

Romantiķu ceļojumi spoguļlausku ainavās

Ieva Astahovska

Šifrēto kombināciju F5, zem kuras darbojas šī notikuma vaininieki, nezinātājs varētu mēģināt tulkot kā, piemēram, datora pogas vai šaha lauciņa nosaukumu (starp citu, uz F5 lauciņa Luisa Kerola Alise Aizspogulijā satika Balto Jātnieku, kurš bija izgudrojis pudīņu no dzēšlapas, šaujampulvera un zīmoglakas. Kā atzinis šaha mīļotājs Marsels Dišāns, šaham ar mākslu esot daudz kopīga: no pavisam atšķirīgas sākotnes – senas kara spēles un īstenības atdarināšanas – tās abas kļuvušas par nodarbošanos, kam lielāks sakars ar domāšanu). Patiesībā nosaukums F5 jeb saīsinājums no *Famous Five* radies gluži nejauši, un tas nepauž nedz kādu konceptuālu pārliedību, nedz nemainīgu identitāti – zem tā slēpjas brīžiem mainīgs jaunu mākslinieku sastāvs, arī “trijnieks” vai “četrinieks” – kā šoreiz biennālē –, un būt “slaveniem”, liekas, tomēr nav viņu pašmērķis. (Viens gan – F5 ir īsteni sava laika bērni, kas vairs neizvēlas tādus nosaukumus kā, piemēram, “Nācarieši” vai “Zilais jātnieks”).)

Kā mākslinieku grupa F5 izveidojās un sākotnēji pārstāvēja “citādo”, tā saucamās subkultūras ietekmēto skatījumu uz pasauli, 90. gadu otrajā pusē sākot no pilnīgi eksperimentālas un Latvijas koordinātēm tobrīd mazpazīstamas jauno, elektronisko jeb digitālo mediju cilpošanas. Bet, tā kā Latvijas mākslas mazajā pasaulē alternatīvie mākslas viļņi vienmēr tikuši iekļauti un institucionalizēti kopīgajā saimē, cilpa tika apmesta un F5 kļuva par Latvijas mākslas zelta jaunatni. Un zelta jaunatnes statuss tiek arī rūpīgi pulēts – kopā un atsevišķi F5 mākslinieki savā ne pārāk ilgajā darbībā piedalījušies daudzos lokālos un starptautiskos mākslas un jauno mediju festivālos un izstādēs, Sanpaulu un Venēcijas biennālēs, Eiropas mūsdienu mākslas biennālē *Manifesta*, nākotnes mākslas redzējumiem veltītā izstādē “Ātrāk par vēsturi” (*Faster than History*) Somijā, pa veco Eiropu ceļojošā “jaunās” Eiropas valstu izstādē *The New Ten* un citur.

Visi F5 mākslinieki ir studējuši Latvijas Mākslas akadēmijas Vizuālās komunikācijas nodaļā un konsekventi apdzīvo to teritoriju, kurā mākslas pasaule saslēdzas ar tehnoloģiju sniegtajām iespējām. Par savu mediju visbiežāk izmantojot digitālās tehnoloģijas, ar pasauli viņi komunicē šodienas vizuālajā valodā – t.i., smeļoties iedvesmu gan globālās, gan lokālās “īstenības” atmosfērā, viņi citē, miksē, montē, *semblē*, cilpo un arī reflektē sava laika zīmes, tēlus, simbolus un tēmas laikmetīgās kolāžās, spilgtās, trāpīgās vai asprātīgās videoinstalācijās un datoranimācijas klipos.

Tāds, piemēram, ir Latvijas mākslā nu jau laikmetīgas klasikas statusu ieguvušais datorspēļu stilistikā veidotais animācijas klips *Bloody TV* (2000), kur F5 dalībnieki kā nemirstīgi televīzijas diktori šaudās un, nosacītajam skatītājam spaidot televīzijas pulti, paši tiek apšaudīti optimistiskā 19. gadsimta nogales romantisma mūzikas – Emīla Dārziņa “Melanholiskā valša” – pavadījumā. Šī darba ironijas pilnā “vardarbības propaganda”, kā to tulkoja ne viens vien skatītājs, patiesībā bija ļoti trāpīga refleksija par realitāti televīzijā kā “negadījumu simulāciju” un pašu televīziju kā “negadījumu muzeju”, kā to raksturojis informācijas tehnoloģiju un urbānisma eksperts un filozofs Pols Viriljo.

F5 mākslinieku darbos “nospiedumus” atstājusi arī klubu kultūras un elektroniskās mūzikas atmosfēra, kas kursē starp it kā automātiskām un psihodēliskām intonācijām. Mākslas uztveres “baltā kaste” viņu darbos reizēm pārvēršas par “melno caurumu”, līdzīgu nomoda sapnim, kur “bilde” izplešas ārpus realitātes acīmredzamajām robežām, tās dažādiem fragmentiem saplūstot gandrīz sirreāli abstraktā vidē vai maģiskā realitātē. Tas lielā mērā saistīts arī ar kādu praktisku šo “zelta jauniešu” nodarbi – vīdžejošanu, publikas izklaidēšanu muzikālos klubu pasākumos, paralēli elektroniskās mūzikas ritmiem miksējot laikmetīgu “patērējamo” mākslu jeb vizuālo “mūziku”.

Lai gan iepriekšminētais skar tikai vienu F5 darbības segmentu, tas viņu darbus raksturo arī daudz plašāk – digitālos medijus viņi lieto ne tikai kā instrumentu, kas samiksē dažādas zīmes, tēlus un realitātes, bet kā metodi un arī valodu – pateicoties tehnoloģiju piedāvātajām manipulācijas iespējām, tā ļauj atrasties uz ass starp dokumetalitāti un fikciju un tādējādi paust savas idejas, domas un sajūtas pēc iespējas atbilstošāk šodienas laika garam.

Tieši šī mākslas valoda ir visprecīzākais šībrīža pasaules uztveres raksturojums – ja pagātnē glezna bija kā logs uz pasauli, tad mūsdienu koordinātu sistēmā panorāmiskas ainavas vietā īstāku realitāti rāda tās samiksēts atspoguļojums, atplaiksnījumos un nebeidzamu transformāciju fantāzijā atklājot šodienas saskaldīto uztveri un drudžaino pieredzi, ko veido acumirkļi nevis skatiena ilgstoša koncentrēšana.

Šis mākslas darbu valodas specifiku precīzi komentē Valtera Benjamina jau 1936. gadā kino sakarā tik hrestomātiski apcerētā tehnikas spēja gluži kā ķirurgam iespieties realitātes organismā un atbrīvot īstenības aspektus, paplašināt uztveri “visā optiski un akustiski pamanāmās pasaules plašumā, saturot daudz precīzāku situācijas norādījumu”¹ – daudzkārt sadalītais attēls savienojas kopā pēc jauniem likumiem, tā atklājot to, kas iepriekš nepamanīts slīdēja līdz uztvertā straumei. Tehnika, kas “uzspridzināja šo karcera pasauli ar desmitdaļsekunžu dinamītu”, padarījusi redzamus jaunus matērijas struktūrveidojumus un zināmajā atklājusi nezināmo, tā “ka mēs, atstāti šajās plaši izkaisītajās drupās, tagad veicam piedzīvojumu pilnus ceļojumus”.² Digitālie mediji Valtera Benjamina aprakstīto īstenības atklāšanos atsedz vēl krietni izteiksmīgākā progresijā. Samiksēta un manipulēta vēl neierobežotāk, paverot nebeidzamu metamorfožu iespējas plurālās realitātes “drupās”, tā atklāj masu mediju sabiedrības atbrīvoto pieredzi, kas vairs nepakļaujas vienai skatiena perspektīvai, un radikāli maina apjautu par to, kas ir tāls un tuvs, iekšējs un ārējs.

Pamazām gan grupa F5 savos darbos tehnoloģizētās mākslas teritoriju ir paplašinājusi līdz instalāciju un gandrīz arhitektonisku inscenējumu izteiksmei, no mākslas kā žesta, kas norāda uz ikdienas realitātes ieraudzīšanas modulācijām, nonākot pie dziļākas esamības refleksijas – balstoties uz tās pašas valodas paņēmienu un dažādo kodu miksēšanu no komiksiem līdz gluži vai episkām poēmām. Tehnoloģijas pastarpinātā klātie vai ietekme atklājas arī tās atsvešinātības izteiksmē – emocionāla subjektivitāte pakļaujas drīzāk racionālai vai estētiskai spēlei un pētījumiem. Taču šie pētījumi ir nevis eksakti, bet drīzāk romantiski, jo atšķirībā no pozitīvajām zinātnēm to rezultāts ir nevis racionāls vienādojums, bet daudzpunkti – ļaujot skatītājam pašam aizpildīt iztēles telpu.

Tāda, piemēram, ir F5 mākslinieku radītā urbāni poētiskā videoinstalācija "Baudi jauko nakti!" (2002), kuras iedvesmas avots bija pavisam nepoētisks, proti, mākslīgās gaismas piesārņojums, kas lielpilsētu naktis pārvērš pelēkās dienās un to dzīvi pakļauj ne vien bioloģiskām, bet arī psiholoģiskām deformācijām. Kad debesīs nav saskatāmas zvaigznes, cilvēkiem zūd izpratne par bezgalību un viņi kļūst par tehnokrātiskiem bezdievjiem. Gaismas vietā izvēloties romantiķu iedvesmas pavadoni – nakti, kad spilgtāk apjaušamas dzīves "īstenās" kopsakarības, F5 mākslinieki sekoja burvju padomiem un līdzīgi seniem jūrasbraucējiem – zvaigžņu vērotājiem – devās braucienā ar nakts tramvaju, kura ceļā pilsētas gaismas – laternu un naktsdzīves izkārtņu spuldzes – saplūda gandrīz kā romantisku pasaku bildēs, līdz pilsētas pierobežā atklājās zvaigžņu bezgalība. Nakts ceļojuma kadri mijās ar laikabiedru skatienu tuvplāniem, kas, mainoties apgaismojumam – iegrimstot tumsā un iznirstot no tās –, vērās debesīs (ne)ieraugāmajās zvaigznēs. Videomontāžā gaismas intensitātei pieaugot, viņu acu zīlītes izzuda un acis – dvēseles spogulis – pārvērtās, gluži kā šausmu filmās, spocīgās vīzijās par bezdvēseliskām būtnēm.

F5 mākslinieku darbi kuģo starp sadzīviskiem ikdienas sižetiem, tēliem vai pat klišejiem un "lielām" tēmām – televīziju, masu mediju manipulācijām ar sabiedrības uztveri, ķīmiskiem konservantiem un uzlabotājiem, Makdonalda rotaļlietām, komiksiem un popkultūras varoņiem, cirka māksliniekiem, ekstrasesiem, citplanētiešiem un plastmasas ziediem, NASA satelītu uzņēmumiem, kaķu barību, nakts tramvaju, laiku, skaistumu, patiesības meklējumiem, zinātniskiem atklājumiem, zvaigznēm, Visumu, nāvi utt. Tas viss pēc miksera principa tiek sintezēts ne vien vizuālās, bet arī semantiskās kolāžās, izspēlējot mūsdienu mākslas spēlei tik raksturīgo jēgas un absurda vienlaicīgumu, kas turklāt piepildīts ar ekscentriskiem vai visai vērienīgiem mājieniem. Piemēram, no kaķu barības kā sīksīkiem mozaīkas jeb "puzles" gabaliņiem veidota milzīga budistu "Spēka mandala", vai nodoms 50. Venēcijas biennālei "Sapņi un konflikti" radītā projekta "Eiforija" ietvaros nodot asinis un tūlīt arī tās izšķiest, pārvēršot par barību Venēcijas baložiem, kā jēgpilnas bezjēdzības pilnu dāvinājuma žestu biennālei. Turklāt pēdējā darbā semantiskās mākslas spēles ieguva zināmu vērienu – tajā kā

mākslīgās pacilātības aktā un arī kā sadursmē starp sapni un konfliktu viņi teicās paužam “gandrīz bērnišķīgu atsacīšanās žestu, kas atklāj ambīcijas un nervozitāti sadursmē ar jau esošo mākslas objektu skaitu. [...] Mums patika dārgās biovielas zaudēšanas bezmērķība, kas, šķiet, pietāvētu mākslas procesam.”³ Taču šo stāstu tā absurda jēgā zem sapņu un konfliktu zīmes pilnībā apputekšņoja Latvijas kultūras politika, pēc nacionālā konkursa par dalību biennālē sarīkošanas vēlāk tomēr nolemjot neatbalstīt Latvijas ekspozīcijas iekļaušanu tajā. Kā komentāru tam F5 radīja komiksu, kura varoņi atkal bija paši mākslinieki – šoreiz “zvaigžņu kariem” radniecīgā sižetā, greizās dokumentālās realitātes un fikcijas spoguļlauskās; tas attēloja, kā pa ceļam uz Venēciju viņus pārtver citplanētieši, samaļ “asiņainos miltos” un izbaro eiforijas pārņemtajiem Venēcijas baložiem.

F5 darbi pauž ne vien laikmetīgā progresa modelētās realitātes atklāšanos dokumentālā fantāzijā, bet arī laikmeta mākslai raksturīgo ambivalenču reproducēšanu, ļaujot tajos “būt klāt” tagadnes pretrunām. Piemēram, kritiskas intonācijas par progresa konsekvencēm, reizē pašiem esot šī progresa (tehnoloģijas varas) “svaidītiem” un arī savos darbos ironiski savirknējot un izmantojot tos pašus – kā kritiskās refleksijas mērķa, tā šāvēja – kodus; mākslas valodas tehnoloģizācija un atsvešinātība un vienlaicīgais tās romanisms vai aizkustinošais humānisms. Arī skepse par mākslas institūciju varu, pašiem darbojoties kā neatkarīgai mākslinieku grupai un radot mākslu arī ikdienas sabiedrībai ārpus muzeja-tempļa sienām, un vienlaikus – veiksmīga iekļaušanās mākslas institucionālajā apritē, apliecinot savu darbu “muzejisko” vērtību. Šis duālisms F5 darbos ir gan ambivalents, gan loģisks – kā vēsums, tā humānisms ir šīs mākslas valodas nosacīts; tehnika kā slēptā atklāšanas veids, apziņas kontrolētās telpas vietā paverot neapzināto, atklājas arī kā *poēsis*. Savukārt institucionāla neatkarība vai iesaistīšanās skar ne tikai mākslas sociālo dzīvi, bet būtiski attiecas arī uz mākslas pasaules aktuālo jautājumu izjautāšanu.

Tāds mākslas institūciju un muzejisko pieredzi reflektējošs darbs bija videoinstalācija “Lūriķi” (2003) – ironizējot par muzeju kā vietu, kur mākslas mīļotāji zem “augstās” kultūras un elitāras pieredzes statusa maskē vojeriskās tieksmes, F5 “zelta jaunieši” no zili zaļām mākoņu velvēm Valsts Mākslas

muzeja – mūzu tempļa – griestos “lūrēja” uz skatītāju, gluži kā renesanses mākslinieku gleznoti tukli eņģeļi no kāda sena palaco griestiem svētā nevainībā “lūrējās” tā iemītnieku gujamistabās. Zem lūrētājiem slējās masīva marmora kolonnas imitācija ar pompozu podu, kas, savukārt, bija smīnīga apcere par muzejiskajām mākslas krāšanas un izstādīšanas vērtībām. Šī šķietami vienkāršā parafrāze atklāja sadursmi starp “antikajām” mākslas vērtībām un mūsdienu realitāti – muzejisko “skatīšanos” un “piedalīšanos”, skatītāja mijiedarbību ar mākslu, kas drīzāk raksturo laikmetīgās mākslas praksi, pārceļot akcentu no mākslas darba kā sevī noslēgtas monādes uz mākslas pieredzes atvērto lauku.

Jaunības trumpis visos laikos ir bijis tās ideālists, jaunatne arvien meklē un domā, kā atrast “īsto formulu”, kā mainīt pasauli. Droši vien arī F5 jaunieši. Tomēr, atšķirībā no, piemēram, sešdesmito gadu zelta jaunatnes, kas mēģināja sacelties pret sistēmu, rīkojot kultūras revolūciju, F5, būdami sava laika bērni, ir nevis naivi dumpīgie, bet lietišķi ideālisti, kas apzinās “nolemtību, kas ir spēcīgāka par gribu kaut ko mainīt” un pārāk “apgaismoti”, lai konfliktētu ar pasauli, aizrautos ar sociāli vai politiski virzītu kritiku vai nodarbotos ar utopijām, vienlaikus tomēr ticot saprāta apgaismībai. Tāpēc, domājot par aktuālo un vērsot skatienu pāri tā robežām, viņi savus mākslas stāstus, kas gandrīz vienmēr ir vispārinoši, nevis subjektīvi (kaut arī to tēli visai bieži ir paši autori), rada kā apliecinošus, nevis noliedzošus vēstījumus.

F5 darbos atklājas “citāda” skatiens. Pēc racionālā saprāta – progresa – uzvaras gājiena, atgādinot par nesamaitātā saprāta gaismu, viņi meklē glābiņu pie “citāda” garīguma – zintniekiem vai burvjiem. Tas liekas kā tāds jaunā laika romantisms, kurā līdzīgi sirreālisma deformācijām “citādā” realitātes ieraudzīšana panākta ar fikcijas kā gandrīz zinātniskas fantāzijas efektu. Viņi paši darbojas kā mūsdienu alķīmiķi, kas savos laboratorijas eksperimentos, gluži kā viduslaiku maģiskās laternas vai zelta radīšanas procesos, miksē burvju padomus un zinātniskas liecības. Tāpat kā šķietami bezjēdzīgai iedomai radīt pudīņu no dzēšlapas, zīmoglakas un šaujampulvera izrādās ir kāds sakars ar šaha spēli, tā mākslas “domāšanas spēlēs” ar dokumentālām fantāzijām un iztēles konstrukcijām viņi mēģina izgaismot īstenību vai kādus atsevišķus tās aspektus.

Un, protams, šo romantiķu-izgudrotāju nodarbi tikpat lielā mērā raksturo zelta jaunatnes ironija – kā apvēršanas spēles tehnika, kas ļauj izrauties no pretrunām, tās neatceļot, bet piedāvājot “atbrīvojošu prieku”, romantiķu garā sajaucot savā pieredzē balstīto un kādu “mūžīgo” īstenību. Viņu ironija jūtas brīva darīt visu, kas tai labpatīkas, tā ļaujot parādīties jau daudzkārt piesauktajam “citādajam”.

Romantiski ironiskā pozīcija tikpat atbrīvojoši spēlējas arī ar bijušo. Tā neignorē pagātņi, bet uzlūko to ar melanholisku ironiju, kā kaut ko pagājušu un zudušu, kā mītu vai pasaku.

Arī F5 mākslinieku šodienas modelētās realitātes iedvesmoto stāstu kolāžās parādās nostalgiski, ironiski “zudušā laika meklējumi” vai tā atgādinājumi. Tāds pagātņi caur šodienu reflektējošs darbs, kas ieguvis gluži vai rekviēma, *memento mori* svinīgumu, ir instalācija “Laiks rādīs” (*TimeWillShow*; 2003). Skatot dramatiskiem Riharda Vāgnera operas akordiem, skaistu un mākslīgu ziedu klātā kapa kalnā stāv pulēti mirdzošs zārks – gluži kā solārijs. Uz tā mūžīgā miega spilventiņa – ekrāna – bezgalīgi spārnus plivina zils tauriņš, dvēseles un arī nāves simbols, un pār puķi nebeidzami krīt rasas lāse. Savā monumentālajā vispārinājumā šis darbs izaicina tikpat monumentālas interpretācijas, kas skar gluži vai teoloģiskas, pat metafiziskas dimensijas mūžības un laikmetīgā priekšā. Te ir sapņojuma beigas – darbs uztverams kā dziļdomīga metafora, kur sintezēties fetiša vai pat sakrālās mākslas tēla (ko pielūdz nevis dēļ tā, kas tas ir, bet ko tas reprezentē) izteiksmīgums un slāpētas ironijas pilna melanholija par mirušo “mūžīgi skaisto”. Tā zudums mākslā aizstāts ar imitācijām pavisam banālos skaistuma meklējumos, ikdienas masu kultūrai piemītošā vispārējā dzīves estetizācijā – sintētiskos līdzekļos, konservantos, skaistinātājos, uzlabotājos u.tml. Skaistais kā mākslas (no pagātnes nākošā) jēga un ideja zaudējis pamatu, tas vedina domāt ne vien par estētisko, bet arī Platona apcerēto ētisko vērtību (patiesā, īstā, labā u.tml.) zudumu. Arī par bieži apcerēto “mākslas nāvi”, sākot ar jau pieminētā Valtera Benjamina “apbedīto” mākslas kā kulta un auras klātbūtnes vērtību un emancipāciju no “kalpošanas daiļajam” rituāla, līdz daudz laikmetīgākām mākslas “beigu” idejām. Skaistais palicis vien kā tēze, kanons, kas sastindzis un nejūtīgs atdusas mauzolejā.

Darbs "Laiks rādīs", kas bija iekļauts izstādē "Ātrāk par vēsturi. Laikmetīgas perspektīvas Baltijas jūras valstu mākslai nākotnē", zīmīgi reflektē par pagātnes–tagadnes–nākotnes savstarpējo novietojumu un attiecību dialektiku Laika zvaigžņotajās debesīs. Tas, tāpat kā citas F5 mākslas spēles, kas ne pārāk pakļaujas tradicionālajiem mākslas uztveres noteikumiem, spēlējas ar mākslas vēs-turiskajiem, simboliskajiem, laika gaitā mainīgajiem priekšstatiem esošās (šodienas) vai "topošās" uztveres koordinātu sistēmā. F5 radītie darbi atklāj postindustriālās kultūras atsvešinātību no pagātnes. Tomēr to pavērtajā perspektīvā – šodienas mākslā, kurai "cauri plūst nākotnes refleksa trīsas" (Andrē Bretons) – projicējas antiutopiskas fantāzijas spoguļlausku ainavās. Un nav zināms, vai nākotne – "citas" realitātes iestāšanās pēc pagātnes "šaurības" – atklāsies kā totāla brīvība vai tās ilūzija.

1. Walter Benjamin. Gesammelte Schriften. Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno un Gershom Scholem herausgegeben von Rolf Tiedermann und Hermann Schweppenhäuser. Band I. 2. Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main. 1974.

2. Turpat.

47 3. Māra Traumane. "Euphoria" // 50th International Art Exhibition La Biennale di Venezia. – 2003. – p.554.