

Raksts publicēts Liepājas Universitātes humanitāro un mākslas zinātņu žurnālā “Scriptus Manet” (Nr. 14) 2022. gadā, 62.–73. lpp.
Pieejams: <https://doi.org/10.37384/SM.2022.14.062>

GUNDEGA STRAUTMANE

Liepājas Universitāte

gundegastrautmane@hotmail.com

Mākslinieciski eksperimenti ar imaginārām rakstībām

Kopsavilkums

Raksta mērķis ir izpētīt un aprakstīt imaginārās rakstības eksperimentus vizuālās mākslas laukā, klasificēt un nostiprināt jaunu terminoloģiju to aprakstam, kā arī apkopot pētījuma rezultātus par imaginārās rakstības rīku lietošanu mākslas projektos. Lai to sasniegtu, jāapzina līdzīgais un atšķirīgais mākslīgajās valodās. Vienlaikus mērķis ir arī informēt sabiedrību par māksliniekiem, kas strādā ar imaginārajām rakstībām savos darbos, tostarp par raksta autores pašas darbu šajā jomā. Terminoloģijas aspektā raksts piedāvā ieviest jaunu terminu *kodējummāksla* (angļu valodā *codification art*), lai apzīmētu šo radošo meklējumu lauku, kura dziļākā interese, kā secināts no analizētajiem piemēriem, ir izprast rakstības kā koda būtību. Līdzās tam piedāvāts ieviest latviešu valodā arī terminu *imaginārā rakstība*, balstoties un Paolo Albani (*Paolo Albani*, dz. 1946) un Berlingero Buonaroti (*Berlinghiero Buonarroti*, dz. 1942) mākslīgo valodu klasifikatoru (Albani, Buonarroti 1994). Šie termini integrēti tekstā, aprakstot jaunus imaginārās rakstības lietojumus mākslā.

Lai gan rakstu zīmes laikmetīgajā mākslā tiek izmantotas bieži, autors reti kad attīsta savu rakstības sistēmu. Šeit iezīmējas jauna joma vai mākslas novirziens, tādēļ pētījumu šajā sektorā vēl nav un trūkst terminoloģijas. Lai apzīmētu šo novirzienu, rakstā rosināts ieviest terminu *kodējummāksla*, kura atbilstība un lietojamība tika pētīta, izmantojot tādas pētnieciskās metodes kā ekspertu intervijas un skatītāju aptaujas. Ekspertu intervijas deva pozitīvus rezultātus, un jauna termina nepieciešamība tika apstiprināta vairumā gadījumu. Ekspertu domas daļās jautājumā par to, cik un kādas eksperimentālās teksta jomas būtu iekļaujamas jaunā termina *kodējummāksla* apzīmētajā jēdzienā. Aptaujās tika izmantotas anketas, kuras aizpildīja Latvijas mākslas skolu skolotāji pēc noklausītas lekcijas par izpētes tēmu. Arī aptaujas rāda pozitīvus rezultātus. Vairums aptaujāto uzskata, ka jauns termins ir nepieciešams. Teorētiskajam apskatam izmantoti dažādu autoru darbi par imaginārajām valodām un rakstību, īpaši poļu lingvistes Idas Strias (*Ida Stria*) grāmata “Radot jaunas valodas, radi jaunas realitātes. Pretī lingvistiskam mākslīgo valodu pasaules redzējumam” (*Inventing Languages, Inventing Worlds: Towards a Linguistic Worldview for Artificial Languages*) par mākslīgajām valodām un to izcelšanos (Stria 2016), kurā tika publicēti izpētei tik nepieciešamais jau minētais Albani un Buonarroti mākslīgo valodu klasifikators.

Raksta autore atziņas par imaginārajām valodām guvusi 20 gadu garumā, kā māksliniece strādājot ar dažādiem kodiem un tehnikām, kā arī attīstot savus imagināros alfabētus. Izstrādāti arī burtveidola dizaini, kuri nekādā veidā nav pielīdzināmi kādam no jau esošajām rakstībām izmantotajiem. Analizēti arī darbi, ko radījuši mākslinieki, kuri uz individuālā alfabēta bāzes izstrādājuši savus unikālos alfabētus, tostarp arī Alisone Greja (*Allyson Gray*, dz. 1953), Raiens Ganders (*Ryan Gander*, dz. 1976).

Raksturvārdi: imaginārā rakstība, kodējummāksla, dadaisms, avangards, tekstuālais konceptuālisms, grafiskais dizains.

ARTISTIC EXPERIMENTATION WITH IMAGINARY LANGUAGES AND CODES

Summary

The main undertaking of this article is to study *imaginary writing* in the field of visual arts, classify and introduce new terminology, and use the tools of imaginary writing to work with art projects relevant to the new media field. It also aims to inform the public about the existence of artists and their works in the field of imaginary writing and the author's work and findings in the new media field. The article proposes to introduce new terms in Latvian, *kodējummāksla* (codification art) and *imaginārā rakstība* (imaginary writing) on the basis of Albani and Buonarroti's *Classification of Artificial Languages* (1994). The text uses these terms to describe new applications of imaginary writing in art.

Although linguistic signs are common in contemporary art, authors rarely invent their writing systems. Thus, it emerges as a new field or art genre, and no previous studies or terminology have been devoted to this field. To define the practice, the article's author proposes a new term, *kodējummāksla* 'codification art'. Its relevance and applicability were studied using expert interviews and viewer surveys. The expert interviews gave positive results, and the necessity for a new term was confirmed in most of the cases. The experts have different opinions regarding the question of how many and what practices should be included in the field defined by *kodējummāksla*. The surveys consisted of questionnaires that teachers from Latvian art schools filled out after attending a lecture on the research subject. The surveys also reflect positive results. Most of the respondents do recognize a need for a new term. The theoretical part of the research consists of a contextual review of literature on imaginary languages and writing and Polish linguist Ida Stria's work "Inventing languages, inventing worlds. Towards a linguistic worldview for artificial languages" (2016) in particular. Stria focuses on artificial languages and their origins; she also suggests a system for classifying imaginary languages so necessary to the field.

The article's author has reached certain conclusions regarding imaginary languages as a practising artist working with various codes and techniques and developing imaginary alphabets over 20 years. The author has also developed typefaces that cannot be compared to any of the existing designs in use. There is a reference to works created by artists who have created their unique alphabets, including Allyson Gray (b. 1953) and Ryan Gander (b. 1976).

Keywords: imaginary writing, codification art, Dada, avant-garde, textual conceptualism, graphic design.

Ievads

Vēlme izdomāt jaunas pasaules, civilizācijas un valodas, kurās tās runā un raksta, nepieder tikai fantāzijas literatūras žanram. Arī laikmetīgajā mākslā nereti radoša izdoma lietota, lai radītu grafisku izteiksmes līdzekļu kopumu valodai, jaunu valodu un rakstību. Šī raksta centrā ir tādu autoru mākslinieciskā darbība, kas izstrādājuši savas valodas un kas vienlaicīgi ar savu saziņas formu zināmā mērā vēlējušies attīstīt idejas par nākotnes kultūru. Semioloģijas jeb semiotikas pamatlicējs Ferdinads de Sosīrs (*Ferdinand de Saussure*, 1857–1913) ir apgalvojis, ka "valoda pati par sevi nekādi neatbaido realitāti, tā drīzāk to rada no jauna" (Saussure 1994; Chandler 2002). Šis fakts spārnojis ne vienu vien

izdomātu realitāšu cienītāju un atraisījis radošo garu, izstrādājot jaunas valodas. Atsevišķi apskatot katru gadījumu, kļūst skaidrs, ka izdomātās valodas top dažādi: ja vienā gadījumā varam runāt par izstrādātu valodas rakstīto formu, tad citā – par abām (runāto un rakstīto). Tomēr īpaši ir tie gadījumi, kuros šo jauno valodu un rakstības sistēmu izstrāde pati par sevi kļūst par māksliniecisku notikumu, mākslinieciskās izpētes objektu un auditorijai piedāvāto mākslas darbu. Tieši šādiem darbiem pētījumā pievērsta uzmanību, aptaujājot mākslas ekspertus un baudītājus par nepieciešamību identificēt šo jomu ar jaunu terminu *kodējummāksla*¹.

Mākslīgās valodas un rakstības mākslas un kultūras kontekstā

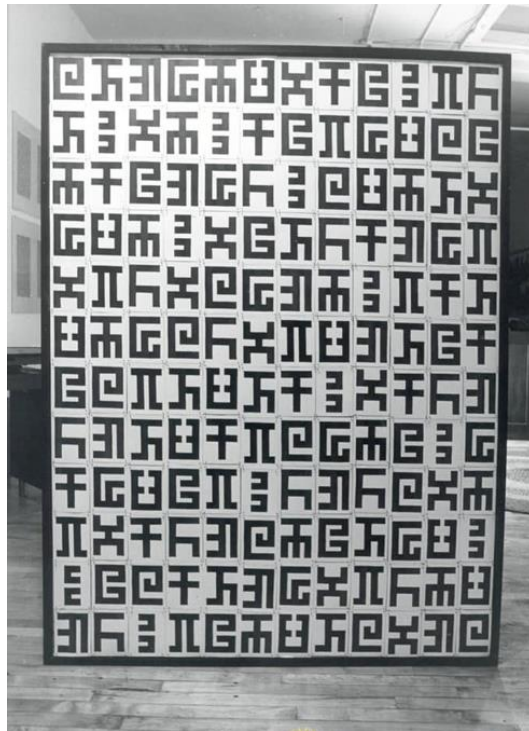
Runājot par mākslīgo valodu izcelsmi, noteikti jāmin tādu rakstnieku kā Džona Ronalda Rūela Tolkīna (*John Ronald Ruel Tolkien*, 1892–1973) ieguldījums bērnu grāmatas “Hobits”, tās turpinājuma – triloģijas “Gredzenu pavēlnieks”, “Silmariljons” un daudzu citu darbu radīšanā, viņš uzskatāms par vienu no pirmajiem mākslīgo valodu izstrādātājiem. Tolkīns nebija vienīgais rakstnieks, mākslīgo valodu izstrādātājs, tomēr pats atzina, ka viņš šo darbu uztvēra kā mākslas formu un viņa literārie darbi ir kalpojuši vien kā vide, kurā varētu tikt reprezentētas izstrādātās valodas (Tolkien 1983). Tolkīna darbiem ir liela ietekme uz globālo populāro kultūru, to pierāda romānu aizvien jaunās ekranizācijas un tēli, kas viennozīmīgi turpina ietekmēt tendences datorspēļu, grafiskā dizaina un arī vizuālās mākslas laukā.

Vizuālās mākslas un grafiskā dizaina jomās vairāk specifiska ir vizuāla spēle un manipulācija ar jau apritē esošajām rakstībām. Vizuālās mākslas jomai specifiska ir redzētā/redzamā teksta brīva interpretācija. Līdzīgi kā ainava, kuru gleznotājs var fiksēt uz audekla un interpretēt pēc savas patikas, daudzi teksta mākslas aktīvisti un profesionāļi sevi nenoslogo ar rūpēm par to, vai teksts būs izlasāms.

Tā par vienu no interesantākajiem teksta mākslas atzariem var uzskatīt tādu parādību kā asēmiskā rakstība. Vārds *asēmisks* nozīmē, ka rakstītajam nav nekādas īpašas semantikas. Rakstu zīmes nav saistītas ar nozīmi, lielākoties tās nav saprotamas, tomēr var būt gan estētiski pievilcīgas, gan arī radīt priekšstatu par rakstības kā sistēmas ietekmi. Savukārt, runājot par ierastākām teksta mākslas formām, jāsauc, ka vairums mākslas darbu teksta mākslas laukā ir izstrādāti uz latīniskā alfabēta bāzes, kas ir saprotams. Jo īpaši Latvijas teksta mākslas telpā redzētie darbi liecina par to, ka autoram bijis svarīgi savu skatītāju uzrunāt viņam saprotamā veidā, un ziņojums ir būtisks mākslas darba komponents arī tad, ja izmantotas rakstu zīmes. Asēmiskais un latīniskais (it kā saprotamais) teksts

¹ Terminu angļu valodā *codification art* ir ierosinājusi lietot šī raksta autore Gundega Strautmane sadarbībā ar Ph. D. Kristoferu Heilu (*Christopher Hales*). Arī latviešu valodā termina *kodējummāksla* lietojums ir pētījuma autores iniciēts, tas paredzēts tāda teksta mākslas atzara definēšanai, kurā mākslinieks strādā, pats ar savu izveidoto alfabētu un uz tā bāzes radīto mākslas darba kompozīciju. Terminu latviski tulkojis Valsts valodas centra galvenais lingvists Agris Timuška.

lasītāja interpretācijas ziņā iezīmē divas galējās robežas, kurām pa vidu varētu tikt ierindots uz mākslinieka paša izstrādāta alfabēta bāzes radīts darbs. Latvijas mākslas telpā faktiski šāda tipa darbu nav. Šī raksta autore ir vienīgā, kas radījusi darbus, eksperimentējot ar imagināriem rakstības² veidiem, sākumā strādājot ar Braila kodu, bet pēdējos gados attīstot īpašas sistēmas un grafikas rakstu zīmes, kuras līdzīgi jebkuram citam burtveidolam ir iespējams instalēt datorā. Runājot par darbu tehnisko daļu, jāpiebilst, ka tekstuālo kompozīciju realizēšanai izmantotas katram grafiskajam dizaineram pazīstamās datorgrafikas programmas. Darbi tiek realizēti digitālās drukas, stencila, sietspiedes un dažādu autortehniku formātā.

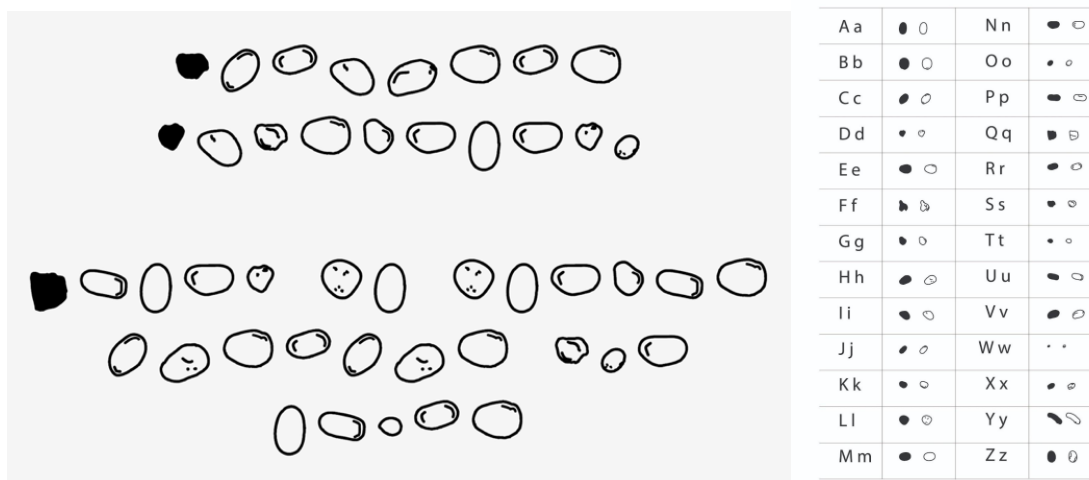


1. attēls. Alisone Greja “Slepenā rakstība” (Gray 2020)

Vizuālās mākslas jomā, kā jau ievadā minēts, no jauna konstruētās valodas nav tik izplatītas, tomēr ārvalstu praksē dažus spilgtus piemērus var atrast. Kā pirmo apskatīsim vienu no senākajiem piemēriem, 1971. gadā izstrādāto vizionārās mākslas kustības pārstāves Alisones Grejas (*Allyson Gray*, dz. 1953) “Slepeno rakstību” (*Secret Writing*; sk. 1. attēlu). Šī darba specifika ir tāda, lai gan uzgleznotās rakstu zīmes apzīmē divdesmit alfabēta burtus, to precīzs atšifrējums tomēr netiek atklāts (Gray 2020). Greja apzināti izvēlējusies psihodēlisko halucinogēnu izmantošanu un Rema Dasa (*Ram Dass*, 1931–2019), amerikāņu jogas skolotāja, psihodēlisko vielu pētnieka un psihologa, prakšu izmēģināšanu

² Ar jēdzienu *imaginārā rakstība* šajā izpētes darbā tiek saprasta mākslinieka izstrādāta rakstība (tās vizuālā daļa) ar mērķi to izmantot jauna mākslas darba radīšanā. Termins balstīts mākslīgo valodu klasifikatorā (Albani, Buonarrotti 1994), kur mākslinieka izstrādāti alfabēti angļu valodā definēti kā *imaginary alphabets*. Turpmāk izpētes gaitā par termina tulkojumu un variantiem tiek diskutēts ekspertu intervijās.

vīziju stimulēšanai. Māksliniece stāsta, ka savās vīzijās atkal un atkal ieraudzījusi slepenu rakstību (Gray 2021), divdesmit slepenotas zīmes, kuras māksliniece fiksējusi savās grafikās un gleznās. Jāsaka, ka psihoaktīvā viela LSD jeb lizergīnskābes dietilamīda lietošana 20. gadsimta 60. un 70. gados bija ļoti populāra Amerikas Savienoto Valstu progresīvās jaunatnes vidū. Uz šī fona zēla un plauka jaunatnes interese par Austrumu misticismu un halucinogēniem. Greja apgalvo, ka savas zīmju virtenes izmanto saziņai ar spirituālo pasauli. Šobrīd māksliniece kopā ar savu vīru Aleksu Greju (*Alex Gray*, dz. 1953) vada “slēpto spoguļu kapelu ETHOS” (Gray 2020), kurā ir iespēja baudīt gan mākslu, gan saņemt garīgas konsultācijas. Šāda mākslas un garīgo prakšu sintēze nav jaunums.



2. attēls. Raiens Ganders “Set in Stone” burtveidols (Gander 2020)

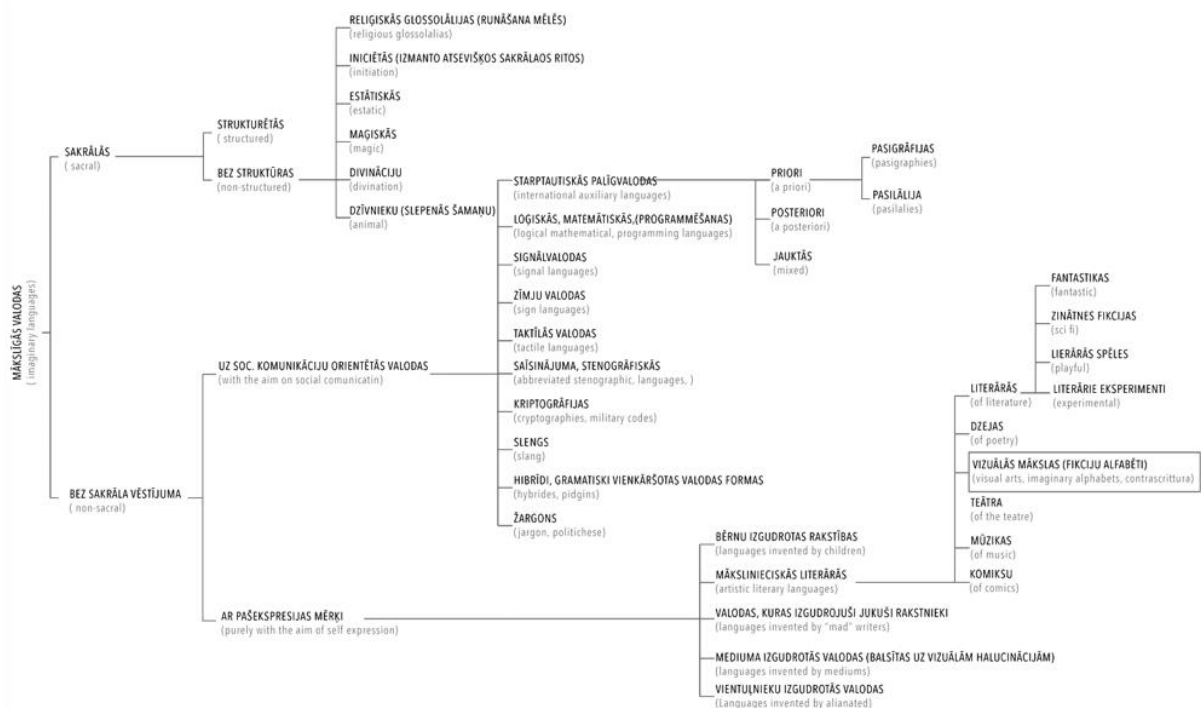
Pētot jau jaunākus mākslas darbus, kuros attīstītas īpašas rakstības sistēmas un atklāti to rašanās iemesli, jāmin arī Raiens Ganders (*Ryan Gander*, dz. 1976). Viņš savu fiktīvo alfabētu radījis pavisam cita iemesla un mērķa dēļ, nevis kāda reliģiska stimula vadīts, bet gan, sajūtot vēlmi attīstīt burtveidolu, kad ieraudzījis savu bērnu jūras malā salasītos akmeņus un to dažādās formas (sk. 2. attēlu; Gander 2020). Viņš apvilcis kontūras ap akmeņiem, ar pildītajām formām apzīmējot lielos, bet ar konturējumiem – mazos burtus. Ganders attīstījis datorā instalējamu burtveidolu un galvenokārt savus darbus realizē digitālajā drukā. 2. attēlā redzams plakāts, kurā rakstīts teksts franču valodā: “Kad valoda meklē savu otru pusi” (*Quand la langue cherche son autre*). Burtveidols pieejams mākslinieka mājas lapā, tādējādi, to instalējot sev datorā, katrs var kļūt par šīs imaginārās rakstības lietotāju.

Digitālizācija šiem unikālajiem mākslinieka izstrādātajiem burtveidoliem paver jaunas iespējas. Mākslas darba skatītājs var kļūt par aktīvu tā lietotāju šādā pavisam praktiskā veidā, instalējot savā datorā burtveidolu un lietojot to. Ārpus vizuālās mākslas lauka šāda prakse jau eksistē un tās popularitāte aug. Kā piemēru var minēt tiešsaistes aplikāciju *StrudelREPL*, kura izmanto kodēšanas programmu *JavaScript*, ļaujot savam lietotājam reāllaikā rakstīt kodu un komponēt mūziku.

2023. gadā nācis klajā jaunums, *JavaScript*, kas līdz šim izmantoja vienīgi latīņu alfabēta burtus, var tikt pārslēgts uz dažādu autoru izstrādātajiem burtveidoliem, kuri pēc sava dizaina nav atpazīstami kā kāda jau zināma rakstība.

Mākslīgo valodu klasifikators

Viena no svarīgākajām problēmām mākslīgo valodu aprakstīšanā un pētīšanā ir pieeju, formu un jomu, kurā mākslīgā valoda top un tiek izmantota, daudzveidība. Lai saprastu to un aprakstītu katras valodas sistēmu, vietu un lomu atbilstoši tās vietai kultūrā, jāatrod veids, kā klasificēt visas mākslīgās valodas.



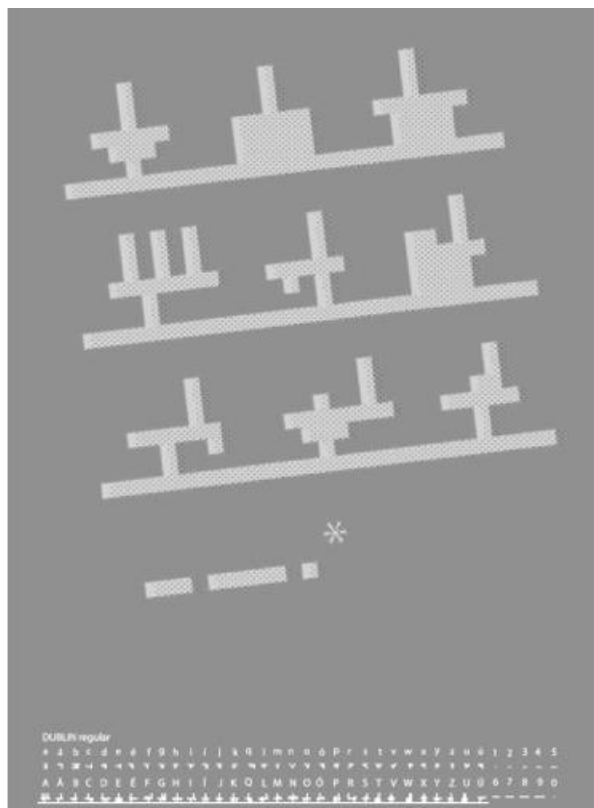
3. attēls. Paulo Albani un Berlingero Buonaroti izstrādātais mākslīgo valodu klasifikators (Albani, Buonarroti 1994)

1994. gadā savā mākslīgo valodu klasifikatorā Paulo Albani (*Paolo Albani*, dz. 1946) un Berlingero Buonaroti (*Berlinghiero Buonarroti*, dz. 1942) apskatījuši vairākas mākslīgo valodu grupas (sk. 3. attēlu). Viņu pieejā vispirms nodalīta sakrālā un sekulārā joma kā atšķirīgs mākslīgo valodu parādīšanās konteksts, kas pašu mākslīgo valodu liek arī atšķirīgi uztvert un saprast. Sekulārajā jomā savukārt autori nošķir, pirmkārt, uz sociālo komunikāciju orientētas mākslīgās valodas, kurām ir visai lietišķi mērķi, tās ir, piemēram, stenogrāfijā izmantotā pieraksta sistēma, signālvalodas, palīgvalodas, arī žargons un slengs, otrkārt, mākslīgās valodas, kas tapušas ar pašekspresijas mērķi, kur iekļaujamas visas valodas, kas tapušas dažādu mākslu kontekstā. Sadaļā ar nosaukumu “mākslinieciski literārās valodas” viena no apakšsadaļām norāda uz imagināro alfabētu popularitāti vizuālās mākslas laukā. Diezgan svarīgi visu šo plašo spektru redzēt kopumā, jo nereti viens mākslinieka izstrādāts alfabēts var atbalsoties kādās citās klasifikatora sadaļās. Ja Gandra gadījumā varam runāt par

piederību vizuālās mākslas un imagināro alfabētu apakšgrupai, tad Grejas “slepenā rakstība” lai gan pieder vizuālās mākslas un imagināro rakstību laukam, vienlaicīgi atbalsojas arī sadaļā „mediju izstrādātās valodas, kuras radušās kā vizuālās halucinācijas auglis”. Raksta autore mākslinieciskie eksperimenti laika gaitā ieskaitāmi dažādās šī klasifikatora sadaļās (Stria 2016). Sākumā izmantots Braila raksts, kurš klasifikatorā atrodas pie citām, uz saziņu orientētām valodām. Šobrīd tiek strādāts vienīgi ar imaginārajiem alfabētiem, kas saskaņā ar klasifikatoru ierindojams vizuālās mākslas apakšgrupā. Sadaļā “zinātniskās fantastikas” (*science fiction*) valodas un to alfabēti visbiežāk ierindojami romānu ekranizācijās un datorspēlēs izmantotā imaginārā rakstība. Tīmeklī tie tiek saukti par *izdomātajiem alfabētiem (fictional alphabets)*, un šī ir tieši tā grupa, kuras iespaidā jau minētā aplikācija *StrudelREPL* ir steigusies saviem lietotājiem piedāvāt jaunus, lietotāju izklaidējošus alfabētus.

Eksperimenti ar imagināro rakstību

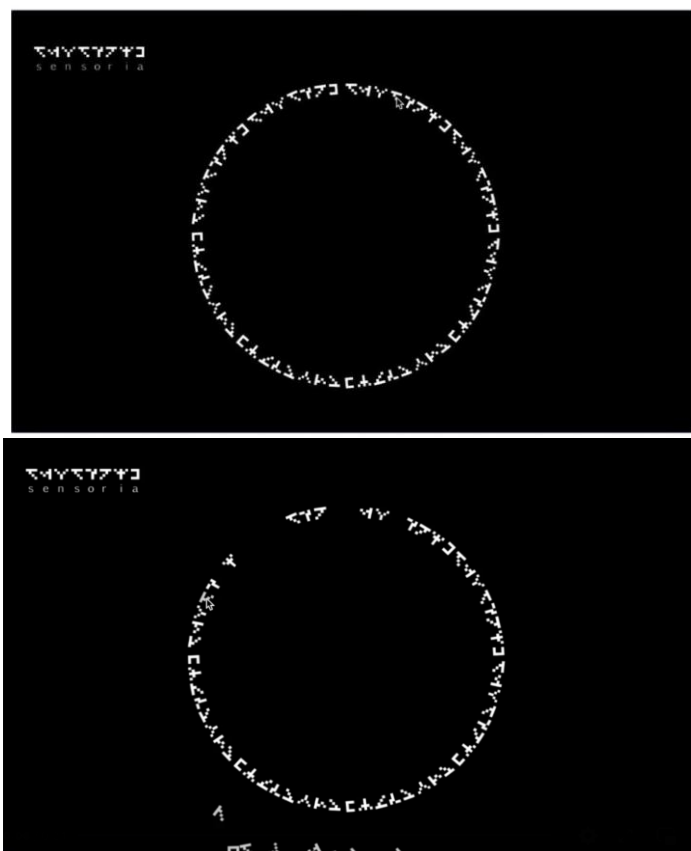
Šajā rakstā pievērsta uzmanība eksperimentiem ar imagināro rakstību, ko dažādās tehnikās un dažādos laika posmos veikusi šī raksta autore, īpaši koncentrējoties uz darba rezultātā gūtajām atziņām un to pielietojumu, iegūstot imaginārās rakstības attīstošajiem mākslas darbiem atbilstošu vietu laikmetīgās mākslas kontekstā.



4. attēls. Gundegas Strautmanes “Dublin regular” burtveidols (2021). Plakāts teksta mākslas izstādei Jēkabpils pilsētvidē. Teksts uz plakāta “Jēkabpils 350”

Dažādi projekti izstrādāti dažādās tehnikās, kas balstītas uz imaginārās rakstības bāzes. Izmantoti ir arī dažādi mediji. Viens no šiem veidiem ir digitāli drukāti plakāti un avīzes. Stencila tehnika ir izmantota gan izstādēs aplūkojamās darbos, gan fasādes murālī (Jēkabpilī, Akmeņu ielā 1). Tomēr aktuālo meklējumu kontekstā liela loma ir digitālajām tehnoloģijām. Sadarbībā ar programmētāju Armandu Puču (dz. 1980) izstrādāta datorspēle “Sensoria”. Šī spēle (sk. 5. attēla 1. kadru), kura 2020. gadā bija redzama tiešsaistē, mājaslapā *gundegastrautmane.com* savam lietotājam, uzspiežot uz kādas no rakstzīmēm, ļāva saklausīt skaņu, kuru tā apzīmē. Aktivizētais burts vēlāk “nokrita” un veidoja zīmju kaudzīti spēles laukuma apakšā (sk. 5. attēla 2. kadru). Runājot par izmantotajām tehnikām, jauna alfabēta jeb rakstības izstrādē ierasts ceļš, kuru katrs jauna burtveidola izstrādātājs visbiežāk izvēlas: uz datorā pieejamā latīņu alfabēta taustiņiem, izmantojot grafiskās programmas, tiek izstrādāts burtveidola dizains, kas ar programmēšanas palīdzību tiek instalēts. Starp šajā darbā izstrādātajiem burtveidoliem daži ir piemēroti latviešu valodas rakstzīmēm, bet daži – īru un angļu valodai, tie tapuši rezidences laikā Īrijā, laikmetīgās mākslas centrā *Rua Red* Dublinā 2017. gadā.

Kompozīciju veidošana noris, izvēloties grafiskajam dizaineram pazīstamas grafiskās programmas, kuras ļauj veidot visdažādākās teksta virtenes un kārtot uz iecerētās formas.



5. attēls. Gundegas Strautmanes un Armanda Puča datorspēle “Sensoria” (2020).
1. un 2. kadrs

Ekspertu interviju un aptaujas rezultāti

Visu šo meklējumu centrā kā dažādo imagināro rakstību veidošanas un lietošanas dzenulis ir vēlme izziņāt valodas un rakstības kā koda darbību komunikācijā, lai ar abstraktas izdomātas sistēmas palīdzību labāk saprastu koda darbību līdzīgā kultūras situācijā un eksponētu to. Kā komunikācijā darbojas kods un kas jāzina vai jāuztver abām komunikācijā iesaistītajām pusēm – šajā gadījumā māksliniekam un auditorijai –, lai kods darbotos? Kāds sakars veidojas starp skaņu un burtu, skaņu un grafisku zīmi? Mākslas pētījumu pieeja ļauj eksperimentu un pieredzes ceļā meklēt atbildes uz šiem jautājumiem. Tika veidota jauna mākslas kustība un aplūkota nepieciešamība ieviest to laikmetīgās mākslas apraksta terminoloģijā.

Kodējummāksla ir mākslas kustība, kuras dalībnieks savu darbu pamatā izmanto imagināro rakstību, kodējummāksla nesatur intuitīvas spēles ar teksta detaļām, aprītē esošas rakstības, kā arī rakstības, kurām nav tieša atšifrējuma. Mākslinieks netiek ierobežots tehniku un tehnoloģiju izmantojumā. Ieteikums iepriekš nedefinēto mākslas kustību dēvēt par *kodējummākslu* tika saņemts no Valsts valodas centra vadošā lingvista Dr. philol. Agra Timuškas (dz. 1964).

Lai saprastu mākslas zinātnieku kā potenciālo termina primāro lietotāju attieksmi pret jaunā termina ieviešanu, tika veiktas ekspertu intervijas, kurās ir gūts jomas speciālistu atbalsts jauna termina *kodējummāksla* ieviešanas iniciatīvai un nepieciešamībai³.

Mākslas vēsturniece Aiga Dzalbe (dz. 1971) norāda, ka ir nepieciešama jauna terminoloģija un arī jauns mākslas žanrs. Vienlaikus zinātniece norāda, ka darbi nepārsteidz ar tehnoloģiskiem risinājumiem un koncepciju, kuras dēļ būtu ierindojami pavisam jaunu un pārsteidzoši laikmetīgu darbu rindās.

Atbildot uz jautājumu, vai nepieciešama jaunas mākslas kustības, žanra izveide uz imagināro alfabētu bāzes izstrādātajiem darbiem, pieaicinātais eksperts Tčello d'Barros⁴ (*Tchello d'Barros*, dz. 1967) uzsver, ka jaunu žanru pieaugums ir neizbēgams. Mākslas vēsture ir nebeidzamas attīstības stadijā un tā pastāvīgi atjaunojas un atveras arvien jauniem eksperimentiem, kuri laika gaitā rada jaunus stilus, tehnikas un koncepcijas. "Māksliniekiem ir jāatrod jaunas valodas

³ Termins *kodējummāksla* teksta mākslas kontekstā minēts un pārrunāts kā nepieciešams radio radījumā LR3 "Vārdi ir simboli. Diskutējam par izstādi "ES_TEXT" Latvijas Nacionālajā mākslas muzejā" (2022. gada 26. februārī), kur sarunājās mākslas kritiķis Vilnis Vējš, izstādes kuratore, mākslas zinātniece Elita Ansonē un mākslinieks Artūrs Virtmanis. Ansonē atzina: "Mani ir uzrunājusi Gundegas Strautmanes disertācijas tēma, kur viņa ierosina ieviest jaunu terminu *kodējummāksla*, man jāsaka, ka šis termins izstādē vairākās vietās būtu ļoti labi noderējies." (Ansonē 2022)

⁴ Rakstnieks un mākslinieks, kurš darbojas eksperimentālā teksta mākslas laukā. No pieaicinātajiem ekspertiem Tčello d'Barros ir pieredzējušākais šīs jomas praktiķis un teorētiķis. Jau 1993. gadā sācis strādāt literatūras, vizuālās, skatuves un audiovizuālās mākslas laukā. Dzimis Brunopolisē, Brazīlijā, dzīvojis četrpadsmit dažādās Brazīlijas pilsētās, kur arī savus darbus izstādījis. D'Barros ir vairāku grāmatu autors eksperimentālā teksta mākslas jomā: "Cordelaria Heliópolis: Literatura de Cordel" (D'Barros 2020a), "Letramorfose: Poemínimos" (D'Barros 2020b), "Olho Nu: Ideogramas Ocidentais" (D'Barros 2020c), "Olho Zen: Haicais" (D'Barros 2020d).

robežas,” apgalvo d’Barros. Būdams izstāžu kurators, viņš savas ilgās mākslinieka un mākslas kuratora darbības gaitā ir pieredzējis daudzas mutācijas eksperimentālās teksta un eksperimentālās literatūras laukā.

Latvijas Nacionālā muzeja krājumu glabātāja Daina Auziņa (dz. 1979) uzsver, ka teorētisku formulējumu kādai jaunai kustībai var dot pats mākslinieks/mākslinieku grupa vai mākslas teorētiķi/kritiķi/kuratori, kuri strādā ar attiecīgo materiālu. Viņi var izjust nepieciešamību pēc iespējami precīzāka mākslinieciskās prakses apzīmējuma.

Savukārt Volodimirs Biliks⁵ (*Volodymyr Bilyk*, dz. 1991) atzīst, ka jauns termins ir nepieciešams, bet uz jautājumu – vai šāda mākslas kustība ir nepieciešama? – ir divas atbildes: viena no tām ir – “protams”, bet otra – “kāpēc ne?”. Viņš atzīmē, ka mākslas kustības definīcija ir patvaļīga. Tā var būt vairāku cilvēku sociālā loka jeb kopienas radīta, un tā var būt vairāk estētiska, ko veido idejas, kuras izmanto cilvēki visā pasaulē. Un var būt arī kaut kas pa vidu.

Savukārt Džozefs Tabbi (*Joseph Tabbi*, dz. 1960), amerikāņu teorētiķis literatūras un elektroniskās literatūras jomā, kā arī viens no *Consortium on Electronic Literature* (CELL) datu bāzes dibinātājiem, atbildot uz jautājumu, vai uz imaginārās rakstības bāzes izstrādātiem mākslas darbiem ir nepieciešams jauns nosaukums, neiebilst un saka, ka jauns termins varētu tikt ieviests mākslinieciski estētiskas kustības apzīmēšanai. Izpētes gaitā diskutējot ar ekspertiem, viens no argumentiem, kuru minēja Tabbi, bija teksta nesalasāmība.

Papildus ekspertu viedoklim ar aptaujas palīdzību tika noskaidrota arī specializētas auditorijas attieksme pret šāda termina ieviešanu. Aptauja tika veikta pēc lekcijas, un aptaujātie ir šīs lekcijas apmeklētāji – Latvijas mākslas skolu skolotāji. Anketās uz jautājumu “Vai nepieciešama jaunas mākslas kustības, žanra izveide darbiem, kuri radīti uz mākslinieka paša izstrādāta alfabēta bāzes?” 71,4 % atbildējuši apstiprinoši, 9,5 % – noraidoši, 4,8 % nav atbildējuši, savukārt 14,3 % atbildētāju minēja dažādus nosacījumus, lai tas varētu notikt.

Secinājumi

Šī raksta mērķis bija izpētīt un aprakstīt imaginārās rakstības eksperimentus vizuālās mākslas laukā, piedāvāt klasifikācijas sistēmu, kurā imaginārā rakstība iegūtu vietu mākslīgo valodu saimē un nostiprināt jaunu terminoloģiju imaginārās rakstības eksperimentu aprakstam mākslā, apkopojot pētījuma rezultātus par imaginārās rakstības rīku lietošanu mākslas projektos un jauna termina ieviešanas iespējām.

Rakstā aprakstītie rezultāti balstās atziņās, kas gūtas, attīstot praktiskus projektus, kuros izmantoti imaginārās rakstības un kodējumamākslas elementi –

⁵ Volodimirs Biliks ir satūra mārketinga nodaļas vadītājs Kijivā (Ukraina). Pozīcija, kas prasa zināšanas dažādās IT jomās, viņam palīdz tulkā, bet pāri visam – dzejnieka un plaši pazīstama mākslinieka gaitās teksta kodēšanas laukā. Biliks ir izdevis vairākas eksperimentālajam tekstam veltītas grāmatas: “eellofufusciouhipoppokunurios” (Bilyk 2016), “Da Eel” (Bilyk 2020), “Detournement Crusade” (Bilyk 2021).

ilgāka mākslinieciski pētnieciskā prakse, ko izvērtusi šī raksta autore paralēli radošajai darbībai un izstādēm, uzstājoties ar lekcijām un diskutējot ar auditoriju. Papildus mākslinieciskajiem eksperimentiem ar imaginārajām rakstībām, tika rasts risinājums šādu un līdzīgu mākslas darbu apraksta terminoloģiskajiem trūkumiem, ieviešot jaunu terminu *kodējummāksla*, ko attiecināt uz visiem darbiem, kas izmanto imagināro rakstību, vienlaikus arī nostiprinot terminu *imaginārā rakstība*.

Ekspertu intervijās, kuru uzdevums bija noskaidrot šāda termina noderīgumu un akceptu tam, galvenokārt pozitīvi novērtēja valodnieka Timuškas ieteikto terminu *kodējummāksla* kā tulkojumu no angļu valodas *codification art*. Ekspertu intervijās vairums pieaicināto pozitīvi vērtēja arī termina *imaginārā rakstība* lietojumu latviešu valodā. Turklāt arī lielākā daļa mākslas skolotāju pēc nodarbības izteica atbalstu jauna termina ieviešanai.

Imaginārā rakstība ir savas popularitātes viduspunktā. Grafiskajā dizainā strauji aug dažādu teksta manipulāciju popularitāte, arī interese par slepeniem simboliem, zīmēm un rakstībām ir liela. Robeža starp šiem abiem laukiem – teksta mākslu un grafisko dizainu – ir diezgan izplūdusi, un šo tendenču migrācija ir nekontrolējama.

Avoti un literatūra

Albani, Paolo; Buonarroti, Berlinghiero (1994). *Aga magéra difūra: dizionario delle lingue immaginarie*. Bologna: Zanichelli.

Ansons, Elita (2022). Teksti Latvijas mākslā izstādē “ES_TEXT”. Pieejams: <https://ltv.lsm.lv/lv/raksts/04.02.2022-teksti-latvijas-maksla-izstade-es-text.id251694> [sk. 16.04.2022.]

Bylik, Volodymyr (2016). *eellogofusciouhipoppokunurious*. Xexoxial Editions.

Bylik, Volodymyr (2020). *Da Eel*. Xexoxial Editions.

Bylik, Volodymir (2021). *Detournement Crusade*. Xexoxial Editions.

Chandler, Daniel (2002). *Semiotics: The Basics*. New York: Routledge.

D'Barros, Tchello (2020a). *Cordelaria Heliópolis: Literatura de Cordel*. Rio de Janeiro: Multi prisma.

D'Barros, Tchello (2020b). *Letramorfose: Poemínimos*. Rio de Janeiro: Multi prisma.

D'Barros, Tchello (2020c). *Olho Nu: Ideogramas Ocidentais*. Rio de Janeiro: Multi prisma.

D'Barros, Tchello (2020d). *Olho Zen: Haicais*. Rio de Janeiro: Multi prisma.

Saussure, Ferdinand (1994). *Course in General Linguistics*. London: Duckworth.

Grey, Allyson (2020). Secret writing. Pieejams: <https://www.allysongrey.com/ask/creativity-as-a-spiritual-practice> [sk. 11.05.2022.]

Grey, Allyson (2021). *Secret writing*. Pieejams: <https://www.allysongrey.com/ask/secret-writing> [sk. 16.04.2022.]

Stria, Ida (2016). *Inventing languages, inventing worlds. Towards a linguistic worldview for artificial languages*. Varšava: Dysertacje Wydziału Neofilologii.

Tolkien, Ronald (1983). *The Letters of J. R. R. Tolkien*. London: George Allen & Unwin.

Tolkien, Ronald (1998). Qenyaqetsa: The Qenya Phonology and Lexicon by J. R. R. Tolkien. *Parma Eldalamberon*, N. 12, pp. xii–xvii.

Tolkien, Ronald (2001). The Rivers and Beacon-hills of Gondor. *Vinyar Tengwar*, N. 42, pp. 5–