. 4 x 00:29:54). В него Аделина Попнеделева не само преобразува митовете в

съвременни митологеми, но и ги представя пред зрителите като „карнавален генезис на квазиминологични стойности” (М. Кирова). Непрекъснатите хвалби на нейния персонаж придават на монолога му стойността на старческа логорея, а визуалните цитати – показването на всички тези ланци, мобифони, снимки на красиви момичета, обявени за негови приятелки едновременно ни размиват и ужасяват

Поради това, че както във видеоарта на Н.Солаков, така и в този на А. Попнеделева се използва гласът – независимо дали това е собствен, или на чуждия персонаж, е необходимо да му се отдели специално място за анализ.

При разкриване на ролята на гласа в тяхното творчество започваме от предпоставката, че гласът, наред с тялото, или пък независимо от него, спомага твърде съществено в две направления – едното е разкриването на субверсивния потенциал, а другото е закрепване на трансгресивния потенциал на видеото. От една страна гласът е не само средство за набавяне на смисъл, който има собствена динамика на развитие, но може да бъде и коментарен, и дори автокоментарен елемент. От друга страна той е и най-мощното средство за антагонистично противопоставяне, ако авторът реши да конфронтира аудио и видео реда в своето произведение. В дадения случай при Недко Солаков имаме конфронтивен автокоментар с опити за negliжиране на неблагоприятните обстоятелства, които макар и показани като изображения, са ситуирани в периферията на смисъла, даван от гласовия коментар.

При А. Попнеделева ситуацията е колокационна подкрепа – чуто и показано не се сблъскват, а се подкрепят и усилват

Трябва да отбележим, че и в двата случая гласът е сигнификантното поведение на автора в собствената му творба – и като акустичен „означаващ” той е производител на свръх смисъл и последна инстанция пред зрителя. От това му свойство възниква и преходната зона между неартикулиран звук (интершум, специално монтирана музика и пр.) и останалите фонетични единици, които изграждат като на смисловия, така и символния статут на видеоарта. Възниква определен, нарочно търсен и от автор и от зрител, „интензитет на символното поле”, който води до някаква афектация – при Недко Солаков тя се движи на върхове и

спадове, а при А. Попнеделева върви във възходяща посока, но на определен етап напрежението остава постоянно до тогава, докато персонажът артикулира следващата си мисъл. Във видеоарта на Н. Солаков има и субтитри – смесват се две принципиално различни знакови системи – от една страна графемите на латинската азбука и значенията на думите в английския език, а от друга страна гласът и значението на българския – за човека, който знае и двата езика, интензивността на вниманието се увеличава, понеже той неволно започва да търси грешки в превода или пък да намира друг смисъл в синонимите, които могат да бъдат използвани при превода.

В случая със Солаков най-важно е преборването със страховете, макар и отдавна отминали, а при Попнеделева най-важно е да не се загуби индивидуалната персонажна звукова основа – интимната, частично самохвалска, частично назидателна интонация. И в двата случая потенциалът на интонационното поле поддържа авторския и персонажен авторитет и поради това неговото репродуциране във видеоарта представлява субверсивен жест на основополагащо създаване на собствено комуникативно пространство като гласът в това пространство не само създава акустични (присъствени) признаци, но и натоваарва целия обем на произведението с етични оценки.

Последният параграф проблематизира темата за индивида и социума. При провеждането на анализа на видеоарта на М. Гемешева „Моден пожар” (Fashion Fire), 2003, цв., озв. барабани - Едмонд Демирджан, камера - Калин Серапионов, хронометраж 00:30:00, вар.) се изследват въпросите колко и какво дава индивидът на обществото и колко и какво получава той от него. Показано е колко комплициран става този въпрос, когато проблемът се отнася за творчески индивидуален труд в полето на висшата мода. Изтъкнато е обстоятелството, че пърформативното изгаряне на модна колекция на този автор е отчаян акт на съпротивление на твореца против нехайството и безотговорността на обществото към адекватното морално и материално заплащане на този вид труд.

Видеоартът по идея е подривна изобразителна стратегия, насочена към това да се разкрият болезни точки и „тъмни страни”, както и да се насочи погледът на обществото за да вземе то мерки по тези проблеми, които, ако се оставят без

отговор, могат да имат опасни деструктивни последици. С тази своя особеност българският видеоарт също се нарежда в основното русло от идеи и постижения на световния видеоарт и българските видеотворци имат неотменната заслуга за това.

Заклучение

В историята на българското изкуство видеоартът е феномен със щастлива съдба. За разлика от живописата, скулптурата и графиката, киното и театъра нито той като цяло, нито отделни автори или произведения не са подлаган конкретна на унищожителния огън на нормативната критика. В тези произведения виждаме авторската инвенция във възможно най-чистия ѝ вид, отразяваща мислите, чувствата, настроенията и творческите възможности на отделния създател.

Появата на видеоарта у нас във време на огромни структурни промени на обществото е обстоятелство, което му дава възможност и, което видеоартът използва, за да се изравни с европейския и американски видеоарт. Обособяването му като отделна художествена цялост, макар и да не протича гладко, сменя в себе си постиженията на индивидуалния художествен бунт и на колективните настроения за свободно изкуство.

Друго обстоятелство, което спомага за развитието на видеоарта е не само индивидуалната творческа свобода, но и възможността творците да могат да ползват най-съвременните постижения както на техниката за видеозапис и редактиране, така и опита и теоретичните постижения на световната научна мисъл в областта на пластичните, сценичните и екранни изкуства. Тези тенденции се проявяват в цялото изкуство и могат да бъдат посочени като общи за появата и на нови явления у нас, които се свързани с електронните форми на видеозапис, компютърно редактиране и разпространение в Интернет; тяхното съчетаване и обединено ползване дава възможност да бъде затворен цикълът от първоначалното авторско хрумване, през видеозаписа на необходимите компоненти, тяхната цялостна видеоредакция до презентирането и обсъждането им на специализирани екранни платформи.

Заинтересованите публики имат възможност и в България, и в чужбина, да се запознаят с видеоарта както на специализирани изложби в картинни галерии така и в музеите за съвременно изкуство.

За да се появят първите образци у нас с видеоарт бяха необходими около 35 години, а за да се загубят дирите на отделни образци от тях – само 8 години.

Освен създаването на видеоарта е необходимо и неговото целенасочено издирване, описание, съхраняване, каталогизиране и най-вече публичен достъп, аналогичен на този, които имат читателите на средства за масова информация, представени на хартиен носител. Все още не е осъзната необходимостта държавна организация, която да се занимава съсбиране, проучване и опазване на видеоарта по този начин и на такова ниво както художествените галерии се занимават с картините, скулптурите и графиките.

Образците видеоарт си остават притежание на техните автори и няма дори елементарен каталог с имената на художници, работещи в тази насока. Публикуваните в настоящата дисертация имена на автори и сведения за техни отделни произведения могат да станат основа на официален каталог на българския видеоарт.

Надеждата е, че колкото повече време изминава и колкото по-голям обем от произведения на българския видеоарт се натрупват, то самите видеоартисти, както и по-голямата част от изкуствоведите ще осъзнават важността на въпроса, а държавните институции ще отпускат средства не само за създаването на тези произведения, но и за тяхното събиране, както това се прави за кинофилмите от Българска държавна филмотека или за печатните издания от НБКМ. Този въпрос е решен в голяма част от европейските страни, време е час по-скоро да започне и решаването му и у нас защото това е съществена част от визуалното лице и памет на България в най-новия период от развитие на нейното изобразително изкуство.

В заключение може да се каже, че българският видеоарт през второто десетилетие на XXI век се развива с устойчиви темпове, обществото започва да разбира, макар и отчасти, усилията на творците, които работят в тази сфера. Появяват се и форуми, например фестивалът „Видеохолика” във Варна, който е възможно най-добрият “*place d'armes*” за социализация на българския видеоарт и неговите автори.

Най-важните изводи, които могат да се направят върху цялостното проучване на българския видеоарт, извършено в тази дисертация са следните:

Българските творци имат креативната мощ, подобно на своите колеги от останалата част на света, където видеоартът има вече традиции, трупани с десетилетия. Потвърждаването на тази мисъл намираме в това, че имаме корпус от видеоарт и прояви, които ни представят достойно както на вътрешната, така и на световната артсцена.

Българските художници и техните произведения в областта на видеоарта са не само направени майсторски и покриват основните изисквания и параметри на тази визуална практика, но и откриват нови пространства в българското изобразително изкуство.

Погледът на практикуващите български видеоартисти винаги е критичен и антиконформистки и в следствие на това се появяват образци на видеоарт, които повдигат значителни човешки проблеми. В това отношение може да се забележи дори елемент на национална специфика свързан с пътя на българина в света, проекциите на собствената му душевност в битието на социума, както и решаването на сложни онтологични проблеми.

Задачите, които са поставени в началото на този труд са изпълнени. Надяваме се че съдържанието на този труд, представено пред научната общественост под формата на научни доклади на авторитетни форуми и като текстове на статии, отпечатани в научни сборници, ще доведе до разбиране на специфичното значение, място и роля на българския видеоарт в съвременното изобразително изкуство.

Може да се прогнозира, че веднъж заел трайно място в нашето изобразително изкуство, видеоартът ще става обект на все по-задълбочени и всестранни изследвания. Обусловен от развитието на техниката, ползващ нейните достижения и особено това, че ставаме „екранна цивилизация”, видеоартът ще бъде подложен на огромен конкурентен натиск от другите видове изкуства – театрално и филмово, а също и от телевизията. Неговото усъвършенстване ще изисква от художниците не само креативно-артистични, но и задълбочени технически познания и умения.

Независимо от трудностите, които обществото ни среща по пътя си, видеоартът ще остане една от най-добрите възможности за артиста да ползва

всички преимущества на екранното изкуство за да покаже своите художествени инвенции, а лесното вписване на видеоарта в изобразителни комуникативни вериги, създадени на базата на подвижното изображение - да формира актуален художествен дневен ред на обществото ни по пътя на неговото социално-историческо развитие.

Справка

за научните приноси в дисертацията на Юлиан Митев „Българският видеоарт (1990-2010) – възникване, постижения, проблеми”

Приносните моменти, изразяващи се в научната новост и практическа ценност на получените от автора резултати се състоят в следното:

1. За пръв път в българското изкуствознание се прави монографично изследване на явлениято видеоарт, като се изследва появата и развитието му в българското изкуство. Преди това не е имало друг научно-изследователски текст, който да е посветен специално на видеоарта.
2. Систематизирано е написаното в областта на видеоарта в българското изкуство през периода 1990 - 2010 г., като е проучена информацията за развитието на киното, видеото и телевизията, която е давана от българските медии през този период като по този начин са проучени и определени тенденциите в неговото развитие.
3. Създадена е дефиниция за явлениято „видеоарт" като подробно в съдържанието на работата са разгледани същностните черти, определящи облика на това явление в изкуството и позволява да се използва като работен критерий при оразличаване на видеоарта от другите екранни изкуства.
4. Направен е анализ на видеообразуващите черти на видеоарта така, че при изследването да явлениято да се включва и протяжността на времето, което е вътрешноприсъща черта.
5. За пръв път в българското изкуствознание е разгледан въпросът за хронотопа във видеоарта. Изследвана е ролята на хронотопа като един от най-важните смислоизжращащи елементи в неговата структура. Направен е паралелен анализ на достатъчен брой образци от български и световен видеоарт за да се покаже как е използван той от наши и чужди автори, работещи в областта на видеоарта
6. На базата на работа с лични архиви на български видеоартисти са събрани достъпни сведения за видеоарт произведения, които са били реализирани от български художници през изследвания период.

Списък
на публикациите по темата на дисертационния труд

1. Митев, Ю. Хронотопът в българския и световния видеоарт: сравнителен анализ. – Сб. Млада наука за изкуствата`2011. Т. 2. С., „М-8-М / АССА-М”, 2012, с. 286 ISSN 1314-6777.
2. Митев, Ю. Българският видеоарт - екранен език и постмодернизъм. – Сб. Езиците на културата. Т. 2. Сборник материали от конференция Езиците на културата, проведена на 29-30.10.2011 г. в чест на 80-годишнината на проф. дфн Надежда Драгова и 35 години ЮЗУ “Неофит Рилски”. Благоевград, „Неофит Рилски“, 2013, с. 527. ISBN 978-954-680-867-7.
3. Митев, Ю. Изучаване на българския видео арт – постановка на проблема. – Сб. тр. „Докторантска конференция НХА – София, 2011”. С., НХА, 2013, с. 289. ISSN 1313-6593.
4. Митев, Ю. Българският видеоарт – прочит на началните му страници през социология на изкуството. – В: Сборник научни доклади 2011-2012. С., Нов български университет, 2013, с. 376. ISBN 978-954-535-791-6.
5. Митев, Ю. Цветът – фактор за решаване на художествените задачи в българския и световния видеоарт. Под печат, Институт за изследване на изкуствата, Удостоверение № 552-НО-01 от 6.11.2013 г.