

## ĀTRAIS EKSKURSS GRUPAS F5 NESENAJĀ VĒSTURĒ.

Pusnakts saulē<sup>1</sup> *Jeb Viņi varēja būt arī seši*

Ieva Auziņa

Es nebiju klāt, bet runā, ka pie visa vainīgi esot bijuši somi. Tālajā Lapzemes pilsētiņā Tornio, netālu no polārā loka, kur Somijas īsās vasaras naktis tā īsti nevar atšķirt no garajām dienām, vairāki jauni latviešu mākslinieki 1998. gadā bija uzaicināti piedalīties starptautiskā mediju mākslas simpozijā *Polar Circuit-2*, kas bija veltīts virtuālajai realitātei, interaktīvajai mākslai un skaņas iespējām interneta vides un digitālās video mākslas kontekstā.

Kad pēc pāris spraiga darba (video un skaņas materiālu montāžas, tiešraidēm internetā u.c.) nedēļām, pavadītām kopā ar citiem māksliniekiem no dažādām pasaules valstīm, jaunie latviešu mākslinieki atgriezās mājās, Rīgā sāka kļīst baumas par grupu *F5*, kas it kā nozīmējot *Famous Five* (lieliskais piecnieks). Neviens īsti nezināja, kas ir šie "lieliskie pieci". Vēl mīklainākas ziņas vēstīja, ka esot bijis arī sestais, iespējams, ka tas pat nebija cilvēks. No aprautajām frāzēm, varēja nojaust, ka tas it kā bijis suns. Vārdu gan neviens neatcerējās. Tikai zināja teikt, ka pie visa vainīgi esot somi...

Toreiz pieci Latvijas Mākslas akadēmijas Vizuālās komunikācijas nodaļas studenti - Līga Marcinkeviča, Ieva Rubeze, Mārtiņš Ratniks, Ervins Broks un Renārs Krūmiņš - savu visai nejaušo, tomēr loģisko apvienošanos grupā *F5*, iespējams, neapzinājās kā savdabīgu kultūrsociālu eksperimentu, kas Latvijas 90. gadu lokālajā (un visai elitārajā) laikmetīgās mākslas dzīvē, kurā absolūta dominante bija instalācija un individuāla autorība, radīja alternatīvu - gan reprezentācijas, gan satura un formas ziņā. Jaunie mākslinieki, zināmā mērā apzināti ignorējot ierastos mākslas reprezentācijas panēmienus, sāka darboties klubu kultūras kontekstā - ar digitālā video un datoranimāciju klipiem noformējot pārtiju atmosfēru. Citur pasaulē 90. gadu vidū vidzeju kultūra jau bija kļuvusi par pašsaprotamu jauniešu subkultūru praksi, bet Latvijas kontekstā tā būtu uzlūkojama kā inovatīva, ārpus institucionālās mākslas vides esoša kultūras komunikācijas forma, kas pretstatā konvencionālajai izstāžu praksei un mākslai publiskā telpā, kā arī ārpus komerciālām pārtijām spēja uzrunāt daudz dinamiskāku un reaģējošāku auditoriju. Dīdžeji atšķirībā no mākslas kritiķiem, kas sākotnēji uzdeva jautājumu "Kas ir *F5*?", jaunos māksliniekus uzreiz nodrošināja ar reālu pieprasījumu pēc "klubu klipiem". Tādējādi tika attīstīta spraiga digitālās kultūras pārtiju aprīte, kurā katrs pasākums tika veidots kā īpašs notikums, vairāk vadoties pēc principa

6



"piedalies", nevis "patērē".

Kaut arī ir riskanti vēl tik nesenos notikumus jau pārvērst vēsturē, var tomēr pieņemt, ka dažu faktu un loģisku nosacījumu loma grupas *F5* nesenajā vēsturē arī nākotnē paliks nemainīga. Ir skaidrs, ka *Polar Circuit-2* bija izšķirošs pavērsiens jauno mākslinieku, toreiz vēl studentu, radošajā praksē, tomēr ārpus šī viņu pirmā starptautiskā pieredzes apmaiņas ceļojuma jāmin arī citi apstākļi, kuru klātbūtne vēl šodien ir būtiska viņu radošo aktivitāšu telpā.



## A QUICK EXCURSION INTO THE RECENT HISTORY OF THE F5 GROUP

### In the Midnight Sun<sup>1</sup> or They could have been Six

Ieva Auziņa

I wasn't there but they say it was the Finns' fault. In the distant Lapland town of Tornio, not far from the Arctic Circle where the short Finnish summer nights can't really be distinguished from the long days, in 1998 several young Latvian artists had been invited to participate in the international media art symposium "Polar Circuit-2". The symposium was devoted to virtual reality, interactive art and the sound possibilities in the context of the Internet environment and digital video art.

After a couple of weeks of hectic work (video and sound editing, live Internet broadcasts and so on) together with other artists from various parts of the globe, when the young Latvian artists returned home, rumours began to circulate in Riga about an F5 group, supposedly named after Enid Blyton's *Famous Five*. No one really knew who this "famous five" were. And other news had it that there had also been a sixth. It is possible that it hadn't even been a person. From broken sentences one could deduce that it had apparently been a dog. No one could remember the name though. They could only say that it was all the fault of the Finns...

7 Back then the five students from the Visual Communication Department of the Latvian Academy of Art - Līga Marcinkeviča, Ieva Rubeze, Mārtiņš Ratniks, Ervins Broks and Renārs Krūmiņš - whose quite accidental, yet logical joining together as the F5 group, probably did not see themselves as a unique socio-cultural experiment. They were to create an alternative in terms of representation, content and form to the local (and quite elitist) contemporary art scene of 1990s Latvia, which was then dominated absolutely by the installation and the individual author. The young artists, to some extent deliberately ignoring the usual techniques of art representation, began to take an active part in the club culture context, using digital video and computer animation clips to create a party atmosphere. Elsewhere in the world, in the mid-90s VJ culture was an already taken for granted part of youth sub-culture. In Latvia however, it has to be regarded as an innovative form of communication external to the existing culture of institutional art. Unlike the conventional exhibition and art in the public space practice and external to commercial parties, VJs were able to address a far more dynamic and responsive audience. Unlike the art critics who initially asked "What is F5?", the VJs immediately guaranteed a demand for the young artists' "club clips". And so there developed a busy digital culture party circuit, where every event was organised as a special happening where "join in" and not "consume" was more the order of the day.

Although it is risky to turn such recent events into history, we may nevertheless assume that the role of certain facts and logical conditions in F5's recent past will remain unchanged in the future too. "Polar Circuit-2" was clearly a decisive turn in the young artists', then still students, creative practice. However, apart from this, their first international exchange of experience trip, we should mention some other circumstances whose presence is essential in their creative space of activities even to this day. ✨

### The Visual Communication Department

Together with others on their course, F5 were the first students to attend the newly established Visual Communication Department at the Latvian Academy of Art in the second half of the 90s. Under the guidance of artist Ojārs Pētersons, the head of the Visual Communication Department, the young artists learned to master the artistic aspects of contemporary communications technology and to work to western standards of art education as they apply to video. Within the Department the students and lecturers also developed an environment conducive to the generation of innovative ideas. Along with others of their peers, Ieva Rubeze, Līga Marcinkeviča and Mārtiņš Ratniks still managed to be among that generation of young East European artists who formed their conceptions of the contemporary art scene, not only on the basis of what they had seen in international shows (such as *documenta*, *Manifesta* or the Venice Biennale), but also to derive their own, especially characteristic ironic thinking from the purely local socio-economic, no longer "post-Soviet" but kind of "pre-capitalism" reality. We are speaking here of the lively irony of a generation that is lucky, not having



F5 bija Latvijas Mākslas akadēmijas Vizuālās komunikācijas nodaļas studenti. Sadarbībā ar nodaļas pasniedzēju Ojāru Pētersonu, apgūstot mūsdienu komunikāciju tehnoloģiju mākslinieciskos aspektus, jaunie mākslinieki un pasniedzēji Vizuālās komunikācijas nodaļā attīstīja arī inovatīvu ideju ģenerēšanas vidi. Ieva Rubeze, Līga Marcinkeviča un Mārtiņš Ratniks līdzās citiem vienaudžiem tomēr vēl spējēja būt tā Austrumeiropas jauno mākslinieku paaudze, kas savus priekšstatus par laikmetīgās mākslas aktivitātēm būvēja, ne tikai balstoties uz starptautiskajās mākslas skatēs (tādās kā *documenta*, *Manifesta* vai Venēcijas biennāle) redzēto, bet savu īpaši raksturīgo ironiju prata atvasināt arī no tīri lokālas sociālekonomiskas, ne vairs "postsovjetiskas", bet gan savveida "pirmskapitālisma" realitātes. Runa ir par laimīgas, karu nepiedzīvojušas, praktiski domājošas un jaunās komunikāciju tehnoloģijas brīvi pārvaldošas paaudzes dzīvo ironiju bez politiski vai sociāli virzītas kritikas.

F5 (kā grupas) sākotnējo radošo praksi vēl varētu raksturot kā trāpīgas vizuālas asprātības par mūsdienu jauniešu kultūras un elektroniskās komunikāciju dzīves reālijām, bieži izmantojot (citējot, miksējot, montējot) internetā pieejamās vizuālās zīmes un tēlus vai arī pašu dizainētus simbolus. Tā, piemēram, samērā spilgti prātā palicis *drum'n'bas* mūzikas ritmos dancojošs marihuānas stāds, kas diskotēkā, mirgodams lielformāta videoprojeksijā, bija ticis pavisam brīvs no "narkotiku problemātikas". Citi ekrāna varoņi bija, piemēram, balts plīša rotaļu lācītis, sinhroni dejojošas lelles - manekeni vai ģeometriski krāsainu ornamentu sekvences u.c. Dažu minūšu garie klipi tika laisti cilpā un savā starpā miksēti.

Individuāli, ārpus grupas vidzeju aktivitātēm F5 mākslinieki attīstīja katrs savu - gluži atšķirīgu tēlu arsenālu, stilu un formālos paņēmienus. Jau simpozija *Polar Circuit-2* laikā izpaudās atšķirības starp pieciem grupas dalībniekiem: Mārtiņa Ratnika pastiprinātā interese par skaņas telpu, Ievas Rubezes īpašā poētiski psihodēliskā telpas un subjekta intimitāte, Līgas Marcinkevičas "sociālā vizualitāte", Ervīna Broka "nepabeigtās humoreskas" un Renāra Krūmiņa eksaktais estētisms. Plašākai publikai pirmā iespēja iepazīties ar grupas F5 dalībnieku kā individuālu mākslinieku darbiem radās 1999. gadā, kad kopā ar citiem Vizuālās komunikācijas nodaļas eksperimentālā kursa studentiem tika patstāvīgi realizēts pirmais izstādes projekts.

### "Tauki"

"Liriskie tehnokrāti"<sup>2</sup> - tas, šķiet, ir vistrāpīgākais šīs jaunās latviešu mākslinieku paaudzes raksturojums, kurš presē parādījās pēc projekta "Tauki", kas 1999. gadā pašu spēkiem tika realizēts toreizējā Raiņa Literatūras un mākslas vēstures muzejā Rīgā. (Literatūrai un mākslas vēsturei gan bija maz sakara ar šo pirmo digitālās mākslas







9

experienced war, is practical thinking, quite at home with the new communications technologies and without politically or socially directed criticism.

*F5*'s (as a group) early creative work could also be described as poignant visual jokes about the realities of the contemporary youth culture and the electronic communications scene, often using (quoting, mixing, editing) the visual signs and images available on the Internet, or also using symbols they have designed themselves. For example, I still remember quite vividly, the large format video projection in a discotheque of a glittering cannabis plant dancing to drum'n'bass rhythms that had become completely free of the "drugs issue". Other screen heroes were, for example, a white fluffy teddy bear, synchronised dancing dolls-mannequins, or the sequences of geometric coloured ornaments and others. The few minutes long clips were looped and inter-mixed.

Individually, outside the group's VJ activities, each of the *F5* artists developed their own, quite different arsenal of images and techniques in style and form. Already during the "Polar Circuit-2" symposium, there were noticeable differences between the five members of the group: Ratniks' heightened interest in the acoustic space; the particular intimacy of Rubeze's poetic-psychedelic space and subject; Liġa Marcinkeviċa's "social visibility"; Ervins Broks' unfinished humoresques and Renārs Krūmiņš' precise aestheticism. The first opportunity for the wider public to see the works of *F5* as individual artists was in 1999, during the first independently organised exhibition project by the students of the course at the Visual Communication Department.

### "Fat"

"Lyrical technocrats"<sup>2</sup> - that, I think is the most accurate description of this new generation of Latvian artists. It appeared in the press after the 1999 project "Fat", which the group organised themselves in the then Rainis Museum of Literature and Art History in Riga. (This first show of digital art in Latvia had very little to do with literature and art history. The choice of this particular museum had more to do with the lack of suitable accommodation in the city. On the other hand, one of the museum's unreconstructed floors offered a neutral un-museumlike environment.)

In the context of contemporary Latvian art "Fat" plays several quite significant roles whose hierarchy depends







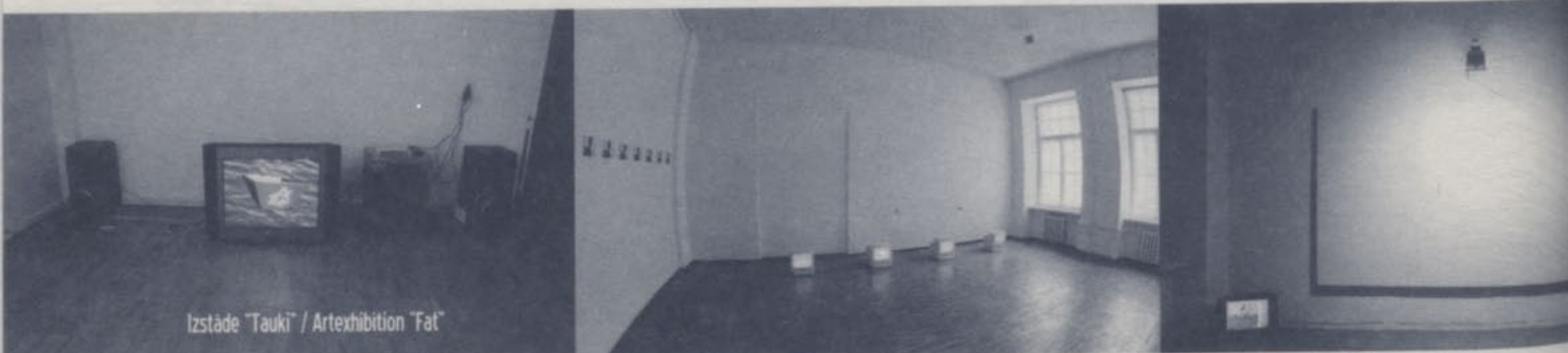
skati Latvijā, vairāk gan šī specifiskā muzeja izvēli noteica adekvātu telpu trūkums pilsētā. Muzejs vienā no saviem nerekonstruētajiem stāviem savukārt piedāvāja neitrālu, nemuzejisku vidi.)

Projektam "Tauki" latviešu laikmetīgās mākslas kontekstā ir vairākas visai nozīmīgas lomas, kuru hierarhija atkarīga no nākotnes. Šobrīd vienīgi iespējams izvirzīt trīs galvenās hipotēzes: projekts kalpoja par savveida stimulu latviešu videomākslas atdzimšanai; jau citā dimensijā turpināja 90. gadu vidū elektroniskās mediju mākslas un kultūras laboratorijas *E-lab*<sup>3</sup> uzsākto diskursu par laikmetīgās mākslas un digitālās kultūras savstarpējām sakarībām/atšķirībām; kritiķiem un sabiedrībai piedāvāja veselu plejādi jaunu, talantīgu mākslinieku, no kuriem spilgtākie šajā izstādē bija Mārtiņš Ratniks ("Analog/Digitāls"), Līga Marcinkeviča (*2 in 1*) un Ieva Rubeze ("Un citi").



"Izstādes emocionālā stīga ir izteikti liriska un liek domāt par vienu no šīs paaudzes mākslas paradoksiem - totāli tehnoloģizējot darbu veidošanu, darbu dvēsele, tajos ieliktais vēstījums, pati rotājuma nostāja runā vesela gara valodā. Atklājas tāda mazgaidīta romantiķu izgudrotāju niša - starp sabiedrības jaunajiem jūpišiem un sevis iznīcinātājiem. Šos laikabiedrus vairāk fascinē tēlu ceļojumu romantiskās iespējas, pašas valodas analīze un refleksijas par to, mazāk - sociālā problemātika."<sup>4</sup>

Pēc izstādes "Tauki" gāja kā "pa sviestu": *F5* grupas māksliniekiem (gan katram atsevišķi, gan kā grupai) nāca dažādi piedāvājumi piedalīties vietējos un starptautiskos projektos: latviešu jaunās paaudzes mākslinieku izstādē "Gramatika" Tallinā (1999), jauno mākslinieku starptautiskajā biennālē *ArtGenda* Helsinkos (2000), starptautiskajā laikmetīgās mākslas projektā *Baltic Security!* Ārlandas lidostā Stokholmā (2000/2001), sadarbībā ar tīklā raudošo mediju festivālu *net.congestion* Amsterdamā (2000). *F5* klubu klipu kompilācijas tika iekļautas arī MTV programmā, u.c. Nerauģoties uz nepārprotamo iekļaušanos profesionālās mākslas apritē, *F5* grupa palika uzticīga elektroniskās mūzikas subkultūru videi, vairāk, manuprāt, tomēr lepojoties un identificējot sevi ar vīdžejiem nekā ar māksliniekiem. Nevēlēšanās būt par mākslinieku vārda tradicionālajā izpratnē jāatzīmē





on the future. Today we can only propose three main hypotheses: the project served as an original stimulus for the rebirth of Latvian video art; it was a continuation in an already different dimension of the discourse, begun in the mid-90s by the electronic media art and culture laboratory *E-lab*<sup>3</sup>, on the common and differing elements between contemporary art and digital culture; it presented the critics and society with a whole constellation of young talented artists of whom some of the brightest debuts were by Mārtiņš Ratņiks with the video work "Analogue/Digital", Līga Marcinkeviča's "2 in 1" and Ieva Rubeze's "And Others".

"The exhibition's emotional string is decidedly lyrical and makes one think about one of the paradoxes of this generation's art - producing totally technologised works, the soul of the works, the messages they contain and the player's attitude speak in the language of a healthy spirit. A kind of unexpected romanticist/inventor niche is revealed - between societies new yuppies and those who would self-destruct. These contemporaries are fascinated more by the romantic possibilities of the images' journeys, the analysis of language itself and reflections on that, and less by social issues."<sup>4</sup>

"Fat" opened the door to further success. The *F5* artists, both individually and as a group, received various invitations to participate in local and international projects: the young generation of Latvian artists' exhibition "Grammar" in Tallinn (1999), the young artists' international biennale *ArtGenda* in Helsinki (2000), the international contemporary art project "Baltic Security!" in Arlanda Airport, Stockholm (2001) and cooperation with the net broadcasting festival *net.congestion* in Amsterdam (2000). *F5* club clip compilations have been featured on MTV. Regardless of their undoubted entry into the professional art circle, *F5* "remained faithful" to the sub-culture of electronic music. And I think they are more proud to be identified as VJs than artists. The unwillingness to be artists as traditionally understood is quite characteristic of this generation's ironic stand. In this way they position themselves as being a generation that is independent of and thinks differently to the local tradition of 1980s contemporary art.

In a 1999 interview, Mārtiņš Ratņiks was asked what he thought were the essential features of the world's art processes today: "The boundaries are vanishing between art and that which is different. The resampling method rules the processes today. Cooperation with those working in other spheres is important - inventors/politicians/policemen and others. Art can be made by the microsurgeon/programmer or the hacker/librarian."<sup>5</sup> It is this cooperation with those working in other fields (mainly musicians and DJs as we mentioned earlier) that is highly characteristic in *F5*'s work.

### The *F5* Trademark or Why They are no Longer Five

To avoid any unnecessary misunderstandings, we should remember that initially *F5* was a group of five artists. Also active, apart from Ratņiks, Rubeze and Marcinkeviča, were Ervins Broks and Renārs Krūmiņš. Such an idealistically motivated "youth project", of course, cannot last forever. It can be wonderful for five to be together, but it can also be wonderful for three or six. This is not really important. Since 2000, the pronouncedly individual creative thinking of each member of the group as well as the coincidence of various circumstances and the logic behind the development of events, has led us to speak of *F5* as a "trademark" of innovative contemporary art. By that we understand that *F5* was no longer identified as "five talented young artists" but as a deliberately formed professional and quite ambitious team of VJs and artists that has already realised several interdisciplinary digital art projects (both as video installations and as individual events). I would like to draw the reader's attention to the events of 2001, *Pop-puve* and *Hip-tek*. They are both primarily interesting because they





kā visai raksturīga šīs paaudzes ironiskā nostāja, tādējādi pozicionējot sevi kā no lokālās 80. gadu laikmetīgās mākslas tradīcijas neatkarīgu un citādi domājošu paaudzi.

Kādā no 1999. gada intervijām Mārtiņš Ratniks uz jautājumu, kas ir būtisks šībrīža mākslas procesos pasaulē, atbild: "Zūd robežas starp mākslu un to, kas ir cits. Pašreiz procesā valdošā ir resamplēšanas metode. Svarīga ir sadarbība ar citu sfēru darbiniekiem - izgudrotājiem/politiķiem/policistiem u.c. Mākslu taisīt var mikroķirurgs/programmētājs vai hakeris/bibliotekārs u.c."<sup>5</sup> Tieši sadarbība ar citu sfēru darbiniekiem (galvenokārt mūziķiem un dīdžejiem, kā jau minēts iepriekš) ir visai raksturīga *F5* darbībai.

### Firmas zīme *F5* jeb Kāpēc viņi vairs nav pieci

Lai nerastos lieki pārpratumi, jāatgādina, ka *F5* sākotnēji bija piecu mākslinieku grupa, kurā bez M. Ratnika, I. Rubezes un L. Marcinkevičas aktīvi darbojās arī E. Broks un R. Krūmiņš. Tāds ideālistiski noskaņots "jaunības projekts" jau, protams, nevar pastāvēt mūžīgi. Lieliski var būt, kopā esot ne tikai pieciem, bet arī trim vai sešiem. Tam patiesībā nav nozīmes. Ne tikai katra grupas dalībnieka izteikti individuālā radošā domāšana, bet arī dažādu apstākļu sakritība un notikumu attīstības loģika jau kopš 2000. gada par grupu *F5* liek runāt kā par inovatīvu mūsdienu mākslas "firmas zīmi", ar to saprotot, ka *F5* vairs nav identificējama ar "pieciem talantīgiem jauniem māksliniekiem", bet gan ar apzināti izveidotu profesionālu un samērā ambiciozu vidzeju un mākslinieku komandu, kas jau realizējusi vairākus starpdisciplinārus digitālās mākslas projektus (gan kā videoinstalācijas, gan kā atsevišķus pasākumus).

Lasītāja uzmanību varētu vērst uz jaunākiem - 2001. gadā notikušiem pasākumiem "Pop-puve" un "Hip-tek", kas abi vispirms jau interesanti ar to, ka nav īsti uzskatāmi par laikmetīgās mākslas izstādi vai klubu pārtiju, nedz arī par mākslu publiskā telpā tās tradicionālajā izpratnē.

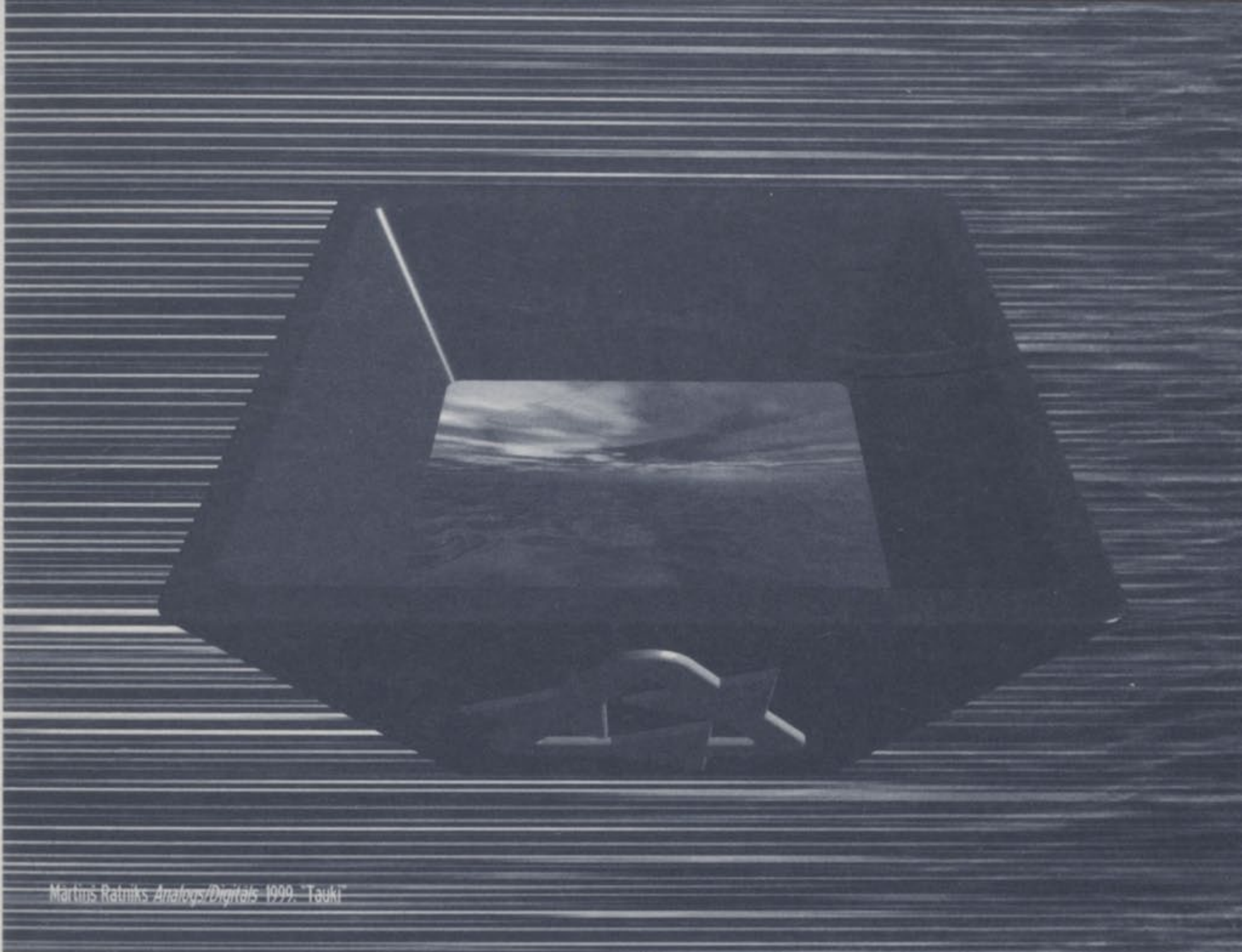
"Pop-puve" notika vienā no lielākajām bijušās PSRS radiatoru rūpnīcām VEF - vienā no tās pamestajiem anģāriem. Šoreiz pasākuma organizētāji un reizē arī dalībnieki *F5* darbojās sešu cilvēku sastāvā un "kā citu sfēru darbiniekus" sadarboties bija uzaicinājuši ne tikai dīdžejus un mūziķus, bet arī autentiskus graffiti māksliniekus un *break dance* performerus "no ielas". Pasākums piedāvāja gan "maģiskās realitātes ceļojumus ekrānā" - vidzeju klipus, gan videoinstalācijas tradicionālākā šī termina izpratnē.

"Hip-tek" savukārt notika 2001. gada septembrī sadarbībā ar elektroniskās mākslas un mediju laboratoriju *E-lab* kā starpdisciplinārs mediju mākslas un elektroniskās mūzikas subkultūru projekts, kuru nosaukt par "mākslu" vai vienkāršu "diskotēku" ir tikpat problemātiski kā pasākumu "Pop-puve". Kur slēpjas to inovativitāte?

Izmantojot mediju profesora Ļeva Manoviča analītiskās spēles ar jēdzieniem "post-estētika" un "tradicionālā mākslas tipoloģija", var samērā droši apgalvot, ka abi šie pasākumi neiederas tradicionālajā mākslas disciplīnu arsenālā, būtu arī pārāk pretenciozi apgalvot, ka tie ir post-estētiski. No šī kategoriju, terminu, salīdzinājumu un teoriju meža palīdzēt izklūst var tikai īstens lietpratējs, par kuru šajā gadījumā var uzskatīt nevis kritiku (kas būtu tikai tāds "vadātājs"), bet gan auditoriju, proti, pasākuma apmeklētāju un ne jau kādu vienu "vidējo", bet ļoti dažādo, nevis kvantitatīvo, bet kvalitatīvo. Varbūt viena no šo pasākumu raksturīgākajām iezīmēm ir tā, ka tie izslēdz kritiskās masas iespējamību, līdz ar to pasākuma aura rodas ne tikai no mākslinieku piedāvātā satura, bet arī no auditorijas līdzdalības.







Martins Ratniks, *Analogic/Digitalis* 1999, "Tauki"

13

cannot really be regarded as exhibitions of contemporary art or club parties, and neither as art in the public space as traditionally understood.

*Pop-puve* was staged in an abandoned hangar of one of the former Soviet Union's largest radio factories - VEF. On this occasion the organisers and at the same time participants *F5* worked as a team of six and as "workers from other fields" they had invited the cooperation of not only DJs and musicians, but also genuine graffiti artists and break dancers "from the street". The audience was treated to both "magic reality journeys on screen" - VJ clips, as well as traditional video installations.

On the other hand, *Hip-tek* (September 2001) was organised in conjunction with the electronic art and media laboratory *E-lab* as an interdisciplinary media art and electronic music sub-culture project. To call it "art" or simply a "discotheque" is just as problematic as with *Pop-puve*. Where is their innovativeness hidden? Using media professor Lev Manovich's analytical games with the notions of "post-aesthetics" and the "typology of traditional art", we can relatively safely claim that neither of these events belongs to the arsenal of traditional art disciplines. It would also be somewhat pretentious to claim they were post-aesthetic. Only a genuine expert can help us to find our way out of this forest of categories, terminology, comparisons and theory. In this case it will not be the critic (who could only be a kind of "trainer" here) but the audience, that is, the people attending the event. And not just some "average" audience but a highly varied one, not in quantity but in quality. Perhaps one of the most characteristic features of these events is that they exclude the possibility of a critical mass. This means that the aura of the event comes not only from the content provided by the artists but also from the audience participation.







Ieva Rubeze *Zāles / Medicine 2000*

### "Cilpa"

Kaut kur šajā "amoka skrējienā" (ar to domājot pēdējo piecu gadu priekšlaicīgu vēsturiskošanu) jāapstājas arī pieturā "Cilpa" - 2000. gadā Valsts Mākslas muzeja izstāžu zālē "Arsenāls" rīkotā jauno mākslinieku izstādē, kurā ar dažiem reti izņēmumiem pārsvarā tika izstādītas videoinstalācijas. Viens no spilgtākajiem izstādes darbiem bija *F5* (šoreiz trīs mākslinieku: I. Rubezes, M. Ratnika un E. Broka) lielformāta videoinstalācija *Bloody TV 2*. Faktiski, šis jau ir kļuvis par visai hrestomātisku piemēru, un vietējā mākslas kritika par to jau gandrīz izrunājusi "sausu muti". Bet, tā kā darbs ir ievēribas cienīgs fakts Latvijas laikmetīgās mākslas dzīvē, tad viena neliela atkāpe tomēr nenāktu par skādi.



*Bloody TV 2* tika veidota kā interaktīva videoprojeksija, kurā uz muzeja sienas projicētais attēls kalpoja par "TV ekrānu", bet izstādes apmeklētājs līdz ar to kļuva par "TV skatītāju". Ar īpaši sagatavotas (ieprogrammētas) televizora pults - ieroča palīdzību TV skatītājam bija iespēja "sērfot" pa kanāliem, proti, no cita uz citu nokļūstot, diktoru "nošaujot". Tomēr ik pa brīdim, iepriekš to neiespējot paredzēt, varas pozīcijas mainījās un skatītājs zaudēja kontroli pār ekrānā redzamo saturu, jo TV diktors stobru pavērsa pret pašu skatītāju.

### Ārpus *F5* jeb trīs (saisināti) dosjē

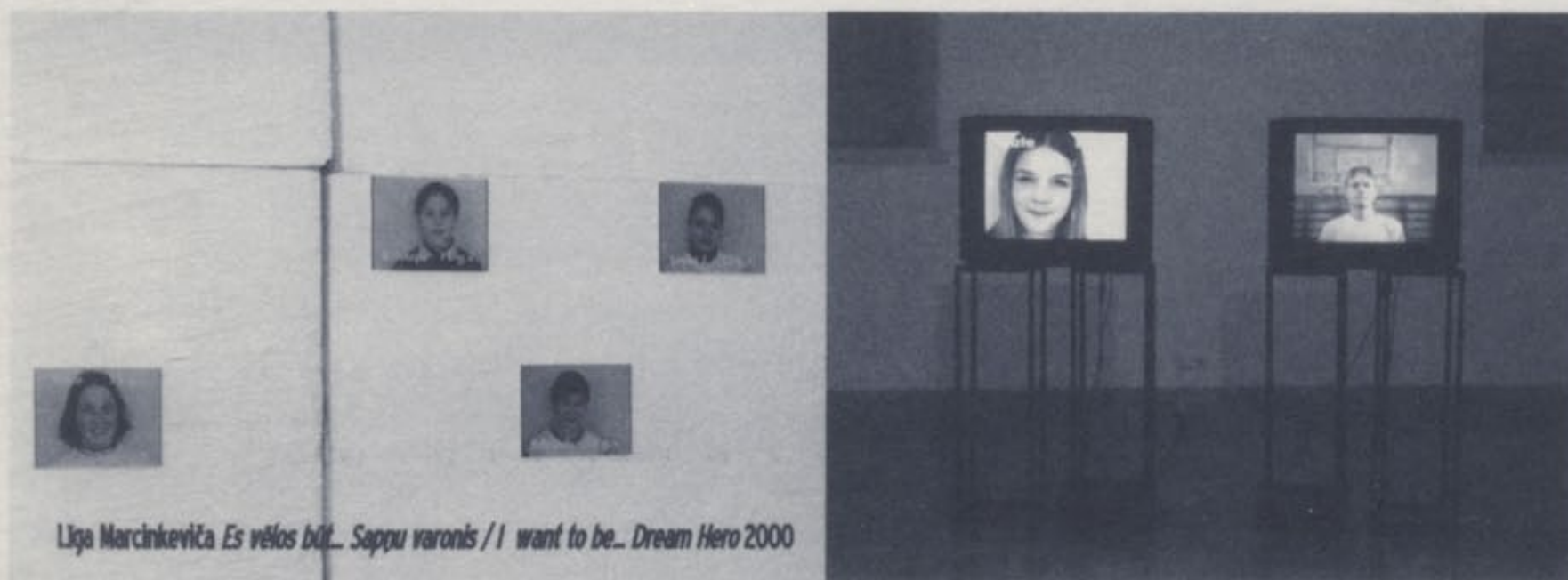
**Ieva Rubeze** savos darbos, kuriem raksturīga izkopta stila izjūta un vienota, poētiski piesātināta tēlu sistēma, par pamatmediju izmanto video. Mākslinieces videofilmas vairāk līdzinās pasakām par cilvēka un telpas (mazāk fiziskās, vairāk - sapņu, iedomu, astrālās u.c.) intimitāti. I. Rubezes ekrāna varoņi spēlējas uz laika robežas starp reālo un psihodēlisko, starp racionāli izskaidrojamo un mītisko. Tie ir akrobāti, bērni, cilvēki maskās, burvji, kas gluži reālās situācijās - mežā, uz ceļa, pie jūras - nodarbojas ar racionāli neizskaidrojamām lietām.

Pilnībā izmantojot digitālās datormontāžas sniegtās iespējas, māksliniece nereti panāk pietiekami efektīgu vizuālās informācijas deformāciju, kas netieši provocē un pat šokē. Viens no veiksmīgākajiem I. Rubezes darbiem ir videofilma par burvjiem "Medicīna", kas tika izstādīta arī starptautiskajā Baltijas mākslinieku izstādē *Baltic Security!* Ārlandas lidostā Stokholmā. Videoinstalācija sastāvēja no vairākiem TV monitoriem, kuros dažādi dakteri - ekstrasensi veica terapeitiskus veselības un karmas aizsardzības seansus, skatītāja enerģiju attīrot ar žestu hipnozes palīdzību. Viena no šī darba formāli interesantākajām versijām tika realizēta jau minētajā projektā



### In the "Loop"

At some stage in this running amok (by that is meant the premature historicization of the last five years) we have to make a stop at "Loop". This was a 2000 exhibition of the work of young artists in the "Arsenāls" exhibition hall of the Latvian State Museum of Art, where, with some rare exceptions, the works on show were video installations. One of the most outstanding pieces was the large format video installation "Bloody TV 2" by F5 (this time by three of the group - Ieva Rubeze, Mārtiņš Ratniks and Ervins Broks). This work has already become a textbook example and local art critics have almost run out of things to say about it. But because in the life of Latvia's contemporary art this work is a fact worthy of notice, there is no harm in a short diversion.



15

"Bloody TV 2" was produced as an interactive video projection where the image projected onto the museum wall served as a TV screen and the exhibition visitors became TV viewers. Using a pre-programmed remote control, the TV viewer was given the opportunity to surf from one channel to the next by "shooting" the presenter. However, from time to time and unpredictably, the power positions changed and the viewer lost control of the screen's contents because the TV presenter turned the barrel of the gun around towards the viewer himself.

### Outside F5 or Three (Shortened) Dossiers

Ieva Rubeze, whose works are characterised by a refined sense of style and a unified, poetically saturated system of images, uses video for her basic medium. The artist's video films resemble more tales about the intimacy of people and space (less the physical but more the dream, imaginary, astral and other aspects). Rubeze's screen heroes play on the boundary of time between the real and the psychedelic, between the rationally explainable and the mythical. They are acrobats, children, people in masks and magicians, who, in quite real situations - in a wood, on the road or by the sea - are occupied by rationally unexplainable things.

Using the possibilities of digital computer editing to the full, the artist often achieves a sufficiently effective deformation of the visual information that is indirectly provocative and even shocking. One of her most successful works is a video about magicians that was also exhibited at the international Baltic artists' exhibition "Baltic Security!" at Stockholm's Arlanda Airport. The video installation consisted of several TV monitors showing various doctors - mediums performing therapeutic health and karma protecting sessions to cleanse the viewer's energy with the aid of gesture hypnosis. One of this work's formally most interesting versions was staged during the previously mentioned *Pop-puve* project. Here the filmed material had been mixed and adapted to VJ clip formats.

Liņa Marcinkeviča's work has a more social critical tendency in the use of her video heroes on screen. For example, they may be school children who, following a simple "question and answer" scheme are turned into a serious message about social problems. It is possible that the author deliberately avoids interpretations, contexts, versions and constructions in order not to become distanced from the truth. Instead she does use direct post-intellectual irony in order to "open" people's eyes once more. The literality of Marcinkeviča's reflection of current





"Pop-puve", kur safilmētais materiāls tika miksēts un piemērots vidēju klipu formātiem.

**Līgai Marcinkevičai** vairāk raksturīga sociāli kritiska ievirze savu videovārņu ekspluatācijā uz ekrāna. Tie, piemēram, var būt skolēni, kurus pēc vienkāršas "jautājumu un atbilžu" shēmas māksliniece pārvērš par nopietnu sociālu problēmu vēstījumu. Iespējams, ka autore apzināti izvairās no interpretācijām, kontekstiem, versijām, konstrukcijām, lai tādējādi neattālinātos no patiesības, bet gan izmanto tiešu post-intelektuālu ironiju, lai cilvēkam atkal "atvērtu" acis. L. Marcinkevičas aktuālo, kā arī laikā nemainīgo problēmu atspoguļošanas burtiskumā it kā vienlaicīgi ieprogrammēti arī šo problēmu iespējamie risinājumi. Tā, piemēram, projektā "Tauki" realizētajā videoinstalācijā *2 in 1* māksliniece tādās traucējošas ainas kā lopkautuve vai strutainu pumpu izspiešana ar pirkstiem bija neitralizējusi ar skaņu (tekstiem un mūziku) no TV "ziepju operām", it kā vienlaicīgi norādot uz "kultūras nepanesamību" un iespēju no tās distancēties.<sup>6</sup>

**Mārtiņš Ratniks** aktīvi darbojas jauno mediju kultūras kontekstā, kur ārpus profesionālas saskares ar dizainu interneta vidē un datorprogrammatūrām, lielu lomu ieņem elektroniskā mūzika un aktivitātes par un ap koncepciju "akustiskā telpa", kas pēdējo gadu laikā attīstīta kopā ar elektroniskās mākslas un mediju laboratoriju *E-lab*. Kā jau minēts, par vienu no M. Ratnika darbības pamatprincipiem var uzskatīt resamplēšanu. Mākslinieks, izmantojot mūsdienu datortehnoloģiju un video tehniskās iespējas (kā arī metaforas), paģātnes un tradicionālās kultūras fenomeniem piešķir jaunu kontekstu, vēršot uzmanību uz daudzām aktuālām mūsdienu kultūras parādībām. Kā viens no trāpīgākajiem piemēriem šajā sakarā jāmin 2001. gadā mākslinieka radītā videoinstalācija *Sound graffiti*, kurā latviešu tautumeitu koklētāju ansambļa priekšnesumi miksēti kopā ar mūsdienu jauniešu subkultūru elementiem.

Nobeigumā gribētu atgriezties pie kādas domas, pie kuras savā grāmatā "Naivi. Super" kavējas arī norvēģu rakstnieks Erlends Lū, proti, par to, cik daudz kosmosā ir zvaigžņu un ka tās visas ir tik lielas kā saule...

<sup>1</sup> Šmite, R. Polārais cikls, jeb mediju mākslas simpozijs pusnakts saulē // Studija. - 1998, Nr. 3/4.- 108. lpp.

<sup>2</sup> Zieda, M. Tauki muzejā - nemainīgs lielums vai nemanāma kustība // Neatkarīgā Rīta Avīze. - 1999. - 8. maijs.

<sup>3</sup> Elektroniskās mākslas un mediju centrs, dibināts Rīgā, 1996. gadā (<http://rixc.lv>).

<sup>4</sup> Zieda, M. - Turpat.

<sup>5</sup> Demakova, H. Ojārs Pētersons // Studija.- 1999, Nr. 6. - 20. lpp.

<sup>6</sup> Zieda, M. - Turpat.





as well as timeless problems seems to have been concurrently programmed with their possible solutions. Thus, for example, in the video installation "2 in 1" for the "Fat" project, the artist had neutralised such disturbing scenes as a slaughterhouse or squeezing a boil by using sound (text and music) from television soap operas. It was as if she was simultaneously pointing out the "unbearableness of culture" and the possibility to distance oneself from it.<sup>6</sup>

**Mārtiņš Ratņiks** is actively engaged in the context of the new media culture. Outside his professional contact with Internet design and computer programming, a large role is played by electronic music and activities concerning the "acoustic space". In recent years this has developed together with the electronic art and media laboratory *E-lab*. As previously mentioned, resampling may be regarded as one of Ratņiks' basic principles. Using today's computer technology and the technical possibilities of video (as well as metaphors), he gives past and traditional cultural phenomena a new context, thus drawing attention to many current cultural phenomena. One of the most poignant examples we should mention is the 2001 video installation "Sound Graffiti". Here the performances of a Latvian peasant girls' folk music ensemble are mixed together with elements from today's youth sub-culture.

Instead of a conclusion I would like to return to a thought expressed by Norwegian writer Erlend Lu in his book "Naive.Super.": there are so many stars in the cosmos and they are all as large as the sun...

<sup>1</sup> Šmite, R. Polārais cikls, jeb mediju mākslas simpoziji pusnakts saulē // Studija. - 1998. Nr. 3/4. - P. 108.

<sup>2</sup> Zieda, M. Tauti muzejā - nemainīgs lielums vai nemanāma kustība // Neatkarīgā Rīta Avīze. - 1999. - 8 May.

<sup>3</sup> The Electronic Art and Media Center was founded in Riga in 1996. (<http://rixc.lv>).

<sup>4</sup> Zieda, M. - Op. cit.

<sup>5</sup> Demakova, H. Ojārs Pētersons // Studija. - 1999. Nr. 6. - P. 20.

<sup>6</sup> Zieda, M. - Op. cit.

