

NUBROZDINTI

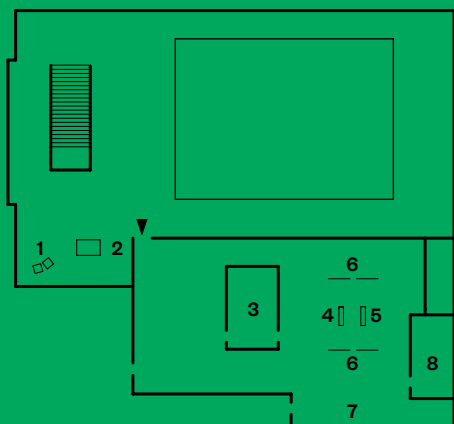
2015 VAIZDAI

06 18 —

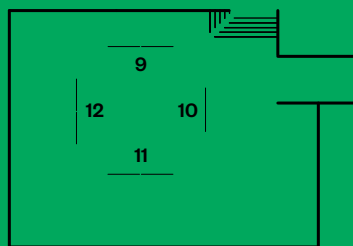
08 09

HITO STEYERL, HARUN
FAROCKI, PIERRE HUYGHE,
DOMINIQUE GONZALEZ-
FOERSTER, FACTUM ARTE,
GINTARAS DIDŽIAPETRIS,
SETH PRICE

ANTRAS AUKŠTAS



RŪSIO SALĖ



- 1 Harun Farooki, „Šašaja“, 1995, video (dviguba projekcija), spalva, garsas, 23 min. „Harun Farooki GbR“, Berlynas, nuosavybė
- 2 Seth Price, „Perskirstymas“, 2007–, video, spalva, garsas, 44:15 min. Menininko ir „Galerie Isabella Bortolozzi“, Berlynas, nuosavybė
- 3 Hito Steyerl, „Kaip nebūti matoma(-u): sukniastas didaktinis edukacinis .MOV failas“, 2013, HD video, vienas ekranas architektūrinėje aplinkoje, 14 min. Menininkės ir „Andrew Kreps Gallery“, Niujorkas, nuosavybė
- 4 Pierre Huyghe, „Milijonas karalysčių“, 2001, video, spalva, garsas, 6:45 min. „Van Abbemuseum“, Eindhovenas, kolekcija
- 5 Dominique Gonzalez-Foerster, „AnnLee Anzenzoneje“, 2000, video, spalva, garsas, 3:25 min. „Van Abbemuseum“, Eindhovenas, kolekcija
- 6 3D skeneris „Lucida“; sluoksninis (*flatbed*) spausdintuvas, spausdinantis nedidelį reljefą; 3D skenavimas Šv. Petro bazilikoje Bolonijoje; panoraminė fotografija, rotacinio fotokameros įrenginio testas. „Factum Arte“, Madridas, nuosavybė
- 7 Gintaras Didžiapetris, „Arbatinukas“, 2015, popierinė freska, dydžiai kintantys. Menininko ir „Elba Benitez Gallery“, Madridas, nuosavybė
- 8 Seth Price, „Skaitmeninis videoefektas: „tiražai“, 2006, video, spalva, garsas, 11 min. „Electronic Arts Intermix“ (EAI), Niujorkas, nuosavybė
- 9 Harun Farooki, „Rimti žaidimai I: Watsonas nukautas“, 2010, video (dviguba projekcija), spalva, garsas, 8 min. „Harun Farooki GbR“, Berlynas, nuosavybė
- 10 Harun Farooki, „Rimti žaidimai II: trys negyvai“, 2010, video, spalva, garsas, 8 min. „Harun Farooki GbR“, Berlynas, nuosavybė
- 11 Harun Farooki, „Rimti žaidimai III: imersija“, 2009, video (dviguba projekcija), spalva, garsas, 20 min. „Harun Farooki GbR“, Berlynas, nuosavybė
- 12 Harun Farooki, „Rimti žaidimai IV: saulė be šešėlio“, 2010, video (dviguba projekcija), spalva, garsas, 8 min. „Harun Farooki GbR“, Berlynas, nuosavybė

Ši paroda galėjo turėti ir kitą pavadinimą: „Linksmieji pikseliai“, „Kaip nebūti matoma(-u)“, „Cirkuliacija“, „Vaizdas po vaizdo“, „Naujoji vaizdo dvasia“, „Jpeg“, „Formatai“, „Vaizdų spiečius“, „Silpno vaizdo galia“... Pirmuoju sakiniu pateikta darbinių pavadinimų kolekcija kaip niekas kitas atspindi už šių puslapių egzistuojančios parodos kontūrus, jos siekiamą atverti probleminį lauką ir kontekstus – informacinių ir vaizdo technologijų sprinto įgalintus didžiausius istorijoje vaizdų pasklidimo mastus, įspūdingus jų cirkuliacijos greičius ir efektus šiuolaikiniame pasaulyje. Vaizdas parodos kontekste suprantamas, sekant meno istoriku Davidu Joselitu, kaip vizualios informacijos kiekis, galintis įgauti daugybę pavidalų, „vizualus baitas, veikiamas begalinės remediacijos“¹ Gaji iliuzija, kad šių vaizdų atsikratyti galime vos išjungę savo mobiliuosius telefonus ar kompiuterius. Tačiau jie dar ilgai ir laimingai gyvena po to, kai mes pasitraukiame *offline*: vaizdai kerta kompiuterių ir televizorių ekranus ir įsikuria mūsų kasdieniame pasaulyje, nors ir šiek tiek nubrozdytais pavidalais. Skaitmeninis vaizdas yra keistos rūšies ekranų ir gatvių gyventojas, jis pasižymi dviem supergaliomis: elastiškumu (gali būti transformuojamas, perdirbamas, pakeisti spalvą, dydį, formą) ir daugybiškumu (geba būti galybėje vietų vienu metu). Jis silpnas ir stiprus, matomas (vizualizacija) ir nematomas (grynoji informacija), ir šiuo aspektu, kaip teigia filosofas Borisas Groysas, skaitmeninis vaizdas „funkcionuoja kaip bizantinė ikona – kaip matoma neregimo Dievo kopija“². Parodoje dalyvaujantys menininkai sutelkia dėmesį į šias vaizdo ypatybes ir *vaizdo galią*. Tikrąją jų užduotimi tampa filtruoti vaizdus, pažinti jų veikimo sistemas, sekti jų cirkuliacijos ir distribucijos kelius (meno) pasaulyje, nuspėti jų gebėjimus ir efektus, suprasti, kokias sociopolitines, estetines ir etines dimensijas vaizdai įgyja jiems kertant skirtingus turinius ir kontekstus.

Radikalaus vaizdo ir realybės kontakto rezultatai pasirodo Haruno Farocki ir Hito Steyerl kūrinuose, kuriuose regime, kaip virtualybė „nuskausmina“ aktualybę, o vaizdai iš televizorių ir kompiuterių ekranų „išsilieja“ į kasdienį pasaulį ir tampa gyvenimo būdą diktuojančiais miestų kvartalais, visos tautos ar lyties reprezentacijomis, (politiniais) kūnais (ar ne todėl busviam Italijos premjerui Silvio Berlusconi prireikė nosies plastinės operacijos? – klausia Steyerl). Akivaizdu, kad vaizdai pradėjus realiai judinti daiktus, archaiška fotografijos kaip sielą atimančio akto baimė pretenduoja sugrįžti itin moderniais pavidalais, tarp kurių internete cirkuliuojantys CCTV nefiksuojamų (CCTV-free) koridorių miestuose žemėlapiai ar Edwardo Snowdeno pavišintų vyriausybinių sekimo aparatų išsklotinės.

Vietoj vaizdo autentiškumo ar vietos-specifiškumo parodoje aptinkami ant legalumo ribos balansuojantys vaizdų susibūrimai ir jų spartaus judėjimo bei transformacijų trajektorijos (Setho Price'o videodarbai ir Gintaro Didžiapetrio atviras failas). Tuo tarpu kopijos ir originalo skirtį, jos epistemologinę tvirtybę mėgina „Factum Arte“, naujausiomis technologijomis apsiginklavusios faksimilių dirbtuvės. Įsivaizduokite milžinišką archyvą, kuriame sukaupti demiurginiai kodai – kultūros paveldo, meno kūrinų matricos, nuo Veronezės paveikslų iki Kurto Schwitterso „Merzbau“, – o vaizdo performatyvumas, t.y. jo aktualizacijos galimybės yra neribotos.

Galiausiai, skaitmeninio vaizdo ypatybės: mobilumas, gebėjimas prisitaikyti, kisti, veikimas tinkluose, atvirumas, betarpiškumas, greitis, lankstumas tarsi veidrodiniu principu atkartoja globalaus kapitalizmo arba „naujosios kapitalizmo dvasios“ (Luc Boltanski ir Eve Chiapello) diegiamas pasaulio ir žmogaus egzistavimo jame normas. Globalų, iš pirmo žvilgsnio menkai kontroliuojamą vaizdų daugį galime suprasti kaip lanksčią, inovatyvią ir dehierarchizuotą organizaciją, kuri ne tik neša pelną, bet ir labai realiai veikia pasaulį. Parodoje rodomi kūriniai bei projektai vienaip ar kitaip reflektuoja šią sisteminę vaizdų priklausomybę, netgi naudojasi ja kaip prototipu („No Ghost Just A Shell“). Ar galime tokioje vaizdų priklausomybėje mąstyti apie sprogdinantį, išlaisvinantį sąmoningumą? Ar jis siūlytų trauktis į vaizdų askezę, ar užkimšti ekranus dar didesniu srautu tamsiosios interneto medžiagos, pusiau kūnų, pusiau vaizdų?

Vaizdas parodoje nėra parodos tema ar (tik) parodos kūrinius jungiantis motyvas; jį verčiau reikėtų suprasti kaip konceptualų įrankį, padedantį mąstyti pasaulio įvykius ir reiškinius, į kuriuos vaizdas vienaip ar kitaip yra įsivėlęs.

Inesa Brašiškė

1 David Joselit. *After Art*, Princeton University Press, 2013, p. XV

2 Boris Groys. *From Image to Image File and Back: Art in the Age of Digitalization*, *Art Power*, MIT Press, 2008, p. 84

HITO STEYERL

Atvaizdas CC-0 Hito Steyerl. Menininkės ir
„Andrew Kreps Gallery“, Niujorkas, nuosavybė



G. 1966, GYVENA IR KURIA BERLYNE

Savo videokūriniuose, tekstuose ir paskaitose Hito Steyerl mąsto apie nūdienį vaizdų statusą ir vaizdo politiką, t.y. kaip vaizdų cirkuliacija dalyvauja reprezentuojant pasaulį ir formuojant tokias idėjas kaip politinė galia, kultūra, subjektas. Parodoje rodomoje paskaitoje Steyerl sako, jog „vaizdai kažkuriuo metu ėmė lieti iš kompiuterių bei televizorių ekranų ir materializuotis realybėje“. Jeigu mūsų pasaulis yra apgyvendintas vaizdų, norint ar prireikus pasislėpti tokioje vaizdų sluoksniuose padengtoje tikrovėje, reikia išmokti specialių technikų.

Videodarbe „Kaip nebūti matoma(-u): suknistas didaktinis edukacinis .MOV failas“ („How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File“) (2013) pateikiamas sąrašas priemonių, kaip tapti nematoma(-u) visuotinio stebėjimo ir atvaizdų perviršio amžiuje. Meistriškai žongliuodama skirtingais kontekstais ir nuorodomis – kūrinys filmuotas Kalifornijos

dykumoje esančioje karinėje fotokalibravimo taikinių vietovėje, kurioje buvo testuojama karinių oro pajėgų fotokamerų rezoliucija analoginės aerofotografijos laikais; kūrinio struktūra ir ritmas mėgdžioja internete paplitusius apmokymų videojrašus (angl. *tutorials*), o pavadinimas nurodo į Monty Python humoristinį skečą „How Not to Be Seen“ (1970) – Steyerl sukuria jai įprastą dokumentikos ir fikcijos mišinį, bent keliais lygmenimis komentuojantį nematomumo, pradingimo, reprezentacijos šiuolaikiniame skaitmenizuotame pasaulyje problemas, persmelkiančias visą menininkės kūrybą. Kaip šiandien išlikti nepastebėtam bepiločių lėktuvų, socialinių tinklų, veido atpažinimo programų, GPS sekimo sistemų? Kita vertus, kaip visuotinio stebėjimo ir registravimo amžiuje vis dar įmanoma nepastebėti(-am) dingti nuo žemės paviršiaus? Galbūt šios instrukcijos nėra patys rimčiausi, slaptąsias tarnybas ar Google apkvailinantys pamokymai, visgi, anot filosofo Sveno Lüttickeno, „jie primena mums, jog esame informaciniai objektai ir verčiau jau pradėtume į tai reaguoti.“¹

1 Sven Lütticken. Hito Steyerl: Postcinematic Essays after the Future, *Too Much World*, sud. Nick Aikens, Sternberg Press, 2014, p. 50

Pernelyg pasaulyje: ar internetas mirė? (ištrauka)

Bet jei atvaizdai ėmė trykšti lauk iš ekranų ir brautis į subjektų ir objektų materialumą, tuomet itin svarbi ir mažai aptarta viso to pasekmė yra tai, jog realybė dabar sudaryta faktiškai vien tik iš atvaizdų. Arba kitaip tariant, ji sudaryta iš daiktų, konsteliacijų ir procesų, kurie kažkada buvo atvaizdai. Tai reiškia, jog mes negalime suprasti realybės, jei nesuprasime kino, fotografijos, trimačio modeliavimo, animacijos bei kitų judančio ir statiško vaizdo formatų. Pasaulis prisodrintas buvusių atvaizdų skeveldrų – atvaizdų, kurie tuo pačiu yra retušuoti, „sufotošopinti“, sulopyti iš šlamšto ir atliekų. Pati realybė yra postprodukcijos ir režisūros rezultatas, kur kiekvienas afektas paverstas programiškai apdorotu efektu. Vietoje to, kad būtų priešingose neperžengiamos bedugnės pusėse, atvaizdas ir pasaulis daugeliu atvejų yra tiesiog skirtingos vienas kito versijos.¹ Vis dėl to jie nėra lygiavertiški – jie stokojantys, perviršiniai ir nevienodi vienas kito atžvilgiu. Tuo tarpu tarp jų žiojėjantis plyšys skatina spekuliacijas ir kelia didelį nerimą.

Tokiomis sąlygomis produkcija tampa postprodukcija, o tai reiškia, jog pasaulį dabar galima ne tik suprasti, bet ir keisti jo paties įrankiais. Tokiais postprodukcijos įrankiais, kaip redagavimas, spalvų korekcija, filtravimas, iškirpimas ir t.t. nesiekama tiesiog reprezentuoti. Jie tapo kūrybos priemonėmis; tačiau jais kuriami ne tik atvaizdai, bet ir pats už jų esantis pasaulis. Viena iš galimų priežasčių yra tai, kad išplitus įvairiausioms skaitmeninės vaizdinijos formoms, staiga tapo prieinama pernelyg didelė pasaulio dalis. Žemėlapis, sekant žymiaja Borgeso apysaka, savo dydžiu ėmė ne tik prilgti pačiam pasauliui, bet ir gerokai jį viršijo.² Pasaulį dengiantys begaliniai atvaizdų klodai – visai kaip aerofotografijoje – nukloja pasaulį painiomis sluoksnių šūsnimis. Žemėlapis išsiveržia į vis labiau besifragmentuojančią materijos teritoriją ir persipina su ja: štai kartą „Google Maps“ kartografija vos netapo karinio konflikto priežastimi.³

Jei Borgesas manė, kad žemėlapis gali ilgainiui išnykti, Baudrillard'as buvo įsitikinęs, jog yra priešingai – irsta būtent realybė.⁴ Tiesą sakant, *abu* pasauliai dauginasi ir klaidina vienas kitą ir tai išryškėja būtent mobiliojoje įrangoje bei perėjimuose tarp skirtingų atvaizdavimo versijų. Žemėlapio ir teritorijos persiklojimas braukiant planšetės ekrano paviršiumi gimdo tiek teminius parkus, tiek apartheido architektūrą. Atvaizdų klodai sugula lyg geologinių nuosėdų sluoksniai kol SWAT komandos patruliuoja aplink „Amazon“ pirkėjų krepšelius. Reikalas tas, kad niekas negali su tuo susidoroti. Visa ši išplitusi ir varginanti betvarkė turi būti tvarkoma realiu laiku – ją reikia filtruoti, skenuoti, rūšiuoti, perrinkinėti ir dėlioti į daugybę „Wikipedia'os“ versijų, į daugybę sluoksniuotų, libidinių, logistinių, išsišakojančių geografijų.

Tokiu būdu atvaizdų produkcijai suteikiamas naujas vaidmuo, ko pasekmes jaučia visi, kas su ja susiję. Tie, kas dirba su atvaizdais, neišvengiamai sąveikauja tiesiogiai su iš atvaizdų sudarytu pasauliu ir toji sąveika vyksta kur kas greičiau nei buvo įmanoma anksčiau. Tačiau produkcija tuo pačiu tapo persipynusi su cirkuliacija taip, kad jas jau sunku atskirti. Gamykla/studija/*tumblr* susilieja su internetiniu apsipirkinėjimu, oligarchų kolekcijomis, nekilnojamojo turto „brandingu“ ir sekimo architektūra. Šiandieninė darbo vieta gali pasirodyti besanti tiesiog suktas algoritmas, kuriam paklūsta jūsų kietasis diskas, jūsų akys ir jūsų svajos. Ir galbūt jau rytoj aptiksite save šuoliuojantį pakeliui tiesiai į beprotybę.

Internetui prasiveržus į naują dimensiją, atvaizdų produkcija nebeapklūsta specializuotų sričių apribojimams. Šiandien beveik visi yra menininkai. Mes peršame idėjas [*pitching*], viliojame konfidencialius duomenis [*phishing*], teršiamo eterį [*spamming*], „laikiname“ viską iš eilės [*chain-liking*] arba teisuoliškai komentuojame [*mansplaining*]. Mes „tvičiname“ [*twitching* – 1. įžeidžiančių žinučių skelbimas „Twitter“ tinkle; 2. kompiuterinių žaidimų stebėjimas ir komentavimas www.twitch.com tinkle, – vert. past.], „tvytiname“ [*tweeting* – žinučių skelbimas „Twitter“ tinkle, – vert. past.], „tostiname“ [*toasting* – bereikalingas to paties turinio (paprastai atvaizdų) skelbimas socialiniuose tinkluose, – vert. past.] lyg visa tai būtų kažkokia solo-reliacinio meno forma, apkvaitusi nuo dvigubo procesoriaus ir pastovių tarifų išsiperkamo išmaniojo telefono galių.

Atvaizdų cirkuliacija šiandien funkcionuoja teleportuodama pikselius į orbitą bei dalindamasi ekscentrišku, neo-tribalistiniu ir daugiausia amerikietišku (t.y., į JAV orientuotu) turiniu. Neįmanomi objektai, kačių-įžymybių GIF'ai ir dar nematytų anonimiškų atvaizdų kratynys dauginasi ir sklinda „Wi-Fi“ signalais kiaurai žmonių kūnus. Galbūt visa tai būtų galima suvokti kaip kažkokią naują ir gyvybiškai svarbią liaudies meno formą, bet tik su sąlyga, jog kruopščiai permaštysime „liaudies“ bei „meno“ sąvokas. Tiek nauja pasakojimo „emodžiais“ [*emojis* – emocijas simbolizuojantys grafiniai simboliai, naudojami internetinių pokalbių sąsajose, – vert. past.] forma, tiek „tviteriu“ siuntinėjami grasinimai išprieivartauti kuria ir griaua bendruomenes, kurias vienija nebent dėmesio trūkumo sindromas.

1 Oliver Laric, „Versions,” 2012

2 Jorge Luis Borges. On Exactitude in Science, *Collected Fictions*, New York: Penguin, 1999

3 Arlas L. Verbal spat between Costa Rica, Nicaragua continues, *Tico Times*, Sept. 20, 2013, žr. http://www.ticotimes.net/More-news/News-Briefs/Verbal-spat-between-Costa-Rica-Nicaragua-continues_Friday-September-20-2013. Ačiū Kevanui Jensonui už nuorodą

4 Jean Baudrillard. Simulacra and Simulations, *Jean Baudrillard: Selected Writings*, ed. Mark Poster, Stanford: Stanford University Press, 1988

Ištrauka iš Hito Steyerl esė „Pernelyg pasaulyje: ar internetas mirė?“ („Too Much World: Is the Internet Dead?“), pirmąkart publikuotos „e-flux“ Nr. 49, 11/2013. Visą tekstą lietuvių kalba galite rasti parodoje.

HARUN FAROCKI

Kadras iš Harun Farocki „Sąsaja“, 1995. „Harun Farocki
GbR“, Berlynas, nuosavybė



1944–2014, GYVENO IR KŪRĖ BERLYNE

Haruno Farocki kūrybiniame palikime yra per šimtą televizijos ir kino kūrinių – vaidybinių, dokumentinių, *cinéma vérité*, esė filmų – bei videoinstaliacijų. Menininko dėmesio centre – sociopolitinis judančių vaizdų matmuo, vaizdo technologijos, medijų, karo pramonės, socialinių ir darbo santykių, revoliucijos temos. Videodarbe „Sąsaja“ („Schnittstelle“) (1995) – dviejų ekranų komentare apie jo paties kūrybos principus – Farocki mąsto apie tai, ką reiškia kalbėti „vaizdais apie vaizdus“ – dirbti ne su paties sukurtais, o su jau egzistuojančiais vaizdais.

Videoinstaliacijos „Rimti žaidimai I–IV“ („Ernste Spiele I–IV“) (2009–2010) centre – vaizdo simuliacijų ir virtualios realybės programų naudojimas karyboje ir pokarinėms traumoms gydyti. Kūrinį sudaro keturios dalys: pirmoje „Rimti žaidimai I: Watsonas nukautas“ („Ernste Spiele I:

Watson ist hin“) (2010) užfiksuoti Kalifornijos karinių jūrų pajėgų bazėje „Twentynine Palms“ (liet. „Dvidešimt devynios palmės“) vykstantys kariniai apmokymai naudojant itin tiksliai skaitmenines Afganistano landšaf-to simuliacijas; antroje dalyje „Rimti žaidimai II: trys negyvi“ („Ernste Spiele II: 3 tot“) (2010) regime karines pratybas ten pat specialiai pastatytame miestelyje, kur namai atrodo lyg iš kompiuterinio žaidimo; trečioje dalyje „Rimti žaidimai III: imersija“ („Ernste Spiele III: Immersion“) (2009) civiliai terapeutai potrauminių sutrikimų seminare, vykstančiame netoli Sietlo esančioje Fort Lewis karinėje bazėje, pristato kompiuterinės animacijos programą „Virtualus Irakas“, leidžiančią darsyk išgyventi trauminius įvykius ir taip gydyti potrauminio streso sutrikimus; paskutinėje video-instaliacijos dalyje „Rimti žaidimai IV: saulė be šešėlio“ („Ernste Spiele IV: Sonne ohne Schatten“) (2010) Farocki komentuoja stulbinamus kari-niuose mokymuose ir karo traumų gydymuose naudojamų atvaizdų panašumus. Vienok, tarp jų egzistuoja vienas skirtumas: „trauminių patirčių prisiminimo programa yra šiek tiek pigesnė. Joje joks žmogus ar daiktas nemeta šešėlio.“¹

Videoinstaliacijoje „Rimti žaidimai I-IV“ Farocki ne tik išryškina pramogų ir karo industrijų persipynimą, bet kalba ir apie naujo, kompiuteriu išgau-to vaizdo gimimą, kai reprezentacija pakeičiama sukurtais vaizdais, kurie „nėra tiesiog pasaulio kopija – jie kuria naują pasaulį.“² Šiuo kūriniu išsipil-do vienas iš tyliųjų Farocki kūrybinių priesakų: „jeigu pasaulyje atsiranda naujas vaizdo režimas, niekada nepamiršk jo parodyti.“³

1 Harun Farocki. *Serious Games: War-Media-Art*, sud. Ralf Beil, Antje Ehmann, Hatje Cantz, 2011, p. 83

2 Daphne Dragona. Harun Farocki Interview – Serious Games in Samos, *Neural*, 2012 11 15, <http://neural.it/2012/11/harun-farocki-interview-serious-games-in-samos/>, [žiūrėta: 2015 03 10]

3 Antje Ehmann, Kodwo Eshun. A to Z of HF or: 26 Introductions to HF, *Harun Farocki. Against What? Against Whom?*, sud. Antje Ehmann, Kodwo Eshun. Koenig Books, Raven Row, 2009, p. 214

Imersija (darbinis pavadinimas)

Net ir šiandien britų kariuomenė samdo tapytojus, kurie dažais ant drobės atkuria mūsų scenas. Tikriausiai taip siekiama atsverti praskriejančius televizijos naujienų vaizdus kažkuo patvaresniu. Įvykis – pastaruoju metu tai buvo karas Irake – yra įamžinamas vaizdu, reikalaujančiu intelektualio atsidavimo tiriamam dalykui ir ypatingų techninių įgūdžių.

Techniniai įgūdžiai ir intelektualinis atsidavimas taip pat reikalingi ir kuriant kompiuterinių žaidimų animaciją. Vietnamo karo veiksmų laukas ilgą laiką buvo kompiuterinių žaidimų vizualinis pagrindas. Šių vaizdų ikonografijai įtakos turėjo šimtai filmų apie Vietnamo karą. Irako atveju žaidimų pramonei informaciją suteikė patys JAV kariuomenės atstovai. Regis, kompiuterinis žaidimas šiandien yra esminė medija, formuojanti kolektyvinį mūsų požiūrį į šalį. Irako kraštovaizdžiai, jo dykumos ir palmės, betoninės platybės, elektros stulpai ir begalės Husseino statulų įsirežia į šių dienų vaiko sąmonę taip, kaip žaisliniai kalnų kaimelių geležinkelių modeliai palikdavo gilų įspūdį ankstesnėms kartoms. Gluminantys Irako miestai ir jų skersgavčiai, nusėti betoniniais vienaaukščiais namais, nuo kurių stogų terasų šaudo snaiperiai, prisiminimuose pergyvens televizijos transliuotus karo vaizdus. Kai po penkiasdešimties ar šešiasdešimties metų šiandieniniai kompiuterinių žaidimų žaidėjai merdės, jie negalvos, kaip kad Pilietis Keinas, apie rogutes – jie prisimins šydu prisidengusios moters figūrą, nuolat išnyrančią tokiuose žaidimuose.

Kariuomenė ne tik aprūpina kompiuterinių žaidimų pramonę, bet ir naudojami jos produktais. Kūrybinių technologijų institutas Kalifornijoje sukūrė specifinį metodą traumuotiems Irako karo veteranams gydyti. Pacientui uždedamas šalmas, kuriame projektuojama 3D scena iš Irako. Taip pat naudojami garsai bei kvapai, pvz., sudegusių plaukų kvapas. Pacientas tariamai nugrimzta į savo paties patirtis kare – įvyksta imersija. Jis privalo dirbti su savo trauma, o ne ją slopinti, ir įsisažmoninti pradinį, traumos katalizatoriumi tapusį įvykį.

Skaitmeninėmis kameromis užfiksuoti vaizdai televizijoje ar nuotraukos spaudoje vis dar tėra tikrovės reprodukcijos. Tačiau taip yra tik todėl, kad kompiuterinės grafikos [CGI – vert. past.] ar kompiuterinės animacijos neįmanoma sukurti per dieną.

Kompiuterinė animacija ženklina naują vaizdo kategoriją. Aiškiai matyti, kad prieš keletą metų ji viso labo stengėsi grubiai atkartoti fotografinius ar kinematografinius vaizdus, tačiau dabartiniais laikais situacija pasikeitė. Šiandien detalių trūkumas nebelaikomas deficitu – tai suprantama kaip „idealaus tipo“ tikrovės atvaizdavimas. Jis sukuria kompiuteris, tapęs šandienos standartu, lygiai kaip pramoninės mašinos prieš šimtmetį. Kompiuterinė animacija šiandien priekaištauja filmuotai medžiagai už detalių perteklių lygiai taip, kaip pramoniniai gaminiai priekaišiojo rankų darbo daiktams jų netaisyklingumą. O faktas, kad kompiuterio sukurtuose vaizduose galima keisti žiūros tašką priartinus vaizdą ar pakeitus kameros padėtį arba kad kareivio ar kovotojo figūra gali šaudyti ir būti nušauta, akivaizdžiai nusveria aiškiaus ryšio su tuo, kas yra tikra, praradimą.

Šiuolaikinis karo zonos Irake paveikslas yra vienas iš kompiuteriu generuotų vaizdų. Iš pirmo žvilgsnio jie primena vaikų žaidimus. Tačiau jei šie vaizdai naudojami atkurti karo siaubus, žaidimas tampa baisiai rimtas. Panašu, kad traumuotų kareivių protai geba prisitaikyti prie šių rimtų žaidimų taisyklių.

2008 m. rugpjūčio 16 d.

Harun Farocki

Šis Haruno Farockio dienoraščio įrašas pirmąkart publikuotas leidinyje „Harun Farocki: Soft Montages“, sud. Yılmaz Dziewior, Kunsthaus Bregenz, 2011.

NO GHOST JUST A SHELL

Kadras iš Pierre Huyghe, „Milijonas karalysčių“, 2001.
„Van Abbemuseum“, Eindhovenas, nuosavybė



1999–2002

„No Ghost Just A Shell“ (liet. *Ne dvasia, tik kiautas*) yra bendras prancūzų menininkų Pierre'o Huyghe'o ir Philippe'o Parreno projektas. 1999 m. jie įsigijo japonų animacijos agentūros sukurtą *manga* personažą Annlee, menkai išvystytą, skirtą komiksų ir videožaidimų masuotėms. Huyghe ir Parreno, įsigiję Annlee teises, pakvietė kolegas menininkus, filosofus bei rašytojus sukurti naujus kūrinius naudojant šį personažą. Jie pateikė tokią instrukciją: „Dirbk su ja tikroje istorijoje, išversk jos gebėjimus į psichologinius bruožus, paskolink jai charakterį, tekstą, įskųsk ją ir kreipkis į teismą ją ginti. Daryk viską, kad šis personažas išgyventų skirtingas istorijas ir patirtis; kad jis galėtų elgtis kaip ženklas, kaip gyvasis logotipas.“¹ Projekte per trijų metų laikotarpį dalyvavo Liam Gillick, Dominique Gonzalez-Foerster, Mehdi Belhaj-Kacem, Rikrit Tiravanija ir kt. 2002 m.

Huyghe ir Parreno uždare aprašymo grandinę galia teisine procedūra perduodami Annlee reprodukcijos teisės jai pačiai – pirmą kartą Prancūzijos teisinės praktikos istorijoje ženklui buvo suteiktos jo paties teisės.

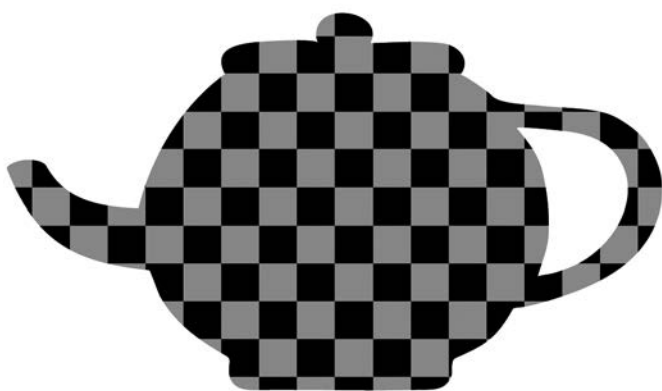
Parodoje rodomi du Annlee istorijos epizodai: Dominique Gonzalez-Foerster dvikalbis Annlee monologas „AnnLee Anzenzoneje“ („AnnLee in Anzenzone“) (2000) ir Huyghe'o videodarbas „Milijonas karalysčių“ („One Million Kingdoms“) (2001), kuriame Annlee prabyla modifikuotu astronauto Neilo Armstrongo balsu, o jos kalboje maišosi Jules'o Verne'o kūrinio „Kelionė į Žemės centrą“ ištraukos su tekstu iš „Apollo 11“ misijos įrašų.

Anot Huyghe'o, Annlee yra „tuščias ženklas“ (*signe vide*), o viso projekto tikslas yra „pamatyti, kaip šis ženklas gebės kurti istoriją ir kaip šis personažas galės tapti įrankiu užčiuopti tikrovę“², kurioje, galėtume pratęsti, realūs subjektai ir programinės įrangos sugeneruoti robotai yra sunkiai atskiriami, kur politika susiplakusi su populiariąja kultūra ir virtualios platformos tapusios pagrindiniais realybės manipuliavimo įrankiais.

1 Amelia Barikin. *Parallel Presents: The Art of Pierre Huyghe*, MIT Press, 2012, p. 122

2 Pierre Huyghe, Vincent Dieutre, Christian Merlihot. Pierre Huyghe: Ann Lee en quête d'auteurs, <http://www.pointlignepan.com/pierre-huyghe> [žiūrėta 2015 04 10]

GINTARAS DIDŽIA- PETRIS



Gintaras Didžiapetris, „Arbatinukas“, 2015

G. 1985, GYVENA IR KURIA VILNIUJE

Nuo 2010 m. Didžiapetris kuria atvirus failus – seriją skaitmeninių grafinių vaizdų, kurie gali būti realizuoti bet koku mašininu būdu, įgauti įvairiausių pavidalus (nuo projekcijos iki dovanų pakavimo popieriaus) ir statusus (nuo eksponato galerijoje iki iliustracijos žurnale). Menininkas apie atvirą failą sako: „[atviras failas] <...> yra reali realaus pasaulio dalis. Kaip atvaizdas jis yra užbaigtas, bet jo esmė egzistuoja tarp aktualizacijos ir kitų sprendimų, turinčių labai mažai ką bendro su pačiu vaizdu, bet tiesiogiai besisiejanti su judėjimo, išverčiamumo, ekonominių mainų klau-

simais.”¹ Šis kūrinys yra informacijos kiekis, pateiktas begalinei remediacijai ir neribotam platinimui.

„Arbatinukas“ (2015) yra naujausia vieno iš atvirų failų, pavadinimu „Tranzitas“ (2012), transformacija; prieš tai failas yra buvęs žurnalo „The Federal“ ketvirtojo numerio (2013) viršeliu, menininko knygos „Color and Device“ (Šiuolaikinio meno centras, Vilnius, ir Villa Croce šiuolaikinio meno muziejus, Genuja, 2013) vidiniu viršeliu, nusėjęs galvos apdangalus Didžiajapetrio ir Elenos Narbutaitės bendrame projekte „ABP“, o kūrinyje „Arbatėlė“ (2013) tapęs popierinių išskylančių (*pop-up*) arbatinukų ir puodelių raštu. Šioje parodoje atviras failas nukloja vieną iš ekspozicinės salės sienų „popierine freska“. Juodai sidabrinis šachmatinis „Tranzito“ piešinys gali priminti specialiose vaizdų apdirbimo programose („Premier Pro“, „Photoshop“ ir kt.) naudojamą įrankį – skaidrų tinklėlį (angl. *transparency grid*), kuriuo atliekamos įvairios vaizdų manipuliavimo „operacijos“: nustatomos kontūrų ribos, dėliojami vaizdų sluoksniai, kitaip – kuriami vaizdų koliažai, neretai „perlipantys“ realius objektų mastelius ir formas. Nematomas tinklėlis, kuriuo naudojantis kuriamos reprezentacijos, šiuosyk pats yra dėmesio centre ir tampa vaizdų potencijos metafora.

1 Agar Ledo, Gintaras Didžiajapetris. Kluge's Conversation, *Atlántica* Nr. 54, pavasaris/vasara, 2014, p. 169

Figūros nosis

Kalbu apie realizmą. Arba, tiksliau, apie realistinį meną, kuris savo balsą aptinka ne kurdamas reprezentacijas, o sekdamas įvykių grandinėmis bei laikydamas jas savo struktūra. Menas, kuris yra toks pat sudėtingas (paprastumas taip pat sudėtingas), kaip ir „visuminis vaizdas“. Jo autonomija gali reikšti tebevykstantį procesą – darbas gali būti aklas, tačiau jis niekada nėra vienišas (daiktas atmosferoje – besikeičiantis, platinamas ir verčiamas). Objektai gali žinoti apie kitas mašinas, kurios palaiko jų egzistavimą bei recepciją arba kelia jiems pavojų. Tai mąstantis menas ir šia prasme jis yra priešstatoje su abstrakčiuoju menu (kad ir ką pastarasis terminas reikštų). Šis menas yra realistinis (kaip kad realistinis yra, pavyzdžiui, abstraktusis ekspresionizmas), tačiau tik su sąlyga, jog į jį žvelgiamo ir apie jį mąstome, kadangi „nefigūratyvumo“ idėja yra iš tinklainės žodyno pamintas skolinys.

Figūra gali įgauti daugybę būvio formų. Tai linijų, atvaizdų, varžtų ir monetų grupė. Tai judesys tarp dviejų rezultatų. Tai savo sudedamąsias dalis apleidžiantis ir prie naujų įvykių atsiradimo prisidedantis akmuo. Toji figūra yra labiau tai, kas nutinka ir mažiau tai, kas ji yra. Tai minčių vertimas į besivystančias ir besikeičiančias formas. Tad fotografiškas būtų, pavyzdžiui, ne figūros atvaizdas, o pati fotografija. Fotografijos gyvenimiškumas ir plokštumas, grožis ir fizika, arba grožis ir chemija. Viskas, ką ji sukelia, tampa figūros nosimi. Bet kokia konkreti disciplina ar tiesiog perspektyva mums neleistų suvokti figūros. Ją galima išvysti tik kombinuojant, skolinantis, išrandant ar užmirštant. Disciplinos slepia figūras.

Pavyzdžiui, etnobotanikas regi žmogaus sukurtus objektus kaip transformuotus augalus ir gyvūnus. Pintas krepšys, žvejo tinklas, keramika – visa tai sukurta iš to, kas po ranka. Žvelgiant iš panašios perspektyvos, figūra gali pasirodyti besanti keramikinė, o taip pat sudaryta iš kredito kortelių, zoologijos sodo ir viešojo transporto. Pati figūra, jei atsitrauksime ir pažvelgsime kiaurai ją, suponuos vietas ir fauną, kurios primins apie teksto vertimą arba pinigų pervedimą. Liaudies mituose ir legendose aptinkame daugybę neįtikimų įvykių: berniukas gimsta iš senelio nykščio, žvėris virsta žmogumi ir t.t. Šie įvykiai gali pasirodyti keisti ir neįtikėtini, tačiau dažnai jų funkcija gana paprasta. Jie yra natūralios žodžių-puodų ir minčių pynių iliustracijos (o ne „natūralios formos“), kurios tam tikra prasme ir yra pati figūra. Mes visi susitinkame būtent čia – organizmo intelekto lokacijoje. Mums visiems bendri dalykai yra tik vienalaikiškumas ir verčių fluktuacijos.

Kuriant dirbančią figūrą* nėra jokios savivalės. Kita vertus, figūros neįmanoma sukurti vien racionalios refleksijos dėka, kadangi informacija yra tik viena (net jei ir būtina) figūros pusė, kai tuo tarpu kitą pusę gali sudaryti seni įsiti-

kinimai ar tiesiog energija. Tie atvejai, kuomet figūra rodosi materialesnė, nei jos sudedamosios dalys, visuomet susiję su tais momentais, kai mes pateikiame tikrovišką pavyzdį. Šiame kontekste reiktų kai ką pasakyti apie atsitiktinumą: popieriuje nubrėžta linija yra tokia pat netikėta, kaip ir ant plokštumos gulinti siūlo linija. Realistinio piešimo mokymasis prilygsta siekiui tapti piešimo mašina, tačiau piešimo metu reprodukuojama būtent pati tradicija. Pastaroji – tai ištisa netobulų pavyzdžių surinkimo linija.

Paprasta išvalga apie tai, jog viskas yra susiję tarpusavyje, sukuria sąlygas išradimui – pastarasis įmanomas visada ir labiausiai tikėtina, jog jis įvyks būtent kūrybiškumo dėka. Dirbančios figūros atveju išrasti reiškia ne sukurti originalą, o sugretinti dalis, kurios tiesiog laukia būti pakartotinai aktyvuotos. Žinomas faktas yra scenarijus, aktyvuojantis istoriko logiką, pagal kurią atkuriamos įvykių sekos. Tuo tarpu nežinomas faktas mums sukelia nuostabą – koku būdu mes perėmėme jo filosofiją?

Figūra nėra tekstas, kamera, ar tapybos paveikslas. Tai konstruktas, kurio neįmanoma išvysti viso vienu metu (ant fotojuostelės dėžutės užrašyta: „atverti tik visiškoje tamsoje“), jį galima tik apmąstyti ir nujausti, visai kaip draugo veidą, kuris daugeliu atvejų yra tiesiog atvaizdas. Tam, kad jis taptų mano aptariama figūra, ji turi būti prieinama apmąstymui ir tuo pačiu ji turi būti pažini. Mąstymas leidžia modifikuoti nekuriant reprezentacijų. Tokiu būdu menamas modelis nėra tolygus vizualiniam scenarijui – jei analitinė geometrija paremta taškais ir erdve, tai menamoji geometrija yra žvaigždžių, džiaugsmo ir fleitos garsų kompozicija.

Jau ilgą laiką vienos idėjos buvo eksternalizuojamos kitų atžvilgiu. Jos buvo suvokiamos kaip momentai, prie kurių galima grįžti tik kaip prie kažko, kas prarasta, ar beveik prarasta. Tačiau kas, jei idėjos migruoja formuodamos naujas mašinas, naujas figūras ir naujas artikuliacijas? Tokiu atveju galbūt galime tarti, jog tokios sąvokos, kaip „abstraktus gyvūnas“, „abstraktus veidas“, ar „abstraktus referentas“ dabar gali nurodyti į realistinę esybę, kurią atstovauja ne vienas atvaizdas, o milijonai vieną gyvenimą gyvenančių atvaizdų.

* Dirbanti figūra gali dirbti ne vien kurdama prasmę. Ji gali dirbti ir nenaudingą darbą. Tokiu atveju permašomas pats naudingumas – lygiai taip pat, kaip permašomas savavališkumas.

Gintaro Didžiapetrio esė „Figūros nosis“ („Nose of a Figure“) anglų kalba pirmąkart publikuota žurnale „The Federal“, Nr. 1, 2011 m. kovo mėn. Tai pirmasis teksto pasirodymas lietuvių kalba.

SETH PRICE

Kadras iš Seth Price, „Skaitmeniniai videoefektai: išrašai“, 2006. „Electronic Arts Intermix“ (EAI), Niujorkas, nuosavybė



G. 1973, GYVENA IR KURIA NIUJORKE

Menininkas savo kūryboje – videodarbuose, muzikos rinkiniuose, knygo-se, skulptūrose, piešiniuose – naudoja internete rastus, kitų menininkų sukurtus vaizdus, garsus ir tekstus, kuriuos dauginą, karpą, fragmentuoja ir kitaip perdirba. Price domisi skaitmeninių ir informacinių technologijų įgalinta vaizdų mutacija bei jų cirkuliacijos greičiais. „Vaizdų populiacijos vadybą“ – taip menininko kūrybos principus apibendriną meno istorikas Davidas Joselitas. „Perskirstymas“ („Redistribution“) (2007–) yra atviros formos, nuolat atnaujinamas ir perdirbamas videodarbas/performansas/esė filmas, kurio pagrindas yra Solomono R. Guggenheimo muziejuje Niujorke 2007 m. Price'o skaityta paskaita, komentuojanti atskirus menininko projektus bei kūrybos principus.

Price tyrinėja ne tik vaizdų elastiškumą, bet ir jų padėtis skirtingose platinimo sistemose – menininko kūrinys dažnai egzistuoja išsyk keliais

pavidalais ir formomis: kaip vienetinis objektas galerijoje, riboto tiražo multiplis, atviros prieigos objektas internete. „Skaitmeninis videoefektas: „tiražai“ („Digital Video Effect: „Editions“) (2006) – tai menininko iki 2006 m. sukurtų ir meno rinkoje cirkulavusių šešių videodarbų (kurie patys sudaryti iš apropijuotų vaizdų) antologija, sumanyta ir paleista neribotai sklaidai (videodarbais visada prieinamas „Electronic Arts Intermix“ (EAI) sistemoje, taip pat jis egzistuoja kaip nelimituoto tiražo DVD). Tai ant rišlumo (vientisumo) ribos atsidūręs perdirbtų vaizdų fragmentų popuri – Joan Jonas 1970-ųjų pradžioje filmuota namų medžiaga, kurioje menininkai Robert Smithson ir Richard Serra kartu su meno agentu Josephu Hellmanu aptarinėja ekonominių struktūrų vaidmenį šiuolaikiniame mene; fragmentai iš Marthos Rosler videodarbo „Globalus skonis: trijų patiekalų valgis“ („Global Taste: A Meal in Three Courses“) (1985), kurio pagrindą sudaro apropijuoti televizijos reklamų vaizdai; kadrai iš žiaurių vaizdų interneto portalų; televizijos medžiaga iš 1981-aisiais įvykdyto pasikėsimo į JAV prezidentą Ronaldą Reaganą; skaitmeniniu būdu sukurtos grėsmingai vilnijančios juodos bangos klipas. Price ne tik laisvai permontuoja savo kūrinius, panardindamas paskirus vaizdus į jiems nepriklausančias istorijas, bet taip pat sukuria ir savas platinimo taisykles, tampančias alternatyva įprastai meno rinkos logikai – šis rinkinys yra vienintelė galimybė pamatyti privačiose kolekcijose atsidūrusius ir kitu būdu viešai nebeprieinamus Price'o darbus („Skaitmeninis videoefektas: „skylės“ („Digital Video Effect: „Holes“) (2003), „Skaitmeninis videoefektas: „išliejimas“ („Digital Video Effect: „Spills“) (2004) ir kt.) Taip jis ne tik permąsto įprastas originalo bei kūrinio vertės sąvokas, bet ir atspindi naujųjų technologijų įgalintą vaizdų apytakos sistemos kaitą, veikiančią lygia greta su ją palaikančia ekonomine sistema – „laisvosios rinkos kapitalizmo mechanizmu – iki šiol rafinuočiausia platinimo sistema istorijoje“¹, kuria, be kita ko, menininkas efektyviai pasinaudoja.

1 Seth Price, *Dispersion*, <http://www.distributedhistory.com/Dispersion2008.pdf>
puslapiu nepažymėti [žiūrėta 2014 12 10]

Dispersija (ištraukos)

Tarkime, jog menininkas savo kūrinį paleidžia tiesiai į sistemą, kurios išlikimas priklauso nuo reproduktivumo ir platinimo – modelį, skatinantį už(si)krėtimą, skolinimąsi, vagystes ir horizontų susiliejimą. Paklydusius kūrinįs meno sistema dažniausiai susirenka, tačiau kaip jai susigrąžinti tūkstančius laisvai cirkuliuojančių brošiūrų?

Verta nuolat kvestionuoti avangardo tradicinį romantinį oponavimą buržuazinei visuomenei ir jos vertybėms. Buržuazijos genijus pasireiškia galios ir pinigų schemoje, kontroliuojančioje kultūros tėkmę. Nacionalinės buržuazinės kultūros, kurios vienas iš elementų yra menas, pamatas yra komercinės komunikacijos priemonės, kurios kartu su technologija, dizainu ir mada labiausiai išskiria mūsų laikmetį. Tai arenos, kuriose derėtų suvokti (meno) kūrinį, egzistuojantį tarp materialių ir diksursyvių *platinamosios medijos* (*distributed media*) technologijų.

Platinamąją mediją galima apibrėžti kaip socialinę informaciją, bendroje rinkoje cirkuliuojančią teoriškai neribotais kiekiais. Ji saugoma ir prieinama nešiojamuose aparatuose, tokiuose kaip vinilinės ir kompaktinės plokštelės, vaizdajuostės, knygos ir žurnalai, asmeniniai kompiuteriai ir duomenų diskeliai. Duchamp'o klausimas [„Ar įmanoma daryti darbus, kurie nėra „iš meno?“] įgyja naują gyvenimą šioje erdvėje, kuri labai išaugo per pastaruosius globalaus korporacinio plitimo dešimtmečius. Į šią erdvę meno kūrinys privalo projektuoti save, kad nebūtų pralengtas korporacinių interesų. Reikia naujų strategijų, siekiant išlaikyti komercinio platinimo, decentralizacijos ir dispersijos tempą. Norint kažką perprasti, reikia su tuo kovoti.

Problema yra ta, kad patalpinant meno kūrinį viename laiko ir erdvės taške, tai jį *a priori* paverčia paminklu. O jeigu jis būtų paskleistas ir kopijuojamas, ir kūrinio vertė, didėjant jo prieinamumui, kristų iki nulio? Turėtume pripažinti, kad kolektyvinė patirtis šiuo metu remiasi privačia patirtimi, išskirstyta po medijų kultūros lauką ir apjungta nuolatinių debatų, viešumo, reklamos bei diskusijų. Šiandien viešumas su produkcijos ir reprodukcijos taškais/vietomis susijęs lygiai tiek, kiek su bet kokia tariama fizine bendruomene. Tačiau, populiarių muzikos albumą galima laikyti sėkmingesniu viešojo meno pavyzdžiu nei miesto aikštėje įspraustą paminklą. Albumas yra laisvai prieinamas, mat jis naudojasi laisvosios rinkos kapitalizmo mechanizmu – iki šiol ra-

finuočiausia platinimo sistema istorijoje. Monumentalus viešųjų erdvių meno modelis kliaujasi anchronistiniu kolektyvinio gerėjimosi supratimu, perduotu iš bažnyčios muziejui, o iš ten ir atviroms erdvėms; šį supratimą skeptiškai primama publika, kuri nebesidomi tiesioginiu kolektyviniu patyrimu.

Meną, kurio pagrindas yra *platinamoji medija*, galima suprasti kaip politinį arba komunikacinio akto meną – ypač dėl to, kad tai yra reakcija į faktą, kad meno ir gyvenimo suliejimą sėkmingiausiai atliko „sąmonės industrija/pramonė“. Kultūros laukas yra vieša erdvė ir grumtynių vieta, o visos jo manifestacijos yra ideologinės. Knygoje „Viešoji sfera ir patirtis“ Oscaras Negtas ir Alexanderis Kluge tvirtina, kad kiekvienas individas, nesvarbu, kad jis tėra pasyvus kapitalistinės sąmonės pramonės/industrijos vienetas, turi būti laikomas gamintoju (nepaisant to, kad šis vaidmuo iš jo atimtas). Pasak jų, mūsų užduotis – sukurti „kontra-gaminius“. Patį Kluge galima laikyti įkvėpimu: jo, kaip režisieriaus, lobisto, grožinės literatūros autoriaus ir televizijos prodiuserio dėka Vokietijos žiniasklaidos teritorijoje įvyko svarbios permainos. Objektas, tapęs ginklu, pradingsta.

Masinio archyvo samprata yra palyginus nauja. Kartu ji tikriausiai filosofiskai prieštarauja tradiciniam archyvo ir jo funkcijų suvokimui, tačiau gali būti, kad internetas, kurio paviršiuje plūduriuoja blizgios vartotojų sąsajos [angl. *interface*], sugeneruojančios daugiausiai „tinklo meno“ (*web art*) rubrikos kūrinių, yra apytikriai panašus į tokią struktūrą, arba bent į darbinį jos modelį.

Šiame nesuvaldomame archyve, kuriame be vargo pasiekiamo/prieinama vis daugiau ir daugiau komunikacijos priemonių, iškyla nauja užduotis – įpakuoti, gaminti, performuoti ir platinti. Toks gamybos būdas panašus ne į materialių gėrybių gamybą, bet į socialinių kontekstų produkciją naudojant jau egzistuojančią medžiagą. Viskas internete yra fragmentiška, laikina, kreipia kažkur kitur. Niekas nėra baigta. Kokiu visgi metu jūs nusprendėte gimti!

Setho Price'o esė „Dispersija“ („Dispersion“) (2002–) ištraukos. Visą tekstą anglų kalba galite rasti internete adresu <http://www.distributedhistory.com/Dispersion2008.pdf>

FACTUM ARTE

„SET“ skeneris Tutanchamono kapo viduje.
„Factum Arte“, Madridas, nuosavybė



MADRIDAS

„Factum Arte“ yra Madride įsikūrusios dirbtuvės, kuriančios reprodukcijas, vadinamąsias faksimiles. Technikų, inžinierių, kultūros paveldo saugotojų, menininkų komanda, vadovaujama direktoriaus Adamo Lowes, bendradarbiaudama su didžiausiais pasaulio muziejais (Luvro muziejumi, Britų muziejumi, Pergamo muziejumi, „Museo del Prado“ ir kitais) gamina tapybos kūrinių, skulptūrų, ištisų patalpų kopijas: dirbtuvių burtažodžiui *dematerializacija-transformacija-rematerializacija* paklūsta Karalių slėnio faraonų kapai, Kurto Schwitterso „Merzbau“, Veronezės paveiks-lai. Dirbtuvės, apsiginklavusios mašininiu objektyvumu ir nekontaktinio metodo subtilybėmis (t.y. nė vienas kūrinys ar objektas nėra tiesiogiai liečiamas, juo per minimalų atstumą „pravažiuoja“ optiniai zondai – skenavimo bei kitos vaizdus ir informaciją registruojančios mašinos), tampa alternatyvia kultūros paveldo saugojimo technologija. Kopija pavaduoja išnykusį ar nykstantį originalą. Kuo tikslesnių, objektyvesnių kopijų gamybai „Factum Arte“ pasitelkia specialiai dirbtuvėms kuriamus aparatus ir programinę įrangą. Parodoje regime pačių „Factum Arte“ darbuotojų dokumentuotus skenavimo, spausdinimo įrenginių, programinės įrangos „portretus“, pavyzdžiui, menininko ir dirbtuvių bendrąkūrėjo Manuelio

Franquelo sukurtą 3D skenerį „Lucida“ – nelyg moderniausią *camera lucida* versiją, milžinišku tikslumu nuskaitančią paveikslų paviršių reljefus ir labiausiai užsislėpusius skulptūrų režius. Įrašyta skaitmeninė informacija toliau naudojama dokumentacijos, stebėjimo ir 2D bei 3D faksimilių, išlaikančių originalo paviršiaus kompleksiskumą ir kitas charakteristikas, gamybai.

Viena svarbiausių „Factum Arte“ misijų yra susijusi su ištisa episteminė revoliucija – originalo ir kopijos santykio permąstymu. Originalus objektas, Adamo Lowes įsitikinimu, yra dinaminio proceso, o ne singuliarus būvio rezultatas: „Kad ir koks bebūtų reprodukcijos mechaniškumo lygis, kai tik produkavimo procese dingsta ženklus skirtumas tarp „versijos n “ ir „versijos $n+1$ “, ryški riba tarp originalo ir kopijos tampa nebe tokia svarbi ir aura ima abejoti, kur būtent yra jos namai.“¹ Kultūros objektai bei meno kūriniai šiose dirbtuvėse virsta informaciniais gigantais, sunkiasvorėmis vizualiomis matricomis, laukiančiomis savosios aktualizacijos galimybės.

1 Bruno Latour, Adam Lowe. The Migration of The Aura or How to Explore The Original Through Its Facsimiles, *Switching Codes*, sud. Thomas Bartscherer, University of Chicago Press, 2010, p. 9

Auros migracija arba faksimiliniai originalo tyrimai (ištrauka)

„Kaip bebūtų, tai ne originalas, o kopija!“ Dažnai tenka girdėti tokią repliką, kuomet susiduriama su nepriekaištingai nukopijuotu tapybos darbu. Nėra jokių abejonių, kad šis amžius buvo apsėstas originalo idėjos. Tik originalui skirta turėti aurą – tą paslaptinę ir mistinę savybę, kurios niekad neįgaus jokia antrinė originalo versija. Paradoksalu, tačiau kuo labiau prieinamos ir pasiekiamos tampa nuolat besidauginančios ir vis kokybiškėjančios kopijos, tuo labiau stiprėja šis maniakiškas siekis apibrėžti originalumą. Jei archeologiniais ir marketingo sumetimais originalumo paieškoms skiriama tiek energijos, tai tik dėl to, kad kokybiško kopijavimo galimybės dar niekad nebuvo tokios efektyvios ir prieinamos. Negi mes taip pat energingai stengtumėmės išvysti „Moną Lizą“, jei nebūtų tokios gausybės jos kopijų? Ar būtume prikūrę šitiek konspiracijos teorijų, jei ne tie bandymai išsiaiškinti, ar toji po stiklu saugoma ir sudėtingiausiomis signalizacijos sistemomis apkaityta versija ir yra paties Leonardo užtapytas originalus paviršius? Kitaip tariant, originalo paieškų intensyvumas priklauso nuo jo kopijų sukkelto susidomėjimo bei aistrų stiprumo. Nėra kopijų – nėra ir originalo. Tam, kad pažymėtume kūrinių originalumo ženklus, jo paviršius turi išlaikyti tą didžiulį spaudimą, kuris tiesiogiai priklauso tik nuo galybės reprodukcijų.

Tad vietoje to, kad pasiduotume impulsyviai reakcijai („bet juk čia tik kopija!“), turėtume gerai pagalvoti ir neskubėti įvardinti tiek originalo, tiek jo reprodukcijos verčių. Tikrasis fenomenas, kurį reikėtų nagrinėti, yra ne tikslus vienos versijos apibrėžimas atskiriant ją nuo likusių jos kopijų, o bandymas nusakyti visą kolekciją, kurią sudaro vienas ar keli originalai *kartu su* visu nuolat perrašomų originalo biografijų rinkiniu. Šio atvejo pavadinimas yra ne „arba-arba“, o „ir-ir“. Argi ne todėl, kad Nilo upės turi tokią didžiulę delta, šimtmetį trukusios jos ištakų paieškos buvo tokios įdomios? Tešiant upės metaforą, šiame tekste mes norėtume būti lyg hidrografai, pasiryžę tyrinėti ne tik upės ištakose čiurlenantį šaltinį, bet ir visą upės baseiną. Bet koks meno kūrinys turėtų būti suvokiamas ne kaip izoliuota baseino zona, o kaip išstis baseinas kartu su visomis ištakomis, intakais, dramatiškais sraunomomis, daugybe vingių ir, žinoma, keletu nematomų šaltinių.

Šiai baseino teritorijai nusakyti naudosisime *trajektorijos* terminą. Ne paisant meno kūrinį sudarančios medžiagos, jis visuomet turi savo trajektoriją arba, pasitelkiant antropologų išpopuliarintą terminą, karjerą.¹ Šiame tekste siekiama nusakyti būtent meno kūrinio trajektoriją arba karjerą bei pereiti nuo vieno klausimo, kuris mums rodo ginčytinas („tai originalas ar tik kopija?“), prie kito, kurį laikome esant lemiamu, ypač dabar, skaitmeninės reprodukcijos laikais: „Ar tai *gerai*, ar *blogai* reprodukuota?“ Pastarasis klausimas yra svarbus todėl, kad originalo kokybė, išsaugojimas, tęstinumas, išlikimas ir įsisavinimas priklauso nuo skirtumo tarp geros ir blogos reprodukcijos. Norėtume argumentuoti, jog prasta reprodukcija pasmerkta išnykimui ir užmarščiui, kai tuo tarpu gera kopija dar labiau sustiprina originalo išskirtinumą *ir tuo pačiu* sudaro sąlygas naujoms kopijoms atsirasti. Būtent todėl norėtume teigti, kad kopijos, ypač tos, kurios kliaujasi sudėtingomis (skaitmeninėmis) technikomis, yra ne tik produktyviausias originalo tyrinėjimo režimas, bet ir būdas permąstyti paties originalumo prasmę.

1 *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*, red. Arjun Appadurai, Cambridge: Cambridge University Press, 1986; Tamen, Miguel. *Friends of Interpretable Objects*, Cambridge, Mass: Harvard University Press, 2001

Ištrauka iš Adamo Lowes ir Bruno Latouros esė „Auros migracija arba faksimiliniai originalo tyrimai“ („The Migration of The Aura or How to Explore The Original Through Its Facsimiles“), pirmąkart publikuotos knygoje „Switching Codes“, red. Thomas Bartscherer, University of Chicago Press, 2010. Visą tekstą lietuvių kalba galite rasti parodoje.

ORGANIZATORIUS:

SMC

PARODOS RĖMĖJAI:



LIETUVOS
KULTŪROS
TARYBA



LIETUVOS RESPUBLIKOS
KULTŪROS MINISTERIJA

PARODOS PARTNERIAI:



GOETHE
INSTITUT



EMBAJADA
DE ESPAÑA
EN LITUANIA



cooperación
española



INFORMACINIAI RĖMĖJAI:

art
news.lt

ECHO
GONE
WRONG

NUBROZDINTI VAIZDAI

Dalyviai:

Hito Steyerl
Harun Farocki
Pierre Huyghe
Dominique Gonzalez-Foerster
„Factum Arte“
Gintaras Didžiapetris
Seth Price

Kuratorė:

Inesa Brašiškė

Parodos koordinatorius:

Edgaras Gerasimovičius

Parodos architektė:

Viktorija Rybakova

Vertimai:

Inesa Brašiškė, Tomas Čiučelis,
Vaidas Gecevičius

Grafinis dizainas:

Jurgis Griškevičius

Korektūros:

Renata Dubinskaitė, Gemma Lloyd

Dėkojame:

„Andrew Kreps Gallery“, Niujorkas
„Harun Farocki GbR“, Berlynas
„Galerie Isabella Bortolozzi“, Berlynas
„Van Abbemuseum“, Eindhovenas
„Electronic Arts Intermix“, Niujorkas
Justina Zubaitei
Vsevolodui Kovalevskiui
„The New School“, Niujorkas
BBC

