

## Komunikāciju māksla - humānisma beigas vai antihumānisma sākums. Vai vēl ne?

Alise Tifentāle

"Tehnoloģija ir tik tīra, ka tās vienīgā funkcija ir eksistēt." /Mākslinieku grupējums Critical Art Ensemble/

Šis teksts publicēts žurnālā "FF"  
1998.g.nr. 1,  
latviskā versija atrodama arī  
kultūras & mākslas  
net sarakstā "Rezone" publikāciju  
arhīvā:  
<http://re-lab.lv/rezone/public/1.html>

Var uzdrošināties apgalvot, ka mūsdienu attīstītās tehnoloģijas iespējas ir nojaukušas kādu būtisku robežu, barjeru, kas agrāk šķietami nodalīja "mākslu" (katrs gan laikam saprot ko citu ar šo vārdu, jo nebeidzamās disusijas par un ap tēmu "kas ir māksla" ir izrādījušās neveiksmīgas, jo nav atrasta neviena visaptveroša definīcija, kuru varētu mācīt bērniem skolā) no citām cilvēka aktivitātes formām.

Jau no mūsu gadsimta sākuma šī robeža pamazām tika ārdīta - neskaitāmi jauni "mākslas virzieni" un pieminēšanas vērti vārdi - Maļeviča "Melns kvadrāts", Endijs Vorhols un viņa Campbell's konservi, Džeksons Polloks un viņa lielās otas, Lihtenšteina komiksu estētika, oparts, instalāciju un vides mākslas klasika, visbeidzot videomāksla un datoru laikmeta iesāktā interaktīvā māksla.

Vispirms tika iznīcināti priekšstati par mākslas estētiskajiem nosacījumiem (mākslas darbam nav jābūt kam oriģinālam - par tādu var nosaukt arī izkrāsotus Merilinas Monro portretus, vai Joko Ono akcijas ar urīna burciņām, un tā tālāk, neiedziļinoties attiecīgā laikmeta mākslinieku aizrautībā ar visu neglīto, "aizliegto", atbaidošo, lēto un reizē arī šokējošo, reizē ar 60. gadu seksa revolūciju iznīcinot agrāk tik rūpīgi sargāto robežu starp privāto, intīmo un publisko), tad izzūd arī priekšstats par "mākslas" ētisko būtību - darba pašmērķis ir varmācības kults, vēlēšanās šokēt ar kaut ko nepatīkamu (kā viens no spilgtākajiem agrīnajiem piemēriem prātā nāk Dalī / Bunjuela kopražojums - filma "Andalūzijas suns"), rādīt ļauno, negatīvo, pretīgo tikai ar vienu mērķi - izraisīt riebumu, atšķirībā kaut vai no Renesanses laikmeta, kad elles un šausmu ainām bija ētiski pamācoša, audzinoša loma.

Arī robeža starp pērkamo popkultūru un priekšstatu par mākslu kā "augstāku sfēru" izgaist, popmūzika un masu mode arīdžan tiek uzskatīta par mākslu, kas sevi uzņem visu raibo bezgaumību, vienkāršumu un lētumu, ko piedāvā iela - piemēram, netīrīgos un vienmēr bezcerīgi apreibušos pankus ievēro acīgi ļaudis, un mūzikas industrijā rodas "Sex Pistols" un ne tikai, modes skatēs uz mēles parādās Vivjenas Vestvudas variācijas par šo pašu tēmu, utt.

Datoru laikmetā, šķiet, ir grūti runāt par "mākslas" klātbūtni vispār. Protams, ir cilvēki, kas sevi sauc par māksliniekiem, ir starptautiski atzīts termins net.art - tikla māksla, notiek plašas diskusijas par to, kas tad būtu pieskaitāms šai jomai. Visi iepriekš izmantotie mākslas mediji, šķiet, sevi ir izsmēluši, vai arī neviens ar tiem vairs nenodarbojas citu iemeslu dēļ - vai tās būtu humānisma beigas? Cilvēcisku, cilvēkam draudzīgu formu, apjomu, materiālu un citu līdzekļu vietā ir tikai viens - pelēkais draugs dators, kas "var visu". Mehāniski apstrādāt attēlu, pārvēršot to citiem datoriem atpazīstamās digitālās zīmēs, vai tas nav tas pats kā nogalināt dvēseli un izlikt apskatei izkrāsotu, apģērbtu, bet nedzīvu ķermeni?

Tehnoloģija, protams, liecina tikai par cilvēka smadzeņu visvarenību, ģenialitāti, iespējām un neapšaubāmu pārkumu pār visām citām radībām.

Taču tajā pašā laikā tā mūs pakļauj, liek piemēroties savām iespējām, nevis otrādi. WWW lappusēs ievērojamu daļu aizņem datu materiāls, kas tiek dēvēts par mākslu - virtuālās izstādes, galerijas, muzeji, arhīvi, mākslinieku individuāli projekti utt.

Taču tehnoloģija nosaka visiem vienādas iespējas izteikties, demonstrēt sevi un savu radošo moku rezultātus - pagaidām Internets tiek uzskatīts par vienīgo nekontrolējamo, demokrātiski anarhistisko mediju, kuru veido un uztur paši lietotāji visā pasaulē, nevis viens centrs, kontroles mehānisms, organizācija. "Zvaigznēm - nē", saka tehno subkultūra, visi ir vienādi, visus vieno elpas ritms, zemes pievilkšanas spēks, vēl citi būtiski rādītāji. Arī popkultūrā (un līdz ar to arī mākslā?) nav spilgtu, ilgstoši mirdzošu zvaigžņu, kulta tēlu, kas varētu raksturot "tehno" laikmetu. Dīdžeji ir tikpat anonīmi kā viņu auditorija - reiveri. Ielas mode ir bezpersoniska un bezgaumīga - treniņtērpi kā absolūta parodija par modi kā mākslu, apģērbu kā pašcieņas elementu, nicīgi piedauzīgs un izaicinošs žests pret stilu un labu gaumi vispār. Mūsu laikmeta "kulta filmas" - Tarantino, Araki, Linčs un citi - tikai citē iepriekš radīto, pārfrazē un groteski pārspilē kino klasiskus, izsmejot skatītāju. Datoru virtuālajā vidē, kurā daudzi no mums - 90. gadu beigu pasaules pilsoņiem - dzīvojam, nepastāv līdz šim samērā būtiskie dzimuma, rases, tautības, dzīves vietas, sociālā stāvokļa un citi priekšstati, katrs no mums var kļūt par jebko. Tā sauktā tikla māksla lielākoties arī spēlējas ar šādām iespējām, pašapmierinās ar datoru tehniskajām iespējām un kāri izmanto katru jaunu tehnoloģisku triku, kas ļauj arvien plašāk izmantot datoru visdažādākās formas informācijas pārraidei. Radio un televīzija internetā, video, mūzika, attēli, animācija, tiešā ētera sarunas, utt.

Reizēm šķiet, ka šajā procesā pazūd cilvēks kā vērtību mērs, mērķis ir komunikācija - anonīma, globāla, bezpersoniska, iluzora, un šķietami droša - virtuālā pasaule kļūst par lielisku patvērumu laikā, kad viens no "valdošās ideoloģijas" saukļiem varētu būt "Tavs ķermenis ir tavs lielākais ienaidnieks", jo mūs apdraud vairākas neārstējamas, ātru letālu iznākumu sološas slimības.

Nekad vēl cilvēkam nav bijusi tāda iespēja sazināties - komunikācija ir kļuvusi par pašmērķi, par kultu, kura dekadentiskais templis ir WWW lappuses, e-mail pastkastītes un citi datoru produkti. Taču tajā pašā laikā - nekad nav bijis tik viegli pazaudēt sevi, informācijas lielceļā nav vērtību kritēriju, ātrumu ie-robežojumu, vecuma cenzu, gaumes, stila, humānisma un citu noteikumu.

"Disnejlenda ir pankapitalistu priekšstata par ideālo pasauli perfekts modelis. Disnejlendā dalībnieki atrodas pastāvīgā, nepārtauktā patērēšanas un pasīvas līdzdalības stāvoklī, un pastāv nevainojama kārtība. Disnejlenda ir arhitektūras modelis, uz kura balstās visa 'ārpusmājas' izklaides industrijas sistēma. Ar izklaides pavedinošajām vērtībām drīz arī 'mājas' tiks kolonizētas." /Critical Art Ensemble/

# Communication art - the end of humanism or the beginning of anti-humanism? Or not yet?

"Technology is so pure that it's only function is to exist." /Critical Art Ensemble/

One can dare to declare that the advanced possibilities of today's technology have destroyed some kind of essential border, a barrier which previously seemingly separated "art" (I suppose everybody understands something different with this word because unfinished discussions about question "what is art" have proven to be unsuccessful - no all-round, all-wise definition of the art is found) from other forms of human activities. Starting even from the very beginning of XX century this border has been gradually destroyed with countless new "art tendencies" and names worth mentioning - Malevich's "Black square", Marcel Duchamp and his "Readymades" and Rose Selavy, Andy Warhol and his Campbell's soup, Jackson Pollock and his big brushes, Lichtenstein's comics esthetics, opart, the golden age of installation and environment art, then videoart and, at last, interactive and net.art in the age of computers.

At first the concepts about the esthetical conditions of art were exterminated (the artwork does not have to be something original - colored portraits of Marilyn Monroe or Yoko Ono's actions with urine jars can be called "art", and so forth, not talking about the artists' fascination with everything ugly, creepy, dirty, perverted, "prohibited", cheap and shocking, together with the sex revolution of 60ies the previously so cherished border between the private and the public was swept away). Then also concept of the ethic essence of the art disappeared - the meaning of the artwork is the cult of violence, wish to shock with something unpleasant (I can relate to Dali/Bunuel film "Un Chien Andalou" in the era of surrealism as one of the first examples), showing the mean, the negative, the repugnant with only one goal - to fill a viewer with disgust, differently from, for example, Renaissance when the visions of hell and nightmare had ethical role.

Also a border between the pop-culture and concept of the art as a "higher sphere" disappears, pop-music and mass fashion also is considered as a form of art, which consists of everything colorful, tasteless, simplicity and cheapness offered by the street- for example, some smart guys notice the dirty and always hopelessly stoned punks and Sex Pistols in the music industry are born, and Vivienne Westwood repeats the same trick on the catwalk, etc.

In the information age it seems rather hard to talk about the presence of "art" at all. Of course, there are people calling themselves artists, internationally known term net.art exists, massive discussions about it take place. All previously used media are dead for the art - does that mean the end of humanism? Human-friendly forms, sizes, materials and media are replaced by only one thing - the computer which "can do anything". Digitally process an image, making it into rows of symbols recognizable by other computers. Isn't it the same as to kill a soul and to exhibit made-up, well-dressed but dead body?

Of course, technology only proves the power of human brain, talent, possibilities and undoubted superiority comparing to all other live beings. But at the same time it subordinates us, makes us adapt ourselves to it. Technology provides (relatively) equal chances to publish every kind of "art" in WWW. "No stars", says the technology age. DJ's are as anonymous as their audience. Street fashion is face-less, cheap and bitchy - let's take a look at all this sportswear on the streets which is a nasty kick in the ass of "a good taste" and sense of style. The "cult movies" of our time - Tarantino, Arachi, Lynch and others - only repeat the classics, laughing about the viewer. In the virtual world there are no more differences of sex, race, nationality, age and others. Everybody can become anybody. Net.art in the most cases plays with these possibilities and uses every new technological trick. Radio and TV via the net, video, music, pictures, animation, porn and shopping, cat-rooms and mailing-lists.

Sometimes feels like the human being as a measure of values is lost in this process. The goal is communication process - anonymous, global, face-less, delusive and seemingly safe. The cyberspace becomes a great place to be in the age when one of the most popular sentences is "your body is your enemy", our bodies are threatened by drugs and lethal diseases.

The possibilities to communicate now are unique - communication is the only goal, the cult with its decadent temple called WWW. At the same time ñ it has never been so easy to lose yourself, there are no values out in the information highway, no speed limits, age limits, no taste, no style and no rules.

Disneyworld is the perfect microcosm of the pancapitalist vision for the world. At Disneyworld, participants are locked into a state of permanent consumption, market image envelopment, passive participation, and perfect order. (Disneyworld is the architectural model on which the unidirectional home entertainment system is based. Through the seduction of entertainment value, domestic space will also be fully colonized).

## ALISE TĪFENTĀLE

This article has been published in the magazine "FF" #1 / 1998.

Latvian hypertext version available at the archive of culture & arts mailing-list "Rezone" at: <http://re-lab.lv/rezone/public/l.html> published in <nettime> mailinglist, Wed, 18 Feb 1998