

SKAIÐRĀS LIETĀS, ANDOMĀLĀS KATEGORIJĀS

HANNO SOHNSS

Jūs droši vien veidojāt cilpas, kad savienojāt audioieraksta lenti savam jaunākajam videoprojektam. Jūs noteikti veidojāt cilpas, ierakstot no tās izstādei paredzēto kopiju. Garumam te patiesibā nav nozīmes - kad jūsu izstādes projekts ir ierakstīts VHS formātā, jums nākas to rādit cilpveidigi. Videoprojektam jābūt gatavam jebkurā nejaušā mirkli, kad apmeklētājs sāk to skatīties. Šis apstāklis noteikti ir iespaidojis veidu, kā stāsti tiek stāstīti videomākslā.

Ir jābūt noteiktam brīdim un attiecīgam jēgpilnam kontekstam, saistītam ar cilpas tēla ienākšanu mākslas vēstures diskursā. Sagatavojoši šo eseju, es tādējādi pievērsos atkārtojuma teorētiskajai bāzei saistībā ar agrino minimālismu. Es meklēju tekstu, kas aplūkotu minimālismu pretstatā ierastajam mākslinieka abstrakto žestu kā dvēseles un gara izpausmju tulkojumam. Kā viņi bija iecerējuši izmantot strukturālus atkārtojumus, lai izvairītos no klasiskās kompozīcijas hierarhiskā rakstura? Mēģinot pastāstīt un teorētiski ierāmēt dažus stāstus par mākslas darbiem, es pievērsos Rozalindas Krausas apcerēi "Stāsti par moderno tēlniecību".

"Cilpa" ir Lena Laija 1963. gadā veidota abstrakta skulptūra - aplis, kas sastāv no sešus metrus garas slipēta tērauda lentes, nostiprinātas uz magnetizēta pamata. Elektrizētie magnēti novēl tērauda cilpu lejā un tad pēkšni palaiž to vajā, tā atlīcas

uz augšu, pārsteidzot skatītājus ar atspulgiem un savādām muzikālām skaņām. Dažreiz, kad tā sasniedz vislielāko augstumu, tā saskaras ar piekārtu lodi, kas rada negaiditu toni. Šis objekts, kura izmēri pārsniedz cilvēciskos mērogus, iemieso zināmus draudus, kas tradicionāli tiek saistīti ar tehnoloģiju - "un tā tas dejo atbilstoši savas uzbūves divaini vibrējošajai kompozīcijai". Šajā gadījumā - isi pirms minimālisma perioda - cilpa joprojām ir telpiska metafora, kas izteic attiecības starp cilvēciskajiem un tehnoloģiskajiem faktoriem.

Cilpa var tikt atveidota kā neitrāla attēlošanas struktūra, kā noteikta veida mehānika, kas ir mūsdienu mākslas darbu pamatā, bet tas mums radītu pārāk pliekānu ainu. Daudz noderīgāks noteikti būtu mēģinājums apzināt cilpas jēdzienu audiovizuālās kultūras kontekstā. Vispirms mums ir jāpamana cilpas sev apkārt. Precīzi definētu identitāšu izšķirību ritma un tehnoloģiju pulsāciju sniegtajā baudā šķiet tik dabiska didžēju kultūras kontekstā - abas ir balstītas cilpveidīgās struktūrās. Elektroniskā mūzika iepin no dažādiem avotiem aizgūtus fragmentus skaņas audumā, kas teorētiski var tikt turpināts mūžīgi. Mēs vairs nepievēršam īpašu uzmanību cilpveida struktūrām mūzikā, jo tās jau diezgan sen ir kļuvušas par visai parastu lietu. Kaut arī cilpa kā atveidošanas struktūras pamats videoprojektos ir neizbēgama, mēs visbiežāk nepamanām arī to. Mēs bieži skatāmies uz cilpu tā, it kā tā būtu kaut kas

caurspidigs. Tomēr es to uzskatu par mūsdienu kultūras paradigma. Mani centieni šī teksta tapšanā balstās uz ticibu, ka cilpa ir atslēgas vārds, ar ko definēt mirkli tieši šeit un tieši tagad.

"Uzspēlēsim?" ir mūziķa Rauno Remmes darbs - rets piemērs mūsdienu Igaunijas mākslā, kas interpretē tehnoloģijas tēmas saikni ar vēstijumu. 1992. gada rudenī, kad Rauno Remme sāka izmantot datorus, viņš nokopēja sev daudz vecu datorspēju no Igaunijas Komponistu savienības. Šis spēles bija patiešām vecas, jo pat 286. dators² bija tām pārāk ātrs - viss notika, pirms jūs paspējāt pieskarties kaut vienam taustiņam. Kā atrriebibas aktu viņš izveidoja vēl vienu spēli *BASIC* programmatūras valodā - tā nedeva vispār nekādu iespēju. Spēle, kas tika eksponēta 1995. gadā Sorosa Mūsdienu mākslas centra gadskārtējā izstādē *Biotopia*, palika nemainīga. Dažas sekundes pēc spēles sākuma skatītāja acu priekšā nozibēja kāds savāds grafiks un sekoja ziņojums: "Spēle beigusies. Atlikums - 0 dzivibas."³ Bez mānigo tehnoloģiju apspēles šis darbs izvirzija vairākus būtiskus jautājumus: kā apieties ar mehānikas cilpveidigo tēlu, ja tas vienmēr nesaistās ar sarežģito realitāti mums apkārt? Vai joprojām uzspēlēsim?

Tā kā mūsdienu tehniskie sasniegumi ļauj jebkuru digitālu attēlu pārvietot gaismas ātrumā, mums ir jāsastopas ar pārtapšanas efektiem, kas ietekmē reiz ierasti uzticamos attēlus. Kā iesācējs jūs varētu iztēloties pieaugošu virtuālu baznīcas kalendāru, kas visas jūsu svētku dienas savirknē cilpā gada garumā. Iedomājieties Kristus upurēšanu un atdzimšanu ik pēc dažām sekundēm. Vai svētais ķermenis nav vienmēr bijis tikai eshatoloģiskas pašsakroplošanās mašina, jūs varētu vaicāt? Bez miglainiem apokaliptiskiem efektiem ar cilpas un pieauguma palidzību digitālais attēls piedāvā tuvplānus, palēninājumus un atkártojumus, kas darbojas kā vizuālā materiāla analīzes perfekti instrumenti. Antropologs Edvards T. Hols, kas ir pētījis laika izpratni dažādās kultūrās, nonāca pie pārsteidzošiem rezultātiem, rādot vienu un to pašu videomateriālu vieniem un tiem pašiem cilvēkiem un liekot tiem atkal un atkal atrast tajā kaut ko jaunu. Pēc 10-15 noskatīšanās reizēm pārbaudāmās personas sasniedza tādu limeni, ka viņi vairs neatrada videomateriālā nekādu papildu informāciju. Šķita, ka tur vienkārši vairs nav ko redzēt. Ietiepīgs demonstrēšanas turpinājums atklāja citus materiāla slāņus, kas bija šķituši nesaturam nekādu informāciju. Piešķirot skatišanās procesam citu - abstraktāku niansi, cilpa paaugstināja uztvērēju spēju koncentrēties uz detaļām, saskatit semiotiskas vērtības visīsākajos pārejošās realitātes mirkljos. Vai nu cilpa tiek izmantota "jēlā", vai "sagatavotā" veidā, skaidro kategoriju robežu nojaukšanai pirmatnējās domāšanas kontekstā vai iepriekš

nepamanītu zinātnisku nošķirumu skaidrākai izcelšanai, cilpa kā vizuālās gramatikas struktūra tiecas atsveināt izmantoto materiālu. Cilpa ir izmainījusi dokumentālā empirisma ticamības kategorijas.

1997. gada rudenī kopā ar Kiwu, jaunu igauņu mākslinieku un didžēju, mēs filmējām ainas videoprojektam "Kustibas mits I, brāļi Grimmī". Mums bija vajadzīgi bērni, kas sarunātos pa telefonu, un tā mēs iestudējām veselu ainu. Bērni mūs krietni nomocīja: tā vietā, lai sadarbotos, viņi uzstādīja savas prasības, veidoja paši savu izrādi, atklāti flirtējot ar kameru. Kāda 7-8 gadus veca meitene būtībā sāka tēlot pornozaigzni. Viņas priekšnesums sastāvēja no uzsvērtām gurnu kustībām, pavedinoši flirtējošiem skatiem, kulminējot izgērbšanās ainā. Viņa tūlit sāka savu "programmu", tiklidz pamanīja, ka kamera ir ieslēgta. Ierakstītais materiāls bija mūsu mērķim pilnīgi nederīgs. Tikai 1998. gadā Kiwa atgriezās pie šī materiāla, izveidojot darbu "Meitene dejo", kas bija apskatāms izstādē "Cilpa". Viņš izmantoja tikai apmēram 40 sekundes no oriģinālā ieraksta un izveidoja videodarbu 2 stundu un 10 minūšu garumā.. Izmantojot gan audio, gan video "cilpas" un manipulējot ar kustīgā tēla sākotnējo ātrumu, viņš lika mazajai meitenei dejot pēc paša veidotās mūzikas. Stāstot par šī darba vēsturi, kas būtībā ir visai mazsvarīga paša darba uztverei, es vēlos uzsvērt cilpas paņēmienā spēju atsveināt pirmreizējo pieredzi, koncentrēties uz detaļām,

mainīt atsevišķā mērogus. Šeit, videomateriālā, meitenes ķermenis zaudēja kontaktu ar ainas konkrēto vidi. Te vairs nav kauzālas saiknes ar pornogrāfisko momentu: *nunc stans*.

Cilpa tiecas ieviest izmantotajā videomateriālā tagadnes ilgstošo laiku. Tā ir ipašs atkārtošanas gadījums, identisku impulu atkārtošana. Bez tam raidīt vienādas kairinājuma devas, piedāvājot to pašu jutekliskās uztveres materiālu identiskās mērvienībās un nebeidzamās sērijās, būtībā nozīmē radīt pulksteņmehānismu, kas sāk skaitīt laiku. Mums arī nebūtu jāaizmirst cilpveida sistēmai raksturīgais kumulatīvais efekts.

Marko Laimre izveidoja darbu "Sarkanā bulta" Sorosa centra tematiskajai izstādei "Igaunija kā zime" 1995. gadā. 19. gadsimta rokas dzirnavas, ko mākslinieks izmantoja savā darbā, zemnieki patiesi lietoja miltu samalšanai mājas apstākjos. Tas bija smags fizisks darbs, kas bija jāveic regulāri, lai tiktu pie nākamās maizes porcijas, - šim nolūkam pat tika sacerētas ipašas tautasdziesmas. Kā bērniem domātā etnogrāfijas izstādē skatītājs tika iedrošināts griezt akmeni no kreisās uz labo pusī, lai tas atskāpotu mūziku - Igaunijas nacionālo himnu.⁴ Apslēpti saistot šo arhaisko koka un akmens ierici ar vinila plašu atskāpotāju un skaļruņiem, Marko

Laimrem izdevās apvienot kultūras produkta (fakta) radišanu ar fizisku piepūli, kas atšķirās no vairākuma šobrid ierastajām cilpveidīgajām struktūrām.

Kā mēs iztulkojam atkārtošanu, kā mēs "lasām" cilpu? Salīdzinot videodarbu cilpveida tēlainību ar citiem, kuros cilpas vietā ir fiziski īstenots atkārtojums, mums ir iespēja izdarit secinājumus par šo divu vēstijuma struktūru ietekmi, kas ir tik plaši izmantotas mākslā kopš sešdesmitajiem gadiem. Man nāk prātā cita saistoša norāde no grāmatas "Stāsti par moderno tēlniecību": 1969. gadā Ričards Serra izveidoja darbu "Roka, kas ļer svinu", tris minūšu garu filmu, kura balstās uz atkārtojumiem un kurā tikpat kā nekas nenotiek. Roka cenšas noķert kritošās metāla joslas, dažreiz tās notver un aptur uz mirkli, lai nākamajā mirkli ļautu tām turpināt kritienu. "Viens no šis filmas pārsteidzošākajiem aspektiem ir tās nepārtrauktā uzstājiba - darot kaut ko atkal un atkal un nedomājot par "veiksmi" kā kādu noteikta veida kulmināciju," secina Rozalinda Krausa.⁵ Tā kā mākslinieki, piemēram, Donalds Džads, bija acimredzami visai noguruši no humanitāro zinātņu modernāko strāvojumu vēsi strukturālās metodes, kas darbojās kā pasaules jēgpilnas apzināšanas pamatprincips, viņiem novietot vienkārši "vienu lietu pēc otras" bija kompozīcijas stratēģija un nenoliedzami ari "veids, kā izzināt pasauli".

Izstādē *Nu Neurotik Naivism* 2000. gada maijā, kurā Kiwa piedalījās kopā ar somu mākslinieci Anneliju Nigrenu, igauņu mākslinieks izstādija darbu "Nedzīļš". Uz šīs videoinstalācijas lielā projekcijas ekrāna vispirms mēs pamanām puisi, kas brien ūdeni. Kaut ari mēs redzam vinu tikai no mugurpuses, tam jābūt pašam māksliniekam. Mēs redzam viņu brienam upē atkal un atkal. Viņš vienmēr sāk savu gaitu aiz kameras un pēkšņi pazūd. Visi kadri ir uzņemti vienā un tajā pašā vietā, izmantojot to pašu kameras leņķi. Būtibā mēs skatāmies saulainu ainu, nesteidzigu iebrišanu duļķainā upē. Tomēr driz vien sāk likties, ka nākamajā mirkli notiks kaut kas neskaidrs. Bet nekas nenotiek. Skatītājs tikai gaida kādu pārmaiņu monotonajā ainā. Jūs cerat uz pārmaiņu tāpēc, ka jūs neskatāties cilpveidīgo tēlu – viņš reāli, fiziski, brien ūdeni atkal un atkal, it kā meklējot jaunu izeju. Kad jūs vienlaikus ieraugāt citu attēlu TV ekrānā lielā ekrāna priekšā, jūs saprotat ka nekas dramatisks nevar notikt. Monitors rāda, ka Kiwa sēž uz ērta divāna, diezgan dedzīgi ķemmē matus un skatas TV. Tur viņš redz pats sevi, brienot upē. Viņš skatās video, kas tiek paralēli demonstrēts uz lielā ekrāna. Tas viss jau ir noticis.

Es pavēstiju to, kas man ienāca prātā, cenšoties pievērst uzmanību detaļām. Intuitīvā metode nav pārlieku uzticama precizitātes ziņā, bet tā vismaz atgādina mūsdienu mākslas hibrīdos veidus, saistitus ar mūsu pārejošo realitāti. Es būtu gribējis klūt

strukturālists tāpēc vien, lai uzrakstītu šo rakstu. Strukturālistam realitāte būtu starpstāvoklis starp tipoloģizētu pieredžu skaidrajiem piemēriem, nenoteiktibas stāvoklis, kas var tikt koriģēts ar papildu novērojumiem un analizi. Taču tā vietā man hroniski trūkst zināšanu, lai ticami runātu par cilpu tā, kā to daritu strukturālists.

Tikai tagad es aptvēru, ka ir tikai divi igauņu mākslinieki didžeji - Tarvi Lärmans un atraktīvais terorists Kiwa.

¹ Krauss R. *The Passages of Modern Sculpture*. - MIT Press Paperback edition, 1981. - P.220.

² Viens no pirmajiem personālajiem datoriem.

³ izstāde *Biotopia* (trešā gadskārtējā Sorosa Müsdienu mākslas centra-Igaunija izstāde).

⁴ izstāde *Estonia as a Sign ("Igaunija kā zīme")* (Ceturtā gadskārtējā Sorosa Müsdienu mākslas centra-Igaunija izstāde).

⁵ Krauss R. *The Passages of Modern Sculpture*. - P. 243