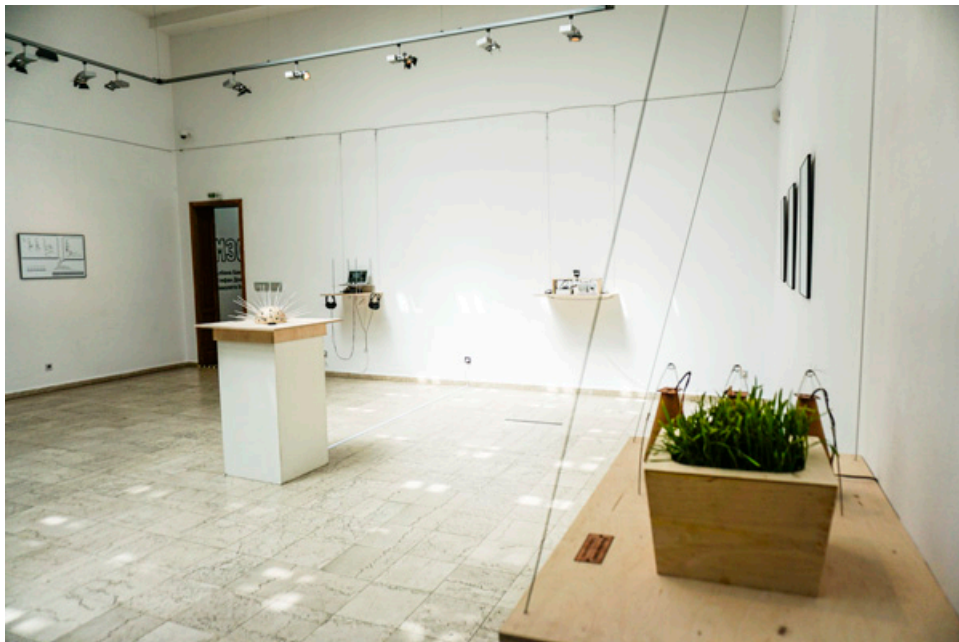


Рене Беекман & Красимир Терзиев

10.05.2016 13:33

ЗА ТАЙНИЯ ЖИВОТ НА ОБЕКТИТЕ



„Малки забавни създания”, галерия Credo Bonum, фотография Иван Пейков

Поводът за този разговор между художниците Красимир Терзиев и Рене Беекман е изложбата „Малки забавни създания” в галерия *Credo Bonum* (до 15 май 2016 г.) с куратори Албена Баева и Рене Беекман и участници Албена Баева, Рене Беекман, Николета Бончева, Петя Бюкова, Стефан Дончев и Иван Шопов.

Красимир Терзиев: Нека започнем със заглавието на изложбата, като първи мост на смисъл, свързващ една изложба с публиката. Защо малки и забавни създания?

Рене Беекман: Имахме няколко причини да се спрем на това заглавие. Една от идеите за тази изложба беше да имаме обекти, които са физически сравнително малки, или поне по-малки от нас. Започнахме от английското заглавие на *Големият добър великан – BFG (Big Friendly Giant)* и го променихме на малки и забавни – е, не великани, определено. Така на български стана „Малки забавни създания“.

Цялото това, разбира се, е и капан. Харесва ни да мислим за тези обекти като безобидни и забавни. Но много от тях не са толкова безобидни. „Концертът” (*Концерт за CPU в RAM мажор*, част от изложбата) не се интересува от това дали има някой наоколо, „Антипад” (също в изложбата) не иска да бъде обезпокояван, за колата („Където има път”) ние, като посетители в залата, не сме по-различни от стената, все препятствия по начертания път.



Разговор между Красимир Терзиев и Рене Беекман имаше и в пространството на изложбата.

Съществуват много видеове същества в технологичния и биологичния свят, измежду тях – гадни, жестоки, безразлични и т.н. Защо вие избрахте забавните? Един последовател на Франкфуртската школа би привидял в това опасно смесване на езици, идващи от изкуството, рекламата, развлекателните индустрии.

Не мисля, че критиката на „творческите индустрии“ на Адорно сочи, че нещо не може да е забавно и в същото време да е сериозно и критично. Основната критика на Франкфуртската школа по отношение на „творческите индустрии“ е насочена към властовите структури зад тях. Има голяма сила в това да си критичен с приятелски тон.

Не трябва също така да бъркаме „трудно“ или „недостъпно“ със „смислено“. Двете категории имат много малко общо и твърде често първата категория се ползва, за да прикрие липсата на последната.

Една от любимите ми в това отношение книги се нарича *De Architectura* (Десет книги за архитектурата на Витрувий – б.р.). Писана е между 30 и 60 г. сл. Хр. и съдържа всичко, което римляните са знаели за архитектурата. От градското планиране, строежа на домове и публични сгради до конструирането на пътища. Историята разказва, че архитектите на големите катедрали от Ренесанса първо са препрочитали *De Architectura*, преди да правят собствени проекти.

Във въведението на тази книга авторът надълго защитава избора си на стила, в който е написал книгата. Той обяснява, че е използвал прост език, защото, както той се изразява, „хората днес нямат време да четат дълги и сложни текстове“. Това се случва преди 2000 години и вярвам, че е валидно и до днес.

Много от технологичните обекти, които създаваме, правим „по наш образ”. И те винаги имат вградени специфични политики. Неотдавна Майкрософт произведе „същество” с изкуствен интелект, което комуникираше с хората в Туитър. То беше създадено, разбира се, по образа на подрастващо момиче, защото подрастващите момичета са мили, атрактивни и всичко останало. Ужасяващ набор от политики, който показва колко дълбоко сексистко е обществото ни. Както и да е, Тай, така беше наречено това създание на Майкрософт, беше оставена да комуникира свободно с хората в Туитър. За по-малко от 24 часа тя премина от „хората са супер готини” до „мразя феминистите”, „мразя евреите”, „Хитлер беше прав”. След това Майкрософт спря този профил, изчисти базите ѝ с данни. Вероятно са направили много корекции на кода. Няколко седмици по-късно я пуснаха отново онлайн. Този път само след няколко часа Тай започна да споделя как е вземала наркотици пред очите на полицията. Тогава тя беше свалена от Туитър.

Мисля, че е изключително важно художниците да са ангажирани с тези въпроси. Онзи ден видях пърформанс тук, в София, в който пърформърът се беше увил в алуминиево фолио с кабели, висящи от тавана до ръцете и краката, преструвайки се на робот/марионетка. По време на пърформанса кабелите бяха прерязани и фолиото разкъсано, а всичко, което си мислех, беше: Защо? Защо художниците продължават да повтарят идеите за природата срещу технологията, които принадлежат на романтизма?

Когато мислим за обектите в света около нас или създаваме изкуствени обекти, трябва да мислим за конструкциите, които използваме. Мисля, че американският философ Греъм Харман дава примера с пистолета като обект със специфичен механизъм, който не прави нищо със и от себе си. Ръката е също обект, който има собствен механизъм и потенциал за движение и действие. Но само когато комбинираме тези два обекта, създаваме нов обект, който е вече смъртоносен.

Както ти каза, има всякакви видове същества, точно както всякакви видове великани. Някои са забавни, други не. Бих искал да науча нещо за техно- или биосъзданията, които са „приятелски” отвъд това, на което са способни хората. Но като разгледаме обектите в изложбата, ще видим, че много от тях изобщо не са приятелски настроени. Колата, таблетът, главата, която постоянно се блъска в стената.

Така че този вид приятелско отношение в изложбата функционира също като един вид критика на нашето всекидневие, в което цялата техника трябва да е *user-friendly*. А след това зад гърба ни всъщност върши всякакви безумни гадости, като събирането на налудничави масиви от лични данни. Колата поне само се блъска в теб, ако застанеш на пътя ѝ.

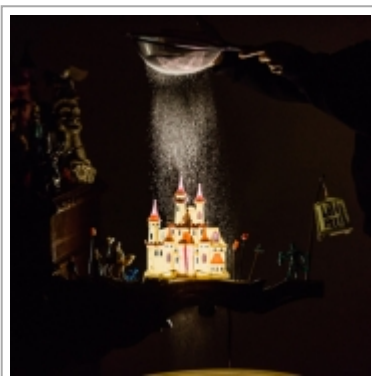
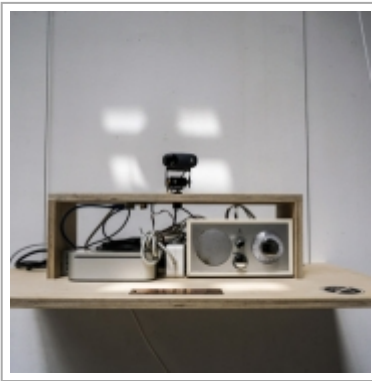
В текста, представящ изложбата, се позовават на Греъм Харман, който твърди, че трябва да прекъснем традицията да гледаме света през антропоцентристка перспектива, че перспективите на всички обекти в света са еднакво значими, тъй като тези обекти не се изчерпват единствено в отношенията си с хората, нито в отношенията помежду си, а имат способността да се оттеглят в себе си, да запазват автономия. Няма да скрия, че този възглед, който Харман нарича *обектно ориентирана философия*, започна да ми е

близък и да вълнува и мен през изминалите няколко години. Последните две изложби, които правих са центрирани около не-човешката перспектива на обектите. „Онзи поглед, който нещата ни връщат, гледайки през нас” гледаше през оптиката на живописната повърхност, като обект, а „Някои джаджи виждат хора, а други – други джаджи”[1] разглеждаше отношенията между различни по характер и произход технически апарати за фиксиране на действителността в изображения. Затова ми е особено интересно да чуя малко повече как протича този процес при вас, как се отнася построяването на изложбата към идеите на спекулативния реализъм и обектно ориентираната философия.

Идеята, че трябва да се отървем от антропоцентричния възглед за света, в рамките на който ние, хората, сме в центъра на света или на върха на някаква природна верига, срещаме при много съвременни философи. Кантен Мейасу[2], например, е съвсем категоричен в това отношение. Или Ян Богост, който в книгата си „Извънземна феноменология” дава някои изключително интересни примери и съотнася идеи за това как изглежда светът от гледната точка на обекти към дърворезбата и извличането на форми от парче дърво. Форми, които той твърди, са вече вътре в дървото. Идеите на Харман идват от анализа му на Хайдегер в *Tool-being*[3], където той стига до извода, че ние също сме инструменти, в смисъла, който Хайдегер влага в понятието. Не сме по-различни от мостовете и чуковете на Хайдегер. Това малко напомня на будисткия светоглед.

Докато бях студент в Художествената академия в Холандия, един колега направи документален филм за човек, който живее извън града в някаква барака, има малко парче земя, от което преживява почти изцяло самодостатъчно. Той е загубил контакт с обществото в много отношения. Във филма той говори за това как една маруля също има чувства. В онзи момент това изглеждаше толкова логично, толкова естествено за мен. Всичко зависи от това как се дефинира и как се изразява „чувството“. Ако човек спре да мисли чувствата в логиката „големите насълзени очи са тъга, усмивката е щастие“, или най-общо винаги да търси биологични сходства с нашата собствена физика, тогава идеята, че марулята има чувства, не би изглеждала толкова странна. В някои отношения това е, което Мейасу има предвид, когато говори за корелационизъм.

В *Реактив*[4] ние правим интерактивни инсталации, които винаги са центрирани около хората. Те винаги са обърнати към публиката и се опитват да дадат нещо на тази публика. За тази изложба обаче искахме да преобърнем тази логика, да сменим фокуса, да си зададем въпроса как би изглеждала тази обратна логика. Когато това се прави, все пак се промъква някаква част антропоморфизъм: всички тези обекти имат характер, поведение, което често е човешко или поне човекоподобно. Ая е най-силен пример в това отношение, но въпреки това там има и критична позиция. Тя се съдържа във въпроса: Когато машините се научат да обичат, дали ще знаят също как да мразят? Дори колата има определен характер, който напомня на Кристин на Стивън Кинг. Стефан Дончев, мисля, е намерил добър подход към всичко това в работата си.



Мисля си каква горчива ирония има в това, че днес тези идеи намират все по-голям прием. Имам предвид цялата тази линия на мисълта от Бруно Латур, който легитимира не-човешките актьори в света, разглеждан като геометрия между актьор и мрежа, до възгледи като тези на обектно ориентираната онтология на Леви Брайънт и Ян Богост, където обектите влизат в отношения помежду си в присъствието или отсъствието на хора. Та всички тези идеи имат своя моментум в последните години, когато екологичната криза в планетарен мащаб е все по-централен проблем, а ние, хората, успяваме да изтребим всички останали наши спътници на планетата, а оцелелите изолираме в резервати или отглеждаме индустриално. Чувствайки се самотен вид, може би сме готови да отдадем почит на изчезналите, докато търсим начин да ги заменим с нови спътници – технологични.

Някои от тези връзки може да са случайни, просто ефект от едновременно случване, други вероятно имат причинно-следствена логика. Това, което се случва на екологично ниво, е толкова глобално, че би било трудно да не оказва влияние. Ник Бостром^[5] в книгата си „Свр̀ххинтелект“ говори за това как мудността, с която решаваме така наречените „вечни въпроси“ на философията, може да се дължи на това, че човешкият мозък просто не е подходящ за философски труд. Прекарвали сме хиляди години, опитвайки се да докажем защо хората са на върха на някаква биологична или естествена верига, докато стигнем до точката, в която е застрашено нашето собствено съществуване и едва тогава да разберем, че не можем да докажем това.

Мисля, че е важно художниците да проучат тези идеи, за да разберем докъде те биха могли да ни доведат. „Свр̀ххинтелект“ обрисова ситуация, която наричат *отлитане*, когато изкуственият интелект надхвърля нивото на интелигентност на човешкия и ние изведнъж губим контрол над него. Книгата разглежда различни сценарии, в които това може да се случи. Някои биха продължили месеци, а други ще отнемат само часове.

Тази спешност е още една причина, поради която мисля, че е важно за хората на изкуството да разглеждат идеи като тези, които споменавах тук, вместо да повтарят някакви идеи от романтизма.

Нека поговорим за хората зад проекта. Харесва ми името *Реактив*, заради множеството начини, по които може да се интерпретира. Но какво е *Реактив*? Как стоят нещата между дейностите ви по комерсиални проекти и проект като тази изложба? Повечето хора са с нагласата, че култура се прави от НПО-та, а търговските формирания правят бизнес. Във вашия случай едно формирание прави и двете неща.

Реактив е група от художници с различен произход – включваща например и сценограф, и музикант. Това е само едно от имената или брандовете, които ползваме, за да правим различни неща. Започнахме *Реактив*, съвсем просто казано, за да изкарваме пари, правейки онова, което обичаме да правим: интерактивни обекти за музеи, театрални продукции и реклама. Всичко това е много близо до нашата работа като художници. Комерсиалните проекти се захранват от работата ни на художници, която пък, от своя страна, те захранват по много начини. Правим тези интерактивни инсталации заради това кои сме и какво правим като художници. Понякога тези комерсиални дейности ни дават достъп до апаратура и технологии, до които иначе не бихме се докоснали и които впоследствие можем да ползваме за собствените ни проекти. Тъй че има много връзки между двете дейности.

Нека кажем и по няколко думи за работите в изложбата. Да започнем с *Концерт за CPU в RAM мажор на Албена Баева и Иван Шопов*.

„Концертът“ е лаптоп със специално създаден софтуер. Софтуерът в случая е като ума на това създание. То прави разни неща: преглежда разни картинки, чете текстове на Дона Харауей и Дъглас Рушкоф, гледа филми, и т.н. Ние, като публика, сме напълно изключени от тези дейности и нямаме влияние върху поведението му. Всичко, с което разполагаме, са тези два микрофона, с които можем по някакъв начин да

чует какво се случва вътре в този обект. А това, което се случва във вътрешността, звучи доста музикално. Така че можем да слушаме един вид звукова репрезентация на мисловните процеси, които протичат вътре в това същество.

Значи „Концертът“ е пример за пълна автономия на обекта. Работата не признава присъствието на зрителя. Шоуто продължава със своя динамика, предопределена от вътрешната структура на машината. Следва Ая – същество от женски пол, което говори на всички зрители в мъжки род, без значение дали зрителят е мъж, или е жена.

Ая е стара идея, която искахме да осъществим с Албена преди три години за изложба, отменена в последния момент. Името идва от израза „от А до Я“, идеята за начало и край. Диалозите, които Ая използва, са от „Хазарски речник“ на Милорад Павич. Езикът има такава особеност, че в момента, в който заговориш някого, този някой автоматично приема един от двата рода: мъжки или женски. Разбира се, има го и този момент, че ние сме склонни да мислим за компютрите като за същества от женски пол с оператори от мъжки пол. Да вземем например голяма част от научната фантастика, дори последните филми като *She*.

Гласът на Ая е генериран от единствения съществуващ софтуер, който е в състояние да генерира глас на български. Той е разработен от учени в БАН и е на разположение само с един глас: женски.

Ая коментира много от нашите представи, свързани с технологията. Как мислим технологията от гледна точка на пола, как я употребяваме просто като инструмент, консуматорството ни. Използваме технологични устройства и просто ги захвърляме, когато станат „твърде стари“ или излезе нов модел. Какво става, ако въпросното устройство усети нещо за нас? Какво се случва, ако то би могло да изрази това чувство към нас? Това означава ли, че то е придобило човешки качества?

Съществото Ая е придружено от три текста в рамка. Хареса ми обяснението ти, че това е драма в три действия, базирана на кода, който дава поведение на Ая.

Текстът в рамките е действителният код, с който работи Ая. И да, той образува драма в три действия. Първото действие е настройката, където се задават всички параметри, обстановка. Второто действие разполага централната драма, с всички въпроси от рода на: Има ли някой, когото мога да обичам?; Наблизо ли е?; Трябва ли да се приближа?; Да кажа ли, че го обичам? и т.н. Третото действие съдържа развързката с отговори на въпроси като: Дали са ме изоставили? и Какво трябва да направя сега?

Бях особено поразен от една порция от кода, на която ми се ще да акцентирам в изображението по-долу.

```

if (desires.length > 0) {
  hasLeftMe = false;
  stillWaitingForYou = waitingForYou;
  locationOfMyDesire[0] = desires[0].x + desires[0].width/2;
  locationOfMyDesire[1] = desires[0].y + desires[0].height/2;
  getDistanceToDesire();
  if (locationOfMyDesire[0] > contactZone[0] && locationOfMyDesire[0] < contactZone[2]
  && locationOfMyDesire[1] > contactZone[1] && locationOfMyDesire[1] < contactZone[3]) {
    if (canDeclareLove) {
      canDeclareLove = declareLove();
    } else if (wantToDeclareLove()) {
      canDeclareLove = true;
    }
  } else {
    approachDesire();
  }
}
else if (!hasLeftMe) {
  waitingForYourReturn();
} else {
  stayPositive();
}
}

```

„Мъркаща трева“ на Стефан Дончев, още една работа, която представя органично създаване като Ая. И при двете ми се струва особено достойнство, че не ползват лесни, да ги наречем илюстративни или сценографски, прийоми като скулптиране на антропоморфна форма и т.н. Начинът, по-който това работи, ми допада особено: зрителят вижда някакъв асембляж от обекти на рафт и само въображението, което заработва в резултат на взаимодействието с този асембляж, би произвело образа на същество пред нея/него. Според автора „Котките са сложни животни, имат характер, растенията са по-лесни за гледане, но пък не мъркат“.

Това не е първата работа от този вид, която Стефан прави. Миналата година в изложбата *Being Post-Digital* в Пловдив, той показа „Силия с метални стъбълца“, тя имаше метални влакна като коса, които произвеждат великолепен звук, когато ги докоснеш, и могат да отговорят писмено на погалването, но нищо, което бихме могли да прочетем или да дешифрираме. Беше като извънземно, кацнало в галерията, и на нас ни оставаше единствено да опитваме да разберем как да комуникираме с него.

Котките мъркат по няколко причини, не само когато са щастливи. Казват, че това е успокояващо, дори лечебно. Така че ни остава въпросът дали тревата всъщност обича да бъде докосвана, или тя се опитва да се успокои в очакване да си отидем.

Друга работа в изложбата е „A=f.S“ на Албена Баева. Заглавието на тази работа идва от физиката и е формулата за измерване на извършената работа. Това същество извършва работа, като си блъска главата в стената на галерията, докато в крайна сметка стената поддаде.

„Антипад“ на Николета Бончева коментира отношенията ни със софтуера и с един таблет. Това Никълъс Негропонтел коментира в книгата си „Да бъдеш дигитален“ в средата на 90-те години. Софтуерът обикновено ни е подчинен, следва инструкции, без да се съмнява, най-много да ни покаже изскачащ

прозорец и да очаква реакцията ни неопределено време. „Антипад“ има различен подход: той не очаква и не насърчава ангажираността ни с неговия софтуер. Той ни смята за натрапници.

Следва „Хелпи“ на Петя Боюкова. На пръв поглед това изглежда като луксозна лампа с бутони, които светят и активират различни записани съобщения. Когато се спрем с повече внимание, можем да разберем, че имаме ситуация, подобна на игра. То се опитва да ни научи на нещо и това, което ни учи, е всичко онова, което често се смята за разграничение между машини и хора.

Единственото движещо се в пространството на галерията същество изглежда наистина неприятелски настроено спрямо посетителите. Както ти се изрази, човешкото присъствие е просто още едно препятствие на пътя на тази малка триколка с автономно поведение.

„Когато има път“ е обект, който има свое мнение, свои стимули, свои желания, напълно независими от нас. В известен смисъл това е коментар как се движат нещата в живота. Ние често избираме посока и се стремим да се придвижим напред, докато не се ударим в стената. Или в някой посетител, или в пиедестал. И сме принудени да спрем, да помислим: Искаме ли да усилим тласъка, за да преминем през стената? Или да се опитаем да заобиколим? Или просто да започнем да правим нещо съвсем различно? Заглавието се отнася до идеята, че „ако има воля, има и начин“ (на английски *if there's a will, there's a way*), но в този случай остава само въпросът за наличието на начин или път. Въпросът за волята е подминат, но той остава неотложен: какво стимулира тази кола-демон, която изглежда е настървена за сблъсък?

Почти всички работи са специално изработени, малко или много по начина, по който един занаятчия или R&D студио биха изработили един продукт или прототип. Това е изненадващ подход. Често в подобна изложба човек влиза с очакването да види по-скоро някакви готови обекти да бъдат трансформирани в художествени такива, но тук е точно обратното. Какви са философията(логиката), намеренията зад подобен подход?

Прав си, че това е, което сме свикнали да виждаме обикновено в художествени изложби, които са мейнстрийм. Но мейнстриймът в света на изкуството е имал проблем с технологиите още от 60-те. Точно по времето, когато минимализмът и концептуализмът се опитват да се отърват от материалността, тя се промъква през задната врата с течения като *Системна естетика* и *Изкуство и технологии*. Да вземем също и видеоарта в началото на 70-те, когато художници и техници построяват своя собствена апаратура за обработка на видео. Пайк и Васулка са може би най-известните примери. Тази традиция продължава и до днес.

Днес обаче виждаме и доста работи, които се наричат „видео-арт“, които всъщност са изработени с комерсиален софтуер, разработен за нуждите на филмовата индустрия, не за художниците. Дори кодеците, които се ползват за енкодиране на видео в дигитални файлове в камери и компютри, не са

подходящи за видеоизкуство. Те мислят времето и пространството, както го мисли традиционният филм, но не и изкуството. Имаше кратка дискусия около това в края на 90-те и началото на XXI век, когато се правеха първите опити да се дигитализира експерименталното кино от 60-те и 70-те на автори като Стан Брекидж, например, и се откри, че това е почти невъзможно, защото технологията беше напълно неприложима.

Голяма част от културата на *R&D* и *Do It Yourself (DIY)* в художествен контекст се състои тъкмо в това: да ре-апроприираш технологията, за да и придадеш нова форма, адекватна на твоите нужди като художник, а не на нуждите на големите индустрии.

Някои от обектите в тази изложба са повече в посоката на *R&D*, отколкото други. Оставихме също отворена и възможността нещата в изложбата да се чупят. Много е вероятно, колата от „Когато има път“ да не работи до края на втората изложба[6].

Фактът, че тази изложба изглежда като *R&D* разработка, е, мисля, нещо, което има доста дълга традиция и е логично по отношение на концепирането на отделните работи.

Наистина, колата беше на поправка, когато провеждахме открит разговор пред публика в галерията по време на изложбата, и наистина ме респектира рискът да оставиш нещата да се разпаднат в курса на траенето на изложбата, защото в края на краищата това е естественият начин, по който нещата се случват в реалността, а една изложба е колкото изкуствена инсценировка, толкова и процес, част от реалността на обектите, технологиите, авторите и възприемащите.

Рене Беекман е добре познат на българската публика като куратор и един от основателите и лектори на магистърска програма „Дигитални изкуства“ в Националната художествена академия. През годините е съосновател, съорганизатор и куратор в редица форуми и фестивали за видео и дигитални изкуства като фестивала и лекциите xfilm и DA Fest. Преди година беше куратор на изложбата Being Post-Digital на One Design Week в Пловдив. Работата му като художник е по-позната в чужбина и е рядко показвана в България.

Красимир Терзиев е съвременен художник, доктор по културна антропология (СУ „Св. Кл. Охридски“). През 1997 г. завършва живопис в НХА. Негови творби са били представяни в: Extras & Actors, Argos Centre for Art & Media, Брюксел; The Projection Project MuHKA, Антверпен; Mucsarnok/Kunsthalle, Будапеща; Cinema like never before, Generali Foundation, Виена; New Video, New Europe; TATE Modern, Лондон; Stedelijk Museum, Амстердам; St. Lois MoCA, Renaissance Society, Чикаго; The Kitchen, Ню Йорк и др.

[1] Последните две изложби на Красимир Терзиев в галерия „Юзина“ в София през февруари 2016 г. и в *Contemporary Space* във Варна през април. *Б.р.*

[2] Френски философ (фр. *Quentin Meillassoux*), роден през 1967 г., преподава в Университета Париж 1 Пантеон – Сорбона.

[3] Graham Harman, *Tool-Being: Heidegger and the Metaphysics of Objects*, Open Court Publishing, 2002.

[4] „Реактив“ е студио на художници, интерактивни дизайнери и инженери. Работи с рекламни агенции, музеи, галерии и театри. *Б.р.*

[5] Ник Бостром (англ. *Nick Bostrom*, шведски *Niklas Boström*), роден през 1973 г. в Швеция, професор в Оксфордския университет. *Б.р.*

[6] От 17 май 2016 г. изложбата „Малки забавни създания“ може да се види в галерия *Contemporary Space* във Варна. *Б.р.*

КОМЕНТАРИ

FACEBOOK КОМЕНТАРИ

