

УМЕТНОСТ

Токио во март 2000-та

MEGA DEATH: shout! shout! count!



Неодминливата локација на ранливоста на Јапонциите е високата технолозија. Опишката нивната заинтајеност да го надминат, барем за две минути, рекорди на францускиот брз воз Мисирал и да ја одржуваат кондицијата во ривалството со Microsoft

station 2), кибернетскиот и реалниот живот стануваат амалгам. Идентично е доживувањето во новиот *Центар за интеркомуникации ICC* во Шинџуку, во близина на градското собрание, проектирано од нашиот добар познатик, архитектот **Кензо Танге**. Како дел од комплексот *Токиски град на овертаи* (со повеќе галерии, кино и театарски сали, ресторани и кафетерии), *ICC* има мала, но извонредно компактна постојана поставка на најрецентните мултимедијални остварувања во високата технологија. Патекаата кон влезот во овој мини-музеј е подна инсталација врз која, чекорејќи, ги исчитувате етапите на техничко-технолошкиот напредок низ кој се одвивала генезата на модерната и на современата уметност. Овој едукативен вовед (дизајнерски беспрекорно конципиран) е минатото по којшто претпазливо се гази (како по минско поле, од страв да не се скрши стаклото под нозете), за да се влезе во виртуозните, уметнички вообличени врвови на електронските мас-медии.

Единаесетте инсталации на уметниците од различни земји зборуваат со заедничкиот јазик на комуникацијата: нематеријалните слики и материјалните помагала. Дигиталните, компјутерските и ласерските практики, стробоскопската светлина и холограмите се ставени во функција на новото визуелно-тактилно божество ИНТЕРАКТИВНОСТА. Високиот степен на партиципација на публика-

звика многу сè уште важечки со работки.

39. Оди на терен.

Широчината на светот е поголема од онаа на твојот телевизор или од оној на Интернет, но дури и сосема нурната, интерактивна динамички наредена, ориентирана кон предметите, графички симулирана компјутерска околина.

40. Избегнувај ги полињата, прескокнувај огради.

Дисциплинските ограничувања и регулаторните режими се обиди за контрола на широчината на креативниот живот. Често тоа се разбирливи напори да се средат разновидните, комплексните и еволутивните процеси. Наша задача е да ги пресокнеме оградите и да ги пресечеме полињата.

41. Смеј се.

Луѓето коишто го посетуваат студното често коментираат дека многу се смееме. Бидејќи станав свесен за ова, сега го употребувам како барометар за тоа колку комотно се изразуваме.

42. Памти.

Растот е единствено можен како производ на историјата. Без меморија, иновацијата е чист новитет. Историјата му дава насока на растот.

Но, памтењето никогаш не е совршено. Секое памтење е деградирани или композитна структура на имиџот на претходниот момент или настан.

Тоа нè прави свесни за неговиот квалитет, како за минато, а не како за сегашност. Тоа значи дека секое помнење е нова, делумна конструкција, поинаква од својот извор и, како таква, потенцијал за самиот раст.

43. Моќта на луѓето.

Играта може да се случи само кога луѓето чувствуваат дека имаат контрола врз своите животи. Не можеме да бидеме слободни стрелци, доколку не сме слободни.

Во општата дигитализација / компјутеризација на сите сфери на високиот колективен стандард на Јапонците, во кој спаѓа и ликовната уметност, се распознаваат лицата на националниот дигнитет и на државната стратегија. Тоа не значи дека е маргинализирано паралелното живеење на култот кон традиционалните *ukiyo-e* (дрворези), култот кон француските импресионисти и, пред сè, негувањето на опусот на **Ван Гог** - првиот на топ-листата. Низ големите брзини со кои трча времето, низ звучните и оптичките напади врз сетилата, во опкружувањето се раѓаат архитектонски целини со неверојатни димензии. За приближно две години, откако последен пат бев во Токио, се никна *Градот на виножито*, со импозантната копија на познатиот Беј брџ во Сан Франциско, *Центарот за интеркомуникации (ICC)*, величествената ротонда во Шинџуку - *Island Art Project*, во кој се вградени публичните и сите специфични остварувања на светските уметнички магови: **Рој Лихтештајн**, **Сол Луит**, **Даниел Бираи**, **Гери Индијана** и др. Овде се раѓа парадоксот меѓу исполнувањето на чудовишната желба за градење - несомнено заснована врз исто толку вчудовидувачки огромната материјална поткрепа - и сеопштите ламентации на директорите во областа на културата, за значајните рестрикции на финансииите. Меѓутоа, ако се споредат јапонските со нашите стандарди во презентацијата на културата, би можеле да се задоволиме само со сознанието дека, сега засега, споредбите се апсолутно невозможни.

Во амбиентот на електронскиот град Акихабара (каде што редици луѓе трпеливо чекаат на дождот за да дојдат до *Play*

та, соживотот со делото/уметникот, се своевидна супституција на сè поосамената единка. Публиката се фаќа за оваа сламка, зборува со виртуелната личност на видеообимот, одговара и поставува прашања (**Лик Куршен** од Канада); ги буди и ги раздвижува (преку сензорите на подот) непознатиците, благо внесени во сопствениот сон за контакт со другиот (групата **Dump Type** од Јапонија); ја менува структурата на виртуелните организми (**Криста Сомерер** од Австрија и **Лоран Мињоно** од Франција); учествува во процесот на враќање кон сетилата и на воспоставување на релацијата меѓу човекот и машината (**Грегори Барсамиан** од САД); го слуша сопственото срце во тивката неакустична просторија (**Миками Сеико** од Јапонија); комуницира (преку отчукувањата на срцата на другите, видливи преку компјутерската графика во просторот) со помош на посебен сензорски систем и очила (**Маебаши Акицугу** од Јапонија) и, најпосле, ги воспоставува врските меѓу телото, просторот и јазикот, со помош на тродимензионалните очила. Во последниот случај публиката влегува и учествува во своевидна видеоигра, во која виртуелните светови се менуваат по нејзина желба (**Џефри Шоу** од Австралија со група уметници). Комуникацијата со реалноста во **ISS** се воспоставува само на премините, во ходниците од една до друга инсталација, кога молскавично се враќа сознанието дека животот ни е имитација, кога е надвор од просторот на уметноста.

Насловот на текстот **MEGA DEATH: shout! shout! count!** се однесува на фасцинантниот мега проект на минатогодишниот претставник на Јапонија на Венециското биенале - **Тацуо Мијацима**, инаку светски познат мултимедијален уметник.

Поглед на градското собрание во Шиниуку, арх. Кензо Танге

Во неколку галерии на *Интеркомуникацијата* тој претставува 5 инсталации, од кои барем три се разликуваат од биеналската. Користејќи **LED** (light emitting diodes), со различен ритам и темпо на трепкање на броевите од 0 до 9, авторот метафорично посочува на индивидуалното отчукување на времето на гледачите. Нарацијата е заснована на феноменот на трошноста на сите постоења, согласно со категоријата на минливоста. Повикувајќи на свеста за сопственото битисување на субјектот сега и овде, наспроти сознанието

дека сечиј живот е збир од мигови што немилосрдно течат. Мијацима реферира на нашето секојдневно одење во пресрет на неонтолошкото. Галеријата во која е претставена, во изменета варијанта, инсталацијата од Венеција **Mega Death** наликува едновременно на свет простор за медитација и за релаксација (простор во кој се воспоставуваат блиски средби со сите светови на постоење, во кој може да се комуницира со нештата од онаа страна) и на реалната динамика и оптичката агресија во мегалополитите - опкружување во кое забораваме на нашето реално постоење. Успокојувачко и вознемирувачко, делото на Мијацима ги врзува светот на архитектурата, високата технологија, истенченото чувство за естетика (зарем уште има такво нешто?) и зен-будистичката смисла за смекнување на спротивставеностите. Во драстично поинаку обмисленото дело *Броење преку црпеч* во *сидој*, уметникот ги врежува во дрво (со манир близок на **Тапиес**) знаците на фра-

гилноста на времето, наспроти не одминливото посакување на вечното. Од непомирливиот антагонизам меѓу трајноста и трошноста, како универзално соз-

нание, со софистицираната ликовна замисла и со техничката беспрекорност, Мијацима изградува вредносен сублимат.

И покрај оваа густина на високата технологија, не треба да се добие впечаток дека во Токио сè друго е забораено. Во Музејот на современата уметност (**MOT**) една парадигматска поставка на кураторот **Даниел Абади** на групата *Supports / Surfaces* (француска верзија на арте повера, минималистичката и концептуалната уметност од 60-тите и од 70-тите), од збирките на центарот **Жорж Помпиду** во Париз. Одлично поставена и структурирана, на околу 3000 м², изложбата е дидактички пример за тоа како се оформува една музејска колекција, кога зад неа стои јасен национален интерес и државна стратегија.

Овој март, во ликовната живост на овој град со едно мало парче време и простор учествува и дел од македонската современа ликовна уметност.

Во изложбените сали на *Japan Foundation Forum*, сместен во дипломатскиот, административниот и бизнис центар на Токио - **Акасака - Ројонџи** - Јапонците имаат можност да ја видат изложбата *Зрачења*, во организација на Музејот на современата уметност од Скопје. Би сакала (наспроти сеопштата минливост) изјавите на **Тошикацу Ендо** и на Тацуо Мијацима, иако чудно смели за Јапонците, претпазливи на збор и на емоции, дека за нив денешната македонска уметност претставува средба на Европа и на Америка, во која не се изгубиле означеностите на посебноста и на автентичноста, да траат колку што може подолго. Во предговорот на каталогот претседателот на Јапонската фондација **Хироаки Фуџии** ги споредува делата на македонските уметници со оние видени при неговата неодамнешна посета на Венеција.

Неколкute изложби на **Марк Шагал** низ музеите и галериите на Токио и повеќето презентации на јапонските млади и стари автори, би го заокружиле ова видување на ликовните случувања во престолнината на земјата каде што сонцето најрано се буди. ☒

Соња АБАЦИЕВА

Tokio opera city: 1. Галерија, 2. Концертна хала, 3. Сункун градина, 4. ИСС Интеркомуникациски центар, 4. Новиот Национален театар.

