

**ЮГОЗАПАДЕН УНИВЕРСИТЕТ  
„НЕОФИТ РИЛСКИ”, БЛАГОЕВГРАД**

Катедра  
Телевизионно, театрално и киноизкуство

Лили Джагарова  
**Видео инсталации в публична среда**

**АВТОРЕФЕРАТ**  
ЗА ПОЛУЧАВАНЕ НА ОБРАЗОВАТЕЛНА И НАУЧНА  
СТЕПЕН “ДОКТОР” ПО ПРОФЕСИОНАЛНО  
НАПРАВЛЕНИЕ  
8.4 ТЕАТРАЛНО И ФИЛМОВО ИЗКУСТВО

**НАУЧЕН РЪКОВОДИТЕЛ**

**Доц. Д-Р Костадин Бонев**

## **Съдържание**

<b>УВОД</b> .....	4
<b>Актуалност и значимост на изследването</b> .....	17
 <b>СТРУКТУРА И СЪДЪРЖАНИЕ НА</b>	
<b>ДИСЕРТАЦИЯТА</b> .....	22
<b>Втора част</b> .....	23
<b>Исторически, теоретични и практически аспекти на</b>	
<b>видеоарта като ново пораждаща се артистична форма и</b>	
<b>практика</b>	
1. Проучване на идеята за среда.....	23
1.2. Видеоот като предмет на художествено възприятие...24	
1.2.2 Проучване на видеоот в изобразителното изкуство..24	
2.1. Какво е инсталация в изкуството.....	25
2.2. Кратка история на видео инсталацията.....	26
<b>Трета част</b> .....	26
<b>Визуализацията и града</b> .....	26

3.1 Постмодерният град.....	26
3.2 Пространствена разширена реалност.....	27
3.3 Трансформацията на естетическото и културното в контекстите на съвременността.....	27
3.4 Анализ на публичните пространства.....	29
3.5 Движещото се изображение като изразно средство на художника.....	31
3.6 Сценография в публично пространс.....	34
3.7 Взаимодействие на видео инсталацията с заобиколящата го среда.....	36
3.8 Статика и динамика на видео изображението.....	38

<b>ПРИНОСИ НА ДИСЕРТАЦИОННОТО ИЗСЛЕДВАНЕ</b> .....	<b>42</b>
---	-----------

<b>СПИСЪК НА НАУЧНИТЕ ПУБЛИКАЦИИ ПО ТЕМАТА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД.....</b>	<b>43</b>
--	-----------

<b>БИБЛИОГРАФИЯ.....</b>	<b>43</b>
--------------------------	-----------

## УВОД

Художествените обекти могат да бъдат описани като символни обекти, които имат за цел да стимулират емоциите. Те достигат до нас чрез нашите сетива (зрителни, слухови, тактилни или други). Те се показват с помощта на физически материал (камък, хартия, дърво и др.) И комбинират някои модели, за да се получи естетическа композиция. Те предават някакво послание, обикновено да внушат някакво състояние на духа или да предизвикат емоция и последващото чувство към зрителя. Дигиталното изкуство се различава от конвенционалните произведения на изкуството по използването на компютри и компютърни артефакти, които манипулират цифрово кодирана информация, наследявайки почти неограничените възможности за взаимодействие, виртуализация и манипулиране на информация, която компютърният носител предлага.

Дигиталното изкуство, само по себе си е инструментът и суровината, особено ако наблегнем на факта, че концепцията и дизайна на художественото информационно съдържание е в основата на всяко художествено произведение. Освен това представяме рамка за създаване на цифрово изкуство, която се състои от общо пространство за дизайн, в което дигиталните художници могат безпроблемно да преминат от концепцията до окончателния артефакт, докато изследват компютърния носител до максималния си потенциал.

Изкуствата и културата са социални явления, вследствие на социалното взаимодействие, на индивидуалните и колективните въображаеми прояви, които заедно създават

общо комуникативно и информационно пространство, обхващащо артефакти, за които се казва, че са културни и художествени. Тези артефакти, където някои вероятно не са осезаеми, представляват всъщност произходът от художествения и културен феномен. Те са израз на въображаемото ни. В това отношение общото комуникационно и информационно пространство се създава от процеса на сътрудничество между група хора, които общуват и работят заедно, споделяйки едни и същи интереси и цели. Информация или информационно съдържание, което означава предназначението на посланието на всеки артефакт, е централна съставка на общото комуникационно и информационно пространство. Съответно художествените артефакти могат да бъдат с цифров или физически характер, могат да бъдат определени като информационни обекти. Всъщност цифровото изкуство прилага компютърния носител както като суровина (например цифрово кодирано информационно съдържание), така и като инструмент за повишаване на креативността. Забележете, че суровината тук е свързана с непреработен (или в минимално обработен) материал, който може да се действа от човешкия труд за създаване на някакъв продукт. По подобен начин цифровото кодирано информационно съдържание може да се манипулира от дигиталните художници за създаване на художествени обекти. Когато в творческия процес, дигиталните изпълнители прилагат информационно съдържание заедно с технологии от мултимедия, виртуална реалност, видео инсталации, музика и звук и т.н., както и наличната информационна и комуникационна инфраструктура, като например интернет, презентационни устройства и масиви за съхранение, наред с други, за създаване на интерактивни

инсталации и генериране на цифрови артефакти. Следователно компютърният носител преминава ефективно през всички етапи на творческия процес, от рисуването на концепцията до окончателното производство и изложение на артефактите. Днес мощните инструменти за редактиране и програмиране дават възможност на художника да променя, коригира, променя и интегрира информационното съдържание като ценна суровина в творческия процес, която може да бъде представена в няколко цифрови формата, като текст, изображение, видео, звук и други. Нещо повече, артистичните общности трябва да имат достъп до обща технологична инфраструктура, която улеснява сътрудничеството (съвместно редактиране, коментирание и др.), Комуникация и споделяне на трудов опит, на материали, като това са, необработено цифрово съдържание или крайни артефакти, дейности, които са от съществено значение за напредък от началната концепция до крайното произведение на изкуството. Ние твърдим, че както при други човешки дейности, художественото творение се възползва от сътрудничеството в общност от равни, като същевременно има достъп до материали и инструменти. Такова общо информационно пространство е всъщност пространство за творчески дизайн; мисловният дизайн (в смисъл на оформяне) е основната дейност в творческия процес на дигиталното изкуство.

Интересът към тази проблематика определи и посоката на изследователските намерения, свързани основно с три неща:

**Първо:** изследване и анализ на отношението на класическите изкуства и видео изкуствата към

дигитализирането и осъвременяването на технологичното обучение.

**Второ:** оценяване на значимостта на развиващия се жанр видео инсталционно изкуство, придобиването на художествена и естетически преживявания, знания, умения, ценности и нагласи, всички те допринасят за цялостно развитие на обучението в дигитални изкуства.

**Трето:** Разглеждане на пространството, като неизменна част от създаването на видео инсталациите, следователно изучаването на визуални изкуства отговаря на специфичното за артистични, творчески и интелектуални нужди.

Визуалните изкуства като предмет в учебният план са предназначени да простират естетическият и художествен потенциал на всички обучаващи се и по този начин развиват своите ценности и нагласи давайки им възможност да бъдат по-добре подготвени за собственото си бъдеще в сферата на визуалните изкуства.

Следните примери показват ползите от изучаване на визуалните изкуства:

1. Силата и всеобхватността на естетическите преживявания, открити във визуалните изкуства, допринасят за качеството на живота. Визуалните изкуства олицетворяват физически, културни и духовни аспекти на живота. Те функционират като важна комуникационна система, чрез която значенията се изграждат по начини, различни от другите езикови системи. Изучаването на визуалните изкуства помага на студентите да

проучат прозрения и отношение към света и човешкия опит, които не могат да бъдат изследвани с други средства.

2. Изучаването на визуалните изкуства допринася за развитието на познавателни способности, които са особено уместни, тъй като приканват въображаеми и разнообразни гледни точки и интерпретации. Изучаването на визуалните изкуства насърчава развитието на способности за мислене извън правилния или грешен начин на изследване и способността за справяне с множество гледни точки, вземане на преценки в нееднозначни ситуации, разбиране на връзките между части към цялото, решаване на качествени проблеми, и упражнявайки самонаблюдение и самоосъзнаване.
3. Уменията и способностите, развити чрез изучаване на визуалните изкуства, могат да бъдат приложени в много аспекти от ежедневието и работата. Уменията за визуална комуникация помагат на хората да представят по-ясно идеите си като разбират по добре начините по които се наблюдава и изучава инсталационното изкуство.

Цели на дисертацията са да изложи теми като:

- обогатяват техния опит в естетиката и изкуствата;
- засилват способностите си да оценяват и създават различни форми на работа с визуални изкуства естетически и критично;
- подобряване на множество перспективи и културно и кръстосано културно разбиране чрез изследване на



визуалните изкуства на различни култури и жанрове на съвременното изкуство;

- да се придобият основни знания относно темата на Видеоето и инсталационното изкуство.

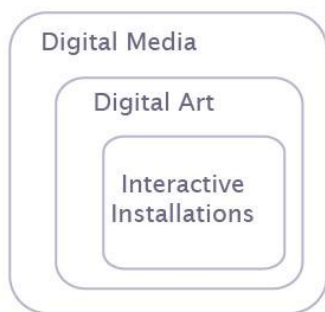
Актуалността на избория за разработване и изследване проблем е определена от целите на визуалните изкуства и необходимостта им дигитална модернизация.

Предизвикателството в настоящото изследване, което е с научно - приложен характер е да се създаде методически модел за изучаване на видео изкуството, общественото пространство и творбите които се излагат в него.

Учените и практикуващите в традиционната общност между хора и компютърни взаимодействия Human And Computer Interaction (HCI) са разработили методи за оценка на своите изчислителни интерфейси. Тези конвенционални методи и стратегии обикновено оценяват използваемостта на изчислителните интерфейси и търсят начини за тяхното разбиране и подобряване на тяхната производителност. Практикуващите HCI като Бил Гавър, Антъни Дън, Фийби Сенгърс и Стив Бенфорд често адаптират художествени проекти към HCI от различни гледни точки, използвайки алтернативни подходи и вдъхновяващи модели за подражание. Въпреки че крайните цели на HCI и художествените общности се различават, връзката между интерактивните инсталации и публиката в контекста, свързан с изкуството, може да представлява един тип взаимоотношения между хората и компютрите. Стандартната методология на HCI не оценява естетическите стойности чрез метода на HCI, а вместо това изследва припокриващи се области между HCI и цифрово изкуство.

Тази теза не твърди, че традиционните количествени и качествени тестове на потребителите са подходящи методи за оценка на произведения на изкуството. Твърдението, че чрез измерване на връзката между дизайн и емоция, взаимодействие и предпочитания и движения на тялото и ангажираност, HCI смесените методи, както количествени, така и качествени, могат частично да подкрепят теоретичната рамка. Интерактивната инсталация е интердисциплинарно подмножество от дигитални медии и цифрово изкуство, илюстрирано на фигура 1. За да се разберат напълно тези припокриващи се области, които съдържат интерактивни инсталации, тази теза предоставя изследвания на цифровите медии и корените на видео интерактивна инсталация в историята на изкуствата.

Фигура 1. Връзката между цифровите медии, цифровото изкуство и интерактивните инсталации



Обобщавайки множество направления на изпълнение, американският теоретик на представянето Елизабет Бел (2008) се позовава на ключова терминология - конститутивни, епистемични и критични аспекти на представянето - който очертава предложения аргумент, че интерактивните инсталации могат да насърчават

физическото и емоционалното ангажиране, да повлияят на критическото мислене и референцията социален и културен контекст на тяхната аудитория, като по този начин представлява нови направления. Прилагането на тези критерии, базирани на представяне, в областта на интерактивните инсталации осигурява рамка, в която можем да очертаем как тези конкретни произведения черпят от произход на изкуството и как могат да се свържат с проучванията за изпълнение. (Bell, E. (2008). *Theories of Performance*. Sage Publications.)

Тази теза изследва една от фундаменталните промени на интерактивните инсталации, преходът на традиционните материали на изкуството към медиите за цифрови технологии. Тъй като интерактивните инсталации интегрират цифровата технология във физическите интерфейси, първият изследователски въпрос, е какви са ефектите и резултатите от фундаменталните промени в средата. Изследват се ефектите, получени от цифровите технологии в процеса на интеграция и ролята за създаване на нови взаимоотношения между участниците и инсталациите. Дигиталните медии са основни платформи на интерактивни инсталации. Всъщност новите медии влияят на всички нива на процеса на знание, което води до дебати за това какви са целите и употребата на компютрите в областта на технологията и обмена на информация и дали цифровите медии са инструменти, истински медии, или нито едното от двете. През 1968 г. инженер Дъглас Енгелбарт от изследователския институт в Станфорд изобретил компютърна мишка, състояща се от дървено устройство с три бутона за директна манипулация и въвежда понятията „битови карти” и „компютърни

прозорци“. Идеята за навигиране в компютърното пространство, първоначално от Енгелбарт, е разработена по-късно през 70-те години на миналия век от американския компютърен учен Алън Кей и изследователски екип в Хероx Palo Alto Research Center (PARC) и конструира графичния потребителски интерфейс (GUI). Според Кей (1989), GUI се позовава на „идеята за емблематични, графични изображения на изчислителни функции - папки, менюта и припокриващ се прозорец, намерени на работния плот - въз основа на изследване на интуитивните процеси на обучение и творчество“

(Kay, A. (1989). User Interface: A Personal View. In R. Packer & K. Jordan (Eds.), *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*. (191-207). W. W. Norton & Company.)

Изследователят на HCI Бренда Лоръл (1986) обяснява логиката на метафората на инструмента в следния цитат: „Независимо какво мислят, че правят (напр. Игра на играта, търсене на база данни или проектиране на катедрала), крайните потребители всъщност използват компютърът като инструмент за изпълнение на команди, точно както програмистите”(Laurel, B. (1986). Interface as Mimesis. In D. A. Norman & S. W. Draper (Eds.), *User Centered System Design: new perspectives on human-computer interaction* (67-85) Тя също така формулира проблема с тази позиция, която разглежда технологията като инструмент. Тя предполага, че метафората на инструмента лишава потребителя от възможността за изпълнение и изразяване. Подобно на Лоръл, канадският философ по теории на комуникацията Маршал Маклуън (1964) заявява, че „медиумът е посланието... личните и социалните последици от всеки

медиум са резултат от новия мащаб, който се въвежда в нашите дела чрез всяко разширение на самите нас или от всяка нова технология ... За „посланието“ или за всеки медиум или технология е промяната на мащаба на темповете или модела, които той въвежда в човешките дела “( McCullough, M. (1996). *Abstracting Craft: The Practiced Digital Hand. The*). Взаимозаменяемо използвайки медия, среда и технология, той подчертава, че технологията е среда и хората се разпростират с тази среда, тоест с помощта на технологията. Твърдейки, че технологията не е нито инструмент, нито средство за съхранение, директорът на Музея на изкуствата и дизайна в Лондон, Глен Адамсън (2013) твърди, че „цифровите и аналоговите процеси се обединяват като отделни етапи в процеса на създаване“ (Adamson, G. (2013). *The Invention of Craft. Bloomsbury Academic* ), Сред тях, тъй като интерактивната инсталация има дигитални медии като своя платформа, тази теза интерпретира дигиталните медии като носител, който вгражда информация, а не инструмент за създаване на интерактивни инсталации. С появата на компютъра медийните учени и практикуващите твърдят, че старите медии се заменят с нови и информацията се променя през процеса. Американският медиен учен Хенри Дженкинс (2008) пише: „Старите медии не се изместват. По-скоро техните функции и статус се изместват с въвеждането на нови технологии ”( Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*) и посочва, че новите медии не унищожават старите медии, а вместо това се обединяват заедно. Преподавателят в дигиталния занаят Малкълм Маккулоу (1996) подчертава прогресивната еволюция от стари до нови форми, сякаш те са естествен процес на растеж. Неговата теза също така е съгласна, че

новите медии не просто прекратяват основните традиционни елементи, а вместо това улесняват еволюцията си в множество аспекти, които осигуряват потапяща и експресивна среда, съдържаща културен опит и създават нови перспективи.

Изследване на трите аспекта на интерактивни инсталации като производителност разчита на по-задълбочено разбиране на историческите контексти на проучвания за изпълнение. В миналото компютърните медии са използвали театъра и пърформанса като референции. Изследователката на НСИ Бренда Лоръл (1993) прогнозира елементите на структурата на Аристотел в драмата върху изчислителните среди. Тя теоретизира, че човешки и компютърни средства взаимодействат като сътрудници. Такава разширена теория на представянето представя драматично събитие като алтернатива на понятието за традиционна задача. Интерактивните инсталации, които надхвърлят сравнението на Лаурел на компютрите с традиционните театрални представления, разширяват познавателното и физическото взаимодействие отвъд двуизмерния компютърен екран в триизмерно физическо пространство, предлагайки нови преживявания и нови форми на ангажиране.

Джулио Джакучи (2004) изследовател на НСИ адаптира смесените медии, които използват цифрови и физически артефакти. Той твърди, че смесените медии могат да доведат до опитното, презентационното и представителното взаимодействие на участниците (Таблица 2). Според него участниците използват движения на тялото и смесени

артефакти, за да пренастроят пространството по време на експресивно събитие.

Таблица 2. Перспективата на пърформанса за ефективност към по-широка програма за дизайн на взаимодействията.

(Джакучи, 2004, с. 17)

Общи принципи за взаимодействие между човек и компютър	Производителност, приложена към физически интерфейси
Задача, безвременен, универсален, обобщаване	Събитие, контингент, ефимерно, уникално
Признаване, отчетност	Възприятие, усещане за опит
Използваемост, отчетност	Изразяване
Поведение	Индивидуална експресивност
Подкрепа за създаването на продукт	Подкрепа за постановката на един процес
Ползватели, потребители, администратори	Участници, режисьори, изпълнители
Персонализиране, оглед на компютър артефакт	Конфигуриране, изглед на актьора
Сензорна система	Усещане за хората
Симулиране, измерване на пространство	Конфигуриране на пространството за изпълнение
Проследяване на движения, предмети	Засилващи процеси, увеличаващи обекти
Разпознаване, усещане на ситуации	Постановка, конфигуриране на ситуации
Елиминиране на второстепенните задачи	Засилване на действието и комуникацията

С.Бенфорд (Benford, S., Giannachi, G., Koleva, B., & Rodden, T. 2009), проучва как може да се разшири изчислителното медийно поле чрез художествени интерфейси. По подобен

начин Рийвс (2005) изследва публичните пространства като музеи, галерии, театри, градски улици, клубове - където и да се използват артистични, културни и развлекателни приложения. Докато Джакучи и Бенфорд смятат, че потребителите преживяват преходни моменти, Рийвс се съсредоточава върху преживяването на зрителския преход като отделно от взаимодействието на изпълнителя и върху начина, по който публичното пространство ускорява преживяването на зрителския опит. Въпреки че и трите обясняват преконфигурирането на предмет, обект и пространство във взаимодействие, връзката между хората и артефактите все още остава неопределена. За да се изясни връзката, тази теза идентифицира връзката на производителност и интерактивни инсталации като технологични изпълнители.

(Reeves, S., Benford, S., O'Malley, C., & Fraser, M. (2005) *Designing the Spectator Experience*. In *Proceedings of the 23rd international conference on Human factors in computing systems*. (pp.741-750)

## **АКТУАЛНОСТ И ЗНАЧИМОСТ НА ИЗСЛЕДВАНЕТО**

Както показва този преглед, духът на експерименти и иновациите поражда огромна динамика в медийните изкуства, което се отразява в многообразието от форми на изкуството и художествените практики, които видео изкуството е породило. Този фокус върху художествената практика е ясно очевиден в нарастващото количество литература за медийните изкуства. Тази литература най-



общо може да бъде сортирана в произведения, написани преди появата на цифрово и компютърно изкуство (около 1990 г.) и произведения, написани от тогава. Преди появата на дигиталното изкуство медийните изкуства били доминирани от филмово, видео и инсталационно изкуство, използвайки филм или видео. Работата, написана от тогава, е фокусирана върху компютърно изкуство.

И в двата случая литературата може да бъде разделена на две категории. Първата категория включва обсъждане на естетиката и критичните рецензии, която се фокусира върху профилите на отделни художници и изложби, история на развитието на различните медии, художествените стилове и техники, използвани от медийните художници, и тяхното значение за медийното изкуство и изкуството като едно общо. Втората категория включва голямо разнообразие от изследване на основни принципи за изследване на средата или пространството в което се разполага произведение на изкуството.

Съвсем очевидно е, че технологията предефинира изкуството по иновативен начини. Както е при всички медии и жанрове, тук критиците и публиката са също толкова разделени на онези, които смятат, че влиянието на науката върху творчеството е положителен или отрицателен момент в историята на изкуството. Когато възникне тази дискусия, обикновено има много негативни мнения, които открито критикуват подобен подход, твърдейки, че технологията успява само да скъса връзката, свързваща автора с парчето, както и да направи целия процес на създаване на изкуството много по-лесен и тривиален. Това, разбира се, е напълно невярно. Първо, докато артистите,

които стоят зад своите парчета, остават креативни и с голямо въображение, няма причина за липса на връзка. Второ, изкуството не трябва да е сложно или трудно да се създава, за да бъде великолепно – както при Малевич или Дюшан. Всъщност цялостта на съвременното изкуство еж посветена на доказването, че процесът и естетиката на едно произведение са напълно второстепенни в сравнение с идеята, поставена зад него. Всичко е за преживяването, което авторът предоставя на обществеността, променяйки начина, по който зрителят мисли, чувства и гледа на света, кара ги да мислят или просто ги провокира. Тези аспекти са това, което наистина се отчита и това няма абсолютно нищо общо с техниките, които авторът избира да използва. Имайки предвид това, определено не бива да има съмнения от технологичното присъствие в изкуството, тъй като това не оказва влияние върху самата сърцевина на създаването и експериментирането - вместо това, ние просто трябва да погледнем отвъд своите граници на възприятие и да се насладим на впечатляващото разнообразие, която съвременността може да предложи.

Въпреки че настоящата информационна ситуация, може да бъде разбрана предвид относителната младост на медийните изкуства, тя представлява истинско предизвикателство при изграждането на цялостна оценка на техните структурни особености и как те се сравняват с тези на по-утвърдените изпълнителски, визуални и литературни изкуства. Ясно е, че трябва да се отдели повече внимание на разработването на общи стандарти за събиране на систематични данни за медийните изкуства. Тези усилия също ще изискват общ речник за тяхното описание и класификация. В действителност изглежда, че сред

медийните художници има несъгласие по отношение на терминологията, която използват, за да опишат работата си (Rockefeller Foundation, 2001). Настоящата ситуация прави почти невъзможно разработването на общи стандарти за събиране и организиране на данни за медийните изкуства, за предаване на ясно послание за тях към външния свят и дори за медийните артисти да се идентифицират като медийни артисти, а не просто като артисти, които работят с филм, видео или компютри.

Обичайно е да се предположи, че интерактивните инсталации са арт практики, а не предмет на изследване, който осигурява теоретична стойност. Физическият и концептуален фон на интерактивните инсталации обаче се промени и интерактивните инсталации стават все по-разпространени не само в галериите и музеите, но и на интердисциплинарни събития и демонстрационни места. Развитието на интерактивните технологии постепенно разшири границата на интерактивните инсталации и създаде интердисциплинарно поле за възможно творческо сътрудничество. Поради тези промени интерактивните инсталации трябва да се разглеждат от нова гледна точка. Интерактивните инсталации съдържат интердисциплинарно подмножество от цифрови медии и цифрово изкуство. В сравнение с изкуствознанието Ръш (2005), което артикулира мащаба на взаимодействието с цифрови и физически елементи, Съдербург (2000) набляга на свързания с изкуството контекст, в който дадено пространство се преконфигурира от произведение на изкуството. Въпреки че друг критик за съвременно изкуство Бишоп (2005) не се занимава с цифровия аспект на инсталациите, тя обяснява прехода, при който зрителят

става участник в инсталационното изкуство. Тя също така изследва етапа на преходното изпълнение на монтажното изкуство. Въз основа на препратките от Ръш, Съдербург и Бишоп интерактивната инсталация се определя според мащаба на взаимодействие, преконфигуриране на пространството в контекст, свързан с изкуството, и ангажираност на участниците. Интерактивните инсталации като физически интерфейси, интегрирани с цифрови технологии, могат да насърчат както емоционалното, така и физическото взаимодействие между участниците.

Като подмножество на цифрови медии и цифрово изкуство, интерактивните инсталации притежават характеристиките и на двете. Джанет Мъри твърди, че цифровите технологии могат да доведат до навлизане на участници в потапяща и експресивна платформа. Корените в дигиталното изкуство обясняват значението на едно пространство като такова, което е конфигурирано от участниците, а не се характеризира от самото пространство, тъй като участниците преразглеждат и пресъздават пространството чрез своето поведение с интерактивните инсталации. Въпреки че практиките на интерактивна инсталация произхождат от теорията на цифровите медии и контекста на цифровото изкуство, и двете не са напълно разработени теоретични дискурси за интерактивни инсталации. Интерактивните инсталации изискват нов подход чрез проучвания на ефективността, които могат да предоставят логика и елементи за анализ на интерактивните инсталации като изследователски обект.

Както Бауман (2004) обяснява как хората споделят информация в ритуалния начин на общуване, а Бътлър

(1988) твърди, че езикът има силата да съставлява действие. Когато участниците общуват с интерактивни инсталации, те изместват своите перспективи на инсталация от контрол върху споделяне. Интерактивната цифрова технология и свързаните с изкуството контексти създават преходен момент, в който участниците взаимодействат с технологични изпълнители, а не просто обекти. В този смисъл участниците и инсталациите са съизпълнители. Пространството се пренастройва в пространство, свързано с изкуството. Въпреки че методът на показване в публично пространство или галериите като осветление и структури се различават, анализът по отношение на положителният и отрицателният ефект не показва значителна разлика между галерията и публичното пространство. Тоест, когато участниците изпитват произведения на изкуството, те пренастройват пространството в контекст, свързан с изкуството, което показва, че този ефект не е ограничен до галерия или музейно пространство. Той също така показва, че пространството в интерактивните инсталации се определя от поведението и взаимодействията на участниците, а не от самото местоположение.

## **СТРУКТУРА И СЪДЪРЖАНИЕ НА ДИСЕРТАЦИЯТА**

Дисертационният труд „Видео инсталации в публична среда“ е структуриран в увод, две основните глави, „Методологическо осмисляне и заключение, и Библиография.

В увода, се разглежда анализ на видеото като съвременно изразно средство във визуалното изкуство.

Във Втората част е обосновка на изследователския проблем, чрез представяне на Видеоето като предмет на художествено възприятие, проучване на видеото в изобразителното изкуство и изскедване на инсталацията в изкуството.

В Третата част са проследени и анализирани научни изследвания по проблема по отношение на: постмодерния град като начало за разбиране на публичното пространство, трансформацията на класическата графика и живопис в движещо се изображение, дигиталното изкуство в публичните пространства, връзката на средата с творбата и анализ на артисти които работят в сферата видео инсталацията.

В **Заключението** са систематизирани основните изводи на дисертационното изследване по посока на постигнатите резултати по отношение на: реализирането на целта, задачите и доказването на хипотезите. Направена е оценка на научната и практическата значимост на дисертационния труд.

## **Втора част**

### **Исторически, теоретични и практически аспекти на видеоарта като ново пораждаща се артистична форма и практика**

#### **1. Проучване на идеята за среда**

Градът като пространство се създава от пространствения опит на всичките си обитатели, като всеки от тях е на свой ред сложно цяло от разнородни и породени по различно време представи, емоционални реакции, стереотипи, индивидуална история. Пространството на града се оказва антропологично, живяно, екзистенциално пространство. То съществено се различава от абстрактното, геометрично пространство, създадено от една неучастваща в него, извънпространствена позиция - пространството на урбанизма. Опитът с публичност може да възникне във всички различни начини и свързани с безкраен набор от предмети и обекти. Същността на публично пространство се състои в неговата пространствена възможност да имат конкретен опит с общ смисъл, чрез който може да възникне публично. Гражданска концепция за обществено пространство е именно за това как организираме възможността на тези диалектики. И все пак, опитът за това как публичността се предизвиква от изкуството - неочаквано, условно, неочаквано - показва точно своята красива красота. Тук се крие потенциалната дидактика на артистичната публичност.

## 1.2. Видеото като предмет на художествено възприятие

Художествените практики в рамките на медийни изкуства непрекъснато еволюират. Възщност една от отличителните характеристики на медиите изкуства е склонността на видео художниците първо да приемат нови технологии и по-късно да ги адаптират за различни артистични цели.

Изображенията, пренасяни цифрово, винаги могат да се възпроизведат, така че когато един художник се стреми да предаде художествено съдържание чрез цифрови изображения, той или трябва да приеме неизбежното многообразие на изображенията, или да устои на тенденцията на носителя и по някакъв начин да уточни особеността на творчеството в презентацията.

### 1.2.2 Проучване на видеото в изобразителното изкуство

Движението на модерното изкуство започва през 1860 в периода на индустриалната революция. С появата на фотографията артисти вече виждат необходимостта да правят изкуство, за да изобразяват реалността като изключителна. Много художници следователно започва да експериментира с цвят, форма, форма, абстракция, различни среди и различни техники. Съвременното изкуство е голямо отклонение от техники на миналото. В допълнение към това отхвърляне на доминиращите представи, изкуството на „събиране“ започва да играе централна роля в изкуствата през 90-те години. Екранът - или това, което се смяташе за "пространство на изображението", което отчасти се дължи на технологичния прогрес на проекторите и на звука. Филмовата творба, изработена от художници, внимателни към характеристиките на пространството на галерията като място за гледане, разработи отличителен подход от други видове филмови произведения. Започват да изследват възможностите на формата и цвета които не са типични за филмовия кадър, излизат извън рамките на формата чрез изследване на средата като допълнително изразно средство.



## 2.1. Какво е инсталация в изкуството?

През различните периоди от човешката цивилизация, са представени в тази ера на форма на изкуство във всеки период от развитието на човешката цивилизация ще бъде на представителните художествени форми почти, и ще постави нашите възгледи за изкуството до нови висоти. Със своя уникален процес на развитие и уникална форма на изкуство, монтаж образ изкуство се е превърнало в изкуство означава интегриране на високотехнологични средства и мултимедийни експресивни форми. Видео изкуството с уникалната си артистична концепция, за да привлече аудиторията в трудовото преживяване, опит в специалната среда на изобразителното изкуство уникално творчество, правят изобразителното изкуство наистина да стане носител на масовата култура. Изкуството на видео инсталацията се дължи на напредъка на науката и технологиите и на появата на нова форма на медийното изкуство, нейното развитие винаги поддържа граница с изкуството, технологичните иновации и социалния културен диалог и постепенно влезе в центъра на съвременното изкуство глобален мащаб бързо се разширяват, проникват в изкуство като драма, танц, музикални изпълнения.

## 2.2. Кратка история на видео инсталацията

В работата на видеохудожниците могат да се наблюдават две различни ориентации, преди всичко свързани с мястото, което заемат техническите средства при създаването на творбата.

Първият тип ориентация може условно да се нарече външна (документална), втория тип ориентация възможностите на

видеотехнологията се използват за генериране, манипулация и промяна на визуални образи. Нея можем да наречем вътрешна (манипулативна).

Видеото като форма на изкуство е запознало в началото на 60-те години и е резултат от срещата на художници, инженери и телевизионни режисьори, търсещи нова среда на възможности за използване на видео. За да се представят най-значимите автори в контекста на видео изкуството, чието творчество може да бъде охарактеризирано като иновативно.

## **Трета част**

### **Визуализацията и града**

#### **3.1. Постмодерният град**

Всъщност, анализът на пространството премества връзката между модернизма и постмодернизма от въпрос на историческа последователност и към преход между различни, но свързани концепции на функционирането на пространството, предизвикани от нуждите на доминиращия начин на производство във всеки "период". Каквито и да са проблемите, свързани с установяването на параметрите на културния модернизъм и времето на неговото историческо появяване, може да се предположи, че преобладаващата социално-идеологическа рамка на модернистичния период конфигурира общество, в което времето е в основата на модерността. В епохата на бързо икономическо развитие, стимулирана от технологични изобретения, подсилени от империализма и водещи до увеличаване на урбанизацията, икономиката и времевият ред и контрол изглежда вървят ръка за ръка. Концептуализирането на

пространството като социален продукт позволява, следователно, оценяване на факта, че пространството е едновременно идеологическо, изпълнено с абстрактни понятия, включващи изисквания, забрани и политически последици, но също и практични по отношение на подреждането на действителното социално поведение.

### **3.2 Пространствена разширена реалност**

Разширената реалност е уникална по-много начини, медиите никога не са само самата технология. Докато чистата технология предоставя набор от характеристики, които могат да бъдат използвани. Термините „разширена живопис” или „разширена област на живописиста” са използвани през последното десетилетие за обсъждане на пространствената картина. То съчетава стратегии и техники за инсталиране, обекти и дизайн, за да изследва живописни проблеми. Разглеждането на живописиста като концептуална и пространствена практика, която критично се занимава със собствената си традиция и с различни други медии генерира и противоположни трактовки. Тези противоположни възгледи поставят картината в това, което тя описва като амбивалентна позиция, в която изглежда едновременно изтощена и неизчерпаема. Също така предоставя полезна дефиниция на разширена живопис и типология на жанра, определяща разширената живопис като три отделни категории - живопис като инсталационна практика, живопис като обект и живопис като форма на архитектурно проектиране. (Петерсен, 2010) Нейното жанрово разделение на тези три категории е много практично, защото то улеснява дискусията за работата на различни художници, свързана с определен набор от параметри, вместо да бъде пресечната точка на рисуването с всичко и всичко.

### **3.3 Трансформацията на естетическото и културното в контекстите на съвременността**

След появата на образа във филмите създателите на филми експериментират с оптични специални ефекти - създаването или модифицирането на кинематографски изображения, за да се създаде илюзията за сцена които всъщност не съществуват. По-специално, различни последователности могат да се комбинират заедно създайте ново изображение. С въвеждането на дигитална обработка на изображения, композиционните изображения станаха цифров процес Създаването на оптичен мат беше заменено от цифрова обработка и рисуване на ръка от цифрови пакети за рисуване. Интерактивното медийно изкуство изглежда е перфектният пример за новото, деконструктивно, постмодернистично, кибер-културно разбиране на произведенията на изкуството и художествената комуникация. Отхвърляйки традиционния догматизъм, той не го замества с нова схема, която омаловажава света на изкуството. Най-общите свойства на киберкултурата и на интерактивните медийни изкуства, както и най-универсалните методи и техники за тяхното тълкуване. Въпреки това пространството, ограничено от тези две поляризирани перспективи, съдържа множество понятия, теории, действия и произведения. Там могат да се срещнат художници, работещи в областта на интерактивните изкуства и едновременно с това да вярват, че задължението им е да изразяват собствените си виждания и да оформят човешкия ум; могат да се намерят и критици и теоретици, които по аналогия твърдят, че всяко произведение (включително интерактивните) е изключително (или предимно) продължение на въображението, чувствителността, знанието и желанията на художника. Не

липсват обаче артисти и изследователи, които твърдят, че интерактивността е равностепенна на споделяне на отговорността със зрителя и освобождаване на произведенията на изкуството от всичките ѝ връзки, включително и към художника.

### **3.3 Анализ на публичните пространства**

Съвременните урбанизирани територии и по точно, градските пространства преживяват постоянни трансформации, които съответстват на динамиката на времето, на начини на мислене, възприемане и на активността, и ефективността на публичните взаимодействия в споделените обществени пространства. При урбанизирането на едно публично или обществено пространство има съществен антропологичен компонент, който в много случаи остава по-скоро на заден план и който най-вече се отнася до автентичната връзка между хората и града. Именно антропологичната перспектива при появата на публичното изкуство в градска среда, в общи споделени пространства прави по-видими процесите, при които се катализират взаимодействията и на тази база може да се изследва както самото изкуство, така и градовете или отношенията между хората и средата.

Това придава и качествено ново разбиране на понятието „жив“ по отношение на градовете и по-специално, перспективите, които се отнасят до съвременното им преживяване, което е особено важно. По този начин, ние се опитваме да покажем как творческото действие, може да

определи публичното пространство, да улесни колективното преживяване, което допринася за постигането на устойчивост на формирането на алтернативните общности, които „чувстват“ и „обживяват“ градовете. Трансформациите на градовете и публичните пространства в тях, които са се случили през последните десетилетия са резултат преди всичко на развитието на нови модели на производство и възпроизвеждане на града като топография.

Днес наблюдаваме едно сериозно разширяване на човешкото присъствие, което е ориентирано към други начини за вписване на хората в местата или обратното. Креативните действия са съществена част от механизмите на публичната комуникация в съвременните градове, осъществявана чрез изображения, предмети, знаци или усвояване, дори променяне на контекста на различни пространства. Това е нова форма на диалог, съпътствана от транс-дисциплинарни връзки между градските и човешките съвременни перспективи. Така категорията „публично изкуство“ става реалният медиатор между обществените (публичните) пространства и хората, и за съвременното символично възпроизвеждане не само на пространствата, но и на самата културна комуникация. За това може да се приеме понятието „обитаване“ като релевантно на трансферите между пространството и субекта.

Съвременният град е преживял трансформации, които са обусловили начини на мислене, възприемане и живи обществени пространства. Урбанизираното състояние има съществен антропологичен компонент, който в много случаи се пренебрегва; премахване на съществените

трансфери между човека и града. Във връзка с това ние разбираме, че практическата практика може да бъде каталитична, тъй като тя е с оглед на перспективата на практическото и практическото познаване на художествената практика в публичните пространства и по-конкретно намерението е да се задълбочи в методологическата основа на публичното изкуство от антропологична гледна точка. За тази цел ние защитаваме необходимото тълкуване на понятието „жив” и по-специално, перспективите, които се отнасят до съвременното преживяване, което е особено важно. По този начин, ние се опитваме да покажем как творческото действие, което пречи на опита на „общото“, което определя публичното пространство, да улеснява колективното преживяване, което допринася за постигането на устойчивост на формирането на алтернативните „общности, които се чувстват“ и „живеят на града“.

### **3.5 Движещото се изображение като изразно средство на художника**

Изследваните досега постмедийни условия на филма и видеото в крайна сметка целят идентифициране на двете ключови условия за появата на хибридни движещи се изображения в различни медии на изкуството: първо, диахронната хибридизация като вид хибридизация, причинена от прехода от стари медии (фотография, филм и аналогово видео) към цифровите медийни технологии, което активира осъзнаването на вътрешните характеристики на старите медии и включва широка система от взаимодействия между старата и новата медия; и

второ, синхронна хибридизация като концептуални и технически операции, които препозиционират компонентите на съществуващи медии като поставят под въпрос, пресичат и прекрояват своите формални и родови граници. На фона на тези две хибридизации, се определя онтологията на хибридно движение образи като „съжителство и взаимовръзка“. Това предполага че изображенията включват масив от нови производствени процеси от които материалните, техническите, естетическите свойства на повече от две медии участват в създаването на изображенията благодарение на цифровизацията. В началото на цикъла движещото се изображение изглежда напълно неподвижно, като картина или снимка. Минават почти две минути, преди да се види малко движение - на лицето на една от петте фигури в изображението се появява страховита гримаса. Движенията са толкова малки, че зрителят трябва да остане напълно неподвижен, за да може да ги види. Ако зрителят се движи твърде много, движенията, причинени от тялото на зрителя, ще направят невъзможно да се наблюдават малките промени в движението, случващи се в изображението. Обобщено движението „се изтегля“ от зрителя по два начина: първо буквално, защото той трябва да бъде напълно статичен, за да види движенията; и второ, психологически или по-скоро термодинамично, защото сякаш енергиите от собствените телесни движения на зрителя, когато спре, се поемат от видео изображението което наблюдава. Сякаш енергиите или тягата на собствените движения на зрителя, докато се забавят и спират се появяват при движенията на екрана, като молекулярно продължение на собствените телесни сили и



енергии на зрителя. Точно в момента, в който той е на път да замръзне напълно, възниква усещане за споделяне, за съвместно съществуване с другия и с фигурите на екрана. Външността става интериор. Когато зрителят спира, вътрешната енергия, която я е накарала да се движи, „се засмуква“ от екрана и се присвоява от това, което сега изглежда като едва забележимите движения на фигурите на екрана. Но това е толкова техническо преобразуване, колкото емоционално преобразуване. Подценяването на творбата от някои критици може би се дължи на неразбиране, защото „общуването“ между зрителя и образа се стимулира от технически предизвикано движение, което засилва всички останали „пренасания“. Така зоната между зрителя и екрана се превръща в ситуация, а не просто в оптично поле, което трябва да бъде открито веднъж. Това е екзистенциална ситуация, в която енергиите циркулират и се обменят. Ситуацията произтича от факта, че „арестуваният“ зрител осъзнава, така да се каже, какво се случва извън обсега на окото. Начинът, по който изображението се разтяга във времето чрез качествено радикален акт на бавно движение поражда енергии и ритъм, въздействащ повече на тялото на зрителя, отколкото на неговото око.

### **3.6 Сценография в публично пространство**

Подходът към градската сценография теоретично би могъл да бъде описан като възприемане на публичното пространство като вид пространство за изпълнение, което не е неоснователна идея, ако погледнем назад към теориите

на публичното пространство на Де Серто. Както се вижда от театралния контекст на термина, сценографията произлиза от историческа традиция за свързване на образност и текст, визия и смисъл. Това графично състояние се основава на визуалния превод текст в пространството и може да се сравни с разбирането на Де Серто за града като динамичен текст, който се пише от гражданите чрез ежедневните им практики. Според неговата аргументация тези ежедневни практики са вградени в градските пространства, но имат и способността да променят формата си. Движейки се из града, между работа, дом и свободно време, хората организират и препятстват местата всеки ден. Това означава, че те избират и свързват интервали, като правят изречения и маршрути от тях. Ето как може да се каже, че съзвездието от градски елементи, което Де Серто нарича „пространствен синтаксис“ има структура на повествованието. В нейния магистърска теза „Градът като разказ“ (2006) прави въвеждането на новото понятие „мидуей“ за проучване в градската сценография. Нурия Монбланч също дава представа за идеята за града като пространство за изпълнение. Тя описва как всеки град съдържа милиони условия за различни видове разкази. Подобно на театрално представление, тези истории се разказват от различни герои, които се развиват чрез взаимодействия, променящи емоции, време и пространство. Лавринец съответно пише, че различните движения насърчават индивидуалните „хореографии“ на града. (Лавринец, 2013: 22) Те се формират от взаимодействието между човешкото тяло и ежедневните настройки на градската среда. Това прави града сравним и с

перформативно пространство: той е цялостният израз на изграждането на различни реалности на различни личности. Града подчертава това понятие за градско пространство. При изследването ми на възприятието за обществено пространство в западните съвременни градове и позицията, която общественото изкуство заема в него, откривам една от най-важните му интерпретации, а именно идеята, че общественото пространство е изградено по начина, по който градските жители се отнасят към него. Общественото пространство може да се разглежда като структура, която се формира от човешкото действие, възприятие и поведение, но също така отразява състоянието на нашето общество. Съвременните градове се считат за базирани на икономическа експанзия, рационално планиране, ред, практически мрежи, безлични отношения и това характеризира градските жители като отстранени, рационални, отчуждени същества, движени от търговията и отдалечени от техните индивидуални желания. Изглежда липсва значима връзка между градските жители и ежедневието им обстановка. Гражданите се движат между дома, работата и свободното си време през града, без да забелязват наистина средата си, следвайки сляпо структурите, създадени по линия на политика, икономика и култура от архитекти и градоустройствени програми.

В мотивацията си да изследвам каква позиция заема общественото изкуство във взаимодействието между градските жители и общественото пространство на съвременния град, открих, че градската сценография е подход към изкуството в публичното пространство, който

може да бъде полезен при предлагането на различна гледна точка за и към града. Общественото изкуство твърди, че се отразява на градските пространства и допринася за преразглеждането и регенерирането на града, но често е съвсем неясно как се прави това и какво означава това регенериране всъщност. Градската сценография изглежда изясняващ и ценен подход по този въпрос. Изследвайки различните представи на градската сценография в областта на общественото изкуство, аз се опитах да концептуализирам как този подход може да бъде критичен за съвременното възприемане на публичното пространство и да предлага смислено възприятие, и отношение.

### **3.7 Взаимодействие на видео инсталацията с заобиколящата го среда**

Дизайнът на интерактивни диспозитиви като звукови и визуални инсталации, музикални инструменти и интерактивни настройки на сцената в днешно време се основават на цифрова обработка на сигнала в реално време. Каква е ролята на взаимосвързаното човешко тяло върху пресечната точка на тези събрани и / или генерирани данни? Релационната структура на данните в крайна сметка би намалила, ако хипотезираме, човешката анестезия, човешкото възприятие и човешкото възприятие в контекста на изкуствата. За да въведем концепцията за интерактивен и релационен опит в дигиталната интерактивна естетика стъпка по-нататък, ще анализираме накратко в историята на изкуството някои аспекти на отношенията между художника, зрителя и произведението на изкуството.

По отношение на дигиталната интерактивна естетика, идентифицираме два основни типа отношения: външните и вътрешните отношения. Външните отношения определят статуса на зрителя в рамките на произведението, статута на художника в рамките на произведението и статута на самото произведение. Вътрешните отношения определят състоянието на цифровите процеси. Когато зрител взаимодейства чрез осезаем интерфейс или е хванат от светлинен сензор, започва изчислителен процес с движенията си и в резултат например се визуализира на екран неговото движение. В момент, базиран на пространството влизат драматургични, сценографски, хореографски елементи, което определя отношенията и нивата на взаимодействие. Разнообразието, сложността, степента на свобода, структурите на участие до създаването чрез зрителя, линейни или хипертекстуални разкази, мрежови и нефигурални структури, всички тези различни художествени практики и стратегии се държат от вътрешните и външните отношения изградени между зрителя, художника и произведението на изкуството. Тогава дигиталната интерактивна естетика надхвърля автоматизацията, регулирането и изчисляването като нейно наследство, отвъд предаването на невидимото и видимото, между надпис и памет, съставляващи тялото на данните. В този прецизен момент, базиран на времето пространство, скритата сила става неизбежна, подобно на "латентната сила на театъра", както е описано от Питър Брук: "Бих могъл да взема кое да е празно пространство и да го нарека гола сцена. Някой преминава през това празно пространство, докато друг го наблюдава и това е всичко,

необходимо за началото на едно театрално действие.”  
(Брук, 1978: 23)

Присъствието и неговото значение в дигиталната интерактивност е пряко свързано с преживяването като зрителят не е просто наблюдател, а замесен наблюдател. Това участие, което може да бъде градирано по интензивност разчита на вниманието, което включва изпълнителя толкова, колкото и зрителя. Вниманието е в настоящето, докато намерението може да възникне и от миналото или да бъде насочено към бъдещето. Това е действие, процес, вписващ неговата продължителност в сегашния момент, който не се заменя с друго време (минало или бъдеще) в полза на разказвателни цели.

### **3.7 Статика и динамика на видео изображението**

От 70-те години на XX век медийното изкуство се превърща в категория само по себе си, като все повече художници експериментират с технологии. Можем да определим и категоризираме медийното изкуство по различни начини: по своя технологичен и художествен контекст; в контекста на изобразителното изкуство, чрез разликите от филмовите и информационните и комуникационни технологии (ИКТ); по своя времеви характер и концепции за пространство. Бихме могли също така да определим медийното изкуство като по-широка категория, която обхваща различни електронни форми на изкуството като видео арт (най-старият и най-известният вид), медийни арт инсталации,

компютърно базирано изкуство, (дигитални) изпълнения, изкуства, базирани в мрежа и т.н. или комбинации от всичко това. Общото между всички тези форми на изкуството е техният технологичен характер.

Докато медийните изкуства продължават да се развиват, традиционните разграничения между повествователна, документална и експериментална творба остават важни, дори ако отделните творби съчетават тези функции по нов начин. Както бе отбелязано по-горе, производството на независими филми набира популярност с увеличаване на броя на такива филми, преминаващи към популярния търговски сектор. Документалните творби, които са насочени към по-малко политически и по-лични въпроси, също процъфтяват. Освен това растежът и приемането на експериментални и концептуални работи се увеличава, особено с появата на инсталационното изкуство. За разлика от това, значението на медиите като класифициращо средство изглежда е намалява. Всъщност способността на дигиталните технологии да улесняват мултимедийните подходи и проекти чрез включване на филми, видео, аудио, текст и графика, замъглява традиционните медийни разграничения.

Всички произведения на изкуството могат да бъдат описани като интерактивни, че винаги е имало „реципрочно действие“ между произведението на изкуството и участника. Двама от пионерите Струуд Корнока и Ернест Едмондс разработват и създават идеята за подразделения на интерактивността:

1. Статично - Когато човекът гледа и има нулево жестово взаимодействие, въпреки че зрителят може да почувства емоционална / физиологична промяна или реакция.
2. Изкуството има вътрешен механизъм, който реагира на промените в околната среда, например температура, звук или светлина. Художникът задава механизма и неговата граница, а зрителят е пасивен от дейността, осъществявана от механизма на художествените произведения.
3. Динамичен – Интерактивен Всички настройки от пасивния, посочени по-горе, се прилагат тук, но в този случай ние имаме ролята на PV в оформянето на промените на произведението на изкуството. Например датчиците или контролерите, използвани от фотоволтаика, могат да променят променлива от атрибутите на парче. Също така може да има повече от един изпълнител / зрител (PV performer/viewer) в определено пространство. Изпълнител / зрител и работата винаги ще варира в зависимост от него или тях.
4. Динамичен - Интерактивен (вариращ) - Всички настройки от динамично-интерактивни се прилагат с добавяне на възможни модификации към оригиналните спецификации на произведението на изкуството. Спецификациите ще бъдат променени или от софтуера, с който е изградена програмата, или самият изпълнител може да промени спецификациите. Това означава, че произведението на изкуството е непредсказуемо и представянето на



художествения обект варира в зависимост от историята на неговите преживявания.

Изводите от дисертационното изследване са в подкрепа на това, че е възможно и необходимо да се работи в посока на ***бъдещи възможности за изследвания:***

- разширяване на експеримента в търсене на видео артисти, тъй като това е тема която пише своята история всеки ден.
- изследване на възможностите за адаптиране на темата в обучението по визуални изкуства.
- експериментиране на обучение със студенти, обучаващи в дисциплини свързани с жидео изкуството и неговите съвременни форми на развитие, провеждане на класове с авторски визуални инсталации.

## **ПРИНОСИ НА ДИСЕРТАЦИОННОТО ИЗСЛЕДВАНЕ**

Резултатите от представения дисертационен труд дават основание да се формулират следните приносни моменти:

1. Осъществено е задълбочено изследване на генезиса и развитието на видео инсталацията като специфична художествена форма с представяне на художествен опит чрез знакови творци и творби;
2. Направен е обстоен анализ на видео инсталацията и са формулирани фундаменталните параметри за качествено изследване на новите концепции за

- споделено художествено пространство и творбата, която е представена в него;
3. Осъществен е иновативен многоаспектен анализ на процеса на трансформация на публични градски пространства в интерактивни културни пространства за експониране на съвременно изкуство;
  4. Концептуализирани са основните аспекти на специфичното естетическо, културно и социално взаимодействие при позиционирането на тази художествена форма в публична среда:
    - Изследван е трансфера на художествени стилове, модели и практики от живописата и други изкуства към съвременни художествени артистични практики като видео инсталациите;
    - Изследвано е пространството на видео инсталацията като собствено художествено поле;
    - Изследвани са основни постижения и концепции на знакови видео артисти и техите на видео инсталации;
    - Изследвано е взаимодействието между творец-творба-публика в контекста на заобикалящата среда, на споделеното културно пространство, в което се осъществява видео инсталацията;
    - Изследвани са процесите на комуникация и видео инсталацията като нова форма за активно общуване със зрителя.
  5. Разработени са основите съдържателни аспекти на един бъдещ методологически модел за изучаване на съвременни интердисциплинарни визуални изкуства чрез интерактивен подход, включващ изследване на художествен опит, идейно концептуализиране и практикуване на съвременни художествени форми като видео инсталацията в публични пространства,

което ще позволи придобиването на художествени и естетически преживявания, знания, умения, ценности и нагласи, обезпечаващи цялостно развитие на обучението по дигитални изкуства в съвременните образователни и творчески контексти.

## **СПИСЪК НА НАУЧНИТЕ ПУБЛИКАЦИИ ПО ТЕМАТА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД**

1. Публикация “VIDEO INSTALLATIONS IN THE PUBLIC SPACE,, в книга от 5-та Международна конференция по Дигитална култура и общество
2. Публикация “Video Installation in Public Space“ в онлайн журнал Open Journal for Studies in Arts, 2018, 1(1), 29-42.

## **БИЛИОГРАФИЯ**

6. Adamson, G. (2013). The Invention of Craft. Bloomsbury Academic.
7. Bauman, R. (1975). Verbal Art as Performance. American Anthropologist, 77 (2), 290-311.
8. Bell, D., J., Loader, B. D., Pleace, N., & Schuler, D. (2004). Cyberculture The Key Concepts. Routledge.
9. Bell, E. (2008). Theories of Performance. Sage Publications.
10. Bishop, C. (2005). Installation Art: A Critical History. Routledge.
11. Kay, A. (1989). User Interface: A Personal View. In R. Packer & K. Jordan (Eds.), Multimedia: From Wagner to Virtual Reality. (191-207). W. W. Norton & Company.

12. Laurel, B. (1986). Interface as Mimesis. In D. A. Norman & S. W. Draper (Eds.), *User Centered System Design: new perspectives on human-computer interaction* (67-85). CRC Press.
13. Laurel, B. (1993). *Computers as Theatre*. Addison-Wesley Professional.
14. Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. The MIT Press.
15. McCullough, M. (1996). *Abstracting Craft: The Practiced Digital Hand*. The MIT Press.
16. Murray, J. (2011). *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. The MIT Press
17. Reeves, S., Benford, S., O'Malley, C., & Fraser, M. (2005) *Designing the Spectator Experience*. In *Proceedings of the 23rd international conference on Human factors in computing systems*. (pp.741-750) Oregon, USA: ACM.
18. Rush, M. (2005). *New Media in Art*. Thames & Hudson.
19. Suderburg, E. (2000). *Space, Site, Intervention: Situating Installation Art*. Univ Of Minnesota Press.