

VIDEO AS A MEDIUM FOR CONTEMPORARY MEDIA PRACTICE IN MALAYSIA

VIDEO SEBAGAI BAHANTARA PRAKTIS SENI MEDIA BARU DI MALAYSIA

Mohamad Fadly Sabran¹

¹Faculty of Art and Design, Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, Seri Iskandar Campus,
32610 Seri Iskandar, Perak, MALAYSIA
moham537@uitm.edu.my

Published : 19 April 2019

eISSN: 2550-214X © 2019. The Authors. Published for Ideology Journal of Arts and Social Science by UiTM Press. This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited, and is not altered, transformed, or built upon in any way.

Bagi mengulas seniman dalam cabaran abad ke-21 ini, timbulnya persoalan mengenai apakah peranan seni dalam memperkembangkan bentuk seni dan budaya supaya sejajar dengan kematangan teknologi elektronik dalam masyarakat hari ini.

Seni Video adalah video yang di hasilkan oleh seniman-seniman Seni visual. Ianya bermula semenjak pertengahan 1960an, khususnya 1965 apabila seniman Fluxus, Nam Jun Paik membuat pitanya yang pertama daripada kamera mudah alih portapak Sony dan kemudian memainkannya pada hari yang sama di Café 'a Go Go di Greenwich Village, New York. Video di gunakan sebagai bahantara, bukan untuk pengayaan. seniman menggunakan teknologi video dalam pelbagai cara menarik. Alat perakam video itu sendiri lahir dalam tahun 1926 di London. Ianya di cipta oleh seorang saintis iaitu John Logie Baird. Tiga puluh tahun selepas itu, barulah wujudnya televisyen (Mat Irvine, 1987). Elektronik moden telah berjaya memperkenalkan perakam video dan kamera video.

Seperti juga Seni Konseptual, Seni Video menawarkan seniman alternative selain daripada seni yang berorientasikan objek seperti catan dan arca. Di barat, kebanyakan seniman dalam pergerakan Konseptual yang bekerja dengan video, mempunyai tujuan yang sama iaitu untuk membawa karya seni keluar dari galeri, untuk menggunakan bahasa dan elemen-elemen tampak lain, menarik fokus daripada objek seni kepada seniman mahupun penonton dan mengurangkan penekanan terhadap keuntungan kewangan dalam menilai sesebuah karya seni.

Seniman-seniman yang terlibat dengan video adalah dari pelbagai cabang estetika seperti catan, arca, filem, fotografi, muzik, persembahan, tarian dan teater. Nam Jun Paik, Wolf Vostell, Vito Acconci, Bruce Nauman, Peter Campus dan Les Levine adalah sebilangan besar pelopor perkembangan video sebagai sebuah bentuk seni. Video bukan sahaja memaparkan dimensi ketinggian, lebar dan kedalaman, malahan juga dimensi keempat iaitu masa (Cynthia Godman 1987).

Seniman telah memonopoli teknologi yang di reka khas untuk tujuan lain ke dalam eksperimentasi estetika mereka. Disebabkan video banyak melibatkan perkara teknikal, tidak ramai seniman yang berani mencubanya sebagai bahantara. Hanya sebilangan kecil seniman yang benar-benar berminat

dan komited yang sanggup untuk meneroka apa sahaja perkakasan yang terdapat di sekeliling mereka. Idea berkenaan dengan eksperimentasi adalah kriteria yang paling penting dalam bahantara ini.

Di Malaysia, jika di lihat secara umumnya seniman muda kini telah mula mendekati diri dengan disiplin bidang lain dalam penghasilan karya. Kemunculan bentuk-bentuk seni baru yang melibatkan bukan hanya tiga dimensi malah empat dimensi. Dalam pada masa yang sama, penggunaan bahasa dan tatabahasa seni tampak masih memainkan peranan yang penting dalam pengolahan karya Seni Elektronik, apa yang membezakan antara Seni Elektronik dan seni lukis konvensional adalah 'vehicle' nya ataupun teknik dan gaya pengucapannya dan penyampaian yang berlainan.

Dengan kedatangan dan perkembangan teknologi elektronik dan media di Malaysia, seniman lebih berani menghasilkan seni, bukan hanya melalui pendekatan konvensional malah karya seni yang di hasilkan bersifat provokatif, kreatif, dan radikal dengan pendekatan eksperimentasi dengan media baru dan perkakas elektronik. Perkembangan Seni Video yang di katakan agak terlewat beraksi di dalam Seni Moden di Malaysia berbanding di Barat, tetap melahirkan seniman-seniman baru yang kritikal dan berpotensi.

Dalam transformasi Malaysia memasuki dunia hi-tech dan menjadi negara perindustrian sepenuhnya, pengkarya-pengkarya terutamanya generasi muda telah mula menunjukkan minat dalam menghasilkan karya-karya Seni Elektronik. Menurut Hasnul Jamal Saidon, beliau berpendapat bahawa sesetengah pengkarya-pengkarya generasi baru mengatakan bahawa mereka lebih selesa dan yakin dengan menggunakan media baru seperti computer, video dan sebagainya sebagai medium pengucapan :

“Dengan pendedahan kepada media-media baru kepada pelajar atau generasi pengkarya muda, secara tidak langsung pengetahuan tentang teknologi baru akan dapat mengembangkan minda kreativiti pelajar dari segi penyampaian idea dan konsep”.

RUJUKAN

- Florence de Merediau, (2005). *Digital and Video Art*, Chambers Arts Library; United Kingdom.
- Alexandra Munroe, (2009). *The Third Mind*. American Artists Contemplate Asia, 1960-1989
Solomon R. Guggenheim Museum; New York.
- Michael Rush, (2007). *Video Art*, Thames & Hudson; London.
- Krisna Murti, (2009). *Essays on Video Art and New Media : Indonesia and Beyond*, Indonesian Visual Art Archive (IVAA); Yogyakarta Indonesia,
- Hasnul Jamal Saidon (2004). *BMS 2014 The Young Contemporaries*. Exhibition Catalogue, National Art Gallery; Kuala Lumpur.
- Frank Popper, (1997). *Art Of The Electronic Age*, Thames And Hudson Ltd; London.
- Redza Piyadasa, (2000). *Rupa Malaysia: Meninjau Seni Lukis Moden Malaysia*, National Art Gallery; Kuala Lumpur.
- Hasnul Jamal Saidon, (1997). *Pameran Seni Elektronik Pertama*. Exhibition Catalogue, National Art Gallery; Kuala Lumpur.
- Sabran M.F. (2013). *Electonic Art in Malaysia*. Master Dissertation, Universiti Sains Malaysia.