

LATVIJAS DIGITĀLĀS MĀKSLAS DAŽI ATTĪSTĪBAS ASPEKTI

Solvita Zariņa

Atslēgas vārdi: *digitālā māksla, datormāksla, tīkla māksla, jauno mediju māksla, multimediju māksla*

Rakstā analizētas digitālās mākslas un tās novirziena — tīkla mākslas — parādības, kā arī pētīti mākslas un zinātnes saskares punkti Jauno mediju kultūras centra RIXC kopš 1996. g. organizētajos festivālos „Māksla + komunikācija”. Apskatīti arī vairāki citi Latvijas digitālās mākslas attīstībā svarīgi notikumi (piem., izstādes „Transformācija”). Precīzākai konteksta izpratnei sniegts īss digitālās mākslas vēstures pārskats, iekļaujot tajā arī toreizējās Latvijas PSR nedaudzos piemērus, un dots tekstā lietotās terminoloģijas skaidrojums.

Vēsturisku un politisku apstākļu dēļ 20. gs. Latvijas māksla kopumā attīstījies atšķirīgi, ar novēlošanos un neviennozīmīgi spējot iekļauties (Rietum-) Eiropas reģiona valstu kopainā. Latvijas digitālās mākslas starptautisko dimensiju 20. gs. 90. gadu vidū izveido tīkla māksla, kuras rašanos un attīstību vienlaicīgi visur pasaulē nosaka tās galvenā medija — globālā interneta tīkla — pakāpeniska izplatība un arvien plašāka pieejamība. Veiksmīgi sakrīt viss: Latvija ir kļuvusi neatkarīga, tehnika un tehnoloģijas, kuras te ienāk, visur pasaulē ir vienādi jaunas, un mākslinieku pieredze to izmantošanā ir līdzīga.

1. Dator- un digitālās mākslas terminoloģija

Dator- un digitālā māksla savā apmēram sešdesmit gadu ilgajā pastāvēšanas laikā gan tehnoloģiski, gan saturiski ļoti mainījies. Terminoloģija ir jauna, un tā atrodas aktīvā attīstības procesā.

20. gs. 50. gadu beigās, kad rodas pirmie ar datoru radītas mākslas piemēri, tos dēvē par datorgrafiku (*computer graphics*, saīsināti — *CG*, šī jaunvārda autors ir Viljams Fetters (*William Fetter*), tai laikā starptautiskās aviācijas korporācijas *Boeing* dizainers). Sākot ar 90. gadiem, termins „datorgrafika” visbiežāk tiek saprasts kā grafisko objektu veidošanas matemātiskais apraksts, un to vairs nelieto, lai runātu par mākslas parādībām (īpaši angļu valodā, kas ir gan informācijas tehnoloģiju nozares, gan digitālās mākslas *lingua franca*).

Digitālā māksla ir māksla, kas radīta ar digitālu datortehnoloģiju palīdzību, t.i., dati tiek attēloti (izvadīti), izmantojot ciparsignālus, kurus apstrādājot, manipulē ar diskrētiem lielumiem. Jēdziens „datormāksla” apzīmē jebkuru ar datoru radītu mākslas darbu, arī tos, kuri radīti ar tā dēvēto analogo datoru, kas matemātiskās darbības izpilda, tās modelējot ar nepārtrauktiem elektriskajiem signāliem. Kopš 70. gadiem datormākslas darbu apzīmēšanai aizvien plašāk lieto jēdzienu „digitālā māksla”. Dator- un digitālajā mākslā dators ir vai nu mākslas darba radīšanas līdzeklis, vai arī tā attēlošanas veids, vide un konteksts.

20. gs. beigās, pateicoties globālā tīmekļa multimedīālo iespēju izmantošanai, digitālā māksla ieguvusi arī vairākus šo jēdzienu paplašinošus apzīmējumus — multimediju māksla, multimedīāla māksla un jauno mediju māksla.

Digitālajai mākslai ir daudzi novirzieni, no kuriem rakstā sīkāk apskatīta *ASCII* (*American Standard Code for Information Interchange*) māksla un tīkla māksla.

2. Dator- un digitālās mākslas attīstības vispārīgs raksturojums

20. gs. 50. gadu otrajā pusē, kad rodas pirmie datormākslas piemēri, Otrajā pasaules karā intelektuāli un finansiāli novājinātā Eiropa gandrīz vienlaicīgi ar ASV veido datoru programmētu mākslu. Eiropā pirmie datormākslinieki ir Herberts Franke (*Herbert W. Franke*), Georgs Niss (*Georg Nees*) un Frīders Neiks (*Frieder Neke*). Pirmo darbu autori nav profesionāli mākslinieki, bet gan zinātnieki. Tas pašsaprotami izriet no toreizējās datortehnikas pieejamības un tehnoloģiju komplikētības, datorlaika dārdzības un citiem līdzīgiem apstākļiem. Šo jauno mākslu un tās radītājus raksturo vairākas kopīgas iezīmes.

- 1) Autori guvuši akadēmisku izglītību inženierzinātnēs, dabaszinātnēs un (vai) matemātikā un vēlāk veidojuši veiksmīgu akadēmisko karjeru savā specialitātē, taču viņi nav profesionāli mākslinieki.
- 2) Pirmie datormākslinieki no sava skatu punkta iedziļinās jaunās mākslas estētikas jautājumos un savus secinājumus publicē recenzētos zinātnisku konferenču rakstu krājumos.
- 3) Viņiem raksturīga interešu daudzpusība, vēlēšanās aptvert, izskaidrot, viņuprāt, zinātnes progresā balstīto pasauli un jauno tehnoloģiju ietekmi uz sabiedrību.
- 4) Autoru viedoklis par mākslas parādībām ir skats no mākslas skatītāja, nevis mākslinieka vai mākslas zinātnieka viedokļa.
- 5) Kā zinātnieki viņi ir pieraduši savā starpā dalīties ar informāciju, veidot autoru kolektīvus. Tas liek pamatus zinātnes un mākslas sadarbības sākumam pasaulē, par ko stāstīts turpmāk rakstā.

3. Digitālās mākslas attīstība Latvijā

Latvijas PSR Zinātņu akadēmijā Jāņa Daubes vadībā 1960. g. tiek konstruēts Latvijā pirmais elektroniskais dators LM3, ar kura palīdzību risina dažādas zinātniskas un ekonomiskas problēmas.¹ Datu vizualizācijai nepieciešamās izvadierīces — monitori un (vai) printeri — parādās tikai 1969. g. LVU Skaitļošanas centrā uzstādītajam Francijā ražotajam otrās paaudzes datoram *GENERAL ELECTRIC 415* ar tā dēvēto plato druku (sarunvalodā lietots apzīmējums iekārtai, kas paredzēta 42 cm plata un neierobežota garuma papīra apdrukāšanai).

Pēc aculiecinieku stāstītā, jaunās grafiskās iespējas izmantoja visos tā laika Latvijas datoru centros (piem., VEF, RPI, LVU SC, SILAVA un citur), taču labi saglabājusies viena neliela kolekcija LU Skaitļošanas tehnikas un informātikas muzejā. Atrodamas arī atsevišķas reprodukcijas 70. gadu populārzinātniskajos žurnālos (piem., „Zinātne un Tehnika”). Galvenokārt tā ir *ASCII* (*American Standard Code for Information Interchange*) māksla. Šis nosaukums cēlies no tolaik Rietumu pasaulē starptautiski pieņemtā rakstzīmju standarta un apzīmē darbu veidošanas tehniku — vizuālu attēlu darināšanu, izmantojot burtus, ciparus, pieturzīmes un dažādus tehniskus simbolus.

Latvijā pirmajiem digitālās mākslas darbiem kā izejmateriāls visbiežāk kalpojusi fotogrāfija vai kādi drukāti attēli, kuri ar roku rastrēti, ar autora paša rakstītas programmas palīdzību ievadīti datorā, rūpīgi piemeklējot un atlasot piemērotas burtu zīmes un simbolus, lai panāktu atbilstošas tonālās pārejas. Nosaukumu „*ASCII* māksla” tolaik šeit nepazīst. Padomju Latvijā izplatīta šauri profesionāla pieeja darbam, un grūti iedomāties zinātnieku vai inženieri, kurš atļautos savus vizuālos eksperimentus ar datoru nosaukt par mākslu un sevi dēvēt par mākslinieku, tāpēc ir tikai loģiski, ka šiem darbiem trūkst parakstu.

Ir vērojama tehnikas atpalcība, taču galvenokārt te nav vides, kur varētu organizēt pasākumus un izstādes, nav tā 20. gs. mākslas fona, kāds tas ir Eiropā un ASV. Laikā, kad Latvijā parādās pirmie digitālās mākslas piemēri, tā saucamajā vēlās padomju mākslas periodā, ideoloģiski angažētā vizuāli plastiskā māksla vairs nerespektē dogmatiskā sociālistiskā reālisma kanonus. Tomēr Latvija turpina pastāvēt sociālistiskā reālisma mākslas telpā, kas saistīts arī ar kompartijas ideoloģiskās kontroles parādībām, piem., ar izstāžu politiskajām žūrijām līdz 80. gadu vidum.

Attiecībā uz mākslas skatītājiem, kuru vidū ir pirmie digitālās mākslas veidotāji, sociālistiskā reālisma „diktatūra” tomēr daļēji ir sasniegusi savu mērķi. Literāri stāstoša satura dominante vizuālajā mākslā pakāpeniski izveidojusi publikas gaumi un uztveres īpatnības. Objektīva informācija par ārvalstīs notiekošo, tai skaitā par kultūras jaunumiem, pieejama ar grūtībām, tās ieguve un (vai) popularizēšana saistīta ar risku. Ārpus PSRS ietekmes zonas radītā laikmetīgā māksla tiek pakļauta cenzūrai un reizēm pat klajai anti-propagandai plašsaziņas līdzekļos. Atsevišķi artefakti, kuri tomēr parādās, ir atrauti no mākslas skatītājiem tikpat kā nepazīstamā

kopējā Rietumu 20. gs. vidus un otrās puses mākslas konteksta un tolaik plašākas publikas atzinību negūst.

Estētiskās pieredzes ziņā ir liela atšķirība starp tehnisko inteligenci Latvijā un Rietumu pasaulē. Latvijas PSR no 70. gadu beigām līdz 80. gadu vidum tapušie ASCII zīmējumi pēc stilistikas atšķiras no Rietumu pasaulē veidotajiem ASCII mākslas un citiem digitālās mākslas darbiem.

Šajos darbos vispirms pamanāma tam laikam un toreizējam kontekstam datorspecifiskās mākslas brīnuma, jaunās tehnikas un jaunās datorpasaulē iespēju sugestija. Reālistisku portretu veidošanā vai arī naivam Rietumu animācijas filmu varoņu atainojumam un pat erotiska satura darbu radīšanai autoru izvēle par labu iekšējai cenzūrai vai neformālāki attieksmei šeit darbojas kā darba emocionālā satura slānis.

1) Mākslinieciski pārliecinošāko grupu veido darbi, kurus formāli jāpieskaita portreta žanram. Anonīmo autoru ziņā bijusi izejmateriālu (fotogrāfiju) izvēle, tā kadrējums un iespējami precīzs izvēlēta modeļa atainojums, veicot rastrēšanu. Visbiežāk saskatāmas parādes portreta iezīmes. Tomēr vairākos gadījumos attēloti darba



1. att.
Eižena Āriņa
(LVU Skaitļošanas centra
direktora) portrets. ASCII
māksla, 70. gadi



2. att.
Jāņa Daubes portrets.
ASCII māksla,
70. gadi



3. att.
V. I. Ļeņina portrets.
ASCII māksla, 70. gadi

kolēģi, tāpēc šos darbus caurstrāvo personiska attieksme.

- 2) Padomju propagandai veltītajā digitālajā mākslā redzams tas pats vienveidīgi plakātiskais sociālistiskā reālisma ortodoksālais izpildījums, kuru iespējams vērot tā laika tematiski līdzīgajos glezniecības un grafikas piemēros.
- 3) Skaitliski lielu attēlu grupu veido darbi, kas radīti, interpretējot un nereti pat pārzīmējot populāru animācijas filmu varoņus reprodukcijās, dažādos plakātos un ilustrācijās, kā arī pašiem veidojot un no gatavām programmām izdrukājot akta žanram piederīgus *ASCII* zīmējumus. Tajos saskatāmas naivisma, amatierisma un, ņemot vērā tā laika politiskos apstākļus, pat „pagrīdes mākslas” (*underground art*) tendences. Atsevišķos gadījumos Rietumvalstīs ražoto skaitļošanas mašīnu programmu nodrošinājuma paketē bijušas atrodamas pievienotas programmas, ar kuru palīdzību izrādījies iespējams iegūt erotiska izskata zīmējumus. Sastopamas arī šo programmu lokalizēto un lokālo variantu izdrukas. Iespējams, ka tieši tādi darbi bijuši par pamatu tam, ka Latvijas PSR veidotā *ASCII* māksla kopumā tik maz saglabājusies līdz mūsdienām. Darbu autori vai viņu kolēģi izšķīrušies par šo „nepieklājīgo zīmējumu” iznīcināšanu.

3. Latvijas digitālās mākslas attīstība 90. gados

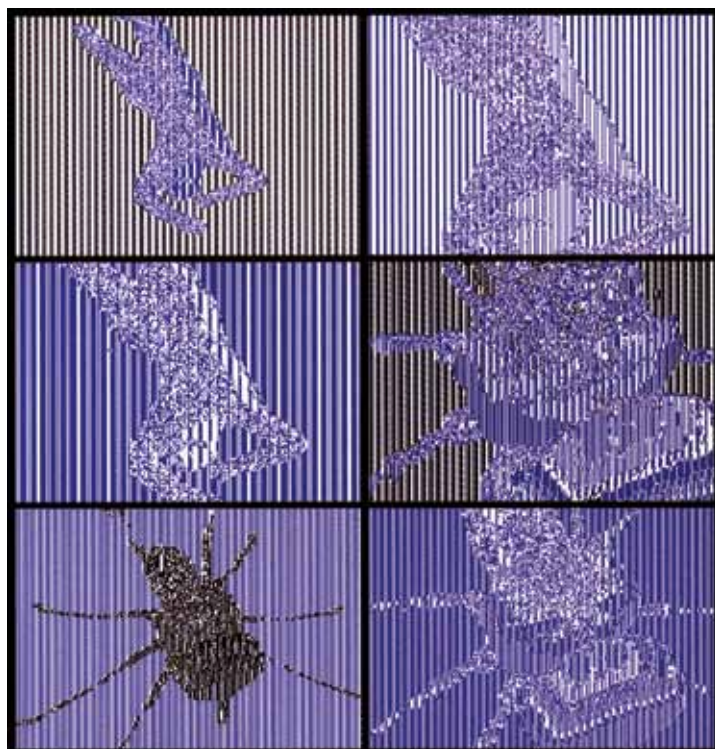
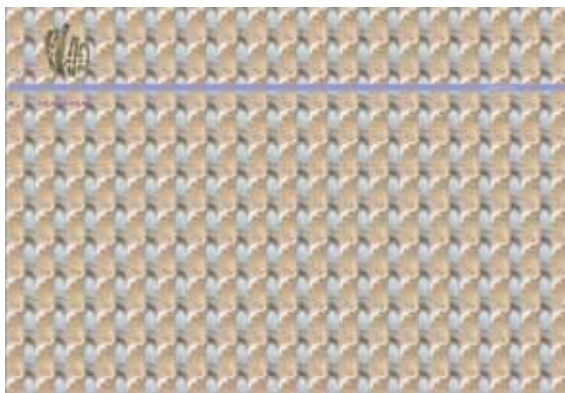
20. gs. 90. gadu sākumā un vidū Latvijas valsts atguvusi neatkarību, tajā valda vārda un mākslas brīvība. Rietumvalstīs ar interesi raugās uz 20. gs. no kopējās aprites izslēgto un maz zināmo mākslas teritoriju. Tā saucamā laikmetīgā māksla rodas konkrētu institucionālu pasūtījumu rezultātā, no kuriem lielākais pasūtītājs ir Sorosa Mūsdienu mākslas centrs—Rīga (SMMC—Rīga). Šī centra rīkotajā laikmetīgās mākslas izstādē „Valsts” (1994) skatāms viens no pirmajiem tīkla mākslas darbiem Latvijā „Digitālākija ei ti”.

Tās autori Ģirts Bārenis un Ģirts Radziņš savu ideju apraksta šādi: „Latvijas robežās kontaktējas vairāki datori ar modēmiem (datortīkls, izmantojot telefonsakarus). Tiek veidota sistēma vai datoru neatgriezeniska virkne, kur no pirmā datora tiek sūtīta informācija (viens fails), kas, izejot cauri šai datoru virknei, nonāk atpakaļ pie pirmā datora. Šī projekta ideja ir šāda — datne, nonākot pie katra virknē esoša datora, tiek papildināta. Līdz ar to šajā projektā piedalās ne tikai datori, bet arī cilvēki, kas papildina jau esošo informāciju. Informāciju veido apraksts par tajā brīdī un tajā vietā notiekošo.”² Darbu autorus jau 1994. g. fascinējusi vēlāk Latvijas tīkla mākslas aktivitātēs uzsvērtā ideja par datu un informācijas plūsmu kā mākslas formu.

Personālo datoru parādīšanās un interneta pakāpeniska izplatība vispirms izraisa radikālas tehniskas un tehnoloģiskas pārmaiņas dizaingrafikas jomā. Šīs straujās pārmaiņas notiek atrauti no profesionālo un akadēmisko mākslas mācību iestāžu izglītības programmām. Vairāku gadu garumā veidojas tam laikam augsti kvalificēti datorgrafikas lietojumprogrammu speciālisti, kuri savas iemaņas apguvuši vienīgi praksē. Daļa no viņiem ir profesionāli mākslinieki — diplomēti dizaineri, grafiķi, kā arī citu vizuālo mākslu pārstāvji un arhitekti. Otru daļu veido praktiķi bez profesionālas vai akadēmiskas mākslinieciskās izglītības.

1998. g. Latvijas Fotogrāfijas muzejā apskatāma dizainera Agra Dzilnas personālizstāde „Iekārtā pasaule”, kurā eksponētie digitālās mākslas darbi skatāmi gan izdruku veidā, gan interaktīvā variantā interneta vidē. Tie apzināti veidoti kā kontemplācija par tā laika tīmekļa dizainā bieži lietotiem paņēmieniem: elementu atkārtošanos, cikliskumu un programmatūru saskarnēs izplatīto simbolisko attēlu (*icon*) nozīmīgumu. Kustīgo elementu (interneta versijā) izveidei tiek lietota 3D programmatūra (*3D Studio Max*). Konkrētajai programmai raksturīgo gravitācijas likumu ievērošanas neobligātumu A. Dzilna

4. att. A. Dzilna.
Alegorija. Digitālā māksla.
Adobe Photoshop 4.0, 3D
Studio 4. 1998



5. att.
O. Poikāns. Cilvēks
iekšējais. Digitālā
māksla. 1999

izmantojis kā māksliniecisku paņēmieni. Globālajā tīmeklī šie darbi skatāmi visa datorekrāna izmērā. Tas nozīmē, ka pēc autora ieceres to izmērs un logāta proporcijas ir variējamas. Izstāde kopumā ir novitāte Latvijā, taču tā negūst plašu publikas ievēribu.

1999. g. notiek viena no pirmajām digitālās mākslas kopizstādēm Latvijā — „Trans-

formācija' 99". Mākslinieki un arī skatītāji ir neizpratnē, kā vērtēt jaunās parādības, kur novilkt robežu starp dizaingrafiku, no vienas puses, un stājmākslu, no otras puses. Jauno tehnoloģiju pielietojumu praksē ātri novērtē poligrāfijā, attīstās tīmekļa dizains, taču šo mākslinieku statuss profesionāļu aprindās ir neskaidrs un tobrīd grūti klasificējams. Pirmā

izstāde ir mēģinājums apjaust situāciju Latvijā. Jūtama interese par digitālo tehnoloģiju apzināšanu, darbu tehnikas un tajos izmantoto lietojumprogrammu klasifikācijas nepieciešamību.

Lielformāta digitālās izdrukas izstādē prezentē divdesmit autori. Darbu tematika un stilistika ir dažāda. Datortehnoloģiju izmantojums tajos ir bijis galvenokārt instruments un darbu radīšanas tehnika, nevis medijs, vide vai konteksts. Vairāki autori — Agris Dzilna, Oskars Poikāns un Olafs Muižnieks — savus darbus veidojuši kā datorspecifiskus darbus. Tas nozīmē, ka tādu vizuālo attēlu vai objektu formas ar citiem paņēmieniem grūti vai pat neiespējami izveidot.

Izstādēs „Transformācija 2000” un „Transformācija 2001” parādās jaunas darbu iesniegšanas kategorijas — poligrāfija, multimediju un tīkla māksla (*web art*) —, taču turpmākas izstāžu aktivitātes neseko.

4. Tīkla māksla Latvijā

Līdz ar interneta laikmeta sākumu (90. gadu vidū) mākslinieki cenšas jauno mediju apdzīvot. Tīkla mākslā datortehnoloģijas tiek izmantotas kā medijs, lielākajā daļā gadījumu šī māksla oriģinālvariantā pastāv tikai globālajā tīmeklī un norisinās reālā laikā.

Laikā, kad šī māksla parādās un piedzīvo strauju uzplaukumu, tās galvenā īpatnība ir jaunā un nebijusī iespēja publicitātei virtuālajā telpā, radot pilnībā nemateriālu mākslu. Latvija ar strauju lēcieni iesaistās globālā tīmekļa aktivitātēs, tādējādi tīkla mākslas jomā kļūstot par vienu no redzamiem punktiem pasaules kartē.

Šai laikā tīkla mākslu aktīvi veido gados jaunu mākslas profesionāļu grupa: Rasa un Raitis Šmiti, Jānis Garančs, Mārtiņš Ratniks, Arvids Alksnis, Reinis Pētersons, Gints Gabrāns un citi. Ņemot vērā Padomju Latvijā līdz 1989. g. pastāvošās mākslas izglītības un estētiskās paradigmas kontekstu, tā attīstās kā radikāla kustība, kura pilnībā noliedz (precīzāk, neizmanto) iepriekšējo mākslas estētiku.

„...tīcāmies izbēgt no jebkādas formāli vai strukturāli definējamas (plauktiņā ierindojamas) darbības. Tomēr nolūks bija — radīt atvērtu un nedefinētu telpu. Taču tas nebija ne pašmērķis, ne māksliniecisks koncepts. Mēs internetu lietojām, lai to pieredzētu. Vienkārši, lai apmainītos ar informāciju, komunicētu un kopā ar domubiedriem globālajā tīklā pētītu jauno teritoriju un pašradītu telpu, ko piepildīt ar saturu — mākslu, skaņām, radio, tekstiem.”³ Tai laikā jaunās un neparastās aktivitātes nesastop institucionālu pretestību. Globālais tīmeklis ir jauns, tam nav nekādu iepriekš rakstītu likumu. „Tīkla mākslā tika apiets tas posms, kurā māksla rodas iedibinātā kultūras infrastruktūrā un mākslas kontekstā, kas liek rēķināties ar esošo situāciju. Interneta māksla tās sākotnējā periodā bija pilnīgi neierobežota, taču viss bija jādara pašu spēkiem.”⁴

Pirmos tīkla mākslas darbus (projektus) var iedalīt divās grupās: individuālu mākslinieku (piem., A. Alksnis, G. Gabrāns, J. Garančs) vizuāli un konceptuāli dažādas tīmekļa vietnes, kuru saturu un koncepciju veido datu plūsma un datu vizualizācija vai interaktīva skatītāja iesaiste darba radīšanā, vai arī parodija par iepriekšminēto. Otra darbu grupa ir saistīta ar interneta radio un tiešsaistes skaņas mākslas projektiem, kā arī video tiešraīžu sesiju veidošanu. Šajos projektos apvienojas domubiedri, un te tīkla māksla visvairāk pietuvojusies „modernisma sapnim par mākslu — tīru zīmi bez fiziski materiāla balasta”.⁵

Pateicoties minētajām tīkla mākslas entuziastu aktivitātēm, Latvijas mākslā ienāk tādi jēdzieni kā kreatīvo tīklu kopienas, mākslas festivāli — izstādes plus zinātniskas konferences par tai brīdī aktuālu mākslas izpētes tēmu un pēckonferences rakstu krājuma izdošana, kā arī sadarbība vairāku dažādu nozaru profesionāļu starpā, lai izveidotu multimediju mākslas darbu/objektu.

5. Zinātnieku un mākslinieku sadarbība. Festivāli „Māksla + komunikācija”

Rietumu pasaulē, palielinoties sabiedrības, tai skaitā mākslinieku, informētībai par jaunajām datortehnoloģijām, 60. gados iestājas lūzums tā sauktajās zinātnes un mākslas attiecībās. Sākotnējie kontaktu iniciatori un jauno tehnoloģiju izmantotāji ir mākslinieki. Zinātnisko institūciju laboratorijas un vadītājas datortehnoloģiju kompānijas, neskatoties uz daudzajiem militārajiem pasūtījumiem, ir atvērtas sadarbībai un jaunām idejām, kuras, pēc viņu ieceres, varētu sniegt mākslinieki.

Tajā laikā ASV, Lielbritānijā un Japānā tiek dibinātas mākslinieku un zinātnieku sadarbībai veltītas neformālas apvienības — „*Experiments in Art and Technology*” (E.A.T.), „*Computer Arts Society*” (CAS) un „*Computer Technics Group*” (CTG).

E.A.T. aizsāko mākslinieku, zinātnieku un inženieru sadarbību kopš 1974. g. turpina SIGGRAPH (*Special Interest Group for Computer GRAPHics*) gadskārtējās konferences. 1982. g. pirmo reizi notiek SIGGRAPH'82 ART SHOW. Kopš tā laika arī SIGGRAPH digitālās mākslas izstāde ir ikgadējs pasākums.

Eiropā regulāri notiek digitālās un jauno mediju mākslas festivāli — „*Ars Electronica*”, kurš atzīts par nozīmīgāko jauno mediju izstādi pasaulē (Linca, Austrija, kopš 1979. g., viens no tā dibinātājiem — datormākslas pionieris Herberts Franke), „*Transmediale*” (Berlīne, Vācija, kopš 1988. g.), *DEAF (Duch Electronics Art Festival*, Roterdama, Nīderlande, kopš 1981. g.) un citi.

Būtiska loma dator- un digitālās mākslas teorētiskās domas attīstībā bijusi vairākiem periodiskiem izdevumiem, piem., „*Computer Arts Society*” biļetenam *PAGE* (1969–1985) un recenzētajam zinātniskajam žurnālam „*Leonardo*” (iznāk kopš 1968. g.), kas veltīts tieši zinātnes, mākslas un tehnoloģiju sakarsmei.

90. gadu vidū, kad Latvijā sākas tikla un jauno mediju mākslas aktivitātes, aktualizē-

jas jautājums par kolektīvu darbu mākslas projektos. 1996. g. pēc Raita Šmita, Jāņa Garanča, Rasas Šmites un Alises Tifentāles iniciatīvas tiek dibināts „Elektroniskās mākslas un mediju centrs” (E-LAB). Tā manifestā teikts: „E-L@b = māksla + komunikācijas, lai: vairotu izpratni par jauniem (interaktīviem) komunikācijas veidiem un informācijas apmaiņu; [...] E-L@b = atvērta domāšana, kas palīdz: klīdināt neskaidrību un pārvarēt maldinošo piesardzību cilvēku saskarsmē ar tehnoloģijām un informācijas sabiedrības „realitātēm” — internetu, interaktivitāti, virtuālo realitāti...”⁶

1996. g. Rīgā E-LAB organizē Latvijā pirmo jauno mediju kultūrai veltīto festivālu „Māksla + komunikācija”. Festivāla ietvaros notikusi arī starptautiska konference un oficiāla E-LAB atklāšana.

Apvienības E-LAB ievērojamākie projekti ir 90. gadu tikla audiomākslas darbi, žurnāla „Akustiskā Telpa” (*Acoustic Space*, kopš 1997. g.) izdošana, interneta radio stacija „Ozone” (1997), kā arī vēstkopa un starptautiska interneta radio tīkls „Xchange” (1997).

Žurnāls „Akustiskā Telpa” pirmo reizi iznāk 1997. g. Rakstu tematika tajā aptver jauno mediju kultūras un akustiskās kibertelpas apskatu un analīzi. Žurnāls pakāpeniski kļūst par recenzētu zinātnisku rakstu krājumu, kas veltīts starpdisciplināriem pētījumiem mākslā, zinātnē, tehnoloģijā un sabiedrībā.

1998. g. tikla projekts „Xchange” festivālā „*Ars Electronica*” iegūst 2. vietu darbu kategorijā „Tīkls”. „[...] tā kā galvenā nozīme bija piešķirta līdzdalībai, „Xchange” kopienai izdevās radīt īpašu sociālo dinamiku tīklā, kur „klātesamība” tiek uzskatīta par īpašu jauna veida kvalitāti. [...] iespējams, tieši daudzveidība, atvērtības ideja un sociāli dinamiskā komunikācija (ar mērķi kopīgi raidīt, lai izpētītu un paplašinātu akustiskās kibertelpas robežas) bija par iemeslu, lai saņemtu konkurss „*PRIX Ars Electronica'98*” balvu,” atzīst Rasa un Raitis Šmiti⁷.

Pēc četriem gadiem (2000) tiek dibināts Jauno mediju kultūras centrs *RIXC*. To izveido vairākas neatkarīgās kultūras iniciatīvas Latvijā: E-LAB, „*Locomotive*” (Filmu studija) un „Baltijas centrs” (nevalstiska organizācija, kas nodarbojas ar izglītības un sociālajiem attīstības projektiem). *RIXC* aktīvi strādā joprojām un ir izveidojies par nopietnu un starptautiski pazīstamu jauno mediju mākslas organizāciju.

2001. g. *RIXC* aizsāk ilgstošu sadarbību ar Starptautiskā Ventspils Radioastronomijas centra (*VIRAC*) zinātniekiem, piedaloties kopīgos projektos Irbenes radioteleskopa RT-32 antenas potenciāla civilajā un mākslinieciskajā izmantošanā.

2005. g. par jau pieminētā jauno mediju festivāla „*Ars Electronica*” galvenās balvas laureātu kategorijā „Interaktīvā māksla” kļūst *RIXC* projekts „*Piens*”. Tā autori ir Ieva Auziņa, Raitis Šmits, Estere Polaka (*Esther Polak*) un Markus Tē (*Marcus The*). Projekta realizācijā dalību ņēmuši vairāki desmiti tā izpildītāju un atbalstītāju. Paši autori raksta, ka viņu mērķis bija pēc iespējas uzskatāmāk un saprotamāk parādīt GPS uzkrāto informāciju — liecību tam, kā un kad cilvēki pārvietojas ainavā⁸.

No pieminētās E-LAB iniciatīvas aizsācies un kopš 2000. g. *RIXC* organizēts katru gadu Latvijā norisinās starptautiskais jauno mediju kultūras festivāls „Māksla + komunikācija”. Tā interešu lokā ir datortehnoloģijas plašā nozīmē, ar to saprotot ne tikai personālos datus, bet dažāda veida skaitļošanas tehnoloģijas (sākot ar elektronisko norēķinu kartēm un mobilajiem telefoniem līdz pat satelītiem un elektromagnētiskā spektra skenēšanas tehnoloģijām), kā arī citi jaunie mediji. „Māksla + komunikācija” festivālu nosaukumi un lozungi gandrīz vai vēsturiskā precizitātē atklāj robežjoslas un problēmu punktus tehnikas un tehnoloģiju attīstībā.

„...runa parasti ir par acīm neredzamo nepastarpināto reālo pasauli ap mums, par komunikācijas saikņu un atgriezeniskās sai-

tes piedzīvošanu (un ne tik daudz eksponēšanu vai demonstrēšanu) starp zināmā mērā acīmredzamo–neticamo un tikpat labi arī acīm neredzamo–neticamo. Tomēr kaut kā šie radikālie pretstati: elektronika–akustika, māksla–zinātne, militārā sfēra–civilā joma, nacionālās saknes–starptautiskā pieredze, centrs–perifērijas, tehnoloģijas–antitehnoloģijas E-LAB un vēlāk *RIXC* mākslas projektos nav mākslīgi vai programmatiski radīti uzstādījumi, tos paredz izmantotās tehnoloģijas, to vēsturiskie un mūsdienu konteksti.”⁹

E-LAB un *RIXC* darbība ienes iepriekš nebijušas iezīmes Latvijas mākslas kopainā.

- 1) Jaunu mākslinieciskās pašizteiksmes formu radīšana, veidojot tīkla mākslu. Savienojumu un komunikācijas veidošanas process, kā arī mākslas darba un tā veidošanā izmantotā medija pieredzēšana kā māksla.
- 2) Darbs domubiedru grupā veiksmīgi apvieno katra mākslinieka individuālo mērķu realizāciju un rada spēcīgu kopīgu projektu. Jauno mediju mākslas autori neslēpj savus vārdus un uzvārdus, tomēr par svarīgāko te bieži uzskatāma kopiena, konkrēts festivāls vai projekts. „Faktiski — par mākslu mēs drīzāk (nekā atsevišķus projektus) vienmēr esam uzskatījuši visu E-LAB darbību — serveri, laboratoriju, sadarbības tīklus, veidu, kā strādājam un dzīvojam.”¹⁰
- 3) Jauno mediju kultūras festivālu un ar to tematiku saistītu zinātnisku konferenču organizēšana, kā arī pētniecības darbs kā mākslas process.

Nobeigums

20. gs. 70. gados radītie *ASCII* mākslas paraugi ir pirmie moderno tehnoloģiju lietojuma piemēri Latvijā. Būtu mērķtiecīgi apsvērt atsevišķu šo darbu iekļaušanu Latvijas Laikmetīgās mākslas kolekcijā, jo tie kā pirmie sava laika moderno datortehnoloģiju lietojuma piemēri papildina priekšstatu par šejienes padomju perioda mākslas alternatīvajām

norisēm 70. gados. Tikla mākslas attīstības dinamika Latvijā ir nebijis notikums šejienes mākslas dzīvē. Veiksmīgi sakrītot vēsturiski politiskajiem apstākļiem un jauno tiešsaistes tehnoloģiju lietojuma iespējām, tā kļūst par Eiropas *net.art* avangardu.

Latvijā organizēto starptautisko festivālu „Māksla + komunikācija” ilglaicīgums un nozīmīgā vieta šīs nišas notikumos Eiropas un pasaules kartē būtu institucionāli un, vēl svarīgāk, informatīvi atbalstāma, tādējādi sekmējot interesi par laikmetīgās un jauno mediju mākslas parādībām Latvijas sabiedrībā.

Avoti un piezīmes

- ¹ Baums A. *Datoru arhitektūra un organizācija*. Rīga: Veiters korporācija, 2010. 194. lpp.
- ² Runkovskis I. Izstādes katalogs. 2. *SMMC* —

- Rīga izstāde „Valsts”*. Rīga: RIXC, 2010. 66. lpp.
- ³ Šmits R., Šmite R. Mēs esam tīklā — mēs esam tīkls. *Mēs esam tīklā. net.art.lv*. Izstādes katalogs. Rīga: RIXC, 2010. 13. lpp.
- ⁴ Šmits R., Vēbere L. *net.art.lv*. Mēs esam tīklā. *net.art.lv*. Izstādes katalogs. Rīga: RIXC, 2010. 5. lpp.
- ⁵ Baumgertels T. *net.art*. Rīga: Pētergailis etc., 2001. 10. lpp.
- ⁶ Šmite R. *Kreatīvo tīklu kopienas*. Promocijas darbs. Rīga: Rīgas Stradiņa universitāte, 2010. 135. lpp.
- ⁷ Šmits R., Šmite R. Mēs esam tīklā — mēs esam tīkls. *Mēs esam tīklā. net.art.lv*. Izstādes katalogs. Rīga: RIXC, 2010. 21. lpp.
- ⁸ <http://milkproject.net/> Sk. internetā (2012. 22.06.)
- ⁹ Auziņa I. [HTTP://RIXC.LV](http://RIXC.lv). *Deviņdesmitie. Latvijas laikmetīgā māksla Latvijā*. Rīga: LMC, 2010. 315. lpp.
- ¹⁰ Turpat, 331. lpp.

SOME ASPECTS OF COMPUTER ART DEVELOPMENT IN LATVIA

Solvita Zariņa

Summary

Key words: *computer art, digital art, net.art, new media art, multimedia art*

The present article attempts to analyse the computer art heritage in Latvia, including ASCII Art and net.art. The meeting points of art and science in the festivals „Art + Communication” organised by the Riga Centre for New Media Culture RIXC since 1996 are emphasized as well as other events substantial to the development of Latvian computer art (e.g., computer art exhibition „Transformation”) are described. For more precise context understanding, a brief insight in the history of computer art, including a few existing examples from the former Latvian SSR, is provided, and the paper is supplemented with explanatory notes on the terminology.

Due to historical and political circumstances in the 20th century, Latvian contemporary art has developed in a different way, with delay, not always being able to follow the flow of Western European art. One of the first possibilities to represent the Latvian net.art was the emergence and further development of the Internet network system accessibility in the mid 1990. That period saw lucky coincidence of several events — restoration of independence in Latvia, rapid development of the World Wide Web, and the experience of artists using this new medium is more or less the same in the entire world, including Latvia.