LATVIJAS KULTŪRAS AKADĒMIJAS KULTŪRAS UN MĀKSLU INSTITŪTS

KRUSTPUNKTI

KULTŪRAS UN MĀKSLAS PĒTĪJUMI

ZINĀTNISKO RAKSTU KRĀJUMS

LATVIJAS KULTŪRAS AKADĒMIJAS
KULTŪRAS UN MĀKSLU INSTITŪTS

KRUSTPUNKTI: KULTŪRAS UN MĀKSLAS PĒTĪJUMI

Zinātnisko rakstu krājums
2026

LKA LATVIJAS KULTŪRAS AKADĒMIJA

Rīga 2026

UDK 00+304(082)
Ku354

Visi raksti ir zinātniski recenzēti.

Atbildīgā redaktore
Dr. sc. soc. **Anda Laķe**

Redaktore
Dr. sc. soc. **Ilona Kunda**

Redaktores asistente
Īrisa Brička

Redakcijas kolēģija
Dr. philol. **Raimonds Briedis**, Latvijas Kultūras akadēmija
PhD **Agnese Hermane**, Latvijas Kultūras akadēmija
Dr. sc. soc. **Ilona Kunda**, Latvijas Kultūras akadēmija
Dr. sc. soc. **Anda Laķe**, Latvijas Kultūras akadēmija
PhD **Rūta Muktupāvela**, Latvijas Kultūras akadēmija
Dr. art. **Laila Niedre**, Latvijas Kultūras akadēmija
Dr. art. **Stella Pelše**, Latvijas Mākslas akadēmija
Dr. art. **Andris Teikmanis**, Latvijas Mākslas akadēmija
Dr. art. **Baiba Tjarve**, Latvijas Kultūras akadēmija
Dr. art. **Līga Ulberte**, Latvijas Kultūras akadēmija
Dr. hist., Dr. habil. art. **Juris Urtāns**, Latvijas Kultūras akadēmija
Dr. art. **Ieva Vītola**, Latvijas Kultūras akadēmija

Izdevējs: Latvijas Kultūras akadēmijas Mākslas un kultūras studiju institūts

Žurnāls sagatavots publicēšanai Latvijas Universitātes Akadēmiskajā apgādā

Literārā redaktore
Sarmīte Medne

Maketētāja
Ineta Priga

Vāka mākslinieks
Rihards Delvers

Krustpunkti: kultūras un mākslas pētījumi digitālais izdevums pieejams:
www.culturecrossroads.lv

© Latvijas Kultūras akadēmija, 2026

ISSN 2500-9923

SATURA RĀDĪTĀJS

Sanita Oše
Bauska un Daugavpils – provinces urbānisms Jāņa Kalniņa (Sarmas) mākslā un rakstniecībā 5
Bauska and Daugavpils – Provincial Urbanism in the Art and Literature by Jānis Kalniņš (Sarma)

Juris Urtāns
Par Latvijas lauku kapsētu dibināšanas akmeņiem 17
About the Foundation Stones of Latvian Rural Cemeteries

Juris Urtāns
Senas hidrotehniskās būves Viesītes–Biržu mežos 32
Old Hydrotechnical Structures in Viesīte–Birži Forests

Krišs Grunte
Ķīlu izpirkšana latviešu folkloras horeogrāfiskajos materiālos: sodīšanas mehānisma aspekts 49
Forfeit Redemption in Latvian Folkloric Choreographic Materials: The Aspect of Punitive Mechanisms

Līga Vēliņa
Jauno mediju māksla, posthumānisms, jaunais materiālisms un no šo formu mijiedarbības izrietošie domāšanas perspektīvu apakšvirzieni 61
New Media Art, Posthumanism, New Materialism, and the Sub-Directions of Thinking Perspectives Emerging from the Interaction of These Forms

Elizabete Grudovska
Konceptualizējot sarežģītā mantojuma virtuālās realitātes pieredzes kā tanatehnoloģijas 81
Conceptualising Virtual Reality Experiences for the Difficult Heritage as Thanatechnologies

Paula Cukura
Iztēles krustpunktos: dzīvo laboratoriju pieeja sociālajām inovācijām 96
At the Crossroads of Imagination: Living Lab Approach for Social Innovation

Diāna Mierture
Harismātiska autoritāte kopienas identitātē. Austrasbērnu piemērs 108
Charismatic Authority in the Community Identity: the Example of Austrasbērni

BAUSKA UN DAUGAVPILS – PROVINCES URBĀNISMS JĀŅA KALNIŅA (SARMAS) MĀKSLĀ UN RAKSTNIECĪBĀ

BAUSKA AND DAUGAVPILS – PROVINCIAL URBANISM IN THE ART AND LITERATURE BY JĀNIS KALNIŅŠ (SARMA)

Mg. art. **Sanita Oše**
Latvijas Mākslas akadēmija

Abstract

Urbanism in art and literature has rarely been examined in the context of small towns, with primary attention typically devoted to the world of the metropolis. Small towns occupy a peculiar intermediate position – they are urban spaces, yet devoid of metropolitan haste; distinctive microcosms in which everything manifests more intensely, visibly, and vividly. They are worlds one may wish to escape in pursuit of broader horizons, only to spend a lifetime longing for their unchanging rhythm and tranquillity.

The artist and educator Jānis Kalniņš (1884–1983), who, upon turning to literature, adopted the pen name Jānis Sarma, lived a nearly century-long life across two continents – Europe and Australia – working in both literature and the visual arts. He succeeded in capturing urban worlds that have since vanished, particularly Bauska of the 1920s with its characteristic small-town serenity, and Daugavpils of the 1930s with its vibrant artistic life. His artworks are attentive renderings of fleeting moments of reality, while in his literary texts the life of both cities is clothed in words many decades later and on another continent, endowing memory with a subtle breath of nostalgia. His creative legacy offers a multidimensional perspective on provincial urbanism as a source of creative expression and lived experience, allowing to reflect on belonging and memory as well as reviving a world that no longer exists, yet whose reminiscences still shimmer in old houses and streets.

Keywords: *Jānis Kalniņš (Sarma), Bauska, Daugavpils, art, literature.*

Krustpunkti: kultūras un mākslas pētījumi
Nr. 4 (2026). https://doi.org/10.55877/kkmp.2026.1.695
© Latvijas Kultūras akadēmija, Sanita Oše
Visas tiesības aizsargātas.
ISSN 2500-9923

Ievads

Jānis Kalniņš (1884–1983; pseidonīms – Sarma) bija daudzpusīga personība, mākslinieks un rakstnieks, teju visu 20. gadsimta nozīmīgāko vēsturisko notikumu liecinieks un atspoguļotājs daiļliteratūrā. Būdams sava laika savdabīgs hronists, viņš dienasgrāmatās un pierakstos skrupulozi fiksēja pieredzēto un piedzīvoto. Vēlāk liela daļa no pieredzētā iekļauta viņa literārajos darbos, piešķirot tiem augstu ticamības pakāpi, sniedzot vērtīgu un unikālu informāciju, kas arī zināmos faktus padara niansētākus.

Laikmeta liecinieks un hronists

Jānis Kalniņš – Zemgales saimnieku vienīgais dēls – pirmos skolas gadus aizvadīja Vecsaules pagasta skolā, bet tālākās gaitas viņu aizveda uz Bausku. Īsais mācību laiks Vecsātu zemkopības skolā, kur Kalniņš gribēja izkopt saimniekošanas prasmes, lika saprast, ka zemkopība nav viņa aicinājums, bet deva iespēju sastapties ar skolas kādreizējo absolventu Jāni Jaunsudrabiņu (1877–1962), kura stāstījums par radošo darbību un mācībām Venjamina Blūma (*Вениамин Блюм*, 1861–1920) zīmēšanas un gleznošanas skolā Rīgā atklāja vēl neapjaustas iespējas. Ieguvis tautskolotāja tiesības Cēsu pilsētas skolas pedagoģiskajos kursos, jau 1904. gadā Kalniņš izlēma saistīt savu dzīvi ar mākslu un iestājās Blūma skolā, vēlāk turpināja apgūt glezniecību Jūlija Madernieka (1870–1955) studijā, pēc tam Maskavā privātās darbnīcās, bet 1913. gadā iestājās Rīgas pilsētas mākslas skolā. Sākoties Pirmajam pasaules karam, ģimene devās bēgļu gaitās un nokļuva Penzā, kur Kalniņš 1916. gadā pabeidza Penzas mākslas skolas skulptūras klasi. Atgriezies Latvijā, viņš desmit gadus strādāja dažādās Bauskas skolās (pasniedza latviešu literatūru, vēsturi, psiholoģiju, zīmēšanu un mākslas vēsturi, vadīja arī skolas zīmēšanas pulciņu), izveidoja Bauskas etnogrāfisko muzeju un darbojās laikrakstā *Bauskas Vēstnesis*. Šajā laikā izdevumā *Domas* ar pseidonīmu Birze tika publicēts arī pirmais stāsts *Spinoza*. [Birze 1928]

1929. gadā Kalniņš pārcēlās uz Daugavpili un sāka darbu Daugavpils Valsts ģimnāzijā. Vēlāk viņš secināja, ka

> *Daugavpils laikmets uzskatāms par manas dzīves kulminācijas laikmetu. Te daudz lasīju, domāju, rakstīju, gleznoju, veidoju.* [LNRMM_587144]

Daugavpils perioda pirmajos gados Kalniņš vasaras brīvdienās regulārāk pievērsās rakstīšanai, bet

> *taisni tais gados sāku kļūt kaut cik pazīstams kā gleznotājs un viens otrs kritiķis pateica man pa patīkamam glaimam. Tas lika man domāt, ka esmu šai mākslā sasniedzis kādu robežu, aiz kuras vai nu jāsāk atkārtoties, vai arī jāmeklē kādi jauni, vēl neieti ceļi. Bet tādus meklējot jāziedo vairāki gadi eksperimentēšanai,*

kas var novest arī pie nekā neatrašanas, kāpēc es kļuvu šaubīgs un neuzņēmīgs un atgriezos pie rakstīšanas. [LNRMM_587153]

Pamazām Kalniņš literāros darbus sāka parakstīt ar pseidonīmu Sarma, jo, kā vēlāk formulējis pats mākslinieks:

Kalniņu kā dzīvē, tā literatūrā bija tik liels skaits, ka mani būtu samainījuši ar kādu citu un man būtu jānes nepelnīti pārmetumi vai arī jāuzņemas sveši nopelni. [LNRMM_587153]

Okupāciju gados Kalniņš nodevās tikai rakstniecībai un materiālu vākšanai iecerētam vēsturisku romānu ciklam par laiku no 1817. līdz 1940. gadam. Pirmā pasaules kara beigās ģimene izceļoja uz Vāciju un nonāca franču pārraudzības zonā Ēbenveileres ciemā, kur latviešu bēgļu skolā Kalniņš mācīja latviešu literatūru, psiholoģiju, vēsturi, zīmēšanu un mākslas vēsturi. 1951. gada pavasarī ceļš aizveda uz Austrāliju, kur Melburnas priekšpilsētā tika pavadīta lielākā daļa trimdas. Dzīvei pamazām stabilizējoties, Kalniņš pievērsās ierastajām nodarbēm – mākslai un rakstniecībai. Viņš bija laikraksta *Austrālijas Latvietis* līdzstrādnieks un kā pieredzes bagātākais un cienījamākais autors uzņēmās darbu ar jaunajiem literātiem, konsultējot, uzmundrinot un atbalstot viņus, kā arī veicinot darbu publicēšanu. Austrālijas latviešu literātu vidē viņš bija zināms kā *kluss vecākās paaudzes literāts ar gaužām asu prātu. Ja viņš ko sakot, tad tas tā esot*. [Rozītis 1964: 29] Austrālijā Kalniņš jeb nu jau rakstnieks Sarma konsekventi nomainīja savu darbības sfēru. 1992. gadā literatūrzinātnieks Viesturs Vecgrāvis, rakstot par Austrālijas trimdiniekiem, viņu dēvē par šī kontinenta lielāko literāro autoritāti, par 50. un 60. gadu Austrālijas latviešu rakstnieku *neapšaubāmi produktīvāko un talantīgāko figūru*, kuras devums vēl nav īsti novērtēts. [Vecgrāvis 1992: 201] Tieši Austrālijas periodā Kalniņš kļuva par pazīstamu rakstnieku, jo pirmās grāmatas – dzejas krājums *Saulgriezes* un romāns *Rūsa* – tika izdotas 1954. gadā Melburnā, kad viņam bija jau 68 gadi. Kopumā Kalniņš ir 17 grāmatu un daudzu Austrālijas, ASV, Kanādas un Zviedrijas latviešu presē publicētu stāstu autors. Vecgrāvis uzskata, ka *Sarma faktiski ir viens no retajiem, kurš biogrāfisko stāstu ir pacēlis mākslas, bet ne biogrāfijas ilustrācijas līmenī, tālab viņa darītais ir nepārvērtējams*. [Vecgrāvis 1992: 201] No mākslas vēstures viedokļa nozīmīgs ir romāns *Kalnakūļu Vikta*, nepabeigtā romāna *Aizsnigušās pēdas* presē publicētie fragmenti un atmiņu skices par laikabiedriem – Valdemāru Toni, Edvardu Virzu, Ādolfu Ersu, Jāni Jaunsudrabiņu un citiem.

Jānis Kalniņš aizgāja mūžībā 1983. gada 24. maijā Melburnas slimnīcā. 1995. gadā viņa un dēla, grafiķa Sigurda Kalniņa (1918–1956), mirstīgās atliekas tika pārapbedītas Lielvārdes Lāčplēša kapos. Gandrīz simts sev atvēlētos gadus Kalniņš piepildīja divos gadsimtos un divos kontinentos, ārpus profesionālajiem skolotāja pienākumiem katru brīvu brīdi veltīdams divām mūzām – mākslai un rakstniecībai.

Kalniņa radošais mantojums līdz šim vairāk pētīts, aplūkojot literārajos darbos un atmiņu pierakstos rodamās liecības par viņa iesaisti mākslas dzīves veidošanā Daugavpilī un vēlāk Austrālijas trimdā. Daugavpils Universitātes Humanitārās fakultātes dekāne asociētā profesore Valentīna Liepa atklājusi Kalniņa lielo nozīmi Daugavpils mākslas dzīves organizēšanā un latviskas kultūrvides veidošanā 20. gadsimta 30. gados. [Liepa 2002; 2010] Kalniņa darbībai Austrālijā, vairāk gan literārā aspektā, pievērsusies literatūrzinātniece Inguna Daukste-Silasproģe apjomīgā pētījumā par latviešu rakstniecību tālajā zemē, kurā sniegts līdz šim plašākais viņa Austrālijas perioda sabiedriskās un literārās darbības apkopojums. [Daukste-Silasproģe 2014; 2024] 2020. gadā šī raksta autore, rakstot bakalaura darbu Latvijas Mākslas akadēmijā, atklāja iepriekš nezināmus Kalniņa vizuālās mākslas darbus un piezīmes, apkopoja un analizēja gan Kalniņa literāro un mākslinieciskо darbību, gan devumu pedagoģijā un kritikā. [Oše 2020]

Bauska – Latvijas mazpilsēta 20. gadsimta sākumā

Raksturojot Kalniņa literāros darbus, minēts, ka arī rakstniecībā viņš ir tāds pats *akvarelists reālisma gaumē* kā gleznieciībā. [Grīns 1961] To apliecina arī romāni *Kalnakūļu Vikta*, *Mīļā pilsēta* un *Rūsa*, kuros nozīmīga vieta ierādīta pilsētas tēlam. Latvijas brīvvalsts laikā Kalniņa darba dzīve bija sadalīta starp divām provinces pilsētām. Pirmos desmit gadus viņš pavadīja Bauskā, reālģimnāzijā un vēlāk Valsts ģimnāzijā mācot latviešu literatūru, vēsturi, psiholoģiju, zīmēšanu un mākslas vēsturi. Savukārt 30. gadi saistās ar Daugavpili, kur Kalniņš mācīja zīmēšanu un mākslas vēsturi Daugavpils ģimnāzijās un citās skolās. Abās pilsētās viņš iesaistījās kultūras dzīvē un presē atspoguļoja mākslas norises.

Bausku Kalniņš pieredzēja divreiz – kā savu skolas gadu pilsētu 20. gadsimta pirmajos gados un kā vietu, kur pirmajā desmitgadē pēc Latvijas Republikas dibināšanas strādāja par skolotāju. 19. gadsimta otrajā pusē Bauska piedzīvoja strauju uzplaukumu, un līdz gadsimtu mijai tās iedzīvotāju skaits pieauga līdz 7000. Mainījās arī pilsētas iedzīvotāju nacionālais sastāvs – līdz pat 19. gadsimta vidum divas trešdaļas iemītnieku bija ebreji, bet otra lielākā etniskā grupa bija vācieši, savukārt 20. gadsimta sākumā latvieši jau bija kļuvuši par lielāko etnisko grupu. [Ābelnieks 2025] Bauska kā jaunības laika pilsēta ir tēls divos Kalniņa romānos. Romāns *Kalnakūļu Vikta* uzskatāms par biogrāfiskāko no visiem Sarmas darbiem. Tajā attēlota autora skolas gadu Bauska, jaunības laika Rīga, Blūma zīmēšanas un gleznošanas skolas biedri, trauksmainie 1905. gada notikumi un Maskava. Romānā vairākums rakstnieka laikabiedru atainoti ar īsto vārdu, kas piešķir vēstījumam augstu ticamības pakāpi. Bauskas un apkaimes sabiedrības attēlojums līdzinās kaleidoskopam, kurā atmiņas mijas ar izdomu grūti nošķiramās filigrānās attiecībās.



1. attēls. Jānis Kalniņš. Bauska. 1922. P., akv. Privātkolekcija

Kalnakūļu Viktai un Lejaskūļu Jānim, kurā atpazīstams pats autors, pilsētas ielas ir skolas gadu romantikas un pārdzīvojumu apdvestas, ceļa sākums, kas aizved pasaulē, līdz pat Rīgai un Maskavai, turpretī romānā *Mīļā pilsēta* par Ķipavu nodēvētā Bauska ar tās ieliņām, namiem un iedzīvotājiem jau ir pilnvērtīgs tēls. (1. att.) Kā vērīgi pamanījis ne viens vien Kalniņa daiļrades aplūkotājs, ja romānā gribam redzēt varoni, tad tā ir Ķipava pati. [Upatnieks 1964: 18] Kalniņš ved lasītāju pa Bauskas ielām, parāda tās iedzīvotājus – tik tipiskus mazpilsētai, bet vienlaikus kā mākslinieks ar nelieliem otas pieskārieniem piešķīris tiem raksturīgus vaibstus. Romānos nav jaušama pagātnes idealizācija, vēlme atgriezties jaunībā, Kalniņam raksturīgā nedaudz labsirdīgi ironiskā izteiksme vēstījumu pārklāj tikai ar vieglu nostaļģijas plīvuru, kā viņš raksta:

> *Esmu tikai es pats un vesela rinda personu, par kurām man patīk atcerēties, smieties, zoboties un iet tām blakām pa kādu mirušu pasauli*. [MNMM_43748]

Iespējams, to nosaka distance laikā un telpā – 50 gadi un daudzi tūkstoši kilometru, kas romāna tapšanas laikā šķīra autoru no vecās Bauskas un vēl vairāk lika to uzlūkot kā zudušu pasauli.

Lai gan Bauskai romānā *Mīļā pilsēta* dots Ķipavas vārds un mainīti gan ielu nosaukumi, gan personāžu vārdi, tēlotās vietas un personas iespējams atpazīt. Pat pēc 120 gadiem pilsētas kartē nojaušama Lielā iela, kas nu nes Rīgas vārdu, par Rūpniecības ielu pārtapusī Nabagmājas iela, Rātslaukums, kurā ar labu iztēli apveltīts vērotājs saskatīs seno Tirgus laukumu; lepnākās pilsētas viesnīcas *Pēterburga* vaibstus var ieraudzīt novadpētniecības un mākslas muzeja ēkā. Vēsturnieka Aigara Urtāna publikācija par Kalniņa bērnības un darba gadiem Bauskā un pilsētas 19.–20. gadsimta mijas nozīmīgo personību atspoguļojumu romānos *Mīļā pilsēta* un *Kalnakūļu Vikta* ļauj sasaistīt romānā attēlotās vietas ar mūsdienu pilsētu, padarot romānos attēloto vidi uzskatāmu un saprotamu mūsdienu lasītājam. [Urtāns 2009: 1] Un, aizverot acis, lai neredzētu, kā cauri pilsētai traucas automašīnas, varbūt var iztēloties, kā reiz no pārceltuves uz centru, riteņiem rībot pa bruģi, brāžas Petrivāna vadītais *dilžons* – diližanss, ko Sarma raksturojis kā vienīgo sīko nervu, kas vienoja Ķipavu ar kulturālās pasaules ieguvumiem. [Sarma 1959: 7] Pēc romāna publicēšanas Ķipavā mēģināts saskatīt arī Daugavpils vaibstus, tomēr rakstnieks Jānis Grīns (1890–1966), kurš romānā attēlotajā laikā Bauskā pavadījis dažus skolotāja darba gadus, savā recenzijā pārliecinoši pierādīja: lai gan ironiski attēlotos personāžus var uzskatīt par tipiskiem jebkuras tā laika Latvijas mazpilsētas iedzīvotājiem, viņam nav bijis ne mazāko šaubu, ka tā ir vecā Bauska Zemgalē, Mēmeles un Mūsas sadurā. [Grīns 1961: 4]

Dzīvodams Austrālijā, Kalniņš Bauskā pavadītos desmit gadus vērtēja kā personīgu zaudējumu, jo pilsēta ar pēckara nabadzību un attālumu no garīgās dzīves centra – Rīgas – neiedvesmoja, darbs un sabiedriskie pienākumi kavēja strādāt kā māksliniekam, tomēr darbā jaušamais jaunības atmiņu siltums pārmāc pilsētas smacējošo smagnējumu un ļauj tās pavasara palos pārplūstošās ielas ar vieglu smaidu salīdzināt ar Venēcijas kanāliem. [Sarma 1959: 42]

Daugavpils – 30. gadu sabiedrības ironiskais tēlojums

> *Es jau biju pārseglojis vairākus arodus: agronomiju, paidagoģiju, filoloģiju un arī mākslu, un šai aulekšošanā izdrāzies cauri Rīgai, Maskavai, tad Penzai un Romai. Daugavpilī ierados un domāju, ka nu sporta diezgan un jāglezno akvareļi. Viens otrs no tiem man padevās, vairums nekam nederēja, un es sāku meklēt atbalstu literatūrā*, [MNMM_43748]

Kalniņš, dzīvodams Austrālijā, nedaudz ironizējot par sevi, uzskaitīja līdz Daugavpils periodam (1929–1940) paveikto un vēlmi veltīt laiku gleznie cībai. Daugavpilī



2. attēls. Jānis Kalniņš. Iela Daugavpilī. 1929. P., akv. Privātkolekcija

Kalniņš ieradās, lai mācītu zīmēšanu un mākslas vēsturi Daugavpils I Valsts ģimnāzijā, divus gadus viņš strādāja arī Daugavpils Valsts baltkrievu ģimnāzijā un Latviešu biedrības vakara komercskolā pieaugušajiem, bet cilvēku dabas izpratnei esot noderējis rokrakstu eksperta darbs Daugavpils tiesā. Tomēr tieši pirmajos šajā pilsētā pavadītajos gados Kalniņš regulārāk pievērsās rakstīšanai. Lai Daugavpili attēlotu romānā, gan bija jāpaiet vairāk nekā desmit gadiem. Iedzīvošanās svešajā pilsētā raisīja nomāktību, ko kliedēt palīdzēja garas pastaigas, meklējot iedvesmu mākslas darbiem. Diemžēl lielāko daļu eļļas gleznu autors ir iznīcinājis, neuzskatīdams par gana vērtīgām, pārējās gājušas bojā kara gados, līdz mūsdienām saglabājušās vien dažas. [Kalve 1974: 444] Par tvertajiem mirkļiem liecina tikai skices, uzmetumi un nedaudzi akvareļi, kuros atdzīvojas pilsētas fragmenti. (2. att.) Daugavpilī pavadītajos desmit gados pilsēta nekļuva mīļa. Tā palika atsvešināta, trokšņaina, nepieņemta un nepieņemoša, tādēļ tās atainojumā neatrast maigi ironisko Bauskas gleznojumu, te dominē ass sarkasms gan tēlu atveidē, gan pilsētas portretējumā.

Sākotnēji domājis Daugavpilī neiesaistīties sabiedriskās aktivitātēs, bet brīvo laiku veltīt mākslai, Kalniņš tomēr pamazām kļuva par pilsētas latviskās mākslas dzīves aktīvu veidotāju. Viņš mācīja zīmēšanu Daugavpils Tautas universitātes mākslas studijā; kad 1935. gadā tika nodibināta Daugavpils latviešu mākslinieku biedrība, uzņēmās tās vadību; bija mākslas recenzents dienas laikrakstā *Daugavas Vēstnesis*. Nepabeigtajā romānā *Aizsnigušās pēdas*, aprakstot mākslas dzīvi Daugavpilī, Kalniņš raksturojis krievu, poļu, ebreju un baltkrievu dominanci multinacionālās pilsētas mākslas dzīvē. [LNRMM_595863] Atšķirībā no Bauskas Daugavpils jau 19. gadsimta vidū veidojās kā kultūras un garīgās dzīves centrs. Straujo attīstību veicināja arī nozīmīga dzelzceļa mezgla izveide 19. gadsimta 60. gados, kurā krustojās līnijas uz Rīgu, Pēterburgu, Varšavu, Vitebsku un Radivilišķiem. 1935. gadā pilsētā bija aptuveni 45 000 iedzīvotāju un to skaits palielinājās. [Soms 2025] 30. gados tikai sāka mainīties pilsētas nacionālais sastāvs un Daugavpils mākslinieku grupā apvienojās apmēram divdesmit iebraucēji no Vidzemes, Zemgales un Kurzemes, lai raibajā tautību pūlī kā līdzvērtīgu ievestu latvisko mākslu un koptu latvisko kultūru. [Sarma 1964] Diemžēl latviešu mākslas vēsturē viņi nav atstājuši nozīmīgas pēdas, jo kopīgās darbības laiks bija tikai pieci gadi un piesaiste pilsētai un Latgalei vien epizode viņu dzīvē.

Romānā *Rūsa* Daugavpils tēlota asi ironiski, akcentējot provinces pilsētā valdošo domu šaurību, nomācošo zemāko instinktu pasauli, karjerismu, iekļūšanu un iekļaušanos iedomātajā smalkajā sabiedrībā. [Sarma 1954: 11] Mūsdienu Daugavpilī ir grūti saskatīt Sarmas aprakstītās smilšainās priekšpilsētas ieliņas, kuras viena no varonēm, Ksaverijas jaunkundze, ik dienas pamet, lai dotos uz pilsētas centru,

> *kas nu arī nebija nekāds sitijs, jo tās veikalos visumā norisa tirgošanās ar visai primitīviem priekšmetiem – siļķēm, darvu, trānu, māla traukiem un tā joprojām, tā kā gaiss te vienumēr bija pildīts īpatnēju smaržu, no kuras daudzi viebās. Tomēr tā bija un palika pilsētas, bet nevis priekšpilsētas iela*.
>
> [Sarma 1954: 30]

Priekšpilsētas ieliņas atdzīvojas tikai Kalniņa mākslas darbos – Daugavpils nomales rajonu Grīvas un Moikas mirkļa tvērumos. (3. att.) Atmiņas un pilsēta, dzīvojot Austrālijā, šķitušas vien kā tāls rūsas atplaiksnījums krēslainās vakara debesīs, kas nespēj nevienu satraukt vai apbēdināt. [Rudzīte 1964] Kalniņš raksturojis Daugavpili kā dažādu kultūru mistru, kurā latvieši 30. gados tikai sāk ieņemt savu vietu. [Kalniņš 1936] Pilsētu, kuras seju – ēkas, laukumus un ielas – veidojuši tās dažādu tautību iedzīvotāji, radot pat pie latviešu, vāciešu, krievu un ebreju Bauskas pieradušajam zemgalietim nesaprotamu austrumniecisku arhitektonisku un cilvēcisku haosu. (4. att.) Romānā rādīta latviešu sabiedrības veidošanās valstiskās neatkarības laikā, cilvēku raksturi: skaudība, vēlme izsisties sabiedrībā, pielīšana,



3. attēls. Jānis Kalniņš. Daugavpils. Grīva. 20. gs. 30. gadi. P., z. Privātkolekcija



4. attēls. Jānis Kalniņš. Daugavpils tirgus laukums. 20. gs. 30. gadi. A., e. Privātkolekcija

iedzīvošanās kāre un tīkošana pēc amatiem un varas. Tajā nav neviena īsti ļauna, bet arī ne laba tēla, tikai vides pastiprināts cilvēka dabas zemāko instinktu izpaudums.

Daugavpils Universitātes Humanitārās fakultātes bijušajai dekānei asociētajai profesorei Valentīnai Liepai izdevies pievienot jaunas lappuses pētījumam par Daugavpils latviešu mākslinieku kopas darbību 20. gadsimta 30. gados, pētot tieši Kalniņa literāros darbus un atmiņu pierakstus. [Liepa 2010: 40] Kalniņa mākslas darbi ir vērīgi realitātes mirkļa fiksējumi, un arī rakstniecībā šī spēja ir palīdzējusi atmiņā glabātos iespaidus pārvērst literāros tēlos, uzburt vizuālas gleznas. Romāna *Rūsa* lappusēs ir izjūtama Daugavpils vide ar tvaikonīti, kas savieno Grīvas priekšpilsētu ar pilsētu, ar Kanādas papelēm apaugušais dambis, kas atgādina par agrāko laiku plūdiem, tirgus koka būdām, luterāņu baznīcu, jaunceļamo tiltu pār Daugavu. [Sarma 1954: 29] Lai gan Daugavpili Kalniņš tā arī nekad neizjuta kā savējo pilsētu, šo dzīves periodu viņš vēlāk vērtēja kā ieguvumu, kā iespaidu ziņā vērtīgāko laiku, kad vakarus un brīvdienas varēja izmantot rakstīšanai, gleznošanai un lasīšanai. Viņš kļuva par izzudušās vides un reāliju hronistu, asredzīgi vērodams pilsētu, tomēr vienmēr palikdams ārpusnieks. Sarmas devumu novērtējuši arī viņa laikabiedri trimdā, jo romāni ļāva vismaz domās un atmiņās atgriezties Latvijā, izstaigāt bērnības un jaunības ieliņas, arī salīdzināt sevis pieredzēto ar autora rādītajām ainām. [Rudzīte 1964]

> *Mazpilsētnieki nav daudz tēloti latviešu rakstniecībā* [..] *Sarmas izvēlētais laikmets kļūst svarīgs ar sociālo situāciju, ar latviešu, vācu un krievu politiku attiecīgajos gados, kā arī – kā tas saviļņo mazpilsētnieku asinis, tā ka parādas ikkatra daba un raksturs*. [Grīns 1959: 3]

Nobeigums

Rakstniecības un vizuālās mākslas apvienojums viena autora daiļradē nav liels retums mākslā, arī latviešu mākslā. Te minami Kalniņa laikabiedri Jānis Jaunsudrabiņš un Anšlavs Eglītis, ar kuriem viņu vieno reālistisks vides vērojums, nereti impresionistisks tvērums, prasme ar valodas palīdzību veidot spilgtus vizuālos priekšstatus un lielāka kritiķu atzinība viņu literārajai daiļradei. Jaunsudrabiņš biežāk un veiksmīgāk tēlojis Latvijas lauku vidi un cilvēkus, Eglītim bijusi tuva lielo pilsētu burzma un temps, bet Kalniņš pārstāv nedaudzos rakstniekus, kas pamanījuši mazo pilsētu atšķirīgo gaisotni un spējuši atklāt to savdabību, kas ietekmē visas maņas un neatstāj vienaldzīgu nevienu – vai tas būtu cilvēks, kurš tur nodzīvojis visu mūžu, nejaušs caurbraucējs vai īslaicīgs iemītnieks.

Jānis Kalniņš (Sarma) vienmēr apgalvojis, ka visi viņa literārie darbi ir autobiogrāfiski, jo tajos attēlots paša piedzīvotais, paša pārdomas, pieredze un secinājumi, un tāpēc tie uzskatāmi par nozīmīgu biogrāfijas faktoloģisko avotu un laikmeta

liecību. [LNRMM_595863] Viņa mākslas darbi ir vērīgi realitātes mirkļa tvērumi, bet vārdos abu pilsētu – Bauskas un Daugavpils – dzīve ietērpta daudzus gadu desmitus vēlāk un jau citā kontinentā, piešķirot atmiņām nostalģijas vieglo dvesmu. Kalniņa radošais mantojums sniedz daudzdimensionālu skatījumu uz provinciālo urbānismu kā radošas izteiksmes un pieredzes avotu, ļaujot gan reflektēt par piederību un atmiņu, gan atgriezties vairs neeksistējošā pasaulē, kuras reminiscences joprojām pavīd senajās mājās un ielās.

Izmantotie avoti un literatūra

Ābelnieks, R. (2025). Bauska. *Nacionālā enciklopēdija*. Pieejams: https://enciklopedija.lv/skirklis/156423-Bauska (skatīts 10.02.2026).

Birze, J. [Kalniņš J.]. (1928). Spinoza. *Domas*, 4, 243.–248. lpp

Daukste-Silasproģe, I. (2014). *Tāla zeme, tuvi ļaudis: Latvieši Austrālijā. Dzīve, literārais process, personības*. Rīga: LU LFMI.

Daukste-Silasproģe, I. (2024). Mana dzīve pati ir raibākais romāns. *Stāstnesis*, 24, 22.–53. lpp. Pieejams: https://lnrmm.gov.lv/wp-content/uploads/2025/11/StastnesisNr.-24-Pavasaris_compressed_compressed.pdf (skatīts 10.02.2026).

Grīns, J. (1959). Mīļā pilsēta. *Austrālijas Latvietis*, 483, 3. lpp.

Grīns, J. (1961). Pēc pussimts gadiem. *Latvija*, 1, 4. lpp.

J. Kalniņa vēstule E. Ķikurei 1953. gada 3. jūlijā. Madonas novadpētniecības un mākslas muzejs (MNMM). MNMM, Nr. 43748.

J. Kalniņa vēstule E. Ķikurei 1958. gada 14. janvārī. MNMM, Nr. 43748.

J. Sarmas apceres *Manu literāro darbu vēsture un mākslinieciskie principi noraksts*. 1958. gads. Latvijas Nacionālais rakstniecības un mūzikas muzejs (LNRMM), Nr. 587153. J. Sar. R 1/3.

J. Sarmas autobiogrāfijas uzmetums. LNRMM, Nr. 587144. J. Sar. R1/12.

J. Sarmas piezīmju klade ar stāstu manuskriptiem un uzmetumiem, piezīmēm par mākslu, vēsturi u. c. LNRMM, Nr. 595863. J. Sar. R 24/7.

Kalniņš, J. (1936). Latvisku mākslu latviskai Daugavpilij. *Latgales Vēstnesis*, 24, 1. lpp.

Kalve, V. (1974). Jāņa Sarmas dzīves un mākslas metode. *Ceļa Zīmes*, 55, 440.–448. lpp.

Liepa, V. (2002). Pēc gadiem atceroties... J. Kalniņš (Sarma) dzīvē un mākslā. *Daugavpils Universitātes Humanitāro Zinātņu Vēstnesis*, 2, 94.–101. lpp.

Liepa, V. (2010). *Pagātnes portretējumi*. Daugavpils: Saule.

Oše, S. (2020). *Jānis Kalniņš (1884–1983). Pedagogs, mākslinieks, rakstnieks*. Bakalaura darbs. Latvijas Mākslas akadēmija.

Rozītis, O. (1964). Sastapšanās ar Jāni Sarmu. *Ceļa Zīmes*, 43, 10.–11. lpp.

Rudzīte, A. (1964). No Bauskas līdz Melburnai. *Tilts*, 58/59, 4.–8. lpp.

Sarma, J. (1954). *Rūsa*. Melburna: Austrālijas Latvietis.

Sarma, J. (1959). *Mīļā pilsēta*. Mineapole: Tilts.

Sarma, J. (1960). *Kalnakūļu Vikta*. Mineapole: Tilts.

Sarma, J. (1964). Ekselences. *Tilts,* 58/59, 8.–9., 22.–23. lpp.

Soms, H. (2025). Daugavpils. *Nacionālā enciklopēdija*. Pieejams: https://enciklopedija.lv/skirklis/202455-Daugavpils (skatīts 10.02.2026.).

Upatnieks, K. (1964). Sarmas darbu idejiskais kodols. *Tilts*, 58/59, 13.–21. lpp.

Urtāns, A. (2009). Mazpilsētas sadzīves ainu tēlotājs. *Bauskas Dzīve*, 25, 2. marts, 1. lpp.

Vecgrāvis, V. (1992). Vēss un tāls mirdz Dienvidu krusts. *Karogs*, 3, 197.–206. lpp.

PAR LATVIJAS LAUKU KAPSĒTU DIBINĀŠANAS AKMEŅIEM

ABOUT THE FOUNDATION STONES OF LATVIAN RURAL CEMETERIES

Dr. hist., Dr. habil. art. **Juris Urtāns**
Latvijas Kultūras akadēmija

Abstract

Cemetery foundation stones are neither particularly widespread nor extensively studied in Latvia. Currently, seven such stones are known with an engraved text in Latvian and/or the year and dating from 1814–1933. These stones are placed in the central, most visible, usually highest place of the cemetery and an inscription, as well as the year are engraved on them, definitely confirming the importance of the stone in connection with the founding of the cemetery. It seems that the tradition of cemetery foundation stones has its roots in the Middle Ages, when rural cemeteries often had separate large stone crosses or stones with carved crosses and other signs. It is assumed that the signs carved on cemetery foundation stones could have had a symbolism that was understandable at the time, but later forgotten. The desire to install such stones could have been rooted in so-called folk Christian beliefs. For example, in Vietalva, the first person buried in the new cemetery had to be a virgin, preferably named Ieva. The foundation stone of the Mākoņkalns Vecstašuļi cemetery, emphasizing the age of the deceased, contains a text that the first person buried here died at the age of 17, and in the Trākši cemetery, according to legend, the first person buried was a virgin. The engraved texts are heterogeneous and erroneous from a linguistic point of view. In the future, other cemetery foundation stones will certainly be identified in Latvia, marking a currently little-known aspect of Latvian cultural history.

Keywords: *foundation stones, rural cemeteries, folk Christianity, erroneous texts.*

Krustpunkti: kultūras un mākslas pētījumi
Nr. 4 (2026). https://doi.org/10.55877/kkmp.2026.1.559
© Latvijas Kultūras akadēmija, Juris Urtāns
Visas tiesības aizsargātas.
ISSN 2500-9923

Pēdējos gados publicēti vairāki raksti par iepriekš maz apskatītiem kultūrvēsturisko akmeņu veidiem: akmeņiem ar rūnu rakstu atdarinājumiem [Urtāns 2015], personu akmeņiem [Urtāns 2016], apakšējiem graudberžiem un citiem profānajiem dobumakmeņiem [Urtāns 2017c] un lielajiem laukakmeņiem muižu parkos [Urtāns 2022]. Šajā pašā grupā būtu ieskaitāmi arī kapsētu dibināšanas akmeņi.

Par Latvijas kultūrvēsturiskajiem akmeņiem, pieminot arī kapsētu dibināšanas akmeņus, publicētas divas populārzinātniskas ievirzes grāmatas [Urtāns 1990; Kušķis, Korsaks 2004]. Vāciski runājošās zemēs par dažāda veida krustakmeņiem un akmeņiem ar dažādiem iekalumiem ir ļoti plaša literatūra (sk., piemēram: Köber 1960; Müller, Quitzch 1977; Quitzch 1979; Quitzch 1980; Saal 1989; Schwegler 1992 un daudzus citus), tomēr kapsētu dibināšanas akmeņi atsevišķi netiek nodalīti.

Raksts iecerēts šī kultūrvēsturiskā veida akmeņu problemātikas iezīmēšanai, jo pagaidām to apzināšana Latvijā nav pat īsti sākta un ziņas nav apkopotas.

Kapsētas ir jebkurai cilvēku sabiedrībai klātesoša realitāte. Ar kapsētām saistās ļoti liels skaits noteiktu priekšstatu, tradīciju, ticējumu, iekārtojuma likumsakarību un daudz kas cits. Pēdējo trīs gadsimtu – 18.–20. gadsimta – Latvijas kapsētām raksturīgi, ka lielākā daļa no tām ir saistītas ar kristietību (ārpus paliek tā sauktās bezdievju jeb neticīgo kapsētas, Mozus ticīgo kapsētas, islamticīgo kapsētas, bet tādu, varbūt izņemot Mozus ticīgo kapsētas, nav daudz). Lielākais kapsētu attīstības pagriezienpunkts bija 1771./1772. gads. Sanitāru apsvērumu dēļ ar 1771. gada 24. decembra Krievijas impērijas Senāta ukazu tika aizsākta visaptveroša impērijas kapsētu reforma. Turpmāk visā impērijā mirušos ar ļoti retiem izņēmumiem aizliedza apbedīt baznīcās un ap tām. 1772. gada 19. decembrī tika izdots Senāta ukazs *Par kapsētu dibināšanu Viborgas un Baltijas guberņās*, kas 1773. gada 23. februārī sasniedza Rīgu. Ukazā teikts, ka jaunās kapsētas ierādāmas klajā vietā ārpus pilsētas, vismaz 640 metru attālumā aiz tālākajām pilsētas būvēm, un nožogojamas ar žogu. Ar ģenerālgubernatora Georga (Džordža) fon Brauna (*Georg von Browne*) rīkojumu līdz maija beigām visas līdzšinējās kapličas baznīcās aizmūrējamas, vienalga, vai tās atrastos zem zemes vai virs grīdas, un radušies izdevumi jāsedz kapličas īpašniekam [Millers 2023]. Nedaudz citāda situācija bija kādreizējā Kurzemes un Zemgales hercogistes teritorijā, ko Krievijas impērija kopā ar Piltenes apgabalu anektēja 1795. gadā, un Latgalē, kas Krievijai tika pievienota 1772. gadā, tomēr arī šajās teritorijās Senāta ukazs tika ievērots.

Kopumā par jaunu kapsētu dibināšanu pēc šiem rīkojumiem ir daudz liecību – gan rakstītie avoti, gan folklora, gan lauka apsekošanas ziņas –, bet tās nav apkopotas.

No kristietības viedokļa baznīca ir Dieva nams, kapsēta – Dieva tīrums. Baznīcas tika iesvētītas, bet par kapsētām tādas noteiktības nav, tomēr savi kanoniskie noteikumi bija arī jaunu kapsētu iesvētīšanai [sal.: LELB 1928], ko ir veikušas visas Latvijā esošās galvenās konfesijas.

Iesvētītas arī kapličas, piemiņas zīmes, zvani un zvanu torņi, arī jaunuzbūvētas mājas, pieminekļi un piemiņas plāksnes, karogi, kausi u. c. Šajā virknē iekļaujas arī kapsētu iesvētīšanas akmeņi, kas uzstādīti kapsētu iesvētīšanas vai dibināšanas piemiņai. Akmeņu vai citu zīmju uzstādīšana lielākoties ir vietējo ļaužu vai lokālā mācītāja vēlēšanās šādu piemiņas akmeni vai zīmi uzstādīt; tā nebija prasība. Kapsētu iesvētīšanas piemiņas zīmju uzstādīšanas tradīcija ir saistīta ar daudziem tā sauktajiem tautas kristietības uzskatiem un pieņēmumiem, kas var atšķirties un arī atšķiras no kanoniskajiem uzskatiem, turklāt šīs kapsētu dibināšanas zīmes tika uzstādītas jau pēc kapsētas oficiālās dibināšanas jeb iesvētīšanas.

Kapsētu iesvētīšanas zīmes ir bijuši arī koka krusti un citas zīmes, bet akmens ar iekalumiem saglabājas ilgāk, ir paliekošāks un vairāk piesaista uzmanību. Piemēram, Ungurmuižas Trākšu kapsētā līdzās dibināšanas akmenim (2. att.) ir bijis aptuveni divus metrus augsts zarota ozolkoka krusts, kuram 1939. gadā šķērskoka vairs neesot bijis [-s 1939a; -s 1939b]. Nurmuižas Dzedru kapsētā līdzās kapsētas iesvētīšanas akmenim ir liels krusts. Par Tukuma kapsētas iesvētīšanas piemiņas krustu un tā iznīcināšanas mēģinājumu ir savdabīga Otrā pasaules kara laika liecība:

> *Mārtiņš Mazjēcis, kas bija sasniedzis lielu kriminālu un arī partijas stāžu, Tukuma boļševiku acīs bija īsta autoritāte. Savu oriģinalitāti viņš izrādīja, nēsājot apģērbu, kurā tas stipri atgādināja drīzāk lielceļa laupītāju nekā Tukuma izpildu komitejas priekšsēdētāju. Viņš visai neieredzēja kapu krustus, tie esot fašistu izgudrojums un tādēļ strādniecībai kaitīgi. Sevišķi nikns Mazjēcis bija uz pilsētas komunālo kapu lielo krustu, kuru tur novietoja pēc kapu iesvētīšanas. Tā kā minētos kapus komunisti gribēja pārvērst par saviem, tad, protams, tanīs krusts neiederējās. Tā krusta novākšanu apņēmās izdarīt Mazjēcis pats. Kādu pievakari tas ieradies kapos un tūliņ ķēries pie darba. Neskatoties uz viņa lielām pūlēm, krustu izkustināt tam neizdevās. Tādēļ aizejot viņš vēl pāris reizes iespēris krustam ar kāju. Šo Mazjēča donkichotisko cīņu ar krustu bija redzējuši vairāki kapsētas apmeklētāji. Pēc šīs neveiksmes Mazjēcis deva rīkojumu strādniekiem krustu novākt, bet, paldies Dievam, šo neģēlīgo darbu neviens no strādniekiem neuzņēmās. Un tā krusts palika savā vietā.* [Mazjēcis 1941]

Kapsētas iesvētīšana apliecināta arī Liepājas Līvas kapsētā:

> *Šī notikuma liecinieku baltu krustu var redzēt, ieejot pa vārtiem. Uz tā ienācējam pretī padzisuši, bet vēl salasāmi vārdi latviešu un vācu valodā: "Šī ir tā apsolīšana, ko viņš mums ir apsolījis: to mūžīgu dzīvošanu." Uz jūras pusi krustam uzrakstīts iesvētīšanas gads 1889.* [Meistere 1989]

Neapšaubāmi, šādu kapsētu dibināšanas piemiņas zīmju ir bijis un droši vien arī joprojām ir daudz vairāk.

Kopumā patlaban autoram zināmi septiņu kapsētu iesvētīšanas vai dibināšanas akmeņi ar iekaltu tekstu latviešu valodā un/vai gadskaitli: divi kapsētu dibināšanas akmeņi, kas varētu būt savstarpēji saistīti un uzstādīti apmēram vienā laikā, un vēl trešais Kurzemē, viens Zemgalē, viens Vidzemē un divi Latgalē. Akmeņi nav ļoti lieli, tomēr arī ne tādi, ka tos varētu viegli izkustināt vai pārvietot. Pēc konfesionālās piederības divi akmeņi saistīti ar sākotnēji katoļu kapsētām, pieci – ar luterāņu kapsētām.

Mazzalves Kankāļu kapsētas akmens (1814)

Akmeni Kankāļu katoļu kapsētā, apsekojot citus jau tur zināmos krustakmeņus, 2008. gadā atklāja Andris Grīnbergs. Akmens bija dziļi ieaudzis zemē; to attīrot, atklājās akmens trīsstūrveida virsmā iekalts uzraksts:

\+
Jurris
Kankals
Tos Kappsis
Taisija tai 1814 [Grīnbergs 2009]

Par Kankāļiem ir nostāsts, ka tur pēc Franču–krievu 1812. gada kara ieprecējies franču karotājs Pantelons, kas pēc amata bijis akmeņkalis, kurš tad būtu šī un varbūt vēl vairāku citu Kankāļos zināmo akmeņu ar iekalumiem autors [Urtāns 2010]. Kapsētas dibināšanas akmens iekalumā parādās gan cits vārds.



1. attēls. Mazzalves Kankāļu kapsētas akmens. A. Grīnberga foto

Ungurmuižas (Variešu) Trākšu kapsētas akmens (1839)

Trākšu luterāņu kapsētas centrālajā, vecākajā daļā ir zemē iegrimis akmens (garums – 1,0 m, augstums virs zemes – 0,6 m), kura slīpajā virsmā (1,0 × 0,7 m) iekalts uzraksts:

1839
Ka schi weeta
eezelta Lutteru
draudsei par svehtu
kapsehtu

Zināms, ka šajā gadā kapsēta iesvētīta un tā paša gada augustā kapos veikts pirmais apbedījums. Blakus akmenim saistībā ar kapu iesvētīšanu bijis uzstādīts arī liels ozolkoka krusts [-s 1939a; -s 1939b].



2. attēls. Ungurmuižas Trākšu kapsētas akmens. J. Urtāna foto

Nurmuižas (Laucienas) Klopenes kapsētas akmens (1844)

Akmeni ieraudzīja novadpētnieks Aldis Denčiks Klopenes luterāņu kapu sakopšanas talkā 2006. gadā. Akmens (garums – ap metrs, augstums virs zemes – ap 0,6 m)



3. attēls. Nurmuižas Klopenes kapsētas akmens. A. Denčika foto

atrodas kapsētas centrālajā daļā uz neliela pauguriņa. Akmens pret dienvidiem vērstajā skaldnē (1,0 × 0,7 m) iekalts uzraksts:

Eeßwehtihts!
no H. Bürger
1844 [Denčiks 2007]

H. Bürger identificējams kā Nurmuižas mācītājs Kristiāns Heinrihs Birgers, kas draudzē kalpoja no 1837. līdz 1877. gadam.

Vandzenes Krauju (Tilgalu, Tilgaļu, Tiegala) kapsētas akmens (1846)

Akmeni 2017. gadā ieraudzīja J. Urtāns [Urtāns 2017b]. Akmens atrodas Krauju (Tilgaļu) luterāņu kapsētas centrālajā daļā, nokalnē, ir dziļi zemē iegrimis, sīkgraudains, mīksta sastāva granīts, no kura zemes virsmas līmenī ir redzama aptuveni 0,6 × 0,4 m liela daļa. Uz tās ir grūti salasāms uzraksts. 2018. gadā akmeni apsekoja A. Grīnbergs un atšifrēja iekaluma tekstu, pamatoti secinot, ka uzraksts ir līdzīgs iekalumam Klopenes kapsētas iesvētīšanas akmenī:

C Eeßwehtihts!
no H: Burger
1846 [Grīnbergs 2021]



4. attēls. Vandzenes Krauju kapsētas akmens. J. Urtāna foto

Kādā 1942. gada publikācijā teikts: *izdaiļos arī Tiegala* [..] *kapsētas ceļu* [..], *lai pēc četriem gadiem* [..] *senču atdusas vietā ar vajadzīgo cieņu varētu svinēt plašākus kapa svētkus – 100 gadu kapsētas iesvētīšanas piemiņai*. Tas atbilst iekaltā kapsētas iesvētīšanas uzraksta gadskaitlim un netieši apliecina akmeni kā kapu dibināšanas zīmi [Vandzene 1942]. Pēdējie divi minētie akmeņi ar iekalumiem ir viena akmeņkaļa veidoti, un tajos minēts viens un tas pats mācītājs; kapsētu iesvētīšanas gadi atšķiras.

Stopiņu Ulbrokas Meža kapu akmens (1847)

Akmeni 2015. gadā atrada A. Grīnbergs. Akmens, kas šķiet pārvietots, atrodas slīpi attiecībā pret vecās luterāņu Ulbrokas Meža kapu kapličas (celta 1849) stūri. Pelēcīgais gneiss (garums – 0,95 m, augstums virs zemes – 0,65 m, platums apakšdaļā – 0,60 m, biezums – 0,35 m, akmens augšdaļas platums – 0,50 m) ir garenvirzienā slāņains. Plakne, kurā iekalts teksts, ir nedaudz apskaldīta un pielīdzināta. Viens akmens sāns augšdaļā ir nokalts asā stūrī, nokalumā jaušamas kaluma rievas. Varētu būt, ka akmens apakšdaļa apzināti ir atstāta lielāka un raupjāka, lai akmens

apakšdaļu varētu ierakt zemē un tas stāvētu stabilāk. Iekaltais uzraksts ir grūti salasāms. A. Grīnbergs uzrakstu ir šifrējis šādi:

ANNO
ESSEI
IR 1847 G.
80.C.I[1] [Grīnbergs 2025]



5. attēls. Stopiņu Ulbrokas Meža kapu akmens. J. Urtāna foto

[1] Iekaluma abreviatūras pagaidām nav atšifrētas.

Andrupenes (Mākoņkalna) Vecstašuļu kapsētas akmens (1920)

Vecstašuļu kapsēta ierīkota kalna kauprē pašā Rāznas ezera krastā. Domājams, ka te iepriekš bijis pilskalns, jo kalnā konstatētas arheoloģiskā kultūrslāņa un pilskalnam raksturīgā mākslīgā pārveidojuma paliekas, atrastas bezripas keramikas lauskas [Ritums 2007]. Kapsētas centrālajā daļā 2017. gadā ievērots akmens ar iekaltu tekstu un zīmēm, kas iekrāsotas ar baltu krāsu. Labi salasāmais teksts vēsta:

\+
VEC-STAŠUĻU
KOPSĀtA
Dib. 1920 g. 1 V
PCKS.d./ piRMO
APbEdEtA
LEONORA SAMUSS
M 17 g. v.[2] [Urtāns 2017c]



6. attēls. Andrupenes Vecstašuļu kapsētas akmens. J. Urtāna foto

[2] Akmens kreisajā pusē ir neatšifrēts saīsinājums; kartušā ietverts K burts.



7. attēls. Skats uz Andrupenes Vecstašuļu kapsētas kalnu
1925. gadā. Glabājas NKMP KMIC

Nurmuižas (Ķūļciema) Dzedru kapsētas akmens (1933)

Akmeni 2014. gada 31. augustā apzināja A. Grīnbergs. Plakaniskais akmens (1,50 × 0,83 m, augstums virs zemes – 0,05 m) atrodas Dzedru luterāņu kapsētas vidusdaļā. Tā virsmā iekalts skaitlis *1933*. Ciparu augstums – 0,10 m. Pie akmens atrodas liels koka krusts. [Grīnbergs 2025] Nav drošu liecību, ka tas tiešām būtu kapsētas iesvētīšanas vai dibināšanas akmens, tomēr konteksts vedina tā domāt.

Kapsētu iesvētīšanas akmeņi novietoti kapsētas centrālajā, redzamākajā, parasti augstākajā vietā, ja tāda ir, līdzās kapu kancelei, soliem un citiem labiekārtojuma elementiem. Akmeņos ir iekalts uzraksts un gadskaitlis, kas nepārprotami apliecina akmens nozīmi saistībā ar kapsētas dibināšanu. Pagaidām zināmie kapsētu iesvētīšanas akmeņi datējami ar laiku no 19. gadsimta sākuma līdz 1933. gadam.

No septiņiem akmeņiem ar iekalumu trijos iekalums izveidots neprofesionāli, vairāk labas gribas nekā mākas vadīts. Liekas ticami, ka uzrakstus iekalis kāds vietējais dzirkalis vai akmeņkalis, kura latviešu valodas zināšanas atbilda 19. gadsimta sākuma un pirmās puses izpratnei par latviešu valodas pareizrakstību. Par Latgales akmeni (6. att.) varētu teikt to pašu, tikai attiecībā uz 100 gadus vēlāku laiku un latgaliešu valodu. Atšķirībā no iepriekš minētajiem abos Kurzemes akmeņos ieraksts iekalts profesionāli.



8. attēls. Pasienes Pampļevas kapsētas akmens ar iekaltām zīmēm. J. Urtāna foto

Šķiet, ka lauku kapsētu dibināšanas akmeņu tradīcija sakņojas jau viduslaikos, kad nereti lauku kapsētās, tās iezīmējot, tika novietoti atsevišķi lieli akmens krusti vai akmeņi ar iekaltiem krustiem un citām simboliskām zīmēm, bet nebija iekalta teksta vai gadskaitļa. Pieņemams, ka šajos akmeņos iekaltās zīmes varēja būt savā laikā saprotama, bet vēlāk aizmirsta simbolika. Iespējams, ka pie kapsētu dibināšanas akmeņiem pieskaitāmi arī citi kapsētu akmeņi – tādi, kuros iekalti krusti un zīmes, gadskaitļi, vai zīmīgs akmens bez iekalumiem, kas novietots kapsētas centrālajā daļā (piemēram, Līdumnieku Aizpūres kapsētas akmens) –, tomēr bez apliecinoša iekaluma vai dokumentārām liecībām tas nav pierādāms (piemēram, Pasienes Pampļevas kapsētas akmens ar iekaltām zīmēm (8. att.) [Urtāns 2019a], Demenes Rodnišķu kapsētas akmens ar krustu, Asūnes Dūķeļu kapsētas akmens ar iekaltu krustu (9. att.) [Graudonis 1972: 80] u. c.).

Kapsētu dibināšanas akmeņi arī mūsdienās parasti nav aizmirsti, tie tiek apkopti, pie tiem liek ziedus un sveces.



9. attēls. Asūnes Dūķeļu kapsētas akmens ar iekaltu krustu. J. Urtāna foto

Pagaidām nav plašāku liecību par vecticībnieku un pareizticīgo lauku kapsētās uzstādītajiem kapsētu dibināšanas akmeņiem, bet šķiet, ka arī šajās kapsētās tādi akmeņi ir atrodami un tad tiem būs bijusi tāda pati loma kā katoļu un luterāņu kapsētās. Ja šādi iespējamie kapsētu dibināšanas akmeņi arī ir bijuši, tad bez teksta, varbūt ar gadskaitli, kas ne vienmēr nozīmē, ka tas ir kapsētas dibināšanas akmens (piemēram, Pelēču Kalvānu vecticībnieku kapsētas akmens, Rundānu Bližņevas vecticībnieku kapsētas akmens ar iekaltu krustu u. c.). Kā vecticībnieku un pareizticīgo kapsētas iezīmējošs simbols, šķiet, vairāk ir lietots lielāks koka krusts (piemēram, Vecsalienas Geitvinišķu kādreizējā vecticībnieku kapsētā).

Ja kapsētā ir vairāki akmens krusti vai akmeņi ar iekaltiem krustiem, tie nevarētu būt kapsētas dibināšanas akmeņi, bet saistās, šķiet, ar citām tradīcijām. Nereti šķiet,

ka tie ir daudz senāki par tagadējām, arī jau maz izmantotajām lauku kapsētām, piemēram, Piedrujas Tolojevcu kapsētas [Urtāns 2012] un Kaunatas Mozgu kapsētas krustakmeņi [Urtāns 2019b].

Vēlme uzstādīt šādu akmeni varēja sakņoties tautas kristietības uzskatos un pirmā apbedījuma simbolikā. Nereti īpaši uzsvērts, kas arī palicis atmiņā un folklorizējies, ka pirmais apbedītais jaunajā kapsētā bija jaunava. Ticējums saturiski ir vēl plašāks – pirmajai apbedītajai vajadzēja būt sievietei vai zīdainim. Piemēram, Vietalvā, pēc vietējo ļaužu uzskata, pirmajam apbedītajam jaunajā kapsētā vajadzēja būt jaunavai, katrā ziņā vārdā Ieva.

> *Diemžēl šo godu neviena Ieva negribējusi baudīt. Visas bijušas it kā sazvērējušās, neviena nemirusi. Vecie kapi bijuši pilni, vairs nekur nav bijis vietas miroņiem, un tāpēc nolemts izrakt vecajos Odzes ezera kapos apglabāto pēdējo Ievu un to kā pirmo apglabāt jaunajos kapos, kas arī izdarīts.* [Avens 1937: 519]

Mākoņkalna Vecstašuļu kapsētas dibināšanas akmenī, uzsverot mirušās vecumu, iekalts teksts *pirmo apbedeta Leonora Samuss M*[irusi]. *17 g. v.*, Ungurmuižas Trākšu kapsētā pēc nostāstiem pirmā apbedīta kāda jaunava, Rēzeknes vecticībnieku kapos pirmais apbedīts kāds zīdainis.

Kapsētu dibināšanas akmeņi daļēji sasaucas ar akmeņiem vai kapu zīmēm, kas izveidotas, lai nepieļautu mirušā spokošanos, piemēram, Zlēku Abavmuižas akmens ar iekaltiem krustiem [Kupše 1927], Lubānas kapsētas *saskrūvētais akmens* [Kunce 2018], Ļūļāka akmens pie Krustpils Kapeļes kapsētas [Urtāns 2013] u. c.

Lielākā daļa no kapsētu dibināšanas akmeņos iekaltajiem tekstiem no valodas viedokļa ir neviendabīgi, ar grumbuļainu latviešu valodu, bet ar vēlmi šādu tekstu veidot un kapsētas dibināšanas piemiņu saglabāt.

Dibināšanas akmeni nez vai uzstādīja kapsētas iesvētīšanas brīdī, ticamāk, kaut kad vēlāk, jo bija jānolemj, kas akmenī tiks iekalts, jāatrod pats akmens, jāsalīgst akmeņkalis, jāiekaļ uzraksts, jāizvēlas un jāsagatavo uzstādīšanas vieta, akmens jāatved un jāuzstāda izvēlētajā vietā.

Nākotnē Latvijā noteikti tiks apzināti vēl citi kapsētu dibināšanas akmeņi. Tie iezīmē kādu pagaidām maz izzinātu šķautni Latvijas kultūras vēsturē.

Izmantotie avoti un literatūra

Andersone, I., Kraukle, I., Lorencs, J., Strautiņš, V., Zembergs, I. (red.) (2018). *Simts stāstu par Lubānu*. [Rīga]: Jumava.

Avens, N. (1937). Vietalviešos. *Aizsargs,* 7–8, 517.–519. lpp.

Denčiks, A. (2007) 23. aprīļa vēstule J. Urtānam. Nacionālās kultūras mantojuma pārvaldes Kultūras mantojuma informācijas centrs (turpmāk NKMP KMIC).

Graudonis, J. (1972). Dienvidlatgales arheoloģisko pieminekļu apzināšana 1971. gadā. *Zinātniskās atskaites sesijas materiāli par arheologu, antropologu un etnogrāfu 1971. gada pētījumu rezultātiem*. Rīga: Zinātne, 76.–81. lpp.

Grīnbergs, A. (2009). Apzināts unikāls kapsētas dibināšanas akmens. Pieejams: http://www.petroglifi.lv (skatīts 03.05.2010.)

Grīnbergs, A. (2021). 21. janvāra elektroniskā vēstule J. Urtānam. J. Urtāna personiskais arhīvs.

Grīnbergs, A. (2025). 21. janvāra elektroniskā vēstule J. Urtānam. J. Urtāna personiskais arhīvs.

Kunce, I. (2018). Par Lubānu un lubāniešiem. No: A. Andersone, I. Kraukle, J. Lorencs, V. Strautiņš, I. Zembergs (red.). *Simts stāstu par Lubānu*. Rīga: Jumava, 170.–174. lpp.

Kupše, Ž. (1927). Ventiņu zemē. *Latvijas Saule,* 53–54.

Kušķis, G., Korsaks, P. (2004). *Pieminekļi mīlestībai, uzvarām, zaudējumiem*. Rīga: Madris.

Köber, H. (1960). *Die alten Steinkreuze und Sühnesteine Thüringens*. Erfurt.

LELB (1928). *Latvijas Evaņģeliskās Luteriskās Baznīcas Satversme*. Rīga: [b. i.].

Mazjēcis (1941). Kā Mazjēcis cīnījās ar kapu krustiem jeb "boļševizēts Don-Kichots". *Tukuma Ziņas,* 2. septembris.

Meistere, D. (1989). Piemiņa, atmiņa. *Komunists* [Liepāja], 30. decembris.

Millers, J. (2023). Lielie kapi. *Nacionālā enciklopēdija*. Pieejams: https://enciklopedija.lv/skirklis/188180-Lielie-kapi (skatīts 23.01.2025.)

Müller, G., Quitzch, H. (1977). *Steinkreuze und Kreuzsteine in Sachsen*. Bd. 1. Inventar Bezirk Dresden. Berlin; VEB Deutscher Verlag der Wissenschaften.

Quitzch, H. (1979). *Steinkreuze und Kreuzsteine in Sachsen*. Bd. 2. Inventar Bezirk Karl-Marx-Stadt. Berlin: VEB Deutscher Verlag der Wissenschaften.

Quitzch, H. (1980). *Steinkreuze und Kreuzsteine in Sachsen*. Bd. 3. Inventar Bezirk Leipzig. Berlin: VEB Deutscher Verlag der Wissenschaften.

Ritums, R. (2007). Arheoloģisko pieminekļu apsekošana Latgalē. *Latvijas Vēstures Institūta Žurnāls*, 3, 173.–176. lpp.

-s (1939a). Trākšu kapiem simts gadi. *Daugavpils Vēstnesis,* 27. jūlijs.

-s (1939b). Trākšu kapi uzpošas jubilejai. *Daugavas Vēstnesis*, 10. augusts.

Saal, W. (1989). *Steinkreuze und Kreuzsteine im Bezirk Halle*. Halle (Saale).

Schwegler, U. (1992). *Schalen- und Zeichensteine der Schweiz – Basel*. Schweizerische Gesellschaft für Ur- und Frühgeschichte.

Urtāns, J. (1990). *Pēdakmeņi, robežakmeņi, muldakmeņi*. Rīga: Avots.

Urtāns, J. (2010). Mēris Kurmenes Kankāļos. *Labietis*, 119, 4614–4620.

Urtāns, J. (2012). Akmeniniai Piedrujos Tolojevcų kapinių kryžiai. *Sakralieji baltų kultūros aspektai*. Vilnius, p. 381–401.

Urtāns, J. (2013). Vagars Ļūļāks un viņa kapakmens. *Daba un vēsture 2014*. Rīga: Zinātne, 87.–91. lpp.

Urtāns, J. (2015). Liezēres rūnakmens. No: *Kultūras krustpunkti. Zinātnisko rakstu krājums, 7*. Rīga: Latvijas Kultūras akadēmija, 15.–24. lpp.

Urtāns, J. (2016). Personu akmeņi. *Krustpunkti: kultūras un mākslas pētījumi. Zinātnisko rakstu krājums 2016*. Rīga: Latvijas Kultūras akadēmija, 15.–26. lpp.

Urtāns, J. (2017a). 10. aprīļa ziņojums. Glabājas NKMP KMIC.

Urtāns, J. (2017b) 24. jūlija ziņojums. Glabājas NKMP KMIC.

Urtāns, J. (2017c). Par apakšējiem graudberžiem. *Krustpunkti: kultūras un mākslas pētījumi. Zinātnisko rakstu krājums 2017*. Rīga: Latvijas Kultūras akadēmija, 14.–28. lpp.

Urtāns, J. (2019a). Pamplevas kopsātas senī kopakmini. No: J. Eļksnis, V. Unda (red.). *Tāvu zemes kalendars. Kulturvēsturiska un literara godagrōmota 2020*, 30 (81). Rēzekne: Latgolas Kulturas centra izdevnīceiba, 51.–56. lpp.

Urtāns, J. (2019b). Kaunatas Mozgu kopsātas akmini. No: J. Eļksnis, V. Unda (red.). *Tāvu zemes kalendars. Kulturvēsturiska un literara godagrōmota 2020*, 30 (81). Rēzekne: Latgolas Kulturas centra izdevnīceiba, 56.–61. lpp.

Urtāns, J. (2022). Lielie akmeņi Latvijas muižu parkos. *Krustpunkti: kultūras un mākslas pētījumi. Zinātnisko rakstu krājums 2022*. Rīga: Latvijas Kultūras akadēmija, 135.–148. lpp.

Vandzene (1942). Vandzene. Pirmā meža diena. *Talsu Vārds,* 30. aprīlis.

SENAS HIDROTEHNISKĀS BŪVES VIESĪTES–BIRŽU MEŽOS[1]

OLD HYDROTECHNICAL STRUCTURES IN VIESĪTE–BIRŽI FORESTS

Dr. hist., Dr. habil. art. **Juris Urtāns**
Latvijas Kultūras akadēmija

Abstract

At the end of the 19th century and the beginning of the 20th century, it was important for the Russian Empire to increase forest exploitation in the Baltic provinces, because timber had a high price in European markets. For many centuries, the main method of transporting timber was rafting, however, this also determined that high-value forests near the rivers used for rafting were increasingly cut down. One of the solutions was the creation of navigable canals, which would also be a solution for forest betterment. In the Viesīte–Birži forests, according to the project of engineer W. v. Kreissler (1873–1923), the 13 km long Elkšņi Canal was dug in 1912–1914. Two log collection chambers, dams, gates and log drainage chutes were installed in the canal, using reinforced concrete and crushed stone. It was planned that rafts of timber would be pulled by horses through the almost stagnant water of the canal to the collection chambers, and then floated down the channels. The canal was connected to the Daugava, along which timber would be floated to Riga. World War I interrupted the use of the canal and its usefulness was not tested in practice. With the development of railways and other forms of transport, timber floating became unprofitable. Both the dug canal, as well as the partially forgotten, collapsed stone and reinforced concrete structures have survived to this day, which testify

[1] Rakstā izmantoti Latvijas Valsts mežzinātnes institūta *Silava* zinātniskā asistenta Mārtiņa Lūkina, Jēkabpils Vēstures muzeja Galvenās krājuma glabātājas Ilutas Bērziņas un ainavu arhitektes Māras Urtānes vāktie materiāli.

Krustpunkti: kultūras un mākslas pētījumi
Nr. 4 (2026). https://doi.org/10.55877/kkmp.2026.1.607
© Latvijas Kultūras akadēmija, Juris Urtāns
Visas tiesības aizsargātas.
ISSN 2500-9923

to the thought and technical ability of the engineers of their time. It seems that the Elkšņi Canal is the only structure of its kind in Latvia and, as a testimonial to the history of technology, it could be included in the list of state-protected industrial cultural monuments.

Keywords: *rafting of forest materials, Elkšņi Canal, W. v. Kreissler.*

Krievijas impērijai 19. gadsimtā un 20. gadsimta sākumā Baltijas guberņās piederēja plaši mežu masīvi. Kokmateriālam, īpaši jau augstas kvalitātes kokmateriālam, Eiropas tirgos bija augsta cena (tāpat kā mūsdienās), tāpēc impērija un arī privātie mežu īpašnieki bija ieinteresēti kāpināt meža izstrādi. Latvijas mežu stāvokli 19. gadsimta otrajā pusē un 20. gadsimta sākumā noteica vairāki apstākļi. Pirmkārt, Latvija no agrāras zemes šajā laikā transformējās par industriālu zemi, kas prasīja daudz būvmateriālu un kurināmā. Otrkārt, strauji paplašinājās kokmateriālu eksports uz ārzemēm. Treškārt, Krievijas impērijas mežu likumi izvērsa kroņa un privātmuižu kokmateriālu eksportu, strauji paplašinot zāģmateriālu izvešanu uz Rietumiem [Strods & Zunde 1999: 88]. Šā laika mežu izmantošana tika raksturota kā laupītājizmantošana, lai gan tika apspriesti arī pasākumi mežu stāvokļa uzlabošanai [Strods & Zunde 1999: 83]. Rīga kā kokmateriālu eksporta osta bija nozīmīga visā Krievijas impērijā, piemēram, 1911. gadā uz Rīgu tika atpludināts 22 121 plosts, kuru kopējā kubatūra bija 187 600 m^3 [Strods & Zunde 1999: 288].

Ilgus gadsimtus galvenais kokmateriālu pārvietošanas veids bija pludināšana, tomēr tas nozīmēja arī to, ka pludināšanai izmantojamo upju tuvumā augstvērtīgie meži tika pastiprināti izcirsti. Lai kokmaterālu nogādātu līdz pludināšanas vietām, baļķi bija jāvelk pat 30–40 verstis, un to varēja darīt tikai sniegotā ziemā, izmantojot zirgu vilkmi [Kreijsler 1913: 3]. Turklāt pēc koku nociršanas meži lielā mērā pārpurvojās, vērtīgos kokus nomainīja mazvērtīgas audzes. Sākoties dzelzceļa laikmetam, meži intensīvi tika izcirsti arī dzelzceļu tuvumā.

Viens no risinājumiem kokmateriālu transportēšanā bija pludināmo kanālu izveide. Izraktie kanāli vienlaikus kalpoja arī mežu meliorācijai. Tomēr mitrajos mežos raktos kanālus maz varēja izmantot baļķu pludināšanā, jo tajos nepietika ūdens un nebija straumes. Aukstās ziemās seklie kanāli aizsala. Pludināšana bija iespējama vienīgi laikā, kad bija augsts ūdens līmenis, bet šāds līmenis bija nepastāvīgs un neprognozējams. Kanālam vajadzēja būt pietiekami slīpam, lai ūdens tecētu, bet arī tas radīja grūtības, jo nepietika ūdens. Turklāt kanāli aizsērēja, tie bija nepārtraukti uzmanāmi; galu galā tas nebija labs risinājums kokmateriālu transportēšanai.

Pionieris mežmateriālu pludināšanas kanālu izveidē bija Eižens Ostvalds (1851–1932), kurš bija augstākās mežsaimnieciskās izglītības iedibinātājs Latvijā,

vēlāk Latvijas Universitātes profesors un mežzinātņu goda doktors. No 1883. līdz 1906. gadam viņš bija Rīgas pilsētas mežu pārvaldnieks. Viņa vadībā purvainajos mežos starp Ķekavu, Plakanciemu un Olaini 1898. gadā aptuveni 40 kv. km platībā sāka veidot mežu nosusināšanas sistēmu, ierīkojot 640 km garu grāvju sistēmu, pa kuru pludināja arī kokus. Galvenā noteka bija Skujenieku–Daugavas kanāls (10 m plats, 3,5 m dziļš), ko sauca arī par Ostvalda kanālu [Dubrovskis 2021]. Kanālu sistēmu Ķemeru mežos pie Kalnciema Pirmajā pasaules karā izmantoja arī vācieši savu nocietinājumu nodrošināšanai ar ūdens šķēršļiem.

Cita vieta Latvijā, kur dažus gadus vēlāk tika risinātas līdzīgas problēmas, bija plašs mitru mežu un purvu masīvs Daugavas kreisajā krastā, Augšzemes vidusdaļā starp Viesīti rietumos, Biržiem ziemeļaustrumos, Elkšņiem dienvidrietumos un Aknīsti dienvidaustrumos, tā laika izpratnē Elkšņu un Biržu kroņa mežniecību teritorijās. Šis mežu masīvs 18./19. gadsimta intensīvās mežu izciršanas laikā bija samērā labi saglabājies, jo no turienes bija ļoti grūti izvest meža materiālu. Ticami, ka šie meži jau agrāk, 17./18. gadsimtā, kā tuvākie tika izmantoti arī malkas un kokmateriālu ieguvei vairākām kurināmo daudz patērējošām manufaktūrām Jēkabpils tuvumā [Jakovļeva 2000]. Vismaz vienas manufaktūras atrašanās vieta lokalizējama pie Ziemeļsusējas, kas kā ūdenstece bija saistīta ar minēto mežu masīvu. 20. gadsimta sākumā palikušajiem mitrajiem mežiem tika pievērsta īpaša uzmanība, mēģinot uzlabot to kvalitāti – pārmitrās teritorijas tika nosusinātas ar grāvju un kanālu sistēmu –, kā arī paplašinot iespējas nocirstos kokus pludināt pa mazajām upītēm un rokot kanālus koku pludināšanai. Pēc mežu zemju nosusināšanas bērzu nomainītu daudz vērtīgākā egle un egli – priede.

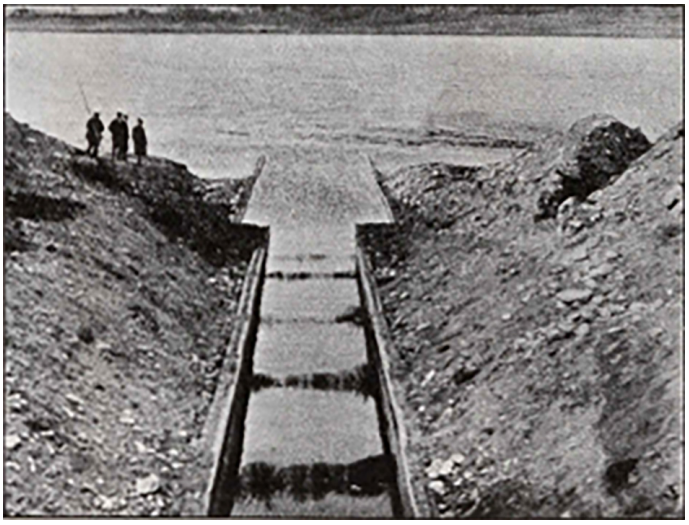
1910. gadā Vidzemes guberņā pie Domeņu valdes, kas pārzināja valsts mežus un muižas Latvijas teritorijā, nodibināja Hidrotehnisko daļu inženiera Vladimira fon Kreislera (1873–1923) vadībā [Ķuze 1962]. Drīz pēc tam V. fon Kreislers sāka projektu kokmateriālu transportēšanai un mežu nosusināšanai [Sarma 1959]. Savu projektu V. fon Kreislers pamatojis 1913. gadā 25. janvārī Livlandes labdarības un saimniecības biedrībā Tartu nolasītajā referātā *Über die Anlage von Flossungskanalen bei geringem Speisungsgebiet und ihr Einfluss auf die Rentabilität unserer Forste* (Par upju kanālu izbūvi mazās piegāžu teritorijās un to ietekmi uz mūsu mežu ienesīgumu), kas vēlāk tika publicēts kā atsevišķs raksts gan vācu [Kreissler 1913], gan krievu [Krejsler 1913] valodā. Par vietu, kur realizēt savu projektu, V. fon Kreislers izvēlējās Viesītes–Biržu mežu masīvu.

Kā jau pienākas lielam projektam, sākumā tika īstenots, kā tagad teiktu, pilotprojekts, un tam tika izvēlēta Laucesas upe, kas mūsdienās lejpus Pļaviņu hidroelektrostacijas aizsprosta no labās puses ietek Daugavā. Tur 1911. gada rudenī sāka būvēt baļķu savākšanas kameru jeb slēgumu un reni baļķu nopludināšanai uz Daugavu (1., 2. att.). Būvi komisija pārbaudīja 1912. gadā un atzina, ka

konstrukcija strādā labi, tikai ieteica to būvēt, izmantojot dzelzsbetonu un skaldītus akmeņus.



1. attēls. Pludināmais kanāls Laucesas upē [Krejsler 1913]



2. attēls. Laucesas upes pludināmā kanāla ieteka Daugavā [Krejsler 1913]

Viesītes–Biržu masīvā toreizējās Biržu un Elkšņu kroņa mežniecībās 1912. gadā uzsāka un 1914. gadā pabeidza daudz lielākus darbus. Kopējās projekta izmaksas bija ļoti lielas. Kā liecina vēlāk pierakstītās atmiņas, kanālus raka, aizsprostus būvēja un citus hidrotehniskos darbus veica krievu grāvrači [Silnieks 1964; Silnieks 1985].[2] Iespējams, ka vairāk kvalificētus darbus – betonēšanu, kokapstrādi, akmeņu apstrādi – uzticēja vietējiem amatniekiem. 1914. gadā būve bija pabeigta, un pavasarī vai vasaras sākumā no Pēterburgas atbraukusī pieņemšanas komisija skatījās, kā tiek nopludināti baļķi, būvi novērtēja un atzina par atbilstošu tās uzdevumiem.

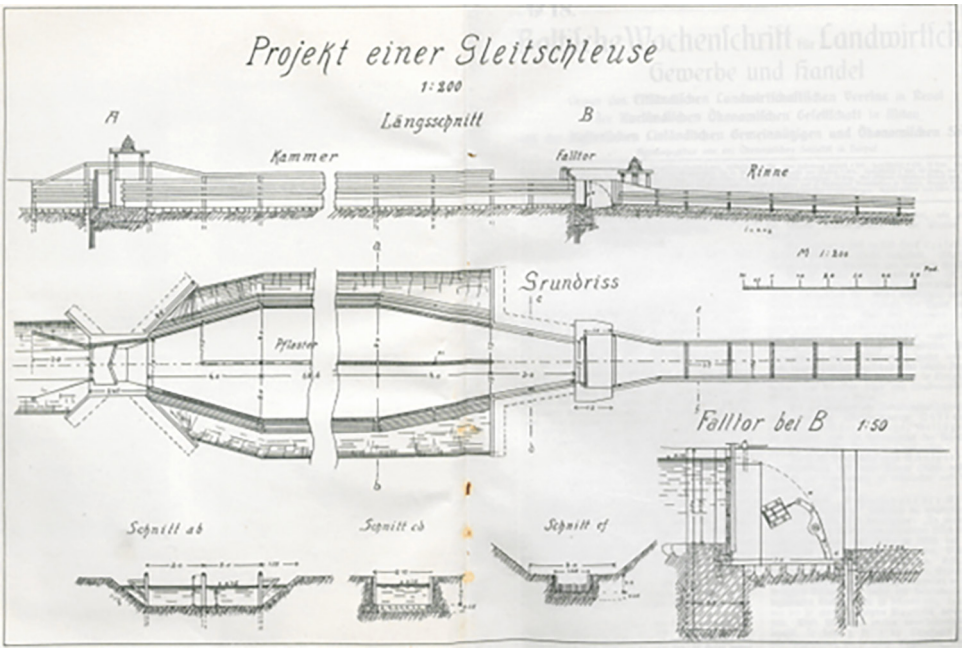
Drīz pēc tam 1914. gada 1. augustā Vācija, nesagaidījusi ultimatīvi pieprasīto mobilizācijas pārtraukšanu Krievijā, pieteica Krievijai karu. Ar šo brīdi kļuva nenovēršams globāls konflikts – Pirmais pasaules karš –, kas pašos pamatos mainīja līdz tam pastāvējušo pasaules kārtību un cita starpā pārtrauca arī pludināmā kanāla turpmāku izmantošanu.

Projekta realizācijas gaitā Viesītes–Biržu mežu masīvā no Nomavas ezera (3. att.) līdz Podvāzes upei purvainās, ļoti līkumotās un gandrīz netekošās Biržupes vietā izraka 13 km garu kanālu [B. a. 2025], kas no visām pusēm ar novadgrāvjiem savāca apkārtējo purvaino mežu ūdeņus un tādā veidā realizēja arī mežu meliorāciju.



3. attēls. Nomavas ezers skatā no putna lidojuma. J. Urtāna foto, 14.04.2008.

[2] E. Silnieka atmiņas publicētas 1964. gadā [Silnieks 1964]; ar nebūtiskiem redakcionāliem labojumiem tās pārpublicētas 1985. gadā [Silnieks 1985]. Citējumi šajā rakstā ņemti no 1985. gada publikācijas.

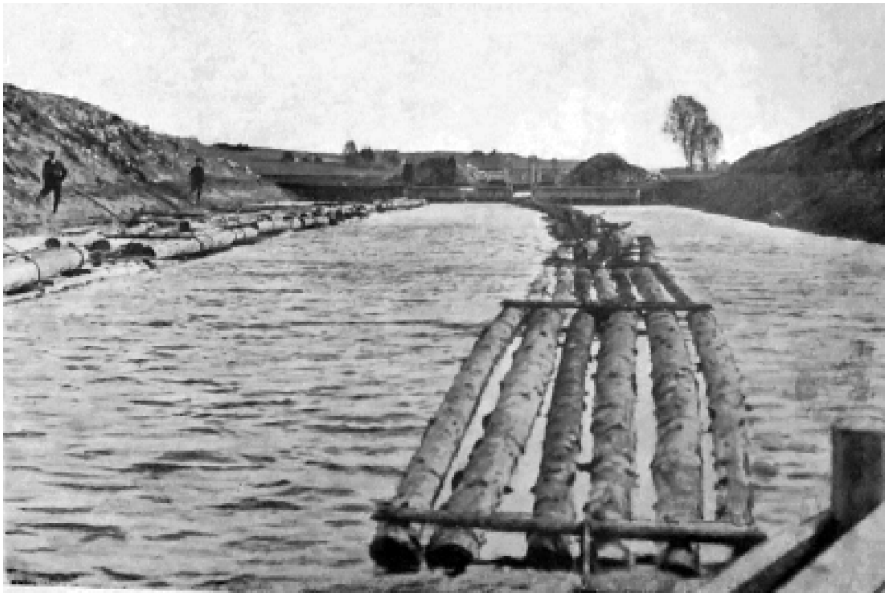


4. attēls. Elkšņu kanāla baļķu savākšanas kameras projekts [Kreissler 1913]

Kanāls sākas uz austrumiem no Sūpes ezera un uz dienvidiem no Nomavas ezera (augšpusē saukts par Bērzu purva grāvi; visu kanālu dēvē par Elkšņu vai Biržupes kanālu). Tas savāc ūdeņus no abiem ezeriem un tos ietverošajiem purviem, no vairākām mazākām apkārtnes upītēm, purvainajiem Viesītes mežiem un pie kādreizējām Misupes mājām novada ūdeņus Podvāzē, kas pie Biržiem ietek Ziemeļsusejā jeb Mazajā Susejā, kura pie Salas savukārt ietek Daugavā.

Pēc projekta jaunraktajā Elkšņu kanālā divās vietās tika ierīkots dambis ar paceļamiem un nolaižamiem aizvariem un uzbūvētas divas baļķu savākšanas kameras jeb slēgumi (4. att.). Lai mežā sagatavotos baļķus izvestu ar zirgiem vai varbūt izpludinātu pa mazajiem kanāliem līdz lielajam kanālam, baļķus sasēja šaurā piecu sešu baļķu plostā (5. att.), kas pa gandrīz netekošu vai pat stāvošu ūdeni līdz baļķu savākšanas kamerai tika vilkts ar zirgu. Optimāli dienā līdz balķu savākšanas kamerai bija paredzēts aizvilkt divus plostus. Zirga vilktā plosta kustības ātrums bija pietiekami liels – aptuveni 4 km stundā. Vienā zirga vilktā plostā varētu ietilpināt 160–200 m^3 baļķu. [Kalniņš 1935]

Elkšņu kanālu rokot, zeme tika sabērta vienā kanāla pusē, domājams, lai tā būtu piemērotāka zirgu izmantošanai par vilcējspēku. Vēlākos laikos šos zemes uzbērumus izmantoja šaursliežu dzelzceļa un meža ceļa ierīkošanai (6. att.).



5. attēls. Baļķu plosts Laucesas upes baļķu savākšanas kamerā [Krejsler 1913]



6. attēls. Baļķu savākšanas kameras pie Misupes mājām notekrenes paliekas un ceļa uzbērums kanāla vienā pusē. J. Urtāna foto, 09.05.2021.



7. attēls. No kvadriem mūrēts aizsprosts baļķu savākšanas kamerā pie Misupes mājām. J. Urtāna foto, 09.05.2021.

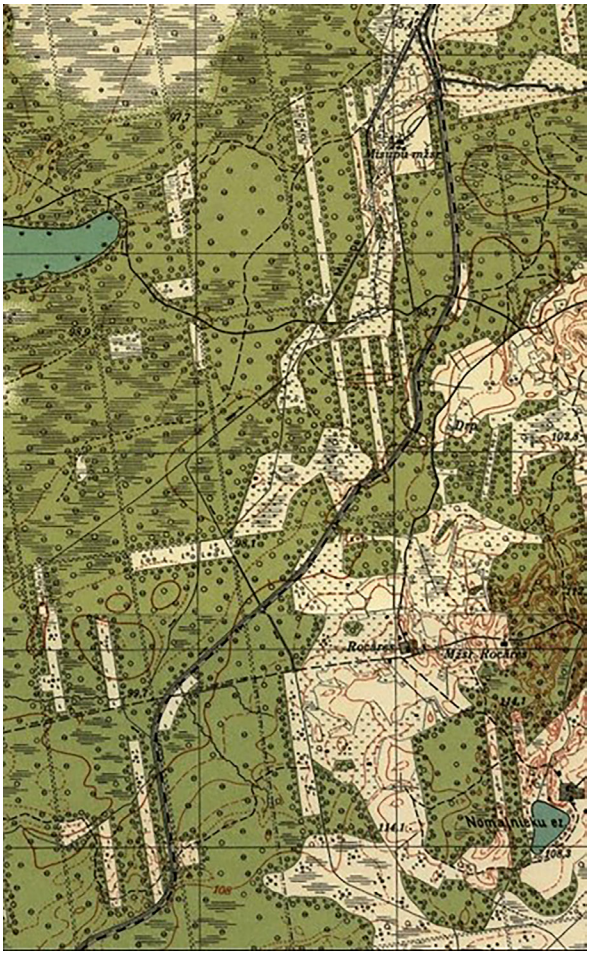
Slēgumā jeb baļķu kamerā, kas vidū bija nodalīta, savāca divus plostus, sagaidīja pietiekami augstu ūdens līmeni, tad attaisīja aizvaru un baļķus pa garu betona reni nopludināja uz leju, tad atkal ar zirgu vilka līdz otrajam baļķu savākšanas slēgumam, kur atkārtoja iepriekšējās darbības. Pēc tam baļķi nonāktu Podvāzē, tad Ziemeļsusejā, kas jau bija pietiekami liela upe, un tad Daugavā. Daugavā jau sietu lielos, Daugavai raksturīgos plostus un pludinātu uz Rīgu, kur bija daudzas zāģētavas, kas gatavoja kokmateriālu eksportam. V. fon Kreislers uzskatīja, ka visu būvju uzraudzīšanai un uzturēšanai būtu nepieciešami divi cilvēki.

Aizsprostus, to malas, notekrenes un citas hidrotehniskās būves būvēja no betona un izmantoja arī tam laikam raksturīgos apskaldītos akmeņus jeb kvadrus (7. att.). Aizvaru paceļamās un nolaižamās metāliskās iekārtas, lai varētu precīzāk regulēt ūdens līmeni, acīmredzot bija īpaši pasūtītas un izgatavotas.

Kara pirmajā gadā kara darbība vēl tieši neskāra Latviju, bet skaidrs, ka šādi iepriekš dāsni finansēti projekti vairs nevarēja būt aktuāli. 1915. gada pavasarī un vasarā vācu armija okupēja gandrīz visu Kurzemes guberņas teritoriju; frontes līnija divus gadus nostabilizējās gar Daugavu. Tieši pie Jēkabpils notika smagas kaujas, jo

krievu pavēlniecība saglabāja placdarmu Daugavas kreisajā krastā. Tikko uzbūvētās hidrotehniskās būves vācieši nevarēja izmantot; tās atradās frontes tiešā tuvumā, operatīvajā aizmugurē. Sava karaspēka apgādei vācieši būvēja šaursliežu dzelzceļus. Vāciešiem sākot Latvijas mežu izlaupīšanu, kokmateriāli tika vesti pretējā virzienā un pa citiem ceļiem, nekā bija iecerēts pludināt kanālā.

Pēc Pirmā pasaules kara beigām Elkšņu kanāls meža materiālu pludināšanai vairs netika lietots, jo ērtāk un izdevīgāk bija izmantot vāciešu atstāto šaursliežu dzelzceļa tīklu, kas arvien tika uzlabots un plaši izmantots meža materiālu transportēšanā. Pa no kanāla izraktās zemes uzbērumu 1932. gada rudenī tika uzbūvēts jauns šaursliežu dzelzceļš meža materiālu izvešanai [U. 1932; B. 1933] (8. att.).



8. attēls. 1932. gadā būvētā šaursliežu dzelzceļa trase pa Elkšņu kanāla malu. Latvijas armijas 1928.–1936. gada karte. Pieejams: https://vesture.dodies.lv/#m=14/56.31399/25.71728&l=J/LA25/lvpikniks/lvtornis/lvtaka

1927. gadā atzīmēts, ka kanāls ir pilnīgi pamests, vienās slūžās pat iebūvējies kāds lauksaimnieks [Technisko biedrību dzīve 1927]. Arī citās publikācijās pausts uzskats, ka kanāls nav izdevies [B. 1932]. 1935. gadā inženieris K. Kalniņš rakstīja, ka pirms dažiem gadiem Elkšņu kanālu pārbaudīja lietpratēju komisija un *aplēsa, ka neatmaksājas pat tā uzturēšana kārtībā* [Kalniņš 1935]. Neizmantotā kanāla stāvoklis pamazām kļuva arvien sliktāks. Dzelzsbetona un skaldīto akmeņu būves tik viegli nepakļāvās laika zobam, ko nevar teikt par koka būvēm: aizvariem, tiltiem, stiprinājumiem, kas pamazām iznīka. Arī vietējo ļaužu atmiņās kanāls un tā būves pieminētas visai maz, jo koku pludināšanai kanāls tika izmantots ļoti īsu laika sprīdi, tāpēc nav atstājis paliekošas atmiņas. Kanāla nozīme vietējiem ļaudīm kopumā palika neskaidra. Par kādu tradīcijas aizmetni kalpo norāde, ka Viesītes mežos atrodas tā sauktais Cara kanāls, kas esot daļa no Elkšņu kanāla sistēmas [Slikšāns 1979; B. a. 2025].

Ironiski skeptiskas atmiņas, kas varētu atainot vietējo ļaužu noraidošos uzskatus par kanāla būvi un izmantošanu, 1985. gadā publicēja kādreizējais Elkšņu virsmežzinis Eduards Silnieks:

> *Savā laikā bija radusies kāda gaiša galva un izstrādājusi projektu par meža vērtības celšanu Elkšņu–Biržu kroņa meža novadiem ar lielu pludināšanas kanāla būvi, kas savienotos ar Susejas upi pie Biržiem un tādā veidā atvērtos pludināšanas ceļš, kas apvienotos ar pašu Daugavu. Projekts atzīts par lietderīgu, un rakšanas darbi sākušies. Apkārtne pieplūdināta ar krievu grāvračiem. Galvenā nometne atradusies Rocāres mežsargu mājās, un minētās apgaitas mežsargs uzņēmies arī pārtikas apgādi, cepis maizi, barojis cūkas, žāvējis gaļu un visā operācijā esot tīri labi nopelnījis. Domājams, ne tikai mežsargs bija vienīgais, kas šinī uzņēmuma labi nopelnīja.* [Silnieks 1985]

E. Silnieka publicētajās atmiņās gan kanāla būve, gan iespējamā izmantošana vērtēta visai noraidoši, saucot būvi par bēdīgi slaveno Elkšņu kanālu:

> *Darbi ieilguši vairākus gadus, bet 1914. gadā kanāls ar savu kombinēto slūžu sistēmu bijis gatavs. Jau ziemā tikuši nocirsti un kanāla malā pievesti skuju koku baļķi pirmajam pludināšanas mēģinājumam. No Pēterburgas atbraukusi darba pieņemšanas komisija, un uzņēmējs attiecīgi sagatavojies augsto kungu sagaidīšanai. Viss noritējis labākā kārtībā, slūžas pie Nomavas purvā gulošā Baltezera atvērtas, ūdens straume plūdusi brīvi un kanālā ieveltos baļķus aiznesusi sev līdzi Susejas upei pie Biržiem, kur augstā komisija gaidījusi. Mēģinājuma pludinājums izdevies labi, darbi pieņemti, un tad sākusies svinīgāka sēde pie dzīru galdiem. Tikai kāds sīkums ticis piemirsts, un proti: pēc koku pludināšanas aizvērt slūžas pie Baltezera. Kad sīkie gariņi attapušies, ka slūžas jānoslēdz, Baltezera līmenis*

un projektā paredzētais ūdens rezervuārs bija noplacis jau līdz kanāla dibenam. Slūžas gan aizvērtas, bet ūdens līmenis ezerā vairs nav cēlies un tādā kārtā kanāls vēl šobaltdien stāv sauss. [Silnieks 1985]

Iespējams, ka V. fon Kreislera realizētajam projektam arī nebūtu bijusi lielāka saimnieciskā nozīme, tomēr to vairs nekad nevarēs noskaidrot. Negribētos ticēt, ka realizētais projekts būtu radies ar domu izkrāpt naudu, tomēr arī tas nav pilnībā noraidāms. Elkšņu kanāls nav iekļauts ne 20. gadsimta 30. gados apstiprinātajos Latvijas iekšējo ūdensceļu, kas būtu lietojami koku pludināšanai, sarakstos, ne pludināšanas kanālu aprakstos [Jakobsons 1944: 187–192], tātad jau tajā laikā kanāla nozīme bija zudusi. Literatūrā parādās atsevišķas norādes par Elkšņu kanālu. Piemēram, botāniķis Nikolajs Malta, aprakstot Klaucānu ezeru un tajā augošo ezerriekstu, piemin, ka 1913. gada 5. augustā gandrīz līdz pašam Klaucānu ezeram viņu aizveduši strādnieki – kanāla racēji. N. Malta pauda bažas, ka, rokot Elkšņu mežos koku pludināšanas kanālus, Klaucānu ezers ir ticis pievienots kanālu tīklam kā ūdens rezervuārs. Kanālam kādreiz darbojoties, ūdens trūkuma laikā varētu spēji nokrist ezera ūdens līmenis un tā tikt apdraudēts arī ezerrieksts [Malta 1921]. Jāpiebilst, ka projektā Klaucānu ezers nebija savienots ar Elkšņu kanālu.

Kāds ir tagadējais seno hidrotehnisko būvju stāvoklis? Mūsdienās Viesītes mežos uz dienvidiem no Viesītes ezera ir plašs, nesenākos laikos izbūvētu meža ceļu tīkls, kas lielākoties pieslēdzas agrāk raktajiem kanāliem un grāvjiem. Var saprast, ka kanālu sistēma ir balstīta uz mākslīgi rakto 13 km garo maģistrālo Elkšņu kanālu jeb Biržupes grāvi, kas ir iespaidīga hidrotehniskā būve, kas vietām sasniedz vairāku metru dziļumu (6. att.). Pie ietekas Biržupes grāvī meža grāvju galos ir mazāku dzelzsbetona aizsprostu paliekas (9. att.), kuros bijuši iebūvēti aizvari. Tie bija paredzēti lielā kanāla piepildīšanai ar ūdeni un, iespējams, liekā ūdens novadīšanai. Kanāla izmantošanas laikā sānu aizvariem bija jānodrošina, lai ūdens neaizplūstu. Vienā vietā, mūsdienās rekonstruējot mazo grāvi, vienā pusē senās betona konstrukcijas izlauztas un noliktas pretējā grāvja pusē. Iespējams, ka šajā ļoti plašajā grāvju un kanālu sistēmā ir bijušas vai vēl tagad ir arī citas hidrotehniskās konstrukcijas ūdens uzkrāšanai un kokmateriālu pludināšanas nodrošināšanai. Arī tagad var redzēt, ka ūdens pa grāvjiem tek dažādos virzienos. V. fon Kreislera kanāla projektā norādīti astoņi grāvji kanāla uzpildīšanai un četri grāvji ūdens aizvadīšanai no kanāla.

Mūsdienu kartēs redzams, ka uz dienvidiem no Viesītes ezera līdz Biržupes kanālam mežs ir nosusināts ar regulāru grāvju tīklojumu, kas ietver septiņus ziemeļu–dienvidu virzienā orientētus galvenos grāvjus. Starp tiem austrumu–rietumu virzienā ir deviņi mazāki šķērsgrāvji. Vietās, kur ir reljefa izcēlumi, grāvju tīklojums veidots atbilstoši reljefam, bet uz dienvidiem no Biržupes grāvja jeb kanāla šāds blīvs grāvju tīklojums nav novērojams.



9. attēls. Sānkanāla pieslēgums galvenajam kanālam. J. Urtāna foto, 09.05.2021.

Lai nodrošinātu kokmateriālu pludināšanu, Biržupes kanālā bija izveidotas divas baļķu uzkrāšanas kameras jeb slēgumi.

Pirmais slēgums atrodas pie kādreizējām Misupes mežsargmājām netālu no ietekas Podvāzē. Te, skatot no lejpuses, ir no betona veidota rene. Renes dibena platums, spriežot pēc agrākiem uzmērījumiem, bija 2,14 m jeb viena ass, ūdens dziļums – 1,07 m jeb puse ass. Patlaban renes malas izgāzušās vai sagāzušās. Ūdeni renē novadīja no baļķu savākšanas baseina, kurā ūdeni aizturēja un uzkrāja veidnēs liets, tagad līdz 3 m augstumam saglabājies betona aizsprosts, kurā ir rievas koka aizvaru ievietošanai un dzelzs mehānismu paliekas aizvara pacelšanai un nolaišanai. Dambja atvēruma malas betona sienā ir saglabājušās koka konstrukciju paliekas.

130–140 m uz augšu no šī aizsprosta ir otrs aizsprosts, kas, norobežojot baļķu savākšanas kameru, veidots no apskaldītiem lieliem akmeņiem. Arī šajā aizsprostā ir rievas aizvara ievietošanai (10. att.). Daļa akmeņu ir izgāzušies no savām vietām mūrī (11. att.). Lai nodrošinātu ūdens un baļķu uzkrāšanos, grāvis starp aizsprostiem ir veidots platāks.

Otrs tāda paša veida slēgums atrodas Biržupes kanālā aptuveni 4 km uz augšu no pirmā slēguma, netālu no kādreizējām Rocāru mežsargmājām. Tas veidots līdzīgi.



10. attēls. Baļķu savākšanas kameras pie Misupes mājām aizvaru vieta un notekrenes sākums. J. Urtāna foto, 09.05.2021.



11. attēls. No kvadriem mūrēts dambis baļķu savākšanas kamerā pie Misupes mājām. J. Urtāna foto, 09.05.2021.



12. attēls. Betona notekrene baļķu savākšanas kamerā pie Rocāru mājām. J. Urtāna foto, 09.05.2021.

Skatot no lejpuses, ir dzelzsbetona rene, kuras malas daudzviet ir izgāzušās, tomēr kopumā rene ir saglabājusies labāk nekā pirmajā slēgumā. Renes dibens, lietojot dzelzs profilus, ir bijis betonēts (12. att.). Pats dambis sagāzts, ūdens tek zem akmeņiem pa apakšu; pāri dambim, to vēl vairāk papostot, nesenākos laikos ir braukusi smagā meža tehnika. Viss slēgums blīvi ieaudzis krūmos un lapu laikā praktiski nav saskatāms.

130–140 m augšpus šā dambja ir no šķeltiem akmeņiem mūrēts dambis, kas ir labāk saglabājies nekā pirmā slēguma akmeņu dambis un ir tam līdzīgs. Tas tāpat blīvi ieaudzis krūmos. Paplašinātais grāvis starp abiem dambjiem iezīmē kādreizējo baļķu savākšanas kameru.



13. attēls. Betona notekrene baļķu savākšanas kamerā pie Rocāru mājām. J. Urtāna foto, 09.05.2021.

Arī pēc Otrā pasaules kara Elkšņu kanāls pavisam aizmirsts netika. E. Silnieks atmiņās norādījis, ka kādā Padomju Latvijas mežsaimniecības rakstu izdevumā Elkšņu kanāls top uzskaitīts kā statistiski vērtīgs objekts un atzinīgi ievietots mežsaimniecību veicinošo darbu sarakstā [Silnieks 1985], tomēr arī jaunāku laiku pētījumos Elkšņu kanāla baļķu pludināšanas ietaišu konstruktīvais risinājums nav līdz galam saprasts (sal.: Dabas aizsardzības plāns 2019; Urtāne & Urtāns 2021). 1988. gadā Jēkabpils mežrūpsaimniecības telpās tika gatavota izstāde par Elkšņu kanālu, kurai kanāla atliekas arī fotografētas.

Elkšņu kanāla projekta autors inženieris V. fon Kreislers ir saistīts ar vēl kādu notikumu Jēkabpils pusē. Viņš bija kaislīgs autobraucējs un 1914. gadā, īsi pirms Pirmā pasaules kara, piedalījās Lielkņazienes Viktorijas braucienā jeb rallijā (sk. plašāk: Kļaviņa 2021). Priekšpēdējā posmā astoņas verstis pirms Ērgļiem V. fon Kreislera automašīna *Benz* asā līkumā nobrauca no ceļa un uztriecās akmenim, saliecot automašīnas priekšējo tiltu. Kamēr citi autobraucēji un viņu dāmas 28. jūlija vakarā Krustpils pilī ballējās, V. fon Kreislers pils smēdē kopā ar vietējo kalēju laboja automobili. Darbs tika veiksmīgi paveikts, un pulksten sešos nākamajā

rītā automobilis varēja turpināt braucienu. Šim notikumam par godu Krustpils pils pagalmā 2023. gadā uzstādīja tēlnieka Ģirta Burvja no nerūsējoša tērauda veidotu vides objektu – V. fon Kreislera automobili.

Mūsdienās pa Elkšņu jeb Biržupes kanāla malu, kādreizējo šaursliežu dzelzceļa uzbērumu, ved labi uzturēts meža ceļš (6. att.). Kanāls un tā būves ir ieraugāmas, tomēr kanālā sakritušie koki un lapas jau izveidojuši biezu slāni un vizuāli būves apjoms vairs nav tik iespaidīgs. Būves labāk skatīt bezlapu laikā, jo vasarā visu noklāj zaļu lapu sega. Mūsdienās inženiera V. fon Kreislera veikums vairs nav aktuāls, jo koku pludināšanu aizstājusi cita, jaudīga meža izstrādes un koku transportēšanas tehnika, taču kā tagad aizmirsta sava laika tehnisko iespēju un inženiera domas liecība tas joprojām ir uzmanību piesaistošs. Šķiet, ka Elkšņu jeb Biržupes kanāls ir vienīgā tāda veida būve Latvijā un kā tehnikas vēstures liecinājumu to varētu iekļaut valsts aizsargājamo industriālo pieminekļu sarakstā, tādējādi novēršot iespējamību vēl saglabājušos kanālu un tā būves pakļaut iznīcībai.

Izmantotie avoti un literatūra

B. (1932). Vēlreiz par Latvijas mežsaimniecības apdraudēto stāvokli. *Meža Dzīve*, 20. septembris.

B. (1933). Siliņu–Elkšņu mežu pievedceļš. *Dzelzceļnieks*, 7, 14. lpp.

B. a. (2025). Daugavas lielbaseins. *Upes.lv.* Pieejams: http://www.upes.lv/informacija/daugavas-baseins/ (skatīts 01.04.2025.).

Dabas aizsardzības plāns (2019). Īpaši aizsargājamās dabas teritorijas dabas liegums "Supes purvs" dabas aizsardzības plāns. Pieejams: https://www.daba.gov.lv/lv/media/3207/download?attachment (skatīts 04.04.2025.).

Dubrovskis, D. (2021). Eižens Ostvalds (*Eugen Ostwald*). *Zeme un valsts*, 9. novembris. Pieejams: https://www.zemeunvalsts.lv/eizens-ostvalds-eugen-ostwald (skatīts 31.03.2025.).

Jakobsons, A. (1944). *Kokmateriālu pludināšana Latvijā*. Rīga: Saimniecības literatūras apgāds.

Jakovļeva, M. (2000). Kā strādāja un attīstījās Kurzemes hercogu uzņēmumi. *Latvijas Vēstnesis*, 19. jūlijs.

Kalniņš, K. (1935). Vai iespējams palētināt koku materiālu transportu? *Meža Dzīve*, 116.

Kļaviņa, L. (2021). Lielkņazienes Viktorijas rallijs Baltijas provincēs. *Ilustrētā Pasaules Vēsture*, septembris.

Kreissler, W. (1913). Über die Anlage von Flössungskanälen bei geringem Speisungsgebiet und ihr Einfluss auf die Rentabilität unserer Forste. *Baltische Wochenschrift für Landwirtschaft, Gewerbe und Handel*. 24. April – 7. Mai.

Krejsler, V. (1913). Splavnye kanaly pri malyh vodnyh bassejnah v svjazi s uluchsheniem jekonomicheshkih uslovij lesnyh dach. Ezhegodnik Otdela Zemel'nyh Uluchshhenij za 1911 god. (Otdel'nyy ottisk). S.-Peterburg, s. 2–18.

Ķuze, A. (1962). Meliorācijas attīstība Latvijā. *Technikas Apskats*, 1.

Malta, N. (1921). Ekskursiju atmiņas. *Izglītības Ministrijas Mēnešraksts*, 1.

Sarma, P. (1959). IV. Latvijas PSR teritorijā veiktie meža zemju nosusināšanas darbi. *Meža Vēstis*, 90.

Silnieks, E. (1964). Kādas virsmežniecības liktenis. *Meža Vēstis*, 114.

Silnieks, E. (1985). Kādas virsmežniecības liktenis. *Meža Šalkas*, 8.

Slikšāns, D. (1979). Mazupītes jaunais dienests. *Padomju Daugava* [Jēkabpils], 11. oktobris.

Strods, H., Zunde, M. (1999). *Latvijas mežu vēsture līdz 1940. gadam*. Rīga: WWF – Pasaules Dabas fonds.

Technisko biedrību dzīve (1927). *Latvijas Inženieru un Tehniķu Kongresa Biroja Žurnāls*, 3.

U. (1932). Veikti dzelzceļa jaunbūves priekšdarbi. *Latvijas Kareivis*, 20. septembris.

Urtāne, M., Urtāns, J. (2021). Vēsturiskās hidrotehniskās būves mūsdienu Viesītes/Biržu mežu ainavā. No: *Starptautiskā konferenču sērija Kultūras krustpunkti XV. 01.–5.11.2021. Programma / tēžu krājums*. [Rīga]: Latvijas Kultūras akadēmija, 94.–95. lpp. Pieejams: https://drive.google.com/file/d/1mk0AsUrvpHpnwKWaSgBvYbyvZloFl4YZ/view (skatīts 12.11.2021.).

ĶĪLU IZPIRKŠANA LATVIEŠU FOLKLORAS HOREOGRĀFISKAJOS MATERIĀLOS: SODĪŠANAS MEHĀNISMA ASPEKTS

FORFEIT REDEMPTION IN LATVIAN FOLKLORIC CHOREOGRAPHIC MATERIALS: THE ASPECT OF PUNITIVE MECHANISMS

Bc. art. **Krišs Grunte**
Latvijas Universitātes Literatūras, folkloras un mākslas institūts

Abstract

Forfeit redemption in the Archives of Latvian Folklore (ALF) is classified as a subcategory of choreographic materials, characterized by punitive parameters applied in cases where game rules are violated and players are consequently subject to punishment. Although there is research of choreographic folklore (Elīna Gailīte, Rita Spalva (1953–2025), Harijs Sūna (1923–1999), Elza Siliņa (1895–1989) and others), but their research has primarily focused on plays and dances, while the phenomenon of forfeit redemption has not been particularly studied.

This article is devoted to an analysis of the phenomenon of forfeit redemption in Latvian folklore, based on choreographic materials covering the period from 1920 to 2006.

Two typological approaches to forfeit redemption can be identified: Prinduļu Pauls's division into two groups (forfeits involving kissing and forfeits without kissing) and the ALF classification into ten categories according to the form of forfeit redemption. The task of the article is to interpret and typologize the forfeit redemption materials found in the ALF, with particular attention to the aspect of punishment.

It is concluded that forfeit redemption functions as a symbolic mechanism of social control, triggered by rule violations and supporting internal game order. Its

Krustpunkti: kultūras un mākslas pētījumi
Nr. 4 (2026). https://doi.org/10.55877/kkmp.2026.1.683
© Latvijas Kultūras akadēmija, Krišs Grunte
Visas tiesības aizsargātas.
ISSN 2500-9923

fragmentary documentation and lack of context limit unequivocal interpretation, as meanings are situational and linked to cultural context and participants' perceptions.

Keywords: *forfeit redemption, punishment, game, ALF.*

Ievads. Aktualitāte

Ķīlu izpirkšana Latviešu folkloras krātuvē (LFK) tiek izdalīta kā horeogrāfisko materiālu apakškategorija līdzās dejām, rotaļām, spēlēm [Latviešu folkloras krātuve b. d.]. Tā ir atsevišķs spēles[1] žanra atzars, kam raksturīgi soda elementi. LFK atrodamas aptuveni 1352 ķīlu izpirkšanas vienības, kas aptver laika posmu no 1920. līdz 2006. gadam. Vienlaikus ķīlu izpirkšana nav pilnībā autonoms folkloras fenomens, tā ir cieši saistīta ar spēles vai rotaļas struktūru – tās norise ir atkarīga no noteikumu ievērošanas un pārkāpšanas. Tieši par noteikumu pārkāpšanu tiek piespriesta ķīla, kuras izpirkšana kalpo kā disciplinējošs mehānisms spēles/rotaļas kontekstā. Tādējādi ķīlu izpirkšana ne tikai papildina spēles/rotaļas gaitu, bet arī aktīvi konstruē tās dramaturģiju un dalībnieku savstarpējās attiecības. Šī raksta mērķis ir interpretēt un tipoloģizēt LFK sastopamos ķīlu izpirkšanas materiālus, pievēršot īpašu uzmanību sodīšanas un disciplinēšanas aspektiem.

Jāatzīmē, ka horeogrāfisko materiālu izpēte latviešu folkloristikā kopumā ir neliela, īpaši salīdzinājumā ar citu folkloras žanru pētījumiem. Lai gan pētnieki Elīna Gailīte, Rita Spalva (1953–2025), Harijs Sūna (1923–1999), Elza Siliņa (1895–1989) u. c. ir pievērsušies horeogrāfisko materiālu pētniecībai, viņi pētījumos galvenokārt koncentrējās uz rotaļām un dejām, savukārt ķīlu izpirkšana līdz šim nav tikusi padziļināti analizēta.

Pētījums balstīts kvalitatīvā pieejā, analizējot LFK pieejamos ķīlu izpirkšanas materiālus, kas datējami ar 1920.–2006. gadu. Rakstā minētie piemēri no LFK kartotēkas reprezentē dažādus ķīlu izpirkšanas veidus un sodīšanas formas.

Raksta aktualitāte ir pamatota ar vairākiem aspektiem. Pirmkārt, Latvijā joprojām trūkst horeogrāfisko folkloras pētījumu, īpaši par ķīlu izpirkšanas materiāliem. Otrkārt, sodīšanas aspekta aktualitāti spēles un rotaļas kontekstā apliecina arī Jehana Čena (*Yehan Chen*) raksts *Cyber Discipline: How Roguelite Games Engage Players – A Perspective from Foucault's Discipline and Punish* (2023), kurā videospēļu žanrs *roguelite* tiek aplūkots sodīšanas kontekstā un analizēts, kā videospēle disciplinē spēlētāju, balstoties uz Mišela Fuko teorētiskajiem priekšstatiem. Tas ļauj ķīlu izpirkšanu aplūkot ne tikai kā folkloras parādību, bet arī plašākā kultūras un sociālās disciplīnas diskursā.

[1] Dažos gadījumos ķīlas izpirkšana tiek minēta arī kā daļa no rotaļas procesa.

Pētījumā lietota interpretatīvā un tipoloģiskā metode. Tipoloģiskā pieeja izmantota, lai sistematizētu ķīlu izpirkšanas darbības pēc vairākiem kritērijiem: izpildes formas, iedarbības, izpildes režīma un laika modulācijas. Savukārt interpretatīvā pieeja ļauj analizēt ķīlu izpirkšanu kā simbolisku sodīšanas mehānismu spēļu un rotaļu tradīcijā.

Teorētisko ietvaru veido Mišela Fuko (*Paul-Michel Foucault*, 1926–1984) sodīšanas un disciplīnas koncepcija, kas izmantota kā interpretatīvs instruments folkloras materiālu analīzē. Šajā rakstā Fuko teorija netiek piemērota juridisku sodu analīzei, bet izmantota, lai analizētu ķīlu izpirkšanas disciplinējošos un regulējošos aspektus.

Taču ķīlu izpirkšanas aprakstu fragmentārums un to nošķirtība no spēles kopējās norises apgrūtina šo darbību funkcijas analīzi. Bez detalizētas informācijas par kontekstu, izvēles kritērijiem un teicēju sniegto aprakstu pastāv risks pārinterpretēt ķīlu izpirkšanas darbības, piešķirot tām vienu nozīmi. Darbību nozīme nav fiksēta pašā rīcībā, tā veidojas situatīvi un noteiktā kultūrkontekstā.

Spēles vara

Holandiešu izcelsmes spēļu pētnieks Johans Hauzings (*Johan Huizinga*, 1872–1945) norāda, ka cilvēks nav tikai saprātīgais cilvēks (*Homo sapiens*), bet arī cilvēks, kas spēlējas (*Homo ludens*), uzsverot, ka spēlēšanās ir cilvēka instinktīva tieksme simboliski pārveidot realitāti [Huizinga 1964: ix]. Svarīgs ir tieši pārveidošanas nosacījums, kas iniciē pašu spēlēšanos, radot jautrību un prieku. No vienas puses, spēlēšanās kā instinktīva tieksme saistīta ar cilvēka esenciālu vēlmi sevi izklaidēt un priecāties. No otras puses, iezīmējas arī sociālais aspekts – vēlme socializēties ar citiem cilvēkiem (jo cilvēks ir sociāla būtne [Šuvajevs 2025], sacensības instinkts (vēlme uzvarēt, iegūt atzinību un nostiprināt savu sociālo lomu sociumā) un kārtības nesēja funkcija (spēles formā bērnam tiek nodota informācija par to, kas tiks sagaidīts nākotnē, iemācīti noteikta sociuma likumi, tomēr citos uzskatos tā ir vingrinājums savaldībai, kas nepieciešama indivīdam) [Huizinga 1964: 2, 46–75].

Definējot spēli, var izvirzīt vairākus spēles raksturojošus kritērijus.

- **Spēle kā brīvprātīgu darbību kopums**. Franču pētnieks Rožē Kaijuā (*Roger Caillois*, 1913–1978) spēli raksturo kā brīvprātīgu darbību, kurā dalībnieks iesaistās pēc savas gribas [Caillois 2001: 6].
- **Spēle notiek izolētā laiktelpā**. Spēle vienmēr ir no ikdienas dzīves nošķirta. Tā noris noteiktā telpā (spēļu laukumos, stadionos, arēnās, uz šaha galdiņa u. c.), kurai ir skaidras robežas [Caillois 2001: 6], un ir definēts laiks [Huizinga 1964: 77].
- **Spēles rituālā iedaba un realitātes imitācija**. Vienlaikus spēli var uztvert kā rituālu, jo to iesāk un pabeidz, un vienmēr var atkārtot [Huizinga 1964: 5, 15]. Tāpat spēle ir realitātes iztēle, kuras pamatā ir noteiktu tēlu manipulācija – tiek projicēta un pārtulkota realitāte [Huizinga 1964: 4]. Šāds priekšstats balstās uz kosmoloģisko periodiskumu, atkārtojamību un cikliskumu, kas tieši ietekmē esību [Turner 1966: 25].

- **Visām spēlēm ir savi noteikumi** [Huizinga 1964: 11]. Kaijuā norāda, ka dažas spēles šķietami rada priekšstatu par noteikumu neesamību (piemēram, spēlēšanās ar lellēm, iejušanās tēlos u. c. pamatā ir improvizētas darbības), bet noteikumi paši rada fikciju, un iejušanās kādā lomā ir pakļauta noteikumiem, kas ļauj imitēt konkrētu lomu [Caillois 2001: 8].

Heizings nodala divu veidu spēles pārkāpējus – sabotieri un krāpnieku [Huizinga 1964: 11]. Atšķirība starp tiem ir tāda, ka krāpnieks, kaut arī mānās, izliekas, ka spēlē spēli, un joprojām tic spēles piedāvātajai realitātes iztēlei, savukārt sabotieris izjauc un sagrauj pašu spēles pasauli [Huizinga 1964: 11]. Būtiskā atšķirība slēpjas spēlētāja attieksmē pret noteikumiem – viens izmanto citu spēlētāju lojalitāti pret noteikumiem un izliekas, ka ievēro šos noteikumus [Caillois 2001: 7], otrs tos pārkāpj un neizliekas, ka ievēro šos noteikumus. Šajā kontekstā sabotieris kļūst par apdraudējumu spēles kopienas pastāvēšanai, tāpēc viņš ir jāsoda vai no spēles (pasaules) jāizslēdz [Huizinga 1964: 11]. Spēlē soda izpausme var realizēties ķīlas izpirkšanas darbībā – jādod ķīla un tā jāizpērk.

Ķīlu izpirkšana kā sodīšana

Ķīla, kā norādīts Latviešu literārās valodas vārdnīcā, ir saistīta ar diviem līmeņiem – juridisko un spēles, rotaļas līmeni [Latviešu literārās valodas vārdnīca 1980: 542]. Lai arī tie ir šķietami gana atšķirīgi līmeņi, tomēr ķīla tajos figurē ar vienu un to pašu nozīmi – tā ir saistību izpildes nodrošinājums.

Ķīlu izpirkšana ir parādība, kuru izšķir kā horeogrāfisko materiālu apakškategoriju. Ķīlu piesprież, paredzot arī tās izpirkšanu, gadījumos, kad rotaļas vai spēles dalībnieks pārkāpj noteikumus [Sūna 1988: 123, 131]. Būtībā ķīlu izpirkšana nav pilnībā suverēna, bet gan daļa, kas ir atkarīga un arī konstruē spēles vai rotaļas norisi.

Kā jau minēju – katrai spēlei ir savi noteikumi [Huizinga 1964]. Par noteikumu neievērošanu seko atbildes reakcija jeb sodīšana. Par ķīlu izpirkšanu kā sodu horeogrāfijas kontekstā raksta vairāki autori: Prinduļu Pauls, Vēra Rulliņa [Rulliņa 1969: 58–61], Māra Vīksna [Vīksna 1992: 185–194], Harijs Sūna. Bet kāda jēga vai nepieciešamība ir šai sodīšanas formai, ar kuru simboliski soda gan spēles/rotaļas sabotieri, gan krāpnieku? Viens no nozīmīgākajiem sodīšanas teorētiķiem ir franču filozofs Mišels Fuko, kurš darbā *Uzraudzīt un sodīt: cietuma rašanās* (2001) analizē sodīšanas paradigmu maiņu vēsturē (kā no miesassoda pāriet uz mazāk miesiskiem soda veidiem). Fuko uzsver, ka sods nav tikai sekvenciāls noteikumu pārkāpšanai, bet arī disciplinējošs un sociālo kārtību uzturošs mehānisms ar izteiktu didaktisku funkciju. Spēļu kontekstā disciplinējošais aspekts izpaužas tajā, ka publiska ķīlas izpirkšana norāda uz spēles neveiksmi vai noteikumu neievērošanu, vienlaikus ļaujot dalībniekam simboliski atgriezties spēles kopienā. Tādējādi ķīlu izpirkšana funkcionē nevis kā nopietns juridisks sods, bet kā ritualizēta sociālās regulācijas forma,

kas ļauj pārkāpējam reintegrēties spēles telpā. Šo sodīšanas aspektu iespējams saistīt ar Fuko netieši formulēto ideju par sodu kā reinkorporācijas procesu, kura mērķis ir ne tikai sodīt, bet arī disciplinēt un atjaunot sociālo kārtību, ietekmējot indivīda uzvedību [Fuko 2001: 211, 214–225].

Lai gan ķīlu izpirkšana nav pielīdzināma institucionālam sodam Fuko aprakstītajā nozīmē, tā funkcionē kā simboliska disciplinēšanas forma spēles telpā. Vienlaikus ķīlu izpirkšana ir ne tikai disciplinējošs mehānisms, bet arī spēles spriedzi un azartu veicinošs elements. Risks dot ķīlu pastiprina dalībnieku iesaisti spēlē, uzmanību un sacensības dinamiku. Šajā ziņā ķīlu izpirkšana nereti attiecas nevis uz apzinātu noteikumu pārkāpšanu, bet uz neveiklību, neuzmanību vai zaudējumu spēlē.

Ķīlu tipoloģizācija

Citos publicējumos, kuros apkopotas ķīlu izpirkšanas darbības, to kategorizēšana sastopama reti, biežāk tā tiek minēta kā horeogrāfijas materiālu sastāvdaļa [Sūna 1991: 111]. Piemēram, Prinduļu Paula 1913. gada rotaļu izdevumā *Jaunākais un pilnīgākais rotaļnieks* ķīlu izpirkšana iedalīta divās grupās – ķīlas ar skūpstiem un ķīlas bez skūpstiem [Prindulis 1913: 43–56]. LFK horeogrāfiskajā kartotēkā ķīlu izpirkšana iedalīta desmit kategorijās, kurās apraksti sakārtoti alfabēta secībā.

Tā kā ķīlas izpirkšana ir sodīšanas darbība, šos materiālus varētu arī tipoloģizēt pēc soda un sodīšanas kritērijiem un atribūtiem. Ķīlu izpirkšanas darbības iespējams iedalīt pēc četriem kritērijiem:

1) izpildes forma;
2) iedarbība;
3) izpildes režīms;
4) laika modulācija.

Izpildes forma. Saskaņā ar Fuko koncepciju ir trīs soda izpildes formas:

1) fiziska sodīšana jeb miesassods – sods notiek ceremoniāli kā teātris, un to izrāda publiski;
2) disciplinējošais sods – sods realizējas caur cietumu, ieslodzījumu, uzturēšanās aizliegumiem, deportāciju; fiziskās ķermeņa sāpes nomaina cilvēka brīvības atņemšana un regulēšana;
3) panoptiskais jeb maigais sods – sodu realizē, novērojot, nošķirot un uzraugot [Fuko 2001: 13–14, 16, 180–185].

Tomēr Mišels Fuko sodu aplūko vairāk caur miesas aspektu – kā tas iedarbojas uz cilvēka ķermeni un kāda loma sodīšanā ir ķermenim. Sods ne tikai ir vērsts uz fizisko dimensiju, bet skar arī emocionālo un psiholoģisko. Piemēram, brīvības atņemšana un deportācijas neietekmē tikai ķermeni, tam līdzi nāk arī emocionālais līmenis – izolētība, vientulība, pazemojums utt. Tādējādi var veidot cita veida dalījumu – fiziskais un emocionālais sods –, kas šķiet arī piemērotāks ķīlu izpirkšanas

kategorizēšanai. Dāņu psihoterapeits Jespers Jūls (*Jesper Juul*, 1948–2019) grāmatā *Your competent child* (2000) sodu un sodīšanu apskata bērnu audzināšanas paradumos. Jūls norāda, ka pastāv divi sodīšanas veidi: emocionālā sodīšana, kurā sodāmais (autora gadījumā – bērns) tiek sodīts ar emocionāliem rīkiem (klusēšanu, ignorēšanu, draudu izteikšanu, kauninášanu, nosodījumu u. c.), un fiziskā sodīšana, kurā sodāmais tiek sodīts fiziski (iekaustot, pērot, sitot u. c.) [Juul 2000: 89–117]. Ķīlu izpirkšanas gadījumā varētu nedaudz pārformulēt un izvirzīt jautājumu – kāda veida pārbaude (emocionālā vai fiziskā) tiek realizēta sodā?

Ķīlu izpirkšanas piemēri:

> *Aizsien acis un ved pie diviem krēsliem, kur starpa tukša un pārklāta ar deķi vai citu kādu drēbi. Sēdētājs kā sēstas, tā nosēstas zemē.*
>
> [*Uz torņa sēdēt*, LFK 207, 504]

> *Kam ķīla pieder, tam jāiziet kādu laiku aiz durvīm pastāvēt, kamēr iekšā nokārtojas. Kamēr tas stāv aiz durvīm, tikmēr, ja aiz durvīm stāvētājs ir vīrietis, sieviete ieņem ūdeni mutē, ieguļas gultā un izliekas, ka nomirusi, ja aiz durvīm stāvētāja ir sieviete, tad vīrietis ieņem ūdeni mutē, un to, kas stāv aiz durvīm, sauc iekšā un liek viņam gulētāju bučot, teikdami, ka jābučo dzīvs mironis. Tiklīdz ķīlnieks iet gulētāju bučot, tad tas viņam iespļauj acīs visu ūdeni. Tā ķīla ir izspriesta un ķīlnieks dabū savu ķīlu atpakaļ.* [*Mironi bučot*, LFK 4, 67]

> *Viens pakāpis uz ķeblīša, divi stāv apakšā pie ķebļa, uzlikuši rokas viens otram uz pleciem. Ceturtais, kuram ķīla jāizpērk, ieskrienas un, atspiedies uz 2 apakšā stāvošajiem, cenšas palekties pēc iespējas augstāk, lai varētu noskūpstīt uz ķeblīša stāvošo. Tik ilgi jālēkā, kamēr uz ķeblīša stāvētājs nepasaka, ka nu jau salds. Tad ķīla izpirkta.* [*Ķiršus plūkt,* LFK 1955, 265]

> *Izpircējam jāatnes tāds priekšmets, kas ziemā nesasalst un vasarā neizkūst. Un tas ir akmens. Ķīlu neatdod, kamēr izpircējs to nav izdarījis.*
>
> [*Kas ziemā nesalst un vasarā neizkūst,* LFK 1968, 1234]

Piemērs *Uz torņa sēdēt* (LFK 207, 504) skaidri ilustrē fiziskās pārbaudes formu, jo kritiens un ar to saistītās fiziskās sāpes ir sods. Būtiska ir arī ķīlas izpircēja uzticēšanās spēles situācijai. Kritiens tiek panākts ar maldināšanu, tādēļ soda iedarbība realizējas ne tikai ķermeniskā, bet arī emocionālā līmenī. Šāda darbība demonstrē, ka ķīlu izpirkšana balstās uz pārsteiguma efektu un kolektīvi radītu komisku situāciju.

Savukārt piemērs *Mironi bučot* (LFK 4, 67) iezīmē emocionālo pārbaudes formu. Vienībā nav minēts fiziskais kaitējums kā primārā ķīlas izpirkšanas izpildes forma, bet centrālā ķīlas iedarbība ir vērsta uz pārsteiguma un pēkšņuma afektu, kas

jau vairāk saistīts ar emocionālo dimensiju. Šajā gadījumā ķīlas izpircējs kļūst par kolektīvas uzmanības objektu, savukārt pārējiem dalībniekiem šī situācija ir izklaide. Tādējādi disciplinējošais aspekts šeit realizējas caur publisku nerrošanu un emocionālu iedarbību, nevis miesisku sodīšanu.

Būtiski atzīmēt, ka stingra robeža starp fizisku un emocionālu pārbaudi ne vienmēr ir nosakāma, jo vairākas ķīlu izpirkšanas darbības vienlaikus ietver gan iedarbību uz ķermeni, gan emocionālu ietekmi. Tādējādi tās var vienlaikus kalpot gan par fiziskās, gan emocionālās pārbaudes formām. Šādu gadījumu labi ilustrē piemērs *Ķiršus plūkt* (LFK 1955, 265), kur fiziskā pārbaude būtu attiecināma uz izpirkšanas pirmo daļu – ieskriešanos un lekšanu –, bet emocionālās pārbaudes aspekts attiecināms uz publisku bučošanās aktu un nenosakāmu izpildes ilgumu. Tādējādi ķīlu izpirkšana vienlaikus pārbauda gan ķermeniskās spējas, gan indivīda gatavību pakļauties spēles noteiktajām sociālajām situācijām.

Tomēr ķīlu izpirkšanas materiālos sastopamas arī tādas izpildes formas, kas vairāk saistītas ar atjautības, ar intelektuālo pārbaudi. Arī LFK ķīlu kartotēkā atsevišķi ir izdalīta ķīlu kategorija *Ķīlas – to veikšanai nepieciešamas zināšanas, atjautība, viltība*. Tādējādi var izšķirt un piedāvāt vēl vienu pārbaudes formu – intelektuālo pārbaudi. *Kas ziemā nesalst un vasarā neizkūst* piemērā (LFK 1968, 1234) izpirkšana balstīta un tendēta uz zināšanām, jo nepieciešams atrast un atnest priekšmetu, kas atbilstu ķīlas izpirkšanas nosaukumā ietvertajam nosacījumam (piemēram, atnest akmeni). Atšķirībā no daudziem citiem ķīlu izpirkšanas veidiem, šeit uzsvars nav likts uz ķermeni vai emocijām, bet gan uz atjautību un zināšanām. Tas liecina, ka ķīlu izpirkšana horeogrāfiskajā folklorā nav reducējama tikai uz nerrošanu vai diskomforta radīšanu, bet spēj funkcionēt arī kā intelektuāls pārbaudījums.

Iedarbība. Šajā kategorijā ietilpināmi tie soda aspekti, kas saistāmi ar sodīšanas mērķi – kā iedarboties uz sodāmo un ko konkrētajā gadījumā jāpanāk ar ķīlas izpirkšanu. Spēļu pētnieks Pols Dž. Brūsters (*Paul G. Brewster*) raksta, ka ķīlu izpirkšanas mērķis ir ne tikai miesisks diskomforts, bet arī pazemošana un kauninā̄šana [Brewster 1948: 76]. Brūstera domu var papildināt ar Fuko apsvērumiem, ka sodam, lai tas darbotos, jāpakļaujas noteiktiem nosacījumiem – tam jābūt nepatīkamam, apkaunojošam, publiskam un teatrālam (kā rituāls) [Fuko 2001: 98–104]. Pazemošanas un kauninā̄šanas vietā ierosinu lietot vārdu *nerrošana*, jo tas ietver izsmiešanas, muļķošanas un kaitinā̄šanas nozīmi, ar ko var arī saistīt pazemošanu un kauninā̄šanu. Turklāt jāņem vērā, ka viena un tā pati darbība var tikt uztverta atšķirīgi – vienam tā šķiet pazemojoša, citam tā izraisa smieklus, viņš to uztver kā nekaitīgu spēles sastāvdaļu. Šajā ziņā būtisks ir ķīlas izpirkšanas materiālu aprakstošais elements – teicēja sniegtais informācijas konteksts. Piemēram aplūkosim divus dažādus aprakstus ar nosaukumu *Ķiršus plūkt* – LFK 1168, 1942 un LFK 1968, 813 –, kur ķīlas izpircējam jānobučo kāds.

Ķīlu izpirkšanas piemēri:

Ķiršus plūkt: liek kādu nobučot. [*Ķiršus plūkt*, LFK 1168, 1942]

"Ķiršus plūkt" – nosprieda, cik ķiršu jāplūc un no kāda koka. Tad bija jāiet pie kāda un tas jābučo. Parasti lika bučot kādu, kas nepatīk. Tas bija tikai lieliem puišiem un meitām. [*Ķiršus plūkt*, LFK 1968, 813]

Pirmajā gadījumā (LFK 1168, 1942) teicēja apraksts ir gana lakonisks un neiezīmē norises iedarbību, turpretī otrā gadījumā (LFK 1968, 813) teicēja min, ka *parasti lika bučot tādu, kas nepatīk*, kas savukārt jau piešķir ķīlas izpirkšanas norisei noteiktu mērķi. Šis piemērs labi ilustrē, cik nozīmīgs ir teicēja sniegtais konteksts. Pirmajā variantā darbība šķiet neitrāla, savukārt otrajā tā iegūst izteiktu nerrošanas funkciju. Tāpat jāatceras, ka ķīlu izpirkšana ir spēles daļa, tāpēc šo darbību mērķis funkcionē arī kā jautrība. Piemēram:

Ķīlas izpircēju aizved un noliek pie siltummūrīša, tad viens no dalībniekiem (tam neprasot) iziet ārā pie krāsns un notriepj ar sodrējiem kādu drēbes gabalu. Iekšā ienācis, tas rauga, krāsns turētājam nemanot, novilkt ar sodrējaino lupatu gar seju tam, kas tura krāsni. Pārējie sauc: "Nu ir spelte apgriezta!"" jo saprotams – visa turētāja seja nu ir pilnīgi melna. Visiem izceļas liela jautrība. [*Spelti apgriezt*, LFK 1935, 6024]

Vienības *Spelti apgriezt* (LFK 1935, 6024) aprakstā ķīlas izpircējam nosmērē seju melnu, radot, kā apraksta teicēja, *lielu jautrību*. Līdzīgi Fuko aprakstītajam soda teatralitātes aspektam, arī šajā ķīlas izpirkšanas darbībā būtiska ir publiska reakcija un kolektīva jautrība, kas nostiprina grupas kopīgo iesaisti disciplinējošajā procesā.

Apkopojot ķīlu izpirkšanas iedarbību, var izvirzīt šādus sodīšanas mērķus:

- nerrošana;
- jautrības veicināšana;
- veiklības, izveicības pārbaudīšana;
- maldināšana;
- miesiskas sāpes;
- kontrolēšana;
- atjautība u. c.

Soda izpildes režīms. Paraugoties uz sodīšanas paradigmu maiņām, kuras apraksta Fuko, var novērot, ka pastāv arī dažādi soda izpildes režīmi un veidi, kā realizējas sods. No vienas puses, ir iespējams runāt par sodu, kas tiek piemērots sodāmajam un kura gaitu viņš īsti nespēj ietekmēt vai apzināti noteikt. Šādu soda izpildes režīmu ilustrē Fuko piemērs ar nāvessodu un miesassodu 18./19. gadsimta mijā [Fuko 2001: 13–16] un Jūla piemērs par vecākiem, kuri iekausta savu bērnu, lai sodītu [Juul

2000: 89–117]. No otras puses, eksistē sods, ko sodāmais īsteno pats sev un kura gaitu viņš, lai arī nosacīti, spēj ietekmēt. Šo soda izpildes režīma veidu labi ilustrē Fuko piedāvātā panoptiskā soda forma, kurā sodāmais tiek uzraudzīts; *varas nesējs* ir pats sodāmais, kurš tādējādi disciplinē sevi un pats sev īsteno sodu [Fuko 2001: 177–205]. Tāpat arī jāpiemin Jūla piemērs, kur bērna sodīšanai kā blakusefekts bērnā parādās īpaši izteikta vainas apziņa un paškritika, kas īstenojas kā iekšējs sods, ko sodāmais īsteno pats sev [Juul 2000: 110–117].

Ķīlu izpirkšanas piemēri:

> *Skurstenī skatīties – uzliek mēteli vai svārkus uz galvas un liek skatīties pa piedurkni uz augšu. Kāds no augšas ielej piedurknē ūdeni, un ķīlas izpircējam viss uz galvas.* [*Skurstenī skatīties,* LFK 1960, 523]

> *Piparus liek sagrūzt. (Tad viņam ir jānosēžas uz zemi un ar pakaļu jāsit, tā kā kad viņš grūztu.)* [*Piparus liek sagrūzt,* LFK 647, 1365]

Piemērs *Skurstenī skatīties* (LFK 1960, 523) labi atbilst pirmajam soda izpildes režīmam, kur soda izpildes norisi ķīlas izpircējam kontrolēt un ietekmēt ir gandrīz neiespējami, jo viņam ir tikai jāskatās caur piedurkni. Soda efekts rodas no negaidītības un citu dalībnieku iniciatīvas. Tas ļauj šo darbību interpretēt kā spēles situāciju, kurā pārējie dalībnieki īslaicīgi iegūst kontroli pār ķīlas izpircēja pieredzi. Savukārt piemērā *Piparus sagrūzt* (LFK 647, 1365), kas iezīmē otru izpildes režīmu, soda darbība tiek realizēta paša dalībnieka izpildījumā. Ķīlas izpircējs šķietami brīvi var kontrolēt pašu izpildes norisi, izvēloties, kā un cik spēcīgi sitīs savu dibenu pret zemi. Ķīlas izpircējs ne tikai izpilda uzdevumu, bet arī nosaka tā tempu un intensitāti. Šī situācija līdzinās Fuko aprakstītajai pašdisciplinēšanās formai, kur indivīds pats kļūst par noteikumu izpildītāju.

Laika modulācija. Mišels Fuko pauž atziņu, ka *sods, kam nebūtu gala, būtu pretrunīgs – sods notiesātajam rada grūtības, ko, atkal kļuvis godīgs, viņš nekad nevarēs izmantot, būs tikai spīdzināšana, un visi mēģinājumi to pārveidot sabiedrībai būtu veltas pūles* [Fuko 2001: 100]. Viņaprāt, sods ir terminēts (kaut gan vēlāk Fuko apraksta novērošanu, uzraudzīšanu kā nepārtrauktu soda formu), tam piemīt noteikts laika ierobežojums. Līdzīgi var atsaukties arī uz spēli, kas noris vienmēr konkrētā laika periodā. Tomēr sods ne vienmēr var būt terminēts precīzi, iespējams, tas pat nemaz nav terminēts. Piemēram, cietumniekam pēc ieslodzījuma ne vienmēr sanāk iekļauties sabiedrībā, jo viņš var saņemt sabiedrības locekļu nosodījumu, tikt izolēts un atstumts, turklāt viņu joprojām uzrauga sociālie dienesti, un tas nozīmē to, ka sodīšana joprojām turpinās. Par neterminētu sodu netieši, bet pastarpināti raksta arī Jūls, kurš min, ka bērna neterminēta ignorēšana, nenosakot soda beigas, rada nekonkrētību, kas izraisa emocionālu trauksmi un nemieru. Šo apsvērumu dēļ var uzskatīt, ka sodam piemīt savs termiņš, taču tā nosacījumi var būt gan terminēti, gan neterminēti.

Ķīlu izpirkšanas piemēri:

Ķīlas izpircējam jānoauj basas kājas. Tad apģērba piedroknēs iebāž slotas kātu, tā viņš nevar roku kustināt, bet tās stāv kā spārni. Pēc tam viens sit "Dzērvei" pa kājām ar nātrēm (dzeltenēm). "Dzērve" nevar aizsargāties, tā skrien, cik jaudas. [*Dzērves,* LFK 474, 23]

Stāv rindā vīrietis blakus sievietei un dod ar lūpām īsu sērkociņu vai salmiņu. Jāaizvelk līdz galam. [*Telefona vilkšana,* LFK 1600, 24677]

Neterminētu ķīlas izpirkšanu ilustrē piemērs *Dzērves* (LFK 474, 23), kurā īsti nav noteikts, cik reižu un cik ilgi tiks sists pa kājām, tāpēc nevar konkrēti definēt brīdi, kad ķīla būs izpirkta. Nenoteiktais izpildes ilgums rada situāciju, kurā ķīlas izpircējs nevar precīzi paredzēt soda beigas. Šī nenoteiktība pati par sevi kļūst par daļu no soda iedarbības, jo pagarina spriedzi un gaidas. Toties terminēta ķīlas izpirkšana iezīmējas piemērā *Telefona vilkšana* (LFK 1600, 24677), kur ķīlas izpirkšana beidzas brīdī, kad sērkociņš vai salmiņš ir padots līdz rindas galam. Pretēji iepriekšējam piemēram šeit soda robežas ir skaidri definētas. Ķīlas izpirkšana noslēdzas līdz ar konkrēta uzdevuma izpildi, tādējādi uzsverot spēlei raksturīgo noteiktību.

Secinājumi

Ķīlu izpirkšana kā soda forma ir mainīgs fenomens. Kā Fuko apgalvoja par soda veidu pārmaiņām, arī ķīlu izpirkšanas veidi ir mainīgi, pārejot no miesas līdz intelektuālai soda formai. Atšķirībā no institucionālām soda formām, ķīlu izpirkšana horeogrāfiskajā folklorā parasti funkcionē kā neērta, komiska un simboliska sankcija, kuras mērķis biežāk ir kolektīvas jautrības un spēles dinamikas uzturēšana, nevis nopietna pazemošana vai vardarbība.

Izpildes formu daudzveidība liecina, ka ķīlu izpirkšana folkloras un horeogrāfiskajā tradīcijā nav saistīta ar vienu konkrētu soda veidu. Dažādos piemēros pārbaude var būt vērsta uz ķermeni, emocionālo dimensiju vai intelektuālajām spējām, tomēr visos gadījumos tā paredz noteikta uzdevuma izpildi spēlētāju vai rotaļnieku klātbūtnē. Tas norāda, ka būtiskākais nav pārbaudījuma saturs, bet gan pats izpirkšanas process kā spēles, rotaļas sastāvdaļa, kas vienlaikus uztur spēles dinamiku, rada papildu spriedzi un nodrošina kolektīvu iesaisti spēles vai rotaļas norisē.

Iedarbības kategorija parāda, ka ķīlu izpirkšanā dominē nevis fiziska kaitējuma radīšana, bet dažādu sociālu un emocionālu reakciju ierosināšana. Daudzos gadījumos ķīlas izpircējs tiek nostādīts neparastā, neveiklā vai komiskā situācijā, kas izraisa pārējo dalībnieku smieklus un uzmanību. Tādēļ ķīlu izpirkšana drīzāk interpretējama kā simboliska un teatralizēta darbība, kuras mērķis ir nevis sodīt burtiskā

nozīmē, bet gan uzturēt spēles noteikumus, vienlaikus radot kolektīvu izklaidi. Šajā aspektā īpaši nozīmīga kļūst ķīlu izpirkšanas performatīvā daba.

Savukārt izpildes režīmi parāda, ka ķīlu izpirkšana nav vienkārši individuāla darbība, bet sociāls process, kurā iesaistīti arī pārējie spēles dalībnieki. Dažos gadījumos ķīlas izpircējs pats veic uzdevumu, citos izšķiroša nozīme ir citu spēlētāju darbībām vai reakcijām. Tas liecina, ka ķīlu izpirkšanas nozīme veidojas nevis izolētā darbībā, bet gan kolektīvā spēles situācijā. Tādējādi ķīlu izpirkšana funkcionē kā mehānisms, kas stiprina grupas savstarpējo mijiedarbību, atgādinot par kopīgi pieņemtajiem spēles noteikumiem.

Laika aspekts ķīlu izpirkšanā atklāj, ka nozīmīga ir ne tikai pati darbība, bet arī tās ilgums un izpildes nosacījumi. Daļa uzdevumu noris tūlītēji, bet citi paredz ilgstošāku vai nenoteiktu iesaisti. Šādas atšķirības ietekmē gan ķīlas izpircēja pieredzi, gan visas grupas spēles dinamiku. Laika modulācija tādējādi kļūst par vienu no mehānismiem, ar kuru palīdzību tiek regulēta spēles intensitāte.

Tā kā ķīlu izpirkšanas apraksti ir atdalīti no spēles norises, ir sarežģīti pilnvērtīgi analizēt šo darbību spēles kontekstā un noteikt tās funkciju spēles struktūrā. Šajā ziņā folkloras materiālos, kas attiecināmi uz ķīlu izpirkšanu, grūti atrast plašāku konkrēto ķīlu izpirkšanas darbību sakarības ar spēli. Kā jau tika minēts, ķīlu izpirkšanas norisi kontekstualizē teicējs, tāpēc – lai būtu iespējams nepārprotami interpretēt kādu no ķīlu izpirkšanas veidiem kā apzināti pazemojošu, būtu nepieciešama detalizētāka un plašāka informācija par to izvēles kritērijiem, kontekstu un izpildes situācijām. Bez šādas kontekstuālas skaidrības pastāv risks pārinterpretēt rīcību, piešķirot tai vienozīmīgu nozīmi, kas var neatbilst pašu spēlētāju nodomiem vai spēles dinamikai. Interpretācijas precizitātei būtu nozīmīgi iegūt vairāk informācijas par to, kā paši teicēji uztver konkrētās spēles epizodes. Piemēram, vieni var uztvert skūpstīšanos kā pazemojošu vai neērtu darbību, turpretim citi – kā rotaļīgu un smieklīgu epizodi. Šādas uztveres atšķirības norāda uz to, ka nozīme nav fiksēta pašā darbībā, bet rodas situatīvā un no kultūrkonteksta atkarīgā pieredzē.

Saīsinājumi

LFK – Latviešu folkloras krātuve

Izmantotie avoti un literatūra

Brewster, P. G. (1948). *Forfeit Games from Greece and Czechoslovakia*. Hoosier Folklore, 7 (3).

Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games.* Urbana, Chicago: The University of Illinois Press.

Chen, Y. (2023). *Cyber Discipline: How Roguelite Games Engage Players – A Perspective from Foucault's Discipline and Punish*. Pieejams: https://lnep.ewapub.com/article/view/1542 (skatīts 01.02.2026.).

Dzērves, LFK 474, 23.

Fuko, M. (2001). *Uzraudzīt un sodīt: cietuma rašanās*. Rīga: Omnia mea.

Huizinga, J. (1964). *Homo ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston: The Beacon Press.

Juul, J. (2000). *Your Competent Child: Toward New Basic Values for the Family*. New York: Farrar, Straus and Giroux.

Kas ziemā nesalst un vasarā neizkūst, LFK 1968, 1234.

Ķiršus plūkt, LFK 1955, 265.

Ķiršus plūkt, LFK 1168, 1942.

Ķiršus plūkt, LFK 1968, 813.

Latviešu folkloras krātuve (b. d.). Žanru rādītājs. Pieejams: https://lfk.lv/krajums/zanru-raditajs (skatīts 01.02.2026).

Latviešu literārās valodas vārdnīca. 4. sējums (1980). Rīga: Zinātne.

Mironi bučot, LFK 4, 67.

Piparus liek sagrūzt, LFK 647, 1365.

Prindulis, P. (1913). *Jaunākais un pilnīgākais rotaļnieks. 75 rotaļas, uzvedamas laukā, mājā un saviesībās*. Rīga: A. Stalaša grāmatu tirgotavas ģenerālkomisija.

Rulliņa, V. (1969). *Soli pa solim*. Bradford, Yorks., England: the Latvian Printers, Omega Press, Mansfield, Notts.

Skurstenī skatīties, LFK 1960, 523.

Spelti apgriezt, LFK 1935, 6024.

Sūna, H. (1988). Latviešu tautas horeogrāfijas senākās – tradicionālās norises. No: J. Darbiniece (red.). *Pasaules skatījuma poētiskā atveide folklorā*. Rīga: Zinātne.

Sūna, H. (1991). *Latviešu sadzīves horeogrāfija*. Rīga: Zinātne.

Šuvajevs, I. (2025). Sociālā ētika. *Nacionālā enciklopēdija*. Pieejams: https://enciklopedija.lv/skirklis/181834-soci%C4%81l%C4%81-%C4%93tika (skatīts 01.02.2026.).

Telefona vilkšana, LFK 1600, 24677.

Turner, V. (1966). *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Ithaca, New York: Cornell University Press.

Uz torņa sēdēt, LFK 207, 504.

Vīksna, M. (1992). Lapas Mārtiņš un folklora. No: J. Darbiniece (red.). *Latviešu folklora: tradicionālais un mainīgais*. Rīga: Zinātne.

JAUNO MEDIJU MĀKSLA, POSTHUMĀNISMS, JAUNAIS MATERIĀLISMS UN NO ŠO FORMU MIJIEDARBĪBAS IZRIETOŠIE DOMĀŠANAS PERSPEKTĪVU APAKŠVIRZIENI

NEW MEDIA ART, POSTHUMANISM, NEW MATERIALISM, AND THE SUB-DIRECTIONS OF THINKING PERSPECTIVES EMERGING FROM THE INTERACTION OF THESE FORMS

Mg. art., Dr. art. pretendente **Līga Vēliņa**
Latvijas Mākslas akadēmija

Abstract

New media art or technology-based art coexist in Latvia, but terminological shortcomings and unclear guidelines for evaluating technology-based art are evident. Terminological shortcomings and diversity of terms are observed among institutions, as well as in the use by media art researchers. Works created using digital technologies, which are included in the LNMM archive, are categorised under the sculpture or other fine art structural unit, complicating the process for the searcher to find the media work they are looking for in the digital archive, searching for it according to the principles and characteristics of media art evaluation. New technologies and works of art created using digital technologies require new evaluation principles and unified evaluation terminology, given the diversity of the materialities of technological works and their different perspectives. The author examines the concepts of posthumanism and new materialities, focusing on how these theoretical directions influence the evaluation of digital artworks and formulating the questions about how posthumanist schools, such as critical posthumanism and transhumanism, offer different perspectives on the evaluation of technologies. The article highlights digital materialism and neomaterialism as essential approaches to understanding and analysing new media art, examining the application of these approaches in

Krustpunkti: kultūras un mākslas pētījumi
Nr. 4 (2026). https://doi.org/10.55877/kkmp.2026.1.602
© Latvijas Kultūras akadēmija, Līga Vēliņa
Visas tiesības aizsargātas.
ISSN 2500-9923

the works of various artists in Latvia and the world. Using qualitative methods (critical literature and discourse analysis, case study analysis), the author focuses on the evaluation of augmented reality (XR) works by Latvian and international media artists, based on the principles of neomateriality proposed by Christiane Paul, as well as supplementing the principles with her own proposals for the evaluation of technology-based art.

Keywords: *posthumanism, media art, materiality, neomateriality, appropriation, augmented reality.*

Ievads

Jauno mediju māksla jeb tehnoloģijās balstīta māksla Latvijā pastāv līdzās citiem mākslas veidiem laikmetīgās mākslas vidē. Tās apguvi piedāvā gan Rīgas Tehniskās universitātes Liepājas akadēmijas Humanitāro un mākslas zinātņu programmā *Jauno mediju māksla un dizains* bakalaura un maģistra līmenī, gan Latvijas Mākslas akadēmijas Audiovizuālās mediju mākslas nodaļā – bakalaura un maģistra līmenī. Tehnoloģijās balstītas mākslas pārstāvniecībā priekšgalā izvirzās Jauno mediju kultūras centrs RIXC, regulāri veidojot vietējo un starptautisko mediju mākslas izstādes RIXC galerijā (Rīga, Lenču iela 2), paralēli organizējot ikgadējo starptautisko Mākslas un zinātnes festivālu un izstādi, kā arī izglītojošus seminārus un pasākumus mediju mākslas interesentiem. Arī Rīgas Fotogrāfijas biennāle pēdējos gados pievēršas fotogrāfijas un attēla transformācijai vizuālās kultūras un tehnoloģiju pārsātinātajā laikmetā, piedāvājot izstādes, kur arvien retāk skatītājs sastopas ar drukātu attēlu, bet tiek iepazīstināts ar dažādām attēla tehnoloģiskām metamorfozēm: no kustīga attēla (video) un trīsdimensionāli konstruētām vidēm virtuālajā realitātē līdz sarežģītiem algoritmiem un mākslīgā intelekta rīku eksperimentiem. [Vēliņa 2024] Ja aplūkojam tehnoloģijās balstītas mākslas apzīmējumu un definējumu prakses Latvijā, saskaramies ar problemātisku situāciju pat vienkāršā darbu arhivēšanas procesā vai iekļaušanas muzeja kolekcijā kontekstā. Vienīgais iekļautais virtuālās realitātes mākslas darbs Latvijas Nacionālā muzeja kolekcijā ir Rasas un Raita Šmitu *Atmosfēriskais mežs* (LNMM kolekcijas numurs: AS-1811), kas digitālajā arhīvā atrodams sadaļas *Instalācija / Tēlniecība / Objekti* apakšsadaļā *Video / Jaukta veida instalācijas.* Meklētājam bez priekšzināšanām šis darbs, visticamāk, nebūtu atrodams. Problemātika ietver procesus, sākot ar mediju mākslas pareizu tehnoloģisko formulēšanu arhīvos, krājumos un kolekcijās līdz pat vadlīniju trūkumam šādu tehnoloģijās balstītu mākslas darbu izvērtēšanai un analīzei.

Jauno mediju mākslas terminu Latvijā padziļināti aplūko pētnieks, mediju mākslinieks un Jauno mediju kultūras centra RIXC dibinātājs Raitis Šmits savā 2022. gada izdevumā *Jauno mediju māksla. Saglabāšana un reprezentācija,* kura pamatā ir autora

disertācija, kas tika aizstāvēta Latvijas Mākslas akadēmijā 2015. gadā. Autors vērš uzmanību uz to, ka *jauno mediju māksla radusies nosacīti nesen, satiekoties divām paralēlām vēsturiskās attīstības līnijām – laikmetīgajai mākslai un modernajām tehnoloģijām*. [Šmits 2022: 11] R. Šmits disertācijā aktualizē mediju mākslas saglabāšanas un reprezentācijas problēmas, pētot mediju mākslas izcelsmi un specifiskas īpašības, kas to atšķir no laikmetīgās mākslas, paralēli piedāvājot principus mediju mākslas iedalījumam un tās saglabāšanas stratēģijas. Viens no iedalījumiem paredz sistematizēt darbus pēc izmantotajām tehnoloģijām [Šmits 2022: 194]. Otrs autora piedāvātais risinājums – tematisku kategoriju iedalījums, izvērtējot idejas saistību ar izmantoto tehnoloģiju. Autors apraksta, ka jauno mediju mākslu var vērtēt gan laikmetīgās mākslas kontekstā, gan padziļināti akcentējot šī mākslas virziena īpašības. [Šmits 2022: 195]

Līdz ar tehnoloģiju attīstību un mediju mākslas ienākšanu mākslas vidē iezīmējas domāšanas perspektīvas, kas kritizē tehnoloģiju ietekmi un cilvēka antropocentriskumu. Ir arī autori, kuri pauž pretēju viedokli – ka mediju māksla paplašina mākslas nozari ar savu starpdisciplināro formu. To iezīmē arī R. Šmits intervijā ar mediju mākslinieku, teorētiķi Pēteru Veibelu *(Peter Weibel)*. Vaibels norāda, ka *līdz ar mediju mākslu tiek paplašināta mākslinieciskо instrumentu pasaule*. [Šmits 2022: 34]

Raksta autore, pētot jaunās materialitātes un posthumānisma jēdzienus, analizē piemērus, kas atspoguļo šos domāšanas virzienus tehnoloģijā balstītas jeb jauno mediju mākslas izvērtēšanas kontekstā. Tiek pētīti no šiem virzieniem izrietošie vai ar tiem saistītie termini, kā arī mēģināts noskaidrot, kuri autori apropriē šo domāšanas perspektīvu ietvertos jēdzienus, lai runātu par tehnoloģijā balstītu mākslu, īpaši jauno materialitāšu kontekstā. Autore aplūko, kā tiek veidotas atvasinātas koncepcijas un digitāla mākslas darba izvērtēšanas instrumenti, uzsverot jauno mediju mākslas tehnoloģisko dabu, kā arī atšķirīgus materialitātes un formas vērtēšanas principus salīdzinājumā ar tēlotājmākslas vai laikmetīgās mākslas darbu analīzi. **Izvēlēti gadījuma pētījumi – mākslas darbi, kuri veidoti paplašinātās realitātes tehnoloģijā[1]. Raksta kontekstā esošie principi tiek papildināti ar papildu izvērtēšanas priekšlikumiem vēl dziļākai darba materialitātes izpratnei.** Paralēli tiek aplūkota arī problemātika, kas saistīta ar mediju mākslu raksturojošo terminoloģiju un tās izvērtēšanu, ar ko saskaras mediju un tehnoloģiju pētnieki.

---

[1] Līga Vēliņa promocijas darbā (kopš 2022) pievēršas padziļinātai paplašinātās realitātes tehnoloģijās balstītas mākslas pētniecībai Latvijā, salīdzinot to ar starptautisko kontekstu. Paplašinātā realitāte (angļu val. *Extended Reality*) ir jumta termins vairākām tehnoloģiju grupām: virtuālajai realitātei (*VR* – no angļu val. *Virtual Reality*), papildinātajai realitātei (*AR* – no angļu val. *Augmented Reality*) un jauktajai realitātei (*MR* – no angļu val. *Mixed Reality*).

Raksta kontekstā tika izvirzīti jautājumi:

1. Kādi domāšanas perspektīvu apakšvirzieni ir veidojušies, atvasinoties no posthumānisma un jaunajām materialitātēm, un ir vērsti uz tehnoloģiju un digitālas mākslas izvērtējumu?
2. Kā materialitāšu, materiāla un jauno materialitāšu kontekstā varam aplūkot un izvērtēt digitālu mākslas darbu?
3. Kā varam vērtēt paplašinātās realitātes (*Extended Reality – XR*) mākslas darba materialitātes slāņus un piederību jaunajām materialitātēm vai to apakšvirzieniem?

Posthumānisms, kritiskais posthumānisms un transhumānisms

Vispirms raksta kontekstā ir svarīgi aplūkot posthumānisma jēdzienu. Jāmin, ka sākotnēji tiek iezīmēti vairāki priekšgājēji termina veidošanā, tajā skaitā Ihabs Hasans *(Ihab Hassan*), Stīvs Nikols (*Steve Nichols*) un citi. 1977. gadā Ihabs Hasans darbā *Prometheus as performer: Toward a posthumanist culture?* jēdzienu posthumānisms apspēlē ar Prometeja metaforu, kam piemīt duāla daba. [Ehrentraut 2013]. *Hasana visaptverošais arguments par posthumānismu ir tāds, ka tas ir jāuztver kā divu pretēju mūsu realitātes aspektu saplūšanas attēlojums. Šie pretējie aspekti nav definēti atsevišķi, bet ir saistīti ar prāta cīņu, lai aptvertu iztēles un zinātnes, mīta un tehnoloģiju pārklāšanos.*[2] Turpretim Stīvs Nikols savā 1988. gada pothumānisma kustības manifestā uzsver, ka esošā cilvēciskā pāreja uz posthumānu stāvokli neizbēgams evolūcijas faktors.

Laika gaitā *posthumānisms* ir kļuvis par jumta jeb lietussarga terminu (no angļu val. *Umbrella term)*[3], lai apzīmētu dažādas kustības un domāšanas virzienus un skolas. Tostarp minami: filozofiskais, kultūras un kritiskais posthumānisms; transhumānisms (savās ekstropisma variācijās, liberālais un demokrātiskais transhumānisms); jaunais materiālisms no feminisma pozīcijām un neviendabīgā antihumānisma, metahumānisma, metahumanitātes un posthumānisma ainava. [Ferrando 2013] Salīdzinot atsevišķas iepriekš minētās domāšanas kustības, redzam, ka posthumānisma jēdziens var ietvert pretēju attieksmi (kritisku vai pieņemošu), ja runājam par tehnoloģiju evolūciju un tehnoloģijās balstītu mākslu. Kritiskais posthumānisms

[2] Te un turpmāk tulkojusi Līga Vēliņa

[3] Fransčeska Ferrando grāmatā *Philosophical Posthumanism* norāda, ka termins *posthuman* ir kļuvis par virsterminu (*umbrella term*), kas aptver vairākas atšķirīgas un dažkārt pat savstarpēji pretrunīgas kustības un domāšanas skolas – tostarp posthumānismu (filozofisko, kultūras un kritisko), transhumānismu (ar tā variantiem), jauno materiālismu, antihumānismu, objektorientēto ontoloģiju, kā arī posthumanitāti un metahumanitāti. Autore uzsver, ka šāds plašs un vispārinošs termina lietojums bieži rada metodoloģisku un teorētisku apjukumu gan ekspertiem, gan cilvēkiem bez priekšzināšanām, tādēļ viņa piedāvā taksonomiju, kas izseko šo dažādo terminu un domas skolu ģenealoģijai, analoģijai un savstarpējās pārklāšanās pakāpei, vienlaikus attīstot ieguldījumu tieši filozofiskajā posthumānismā kā precīzāk definētā virzienā. (Ferrando 2019)

kritizē digitālo ēru un tehnoloģisko attīstību, bet transhumānisms pretēji – tas runā par cilvēka kā būtnes evolūciju līdz ar šiem procesiem. Postmodernisma attīstības ietekmē veidojas daudzveidīgi filozofiskie domāšanas virzieni, kas atspoguļo dažādas pieejas un interpretācijas attiecībā uz realitāti, identitāti, zināšanām un patiesību. Šie virzieni bieži vien noliedz vienotas un universālas patiesības esamību, dodot priekšroku fragmentētai, plurālistiskai un relatīvai pieejai, tādējādi radot daudzšķautņainu filozofisku ainavu. Mākslas zinātniece *Mg. art.* Ieva Melgalve rakstā *Posthumānā domāšana mākslas darba pētniecībā: Inetas Freidenfeldes mazās ontogrāfijas* apraksta, ka posthumānā domāšana mākslas darbu rosina uztvert kā elementus plašākā cilvēku un ne-cilvēku[4] (angļu val. *non-human*) aģentu sistēmā, kur materiālais nav fiksēts, bet atrodas nepārtrauktā mijiedarbē ar citiem elementiem, iegūstot gan fizisku, gan konceptuālu nozīmi, kas būtiski ietekmē skatītāja pieredzi un interpretāciju [Melgalve 2023]. Turklāt Melgalve uzsver: *Mākslas darba interpretācija nav statiska – tā veidojas mijiedarbībā starp darbu, tā materiālajām īpašībām un skatītāja pieredzi, kas var atšķirties atkarībā no konteksta, kultūras un tehnoloģiskās vides.* [Melgalve 2023: 149]

Jaunās materialitātes jēdziens un tehnoloģijās veidots mākslas darbs, to sinerģijā izrietošās domāšanas perspektīvas un jēdzieni

Ar posthumānismu saistītajam jēdzienam *jaunās materialitātes* ir virkne mūsdienu perspektīvu mākslā, humanitārajās un sociālajās zinātnēs, kurām ir kopīga teorētiskā un praktiskā *pievēršanās matērijai*. Šajos jaunajos materiālismos aplūkotā materialitāte ir relatīva, daudzskaitlī, atklāta, sarežģīta. Neskatoties uz atšķirībām šajā materiālistiskajā portfelī, tos visus var raksturot kā posthumānistiskus un postantropocentriskus. [Ehrentraut 2013] Padziļināti pievēršoties tehnoloģiju un jauno mediju mākslas izvērtējumam, jauno materialitāšu domāšanas perspektīvas kontekstā iezīmējas vairāku mediju pētnieku piedāvāti jēdzieni un definīcijas, kurus nepieciešams aplūkot šī referāta kontekstā, izvērtējot paplašinātās realitātes tehnoloģijā veidotus mākslas darbus:

1) digitālais materiālisms;
2) nemateriālisms (angļu val. *(im)materialism*);
3) neomaterialitātes.

Digitālais materiālisms aptver plašu virzienu un pētniecības lauku, kuru vienojošais princips ir materialitātes neatdalāmība no digitālās formas. Šis jēdziens ietver dažādas teorētiskas pieejas un tehnoloģiju spektru, kas piedāvā daudzveidīgas perspektīvas tehnoloģiski radītu mākslas darbu analīzei. Kā dažus no apakšvirzieniem

[4] Šeit un turpmāk jēdzienu tulkojumi, piemēram, ne-cilvēks (*non-human*), pēc-cilvēka (*post human*) lietoti ar defisēm, vadoties pēc mākslas zinātnieces *Mg. art.* Ievas Melgalves rakstiem un publikācijām.

var minēt jaunā materiālisma (angļu val. *new materialism*) teoriju un "izmeklēšanas" materiālisma (angļu val. *forensic materialism*) teoriju, kas *izceļ būtiskās un novārtā atstātās materialitātes, kas ir pretrunā ar vispār pieņemtiem materiāla un matērijas uztveres principiem* [..] *piemēram, nemateriālu objektu, kā programmatūra, pētniecības būtiskumu* [Reichert, Richterich 2015]. Ramons Reiherts (*Ramón Reichert*) un Annika Rihteriha (*Annika Richterich*) zinātniskajā rakstā *Digital Materialism – Digital Culture and Society* iezīmē digitālā materiālisma problemātiku, īpaši pievēršoties digitālajām jeb viedajām ierīcēm (angļu val. *smart objects*). Reiherts un Rihteriha norāda uz paradoksu: jo vairāk šīs ierīces kļūst par ikdienas vidi un aparatūra tiek padarīta vizuāli un fiziski mazāk pamanāma, jo vairāk tās materialitāte tiek vienlaikus naturalizēta un ignorēta. Rezultātā **digitālā mijiedarbība tiek uztverta kā nemateriāla, šķietami abstrakta plūsma, lai gan tai ir konkrēts fizisks un materiāls pamats.** Autori arī norāda uz pretrunīgajām pieejām un uzstādījumiem, kā mediju pētnieki izmanto jēdzienu *digitālais materiālisms*. Savukārt mediju mākslas un tehnoloģiju pētniece Kristiāne Pola (*Christiane Paul*) zinātniskajā rakstā *Digital Art Now: Histories of (Im)Materialities* [Paul 2020] **nemateriālismu** (angļu val. *(im)materialism*) raksturo kā digitālās mākslas darba fizisko formu, kas vistiešākā formā tiek attiecināta uz problemātiku un izaicinājumiem jauno mediju mākslas saglabāšanā, reprezentācijā, eksponēšanā, ar ko visbiežāk saskaras mākslas institūcijas, muzeji un galerijas. Tajā pašā laikā Pola uzsver, ka *šo nemateriālitāti nevar atdalīt no digitālā medija materiālajām sastāvdaļām*. Produktīvāku pieeju šī koncepta izpratnei viņa saskata Tizianas Terranovas (*Tiziana Terranova*) definīcijā par **nemateriālitāti kā *saikni starp materialitātēm*** [Terranova 2005]. Padziļinātu tehnoloģijās balstītas mākslas izvērtējumu materialitāšu kontekstā Pola piedāvā, aprakstot neomaterialitātes jēdzienu un formulējot vadlīnijas, kas ļauj analizēt jauno mediju mākslas darbus.

Paplašinātās realitātes (*XR*) tehnoloģijā veidotu jauno mediju mākslas darbu analīze pēc K. Polas vadlīnijām – neomaterialitātes principiem

Pola piedāvā jaunu skatījumu uz neomaterialitātes jēdzienu, norādot, ka viņas piedāvātais jēdziens nav saistīts ar 20. gadsimta 30. gadu neomateriālisma teorijām, kas *pētīja attiecības starp cilvēka darbību un vides produktīvo kapacitāti antropoloģijas un evolūcijas kontekstā* [Paul 2020]. Pola neomaterialitātes jēdzienu tehnoloģisku mākslas darbu veidošanā raksturo ar digitālām objektu un attēlu struktūrām, ar kurām sastopamies ikdienā, un veidu, kā izprotam sevi saistībā ar šīm struktūrām. Autore digitālo tehnoloģiju un cilvēka mijiedarbības kontekstā izšķir neomaterialitātes principus un izteiksmes veidus, kas atrodami mediju mākslas darbu veidošanas praksēs. Tālāk, aplūkojot Polas principus, tiks analizēti Latvijas un starptautisku mākslinieku darbi, kas veidoti paplašinātās realitātes tehnoloģijā.

Pirmo neomaterialitātes principu Pola apraksta kā tīkla tehnoloģiju izmantošanas praksi, kas atspoguļo un mijiedarbojas ar apkārtējo vidi, iekļaujot gan cilvēka, gan ne-cilvēka aģentus. Šis princips uzsver savstarpējo sasaisti un sistēmisku skatījumu uz tehnoloģijām, kur ne-cilvēks attiecas ne vien uz dabas elementiem (floru, faunu, ekosistēmām), bet arī uz tehnoloģiskiem un mašīnveida aģentiem, kas darbojas līdzās cilvēkam. Polas skatījumā šādi darbi atklāj, kā digitālās prakses kļūst par starpniekiem sarežģītā bioloģisko, tehnoloģisko un sociālo sistēmu tīklā. [Paul 2020] Kā paplašinātās realitātes (*XR*) piemēru šim autores aprakstītajam principam jāmin mākslinieka Alvja Misjuna darbs *Miers tīklā*, 2022 *(skulptūra, WebVR (virtuālā realitāte tīmeklī) pieredze),* kas tika eksponēts RIXC Mākslas un zinātnes festivāla izstādē *Splintered Realities* 2022. gadā (1. un 2. att.). Darbs *Miers tīklā*



1. un 2. attēls. Alvis Misjuns. *Miers tīklā*. 2022, skulptūra, WebVR (virtuālā realitāte tīmeklī) pieredze. Avots: https://festival2022.rixc.org/?page_id=2010

ir reakcija uz kompāniju *Meta, Microsoft, Nvidia, Google* u. c. centieniem izveidot metaversu[5] – vienotu vidi, kurā apvienotas dažādas komunikāciju platformas, nozares un maksājumu sistēmas. Mākslas darba skatītāji, izmantojot savas viedierīces, var pievienoties mākslinieka radītajai utopiskajai digitālajai telpai, pārtopot digitālos objektos, kuri nesazinās savā starpā, bet līdzās pastāv vienotā, savstarpēji saistītā tīklā. Otrs piemērs – Alvja Misjuna 2018. gada personālizstāde *Viedais dārzs*, kurā centrālā virtuālās realitātes instalācija paredzēja izstādes apmeklētāja mijiedarbību ar mākslīgā intelekta darbinātiem aģentiem – dārzeņiem virtuālajā realitātē –, piešķirot cilvēkam ierastiem nedzīviem objektiem spriestspēju. Virtuālās realitātes objekti – ikdienā zināmi kā nedzīvi elementi – tika aprīkoti ar spriestspēju, tādējādi pārrakstot robežas starp dzīvo, nedzīvo un tehnoloģiski simulēto. Būtiska darba sastāvdaļa bija lietotāja kinestētiskā mijiedarbība ar digitālajiem objektiem, saziņu nodrošinot ar roku kustībām kā neverbālu komunikācijas valodu.

Otrais neomaterialitātes princips, kā to definē Pola, paredz, ka mākslas darba materialitāte iemiesojas tā kodā un datu struktūrās – algoritmiskie procesi šajā gadījumā nav tikai tehnoloģiska infrastruktūra, bet gan pieredzes centrālā, uztveri formējošā struktūra [Paul 2020]. Šo principu spilgti ilustrē mediju mākslinieces Ievas Vīksnes darbs *synk in,* 2019 (*virtuālā realitāte, biometrisko datu lasītājs MindWave)* (3. un 4. att.), kas mākslas darba lietotājam[6] sniedz iespēju kontrolēt pārvietošanos virtuālās realitātes vidē ar savu biometrisko datu (smadzeņu viļņu) palīdzību, vienlaikus sekojot līdzi šo datu skaitliskajiem mērījumiem un to izmaiņām. Tādējādi tiek atklāta otrajā neomaterialitātes principā aprakstītā darba algoritmiskā puse, kas šajā gadījumā ir skatītāja mākslas darba uztveri formējošā centrālā forma. Algoritmu un skaitlisko vērtību projicēšana šajā darbā ne tikai vizualizē neuztveramus procesus, bet arī strukturē pašu skatītāja pieredzi, piešķirot viņa biometriskajiem datiem aktīvu un nozīmīgu lomu mākslas darba pieredzējumā. Lietotāja smadzeņu viļņi kļūst par materiālu, kas tieši formē virtuālo vidi, pārvēršot skatītāju no pasīva vērotāja par līdzautoru un sistēmas aģentu. Kā apraksta Melgalve, *pieredze, kas rodas mijiedarbībā ar mākslas darbu, nav reducējama tikai uz subjekta uztveri – tā ir dinamisks process, kurā saplūst cilvēka, tehnoloģijas un vides komponentes, radot unikālu, nepastarpinātu notikumu* [Melgalve 2023: 143]. Šādā procesā atspoguļotie dati kļūst par lietotāja un mākslas darba savstarpējās ietekmes liecību – tie ir gan dokumentāls pierādījums viņa klātbūtnei, gan estētisks elements, kas maina darba vizuālo un telpisko struktūru. Šī mijiedarbība rada arī īpašu pieredzes kvalitāti: biometrisko datu

5 Jēdziens *metaverss* apzīmē virtuālās realitātes telpu, kurā lietotāji var mijiedarboties ar datora ģenerētu vidi un citiem lietotājiem.

6 Autore raksta kontekstā *mākslas darba skatītāju* apzīmē ar terminu *lietotājs* gadījumos, kad mākslas darba pieredzēšanai nepieciešama mijiedarbība, konkrētas tehnoloģijas praktiska lietošana.



3. attēls. Ieva Vīksne. *Synk in*, 2019. Avots: https://www.ievaviksne.com/synkin

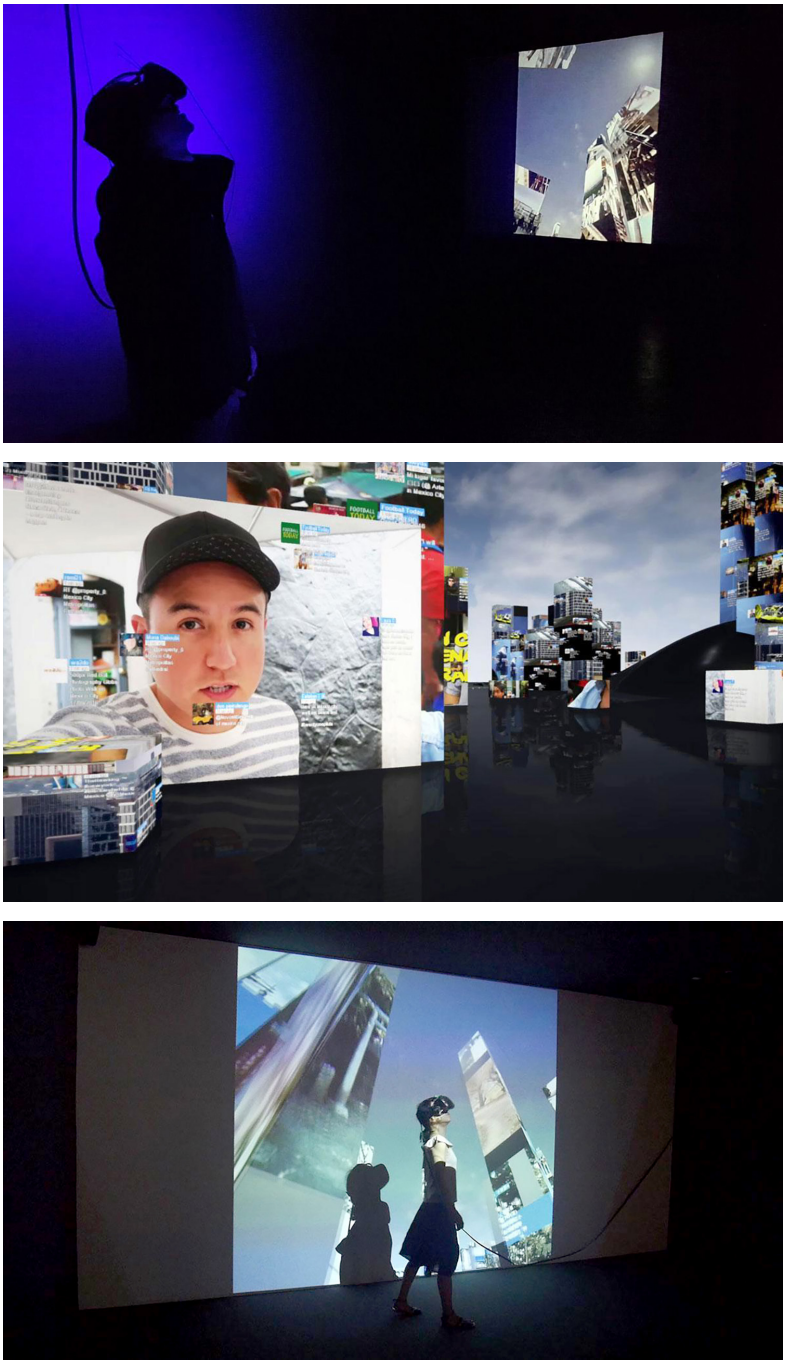


4. attēls. No izstādes *Pazudušas kodā* RIXC galerijā Rīgā, Lenču ielā 2, 2019. Priekšplānā divas darba lietotājas: pirmās dati ietekmē VR vidi, otrā atrodas VR vidē. K. Madjares foto. Avots: RIXC arhīvs

nepārtrauktā plūsma un tās vizualizācija darbojas kā atgriezeniskās saites mehānisms, kas liek skatītājam reflektēt par savu mentālo stāvokli, koncentrāciju un mijiedarbību ar vidi. Tādējādi *synk in* iegūst meditatīvu dimensiju – virtuālā realitāte šeit nav tikai tehnoloģiski radīta telpa, bet arī introspektīvs instruments, kas rosina apzinātības stāvokli un refleksiju par paša ķermeņa un prāta savienojumu ar digitālo telpu. Šis aspekts ir būtisks neomaterialitātes kontekstā, jo tas parāda, ka mākslas darba *materialitāte* nav reducējama uz fiziskiem vai digitāliem objektiem, bet ietver arī procesus,

attiecības un pieredzes, kas rodas cilvēka un tehnoloģijas kopdarbībā. Biometrisko datu izmantojums šajā procesā ne tikai strukturē pieredzi, bet arī aktualizē datu plūsmas kā jaunas materialitātes nozīmi tehnoloģijās balstītā mākslā.

Trešo neomaterialitātes principu Pola formulē kā mākslas darba spēju atklāt veidu, kā digitālās mašīnas un tehnoloģiski procesi – bieži šķietami autonomi – uztver cilvēku un viņa radīto pasauli. Šeit būtiska ir mašīnas skatpunkta un algoritmiskās interpretācijas nozīme, kas rada jaunu realitātes reprezentāciju, atšķirīgu no cilvēka tiešās uztveres. Paplašinātās realitātes tehnoloģijā veidota mākslas darba piemērs ir Marka Lī *(Marc Lee)* darbs *10.000 Moving Cities – Same but Different* (10.000 kustīgu pilsētu – tās pašas, bet citādas) (5., 6. un 7. att.). Tā ir tīklā balstīta virtuālās realitātes (turpmāk arī VR) instalācija, kas *aplūko urbanizāciju un globalizāciju digitālajā laikmetā*. Mākslas darba skatītājs pārvietojas caur citu publicētām virtuālām pasaulēm tādos sociālajos tīklos kā *YouTub*e, *Flickr* un *Twitter*. Šeit personīgie iespaidi tiek pārraidīti reāllaikā kā logi uz mūsu mainīgo pasauli. [Jauno mediju kultūras centrs RIXC 2017] Reāllaikā algoritmiskā VR instalācija caur vizuālām un audiālām formām atspoguļo sabiedrības sociālās sistēmas digitālā vidē, veidojot jaunas pilsētu reprezentācijas, kurās lietotājs ar galvai pievienotā displeja (angļu val. *Head Mounted Display*) jeb virtuālās realitātes ierīces palīdzību var ceļot reāllaika datu vidē, kur būvē jaunas pilsētas, konstruētas no mašīnas uztvertiem, atlasītiem un pārveidotiem datiem, tādējādi piedāvājot skatītājam pieredzi, kas ir vienlaikus individuāla un globāla, cilvēka un mašīnas kopradīta. Otrs paplašinātās realitātes tehnoloģijās veidota mākslas darba piemērs, kas attiecināms uz šo principu, ir Ginta Gabrāna projekts *Fināla Lielā atklāšana (2020, SAN, papildinātā realitāte)* (8. un 9. att.). Mākslinieks, izmantojot 2000 fotogrāfijas no laikmetīgās mākslas izstādēm un trenējot mākslīgā intelekta neironu tīklus, radījis abstraktu vizuālo reprezentāciju papildinātajā realitātē, kas drosmīgi komentē cilvēka pasaules struktūru un paternus, tos attiecinot uz mākslas hierarhiju Latvijā. Darba kontekstā būtiska ir sadarbība starp mākslinieka veiktajām izvēlēm un mākslīgā intelekta algoritmiskajām interpretācijām, kas atspoguļo digitālo mašīnu un procesu *skatījumu* uz cilvēku un viņa radīto pasauli. Konkrētajā laika posmā mākslīgā intelekta sistēmām bija raksturīga ievadīto datu neprecīza un deformēta interpretācija, kas savā nepilnībā radīja jaunas, pat glezniecisk as formas un vizuālas interpretācijas. Mākslas pētniece Līna Birzaka-Priekule Purvīša balvas nominācijas pamatojumā raksta: *Glezniecisk ie tēli šķiet kā izkāpuši no Bēkona gleznām – aizmigloti, formā deformēti, bailes uzdzenoši. Tomēr par spīti traģiskajam izskatam tie uzjautrina ar savu komisko pārspīlētību un liek domāt par attiecīgās sabiedrības grupas prioritārajām vērtībām. Transformētie un nu jau papildinātajā realitātē lidojošie foto vērš uzmanību uz mākslas iestādēs iedibinājušos hierarhiju*. [Latvijas Nacionālais mākslas muzejs 2020] Arī šis piemērs ilustrē digitālo mašīnu un algoritmisko procesu spēju darboties kā aktīviem realitātes



5., 6. un 7. attēls. Marks Lī. *10.000 Moving Cities – Same but Different, Virtual Reality, Realtime data (Ongoing).*
Avots: https://marclee.io/en/10-000-moving-cities-same-but-different-vr/



8. attēls. Gints Gabrāns. Fināla Lielā atklāšana.
Avots: http://www.gabrans.com/grand-opening-of-the-finale.php



9. attēls. Ginta Gabrāna izstāde mākslas stacijā Dubulti.
Avots: http://www.gabrans.com/grand-opening-of-the-finale.php

interpretētājiem. Gabrāna darbā mākslīgā intelekta radītās vizualitātes ne tikai reprezentē cilvēka radīto saturu, bet arī ievieš jaunu estētisko kārtību, kas rodas no mašīnas autonomās "redzes" un interpretācijas spējas.

Fiziskās materialitātes atdarināšana: digitālās mākslas uztveres paplašinājums

Lai gan Polas neomaterialitātes principi piedāvā trīs nozīmīgas perspektīvas materiāla izvērtēšanā – tīkla tehnoloģiju izmantošanas praksi, kas atspoguļo apkārtējo cilvēka un ne-cilvēka vidi, algoritmisko materialitāti un digitālo tehnoloģiju mašīnu (šķietamo) uztveri par cilvēka veidoto pasauli –, **tie tiešā veidā neaptver jautājumu par fiziskās materialitātes reprezentāciju digitālajā vidē.** Šis aspekts ir būtisks, jo tehnoloģijās balstītā mākslā nereti vērojama apzināta fiziskās materialitātes atdarināšana, kas ietekmē skatītāja uztveri un mākslas darba pieredzi. Papildinot Polas teorētisko modeli, autore piedāvā ieviest papildu kategoriju – **fiziskās materialitātes atdarināšana digitālajā mākslā** –, ko iespējams iedalīt trīs veidos atkarībā no konkrētā konteksta un izmantotās pieejas:

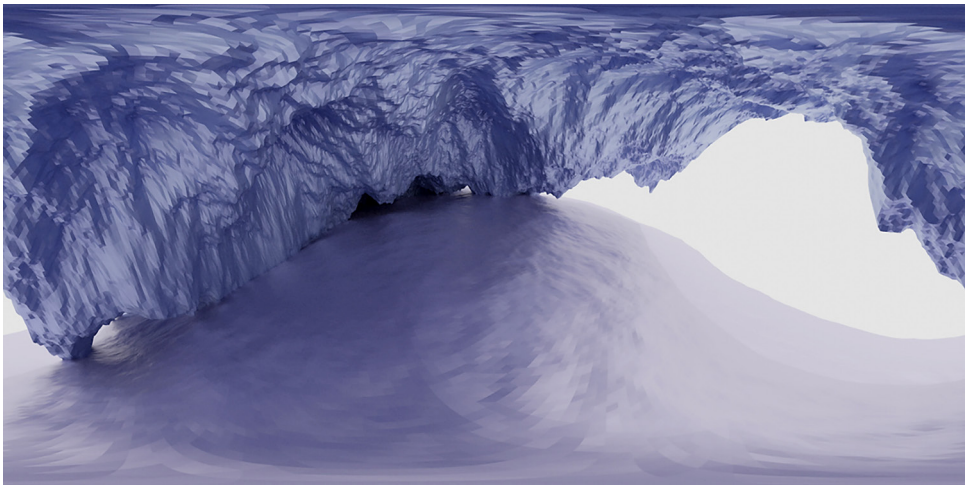
1. **Digitālā ilūzija –** pilnībā virtuāli radīts vizuālais vai taktilais efekts, kas atdarina fizisku vieliskumu;
2. **Simulācija –** algoritmiski modelēta vide, kas imitē vai apzināti pārveido reālās pasaules materiālās īpašības;
3. **Fiziskās vides un materialitātes apropriācija –** reālo materiālu digitāla pārnese un transformācija, piešķirot tiem jaunas funkcionālās vai estētiskās nozīmes.

Šis paplašinājums ļauj pilnīgāk analizēt jauno mediju mākslas darbus, jo tas iezīmē robežpunktu starp digitālās vides radīto pieredzi un fiziskās materialitātes atpazīstamību skatītāja uztverē.

Digitālā ilūzija kā fiziskās materialitātes atdarināšana, kas veidota ar mērķi radīt vizuālu vai taktilu pārliecinošu ilūziju, kura šķietami atbilst reālajai pasaulei, lai gan pastāv tikai digitālā formātā. Šāda pieeja bieži sastopama mediju mākslas darbos, kuros tehnoloģiskās iespējas ļauj radīt vizuālo pārliecību par materiālu klātbūtni, nesniedzot skatītājam faktisku fizisku kontaktu ar attēlotajiem objektiem. Digitālās ilūzijas spēks slēpjas tajā, ka tā aktivizē skatītāja iepriekšējo pieredzi un asociācijas ar konkrētām faktūrām, formām vai vieliskām īpašībām, tādējādi radot uztverē realitātes sajūtu. Piemērs ir raksta autores, mediju mākslinieces Līgas Vēliņas virtuālās realitātes darbs *Digitālās materialitātes* (11. att.), kas tika eksponēts jauno mediju mākslas izstādē *Retrospektropija* Liepājas muzejā 2023. gada jūnijā un jūlijā. Uzdodot jautājumus par digitālās materialitātes atspoguļošanu un izvērtēšanu, autore radīja 360 grādu animācijas pieredzi, kurā atspoguļots digitālo formu vieliskums un materialitāte, trīsdimensionāliem objektiem cikliski transformējoties dažādās formās un faktūrās.



10. attēls. Līga Vēliņa. Sudraba želatīna kopija.
Avots: https://www.ligavelina.com/artworks



11. attēls. Līga Vēliņa. Virtuālās vides digitālās materialitātes fragments. Avots: https://www.ligavelina.com/artworks

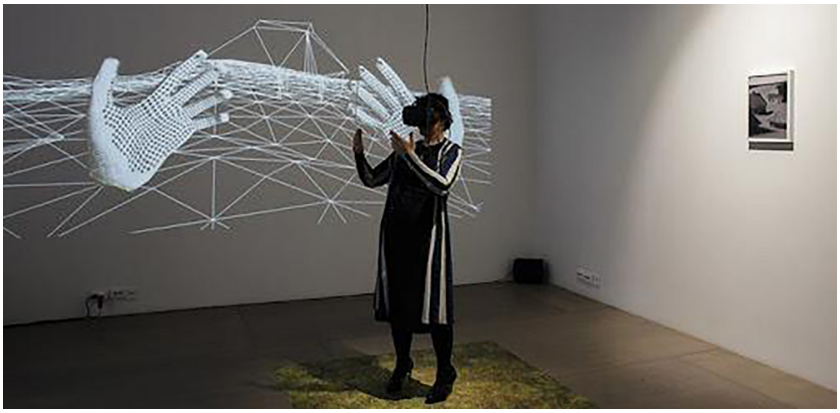
Šādi skatītājs tika iesaistīts procesā, kur materiālais šķietamais pastāv tikai virtuālajā vidē, taču tā estētiskā un telpiskā kvalitāte raisa sajūtu par īstu materiālu klātbūtni. Svarīgs darba elements bija arī sudraba želatīna kopijas (10. att.) izveide, kurā fragments no virtuālās vides tika pārnests uz gaismjutīga lielformāta papīra un izstādīts blakus VR instalācijai. Šis solis ne tikai radīja dialogu starp digitālajiem un analogajiem medijiem, bet arī paplašināja skatītāja uztveres horizontu, ļaujot salīdzināt materialitātes ilūziju digitālajā un fiziskajā telpā. Tādējādi darbs funkcionē



12. attēls. Mārenas Dagnijas Jūellas virtuālās realitātes pieredze *Elastīgs grafiks*, 2019. Avots: https://www.marenjk.net/interactive-work/flexible-schedule/

kā pētnieciska platforma, kurā digitālā ilūzija tiek aplūkota ne tikai estētiskā, bet arī konceptuālā un kritiskā dimensijā, vienlaikus pētot materialitātes pārnesi starp dažādiem medijiem – no 3D objekta virtuālajā vidē un ekrānuzņēmumiem līdz sudraba želatīna kopijai, kas fiksē digitālās vides fragmentus uz fiziska nesēja, radot jaunu telpu dialogam starp digitālo un analogo materialitāti.

Simulācija – process, kurā digitālās tehnoloģijas imitē fizisko materialitāti, radot mākslīgus apstākļus, kuros objekti vai struktūras funkcionē tā, it kā tie būtu reāli, simulējot to īpašības vai, pretēji, nojaucot ierastās robežas, izpratni un uztveri. Šāda pieeja ļauj māksliniekam manipulēt ar skatītāja uztveres mehānismiem, apvienojot redzes, dzirdes un taustes pieredzi paralēli digitālajā vidē. Piemēram, Rīgas Fotogrāfijas biennāles 2020. gada centrālajā izstādē *Ekrāna ēra* mākslinieces Mārenas Dagnijas Jūellas *(Maren Dagny Juell)* virtuālās realitātes darbs *Elastīgs grafiks* (2019) izmantoja priekšmetiskas vides paplašinājumu, lai skatītājam radītu ķermenisku pieredzi (12. att.). Mākslinieces radītā vide, eksperimentējot ar materialitāti, sniedza vienlaikus vizuālu un taktilu pieredzi, pētot uztveri un dalīto patību virtuālajā realitātē. [Vēliņa 2024] Skatītājs, virtuāli pieskaroties digitālajām skulptūrām, fiziskajā realitātē sastapās ar negaidītiem materiāliem un faktūrām, kas radīja kontrastu starp gaidīto un saņemto izjūtu. Šī disonanse lika apzināties gan fiziskās, ķermeniskās un virtuālās realitātes koeksistenci, gan atšķirības starp vizuālo iespaidu un taustes pieredzi. Lai izveidotu un uzstādītu šāda tipa darbus, nepieciešama augsta tehniskā precizitāte un rūpīga scenogrāfijas plānošana, jo jebkura neprecizitāte digitālās un fiziskās vides sinhronizācijā var izjaukt iecerēto uztveres efektu. Precīza taktilās un



13. attēls. Alvis Misjuns. Izstāde *Viedais dārzs* RIXC galerijā, 2018. Avots: http://rixc.org/lv/artbase/0/viedais-darzs/

vizuālās pieredzes saskaņošana ir būtiska, lai saglabātu mākslinieka iecerēto konceptu un nodrošinātu skatītājam vienotu, pārliecinošu simulācijas pieredzi. Pieredzes, kur virtuālās realitātes telpa ir precīzi pielāgota fiziskajai telpai, kļuvušas aktuālas arī spēļu industrijā, īpaši atrašanas vietā balstītos (angļu val. *location-based*) VR risinājumos. Šajās simulācijās digitālā un reālā telpa pārklājas, papildinot vizuālo pieredzi ar dažādiem maņu efektiem (reālu temperatūras maiņu, gaisa plūsmām vai pat ožas stimulāciju ar smaržām u. c.), lai radītu maksimāli pārliecinošu un daudzslāņainu pieredzi.

Fiziskās vides un materialitātes apropriācija – fizisko īpašību pārņemšana un pielāgošana digitālajai videi, kas ne tikai atdarina, bet arī pielāgo vai transformē materialitāti jaunā, tehnoloģiskā formā. Šajā procesā būtiska ir ne tikai vizuālā līdzība ar reālo pasauli, bet arī jaunu īpašību, funkciju vai konteksta piešķiršana, kas maina skatītāja pieredzi un uztveri. Šeit apropriācija darbojas kā radošs mehānisms, kur fiziskā realitāte tiek pārveidota par interaktīvu un dinamisku sistēmu, ļaujot lietotājam kļūt par aktīvu notikuma līdzdalībnieku. Šajā kontekstā atkārtoti jāmin Alvja Misjuna izstāde *Viedais dārzs* (13. att.), kurā centrālais darbs bija virtuālās realitātes instalācija, kurā lietotājs ar kustību sensoru palīdzību varēja mijiedarboties ar 3D objektiem – dārzeņiem, kuriem ar mākslīgā intelekta algoritmu palīdzību bija piešķirta lemtspēja pārvietoties vidē, konfliktēt citam ar citu, sadarboties un reaģēt uz lietotāja kustībām. Šādā darbā materiālu objektu pārnešana uz virtuālo vidi nav tikai vizuāls atdarinājums, bet arī to funkcionālo īpašību un uzvedības transformācija, radot jaunas starpdisciplināras tehnoloģiskas formas, kas apvieno bioloģisko un digitālo. Kā otru piemēru var minēt performanci *Laipni lūdzam!,* kas tika prezentēta 2024. gadā RIXC Mākslas un zinātnes festivāla izstādes *Simbiotiskās maņas* atklāšanā. Autori *Me AndOther Me* (Cenks Gūzels (*Cenk Güzelis*, Austrija)

un Anna Pompermaijere (*Anna Pompermaier*; Austrija/Itālija)) sadarbībā ar Valdemāru Danriju (*Valdemar Danry*; ASV/Dānija) jauktās realitātes instalācijas formā aicināja skatītājus pievienoties vakariņās ar mākslīgo intelektu, *mainot senos priekšstatus par pulcēšanās rituālu – vakariņas ar draugiem, kurās mākslīgais intelekts, vārdā* Parazīts*, kļūst par saimnieku – digitālās un telpiskās pieredzes, fizisko objektu līdzveidotāju. Instalācija prezentē, ko nozīmē satikšanās digitālajā laikmetā jeb apstākļos, kad vairākas realitātes eksistē vienlaicīgi* [Jauno mediju kultūras centrs RIXC 2024]. Pārņemot cilvēkiem ierastu sociālo rituālu un ieviešot algoritmisku ne-cilvēka aģentu ar lemtspēju, darbs rada jaunu, paplašinātu pieredzes līmeni, kur mijiedarbojas fiziskā, digitālā un konceptuālā telpa. Šie piemēri parāda, ka fiziskās vides un materialitātes apropriācija tehnoloģijās balstītā mākslā nav tikai vizuālas imitācijas stratēģija, bet gan instruments, ar kuru mākslinieki spēj radīt daudzslāņainas, konceptuāli bagātas un lietotāju līdzdalību veicinošas pieredzes, paplašinot robežas starp reālo un digitālo. Šī pieeja ir cieši saistīta ar Polas pirmo neomaterialitātes principu, kas uzsver digitālās vides spēju atspoguļot un interpretēt cilvēka un ne-cilvēka mijiedarbību. Fiziskās vides un materialitātes apropriācija šajā kontekstā paplašina principa ietvaru, jo tā ne tikai vizualizē, bet arī transformē fiziskās īpašības, piešķirot tām jaunas funkcijas, kontekstu un pat lemtspēju, tādējādi paplašinot skatītāja pieredzi un izpratni par digitālās un fiziskās realitātes attiecībām.

Secinājumi

Aplūkojot tehnoloģijās veidotu mākslas darbu, nevaram izvairīties no posthumānisma jēdziena, jo tas ir cieši saistīts ar pēc-cilvēka *(post-human)* stāvokli, kas jau savā izcelsmē ir saistīts ar antropocentriskuma jēdzienu un tehnoloģiju attīstību. Posthumānisms laika gaitā ir kļuvis par lietussarga terminu, kas apzīmē dažādas domāšanas skolas un virzienus, kuri tehnoloģiju attīstību aplūko kritiski vai uztver kā neizbēgamu cilvēka būtnes evolūciju. Neskatoties uz sākotnējo izcelsmi, jēdzieni un domāšanas virzieni laika gaitā transformējas, veidojot dažādus domāšanas apakšvirzienus, kas pakārtojas konkrētām domāšanas skolām un vienlaikus tās transformē. Digitālās mākslas, jauno mediju mākslas pētnieki un teorētiķi apropriē jauno materialitāšu konceptu, veidojot jaunas domāšanas perspektīvas un apakšvirzienus, pielāgojot to pētnieciskajam objektam – tehnoloģijām un tehnoloģijās balstītiem mākslas darbiem –, izstrādājot vērtēšanas principus, kā analizēt jauno mediju mākslas darbu materialitātes slāņus, piemēram, pārformulē Polas neomaterialitātes jēdzienu un izstrādā tehnoloģisko darbu vērtēšanas principus. Polas formulētie trīs neomaterialitātes principi piedāvā fundamentālu ietvaru tehnoloģijās veidotu mākslas darbu analīzei, ļaujot iedziļināties tīkla tehnoloģiju, algoritmiskās materialitātes un digitālo mašīnu uztveres aspektos. Tomēr, analizējot šo principu praktisko lietojumu, kļūst skaidrs, ka to papildināšana ar papildu formulējumiem – piemēram, fiziskās

materialitātes imitācija (digitālā ilūzija, simulācija) un fiziskās vides un materialitātes apropriācija –, var vēl vairāk bagātināt šo analīzes ietvaru. Šāda pieeja ļautu precīzāk interpretēt jauno mediju mākslas darbu, īpaši paplašinātās realitātes mākslas darbu, sarežģīto struktūru un nozīmi materialitātes kontekstā, iezīmējot ne tikai digitālās vides spēju atspoguļot, bet arī transformēt un konceptuāli pārveidot fiziskās realitātes uztveri.

Materialitāte ne vienmēr nozīmē taktilu – ar tausti saistītu – pieredzi, it īpaši, ja to attiecinām uz jauno mediju mākslas darba izvērtējumu. Jauno mediju mākslā jēdziens *materialitāte* aptver plašu nozīmju un interpretācijas spektru – sākot no vieliskuma un tekstūru atdarināšanas ar dažādām tehnoloģijām (pietuvinot to gleznie cībai, grafikai, tēlniecībai) līdz pat darba pirmkoda un programmiskās struktūras kā neatņemamas mākslas darba sastāvdaļas interpretācijai. Tas ietver arī tīkla tehnoloģiju izmantošanas prakses, kas atspoguļo apkārtējo cilvēka un ne-cilvēka vidi, algoritmiskās materialitātes aspektus un digitālo tehnoloģiju uztveres īpatnības. Šādā skatījumā materialitāte kļūst par daudzslāņainu konceptu, kurā fiziskās un digitālās realitātes elementi var saplūst, kontrastēt vai savstarpēji papildināties, veidojot jauna tipa estētisko un konceptuālo pieredzi.

Latvijas mākslas vidē joprojām pastāv problemātiska situācija tehnoloģijās balstītas mākslas definēšanā, apzīmēšanā un iedalīšanā mākslas institūciju praksēs, tostarp trūkst vienotas terminoloģijas un konsekventu izvērtēšanas principu. Postmodernisma un posthumānisma diskursu ietekmē radušies dažādi apakšvirzieni un terminoloģijas apropriācijas gadījumi, kas mediju mākslas pētnieku vidū nav vienādi interpretēti. Šī daudzveidība sniedz plašākas interpretācijas un vērtēšanas iespējas, vienlaikus arī pastiprina sadrumstalotību mediju un laikmetīgās mākslas teorijā. Paplašinot Polas neomaterialitātes principus ar papildu izvērtēšanas kategorijām, autore piedāvā ietvaru, kas ļauj apvienot dažādās pieejas digitālās materialitātes analīzē, vienlaikus akcentējot nepieciešamību pēc skrupulozākas un saskaņotākas terminoloģijas apkopošanas, lai nodrošinātu teorētisku stabilitāti šajā mainīgajā pētniecības laukā.

Izmantotie avoti un literatūra

Ehrentraut, J. (2013). *Entering Posthumanism: Ihab Hassan and Neil Badmington*. Pieejams: https://thesimulationspace.wordpress.com/2013/05/17/response-ihab-hassan-and-neil-badmington (skatīts 12.06.2024.).

Ferrando, F. (2013). *Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Metahumanism, and New Materialisms. Differences and Relations.* Columbia University. Pieejams: https://www.existenz.us/volumes/Vol.8-2Ferrando.pdf (skatīts 02.06.2024.).

Ferrando, F. (2019). *Philosophical Posthumanism*. New York: Bloomsbury Publishing.

Global Social Theory (n.d.). *New Materialism*. Pieejams: https://globalsocialtheory.org/topics/new-materialism/ (skatīts 15.05.2024.).

Hassan, I. (1977). *Prometheus as performer: Toward a posthumanist culture?* Pieejams: https://www.jstor.org/stable/41397536?read-now=1#page_scan_tab_contents (skatīts 04.04.2024.).

Jauno mediju kultūras centrs RIXC (2022). Alvis Misjuns. Peace on the web. *2022. gada mākslas un zinātnes festivāla un izstādes oficiālā mājaslapa*. Pieejams: https://festival2022.rixc.org/?page_id=201 (skatīts 02.06.2024.).

Jauno mediju kultūras centrs RIXC (2017). 10.000 Moving Cities – Same but Different, VR. *Jauno mediju kultūras centra ikgadējā festivāla un izstādes Virtualities and Realities oficiālā mājaslapa*. Pieejams: http://virtualitiesandrealities.rixc.org/1-2/ (skatīts 02.06.2024.).

Jauno mediju kultūras centrs RIXC (2018). Alvis Misjuns, Viedais dārzs. Pieejams: http://www.rixc.org/lv/exhibitions/2015/681/ (skatīts 15.06.2024.).

Jauno mediju kultūras centrs RIXC (2024). Me AndOther Me / Cenk Güzelis (AT) & Anna Pompermaier (AT/IT), Valdemar Danry (USA/DK). Be My Guest! *RIXC Festivāla mājaslapa*. Pieejams: https://festival2024.rixc.org/?page_id=2915 (skatīts: 29.07.2026.).

Kļaviņa, A. (2007). Kā mēs kļuvām par postcilvēkiem? Intervija ar literatūras pētnieci Manuelu Rosīni. *Satori*. Pieejams: https://satori.lv/article/ka-mes-kluvam-par-postcilvekiem-intervija-ar-literaturas-petnieci-manuelu-rosini (skatīts 07.07.2024.).

Latvijas Nacionālais mākslas muzejs (2020). 2020. gada pirmajā pusgadā Purvīša balvai 2021 nominēti Ēriks Apaļais, Gints Gabrāns, Rasa un Raitis Šmiti. Pieejams: http://www.lnmm.lv/lv/presei/jaunumi/2872-2020-gada-pirmaja-pusgada-purvisa-balvai-2021-nomineti-eriks-apalais-gints-gabrans-rasa-un-raitis-smiti (skatīts 25.11.2023.).

Melgalve, I. (2023). Atmiņas Protēzes. *Art History and Theory / Mākslas Vēsture un Teorija*, 27, 62.–73. lpp.

Melgalve, I. (2023). Posthumānā domāšana mākslas darba pētniecībā: Inetas Freidenfeldes mazās ontogrāfijas. *Letonica*, 48, 140.–163. lpp.

Paul, C. (2020). Digital Art Now: Histories of (Im)Materialities. *International Journal for Digital Art History*, 5 (September), 2.2–2.11. https://doi.org/10.11588/dah.2020.5.75504

Reichert, R., Richterich, A. (2015). Digital materialism. *Digital Culture and Society*, 1(1). Pieejams: https://digicults.org/files/2016/11/0.-Reichert-Richterich_2015_Digital-Materialism.pdf (skatīts 10.08.2024.).

Šmits, R. (2022). *Jauno mediju māksla. Saglabāšana un reprezentācija*. Rīga: Jauno mediju kultūras centrs RIXC.

Terranova, T. (2005). *Immateriality and Cultural Productions, presentation at the symposium "Curating, Immateriality, Systems: On Curating Digital Media"*. London: Tate Modern.

Vēliņa, L. (2024). Kas mēs esam? Identitātes un apziņas meklējumi tehnoloģiju laikmetā. *Arterritory*. Pieejams: https://arterritory.com/lv/vizuala_maksla/recenzijas/27164-kas_mes_esam_identitates_un_apzinas_meklejumi_tehnologiju_laikmeta/ (skatīts 02.08.2024.).

Vēliņa, L. (2026). *Paplašinātās realitātes (XR) tehnoloģiju lietojums mākslā un kultūrā – Latvijā, salīdzinot ar starptautisku vidi* (promocijas darbs tapšanas procesā). Latvijas Mākslas akadēmija.

VALSTS
KULTŪRKAPITĀLA FONDS

Zinātniskais raksts tapis ar Valsts Kultūrkapitāla fonda atbalstu.

KONCEPTUALIZĒJOT SAREŽĢĪTĀ MANTOJUMA VIRTUĀLĀS REALITĀTES PIEREDZES KĀ TANATEHNOLOĢIJAS

CONCEPTUALISING VIRTUAL REALITY EXPERIENCES FOR THE DIFFICULT HERITAGE AS THANATECHNOLOGIES

PhD kandidāte (mākslā) **Elizabete Grudovska**
Latvijas Kultūras akadēmija

Abstract

While virtual reality (VR) has increasingly been adopted in heritage practices, particularly for immersive storytelling and memory mediation, little attention has been given to its conceptual use for *difficult heritage*. This type of cultural heritage, marked by trauma, conflict, human suffering, and contested narratives, presents distinct challenges for digital mediation. VR experiences risk oversimplifying trauma related to difficult heritage through gamification, trivialization, or ethically ambiguous first-person perspectives. Despite growing interest in immersive technologies, such as VR, the heritage field still lacks a consistent conceptual framework to address these tensions. By contextualizing how difficult heritage has been brought into VR, the article delineates the challenges of current practices and ultimately calls for a framework more attuned to representing difficult heritage in immersive formats. Drawing on examples like "Anne Frank House VR", "Lipke VR bunker", and "Nobody's Listening", the author of this article proposes that framing such VR experiences as *thanatechnologies* – a term coined by Carla Sofka [1997] and drawn from *thanatology* or death studies – offers a more ethical conceptual lens. Thanatechnologies emphasize ethically grounded, *thanasensitive* or death-sensitive design that respects the affective, historical, and mnemonic weight of the past, thus creating more responsible digital forms of remembrance. Furthermore, by

Krustpunkti: kultūras un mākslas pētījumi
Nr. 4 (2026). https://doi.org/10.55877/kkmp.2026.1.622
© Latvijas Kultūras akadēmija, Elizabete Grudovska
Visas tiesības aizsargātas.
ISSN 2500-9923

positioning VR not only as a tool of simulation but as a medium of mourning, the article contributes to a broader conceptual framework for immersive difficult heritage practices.

Keywords: *difficult heritage, virtual reality, thanatechnologies.*

Ievads

Domājot par tādu kultūrvēsturisko mantojumu, kas saistās ar cilvēces sāpēm, ciešanām un pat nāvi, aktuāli kļūst jautājumi par šāda mantojuma pārmantošanas un digitalizācijas praksēm. **Sarežģītais mantojums** jeb kultūrvēsturiskais mantojums, kas *mūsdienās tiek atzīts par nozīmīgu, taču vienlaikus ir strīdīgs un apgrūtina sabiedrības spēju to saskaņot ar pozitīvu, pašapliecinošu mūsdienu identitāti* [Macdonald 2009: 1], ir kļuvis par aktuālu dažādu virtuālo, tostarp imersīvo[1], rīku izstrādes un pētnieciskās intereses objektu. Lai gan kultūrvēsturiskais mantojums kopumā ir bijis dažādu digitālu iniciatīvu fokusā, veidota pat tāda jauna mantojuma nozare kā virtuālais mantojums [sk. Addison 2001], bet sarežģītais mantojums – kultūrvēsturiskā mantojuma atzars – tikai salīdzinoši nesen aktualizēts imersīvo tehnoloģiju jomā. Virtuālā ekskursija Aušvicas-Birkenavas nacistu koncentrācijas nometnē; virtuālās realitātes pieredze par superlainera *Titāniks* traģēdiju; iniciatīva *Back-up Ukraine*, kas iesaista sabiedrību kultūrvēsturiskā mantojuma 3D skenēšanas procesā, – tie ir tikai daži no jaunākajiem piemēriem, kuros robeža starp vēsturisko mnemonisko liecību un digitālo vidi kļūst arvien neviennozīmīgāka. Šāds konteksts aktualizē nepieciešamību pārskatīt sarežģītā mantojuma atveidi virtuāli simulētās pieredzēs, it īpaši ņemot vērā nepilnīgo konceptuālo ietvaru mantojuma nozarē par digitāli imersīvu pieredžu lomu mantojuma interpretācijā. Šī raksta mērķis ir paplašināt imersīvo sarežģītā mantojuma pieredžu konceptuālo ietvaru, piedāvājot to skatīt no **tanatehnoloģiju** (angļu val. *thanatechnologies*) perspektīvas, kas respektē sarežģītā mantojuma emocionālo, vēsturisko un atmiņu slodzi.

[1] Imersīvs (angļu val. *immersive*) apzīmē tādu tehnoloģiju, kas nodrošina tā lietotāju ar pilnīgu iegremdēšanos tehnoloģijas simulētajā trīsdimensionālajā vidē, radot telpiskuma un klātbūtnes izjūtu. Šādas imersīvas tehnoloģijas ir, piemēram, virtuālā realitāte. Raksta ietvaros virtuālā realitāte tiek raksturota gan kā digitāls rīks, jo tā darbojas, izmantojot datorizētu informāciju un apstrādes jaudu, gan kā virtuāls rīks, jo virtuālā realitāte nodrošina mākslīgi radītu vidi, kas aizstāj vai paplašina fizisko realitāti. Jēdzieni *imersīvs*, *digitāls* un *virtuāls* bieži tiek lietoti kā savstarpēji aizstājami, taču starp tiem pastāv nozīmīgas konceptuālas atšķirības, piemēram, visas imersīvās tehnoloģijas ir digitālas, bet ne visas digitālās tehnoloģijas ir imersīvas vai virtuālas.

Sarežģītā mantojuma atveide virtuālajā realitātē

Atšķirībā no līdzīgiem konceptiem, kas arī iemieso pagātnes sāpīgākos notikumus, piemēram, *disonantais mantojums* [Tunbridge & Ashworth 1996], *sāpīgais mantojums* [Uzzell & Ballantyne 1998], *tumšais mantojums* [Thomas, et al. 2019], sarežģītā mantojuma definīcijā vairāk tiek uzsvērta tagadnes un nākotnes perspektīva, pievēršoties tām *sociālajām un kultūras situācijām un ietvariem, kuros mantojums – īpaši sarežģītais mantojums – tiek konstruēts un interpretēts* [mūsdienās] [Macdonald 2009: 5]. Turklāt, izsverot to, ka *saskarsme ar sarežģīto mantojumu parasti ietver ilgstošus interešu konfliktus un uzskatu atšķirības* [Ibid.: 19], virtuālo rīku izmantošana iekļauj ne vien mantojuma materiālo liecību reprodukciju, bet arī psihoemocionālo reakciju izvērtēšanu. Tādējādi sarežģītā mantojuma digitalizācija ietver pagātnes atstāto materiālo liecību saglabāšanu un uzturēšanu, un to raksturo postmodernie diskursi, kuriem raksturīga pastāvīga spriedze starp vajadzību pieminēt pagātni un vēlmi no tās atbrīvoties.

Viens no starptautiski pirmajiem centieniem digitāli atveidot sarežģīto mantojumu ir Annes Frankas muzeja virtuālās realitātes pieredze *Anne Frank House VR* – virtuāli atveidota slēptuve Amsterdamā, kurā 1942. gadā trīspadsmit gadus vecā Anna Franka un viņas ģimene bija spiesta slēpties no nacistu represijām (1. att.).

Virtuālā realitāte (turpmāk tekstā – VR) ir viena no visizplatītākajām *atmiņu tehnoloģijām* [sk. Sturken 2008; Van House & Churchill 2008]. VR raksturo trīsdimensiju vide, kuras galvenais mērķis ir *simulēt reālo vidi tā, lai radītu autentiskas iegremdētības (imersijas) sajūtu tajā* [Fassi, et al. 2016: 140]. Sekojot realitātes-virtualitātes kontinuuma taksonomijai [sk. Milgram & Kishino 1994], VR ir fiziskajai realitātei diametrāli pretēja vide, taču, jo vairāk VR imitē reālās pasaules fizikālos likumus un mehāniku, jo intuitīvāka un iemiesotāka kļūst pieredze VR vidē.



1. attēls. Ekrānšāviņš no *Anne Frank House VR* ar lietotāja datoranimētā avatāra roku [Anne Frank House 2019]

Tādējādi, domājot par sarežģītā mantojuma digitalizāciju, viens no zināmākajiem VR aspektiem ir šīs virtuālās pieredzes iemiesošana fiziskajā ķermenī, jo ***virtuālā*** *pasaule tiek sintezēta ar datora palīdzību* [tā], *lai radītu dalībniekam iespaidu, ka šī pasaule nav mākslīga, bet gan* ***īstena****, un ka dalībnieks ir* ***patiesi*** *klātesošs šajā pasaulē* [Milgram & Kishino 1994: 1324] (izcēlumi oriģinālā). VR tās lietotājiem nodrošina ne tikai naratīva (*storytelling*) izspēli, bet arī tā stāsta piedzīvošanu (*storyliving*) [sk. Arora 2017], ko nodrošina vairāku maņu – dzirdes, redzes, pat taustes[2] – stimulācija. VR mērķis ir ļaut lietotājam izjust un piedalīties telpiskajā pieredzē [Stone & Ojika 2000].

Domājot par atmiņu diskursa perspektīvu, politoloģijas pētniece Rūta Kazlauskaite (*Rūta Kazlauskaitė*) rakstā par VR kā atmiņas tehnoloģiju, pētot Polijas Kultūras un nacionālā mantojuma ministrijas subsidētās VR filmas *Wiktoria 1920* ietekmi uz Polijas atmiņas politiku, apgalvo: *VR pieredzes kļūst par daļu no personīgās jeb autobiogrāfiskās atmiņas, pretstatā 2D video materiāliem, kas tiek integrēti tikai virspusēji epizodiskajā atmiņā* [Schöne, et al. 2019, citēts Kazlauskaitė 2023; sk. arī Fivush 2011]. *Tas nozīmē, ka VR pieredzes atmiņā saglabājas kā kaut kas, kas personīgi ir noticis ar mani – lietotāju –, kā daļa no manas personīgās biogrāfijas/pieredzes, nevis kā video, ko esmu skatījies uz ekrāna. VR izceļ sevi pašu kā notikuma aculiecinieku.* [Kazlauskaitė 2023: 2] Pēc darbības uzsākšanas 2018. gadā *Anne Frank House VR* ir skatīts neskaitāmi daudz reižu[3] – tas ir bezprecedenta gadījums sarežģītā mantojuma, tostarp holokausta, digitalizācijā.

Ir vairākas līdzīgas sarežģītā mantojuma VR pieredzes. Piemēram, Žaņa Lipkes memoriāla *Lipkes bunkurs VR* lietotāju aizved jau vairāk nekā 80 gadu senā pagātnē – bunkurā, kur 3 × 3 m telpā vairākus gadus slēpās Žaņa Lipkes un viņa ģimenes paglābtie politiski represētie un no Rīgas geto izglābtie ebreji (2. att.).

VR pieredzes laikā lietotājam tiek dota rīcībspēja interaktīvi mijiedarboties ar bunkurā uzietajiem objektiem, piemēram, mahorkas jeb tabakas paciņu, radio, kāršu spēli, ģimeņu fotogrāfijām. Kā īpaši svarīgs objekts ir izceļams čemodāns ar zivīm, *kurā zvejnieks Alfrēds Ludvigs Krauklis un viņa sieva Anete nesa uz Lipkes māju zivis, ar kurām pabarot bunkurā paslēptos cilvēkus* [Žaņa Lipkes memoriāls b. g.]. Šādu VR pieredzi var uzskatīt par hermeneitikā balstītu virtuālo vidi, jo VR *atbalsta ideju par*

---

[2] Visu piecu maņu – redzes, dzirdes, taustes, ožas un garšas – integrācija VR vidē ir izaicinoša, bet būtiska: [..] *skaņa ir tikusi veiksmīgi integrēta daudzās virtuālās realitātes pieredzēs caur narāciju, vides trokšņiem un mūziku. Oža, garša un tauste savukārt tiek retāk integrētas VR vidē, jo to īstenošanai nepieciešamas mazāk pieejamas tehnoloģijas* [Howell 2017: 23], kas nozīmē – šādas tehnoloģijas vēl tikai tiek attīstītas, taču uzskatāmu pētījumu par šādu maņu izmantošanu kultūrvēsturiskā mantojuma, tostarp sarežģītā mantojuma, VR pieredzēs nav.

[3] Precīzs VR skatījumu skaits nav zināms. Šī VR pieredze ir brīvi pieejama vairākās platformās, arī *Oculus* veikalā un *Steam* aplikācijā, taču nedz Annes Frankas muzejs, nedz VR izstrādes partneri nav publiskojuši detalizētu lietošanas statistiku.



2. attēls. Ekrānšāviņš no *Lipkes bunkurs VR*. Čemodāns ar zivīm redzams labajā pusē. pusē [Žaņa Lipkes memoriāls b. d.]

aktoru (lasīt – lietotāju) virzītiem simboliem, atklājot (virtuālās) vides noslēpumus [Champion 2011: 54] – tas ir aktuāli īpaši mantojuma kontekstā.

Vēl viens sarežģītā mantojuma digitalizācijas gadījums – *Nobody's Listening* (3. att.). Nevalstiskās organizācijas *Yazda* veidotā VR pieredze aizved tās lietotāju uz Kurdistānas reģionu – kurmandži valodā runājošās jazīdu etniskās kopienas dzimteni. Šī sarežģītā mantojuma VR pieredzes galvenais mērķis ir iepazīstināt lietotājus ar 2014. gadā notikušo un publiskajā telpā bieži noklusēto un aizmirsto jazīdu genocīdu, ko veica ISIS (Islāma valsts).

ISIS pastrādātie noziegumi pret jazīdu kopienu ietvēra etnisko tīrīšanu, sieviešu un bērnu sistemātisku izvarošanu, seksuālo paverdzināšanu, ģimeņu piespiedu klātesamību tuvinieku nāvessoda izpildes laikā, kā arī Kurdistānas reģiona antīkā materiālā un nemateriālā kultūras mantojuma iznīcināšanu [sk. UNESCO Office for Iraq 2015]. *Nobody's Listening* sižetam tās veidotāji izvēlējušies netipisku stāstījuma formu – VR lietotājs var izvēlēties sižetu skatīt no jazīdu sievietes, vīrieša vai ISIS kaujinieka perspektīvas, tādējādi atbalsojoties vēsturnieka Raula Hilberga (*Raul Hilberg*) *slepkava, upuris, malā stāvētājs* kategorizācijā.

Turklāt, veidojot VR par lokāciju, kas ir grūti ģeogrāfiski sasniedzama vai pakļauta riskam, iezīmējas arī virtuālās vides priekšrocības kultūrvēsturiskā mantojuma pieejamībā. Atzīstot, ka fiziskie artefakti, tostarp sarežģītā mantojuma objekti, ir apdraudēti laika un vides ietekmes dēļ, Eiropas Komisijas 2021. gada ieteikums



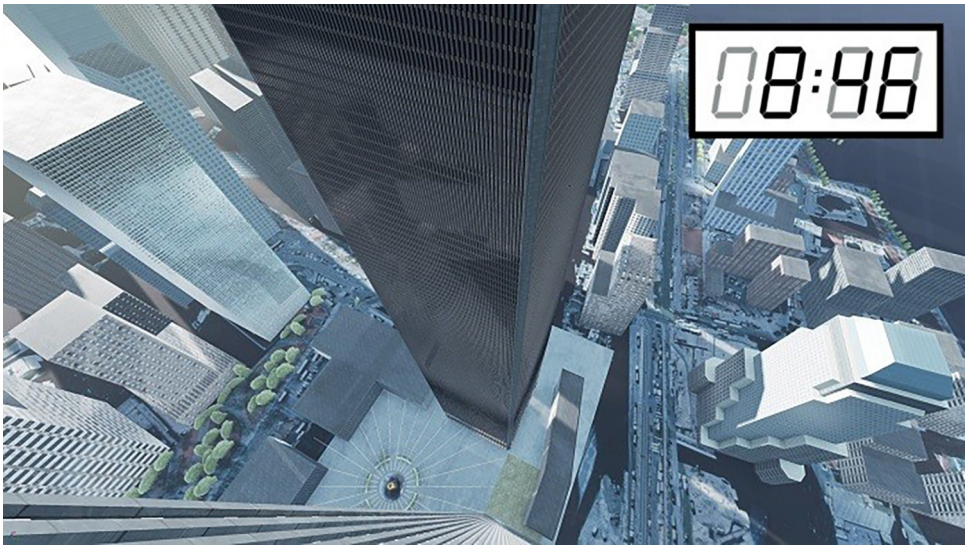
3. attēls. Ekrānšāviņš no *Nobody's Listening* VR, kurā redzamas jazīdu tempļa drupas [VR Voyaging 2023]

Eiropas Savienības dalībvalstīm veikt 3D digitalizāciju tiem mantojuma artefaktiem, pieminekļiem un vietām, kas ir visvairāk apdraudētas vai visbiežāk apmeklētas [sk. European Commission 2021], iezīmē būtisku paradigmas maiņu – no statiskas arhivēšanas uz dinamisku, interaktīvu iesaisti kultūrvēsturiskā mantojuma saglabāšanā un uzturēšanā, izmantojot digitālos medijus.

VR radītie izaicinājumi sarežģītā mantojuma komunikācijā

Neraugoties uz vairākiem labās prakses piemēriem, sarežģītā mantojuma digitalizācijā novērojamas arī tādas VR pieredzes, kuras varētu tikt uzskatītas par problemātiskām. Piemēram, VR pieredzē *8:46* par 11. septembra teroraktu[4] *spēlētāji eksperimentē, kā bija būt upurim 11. septembra uzbrukumu laikā* [Kraft 2015] (4. att.).

[4] Jau 2003. gadā pētnieki izmantoja VR pieredzes, lai ārstētu teroraktā izdzīvojošo posttraumatisko stresa sindromu [sk. Harrill 2003].



4. attēls. Ekrānšāviņš no *8:46* VR. Pretējā tornī redzama tuvojošās lidmašīnas kontūra [Kraft 2015]

Tādējādi par vienu no tipiskākajiem izaicinājumiem kultūrvēsturiskā mantojuma, kas ietver sarežģīto mantojumu, digitalizācijā tiek uzskatīts **geimifikācijas jeb spēļošanas risks.** Vairākiem digitālajiem medijiem, arī VR un videospēlēm, tiek piešķirta gandrīz dabiska iecere izklaidēt to lietotājus [sk. Sweeting 2019: 69], tādēļ par sarežģīto mantojumu veidot VR, kas neizsauktu šādu ekspektāciju, ir ārkārtīgi sarežģīti.

Par VR spēļošanas aspektu kultūrvēsturiskā mantojuma kontekstā ir vairāki pētījumi. Piemēram, pētījumā par Džeimsa Džoisa romāna *Uliss*[5] VR atveidojumu, tiek uzsvērts: lai gan spēļošana var palielināt lietotāju iesaisti, pastāv risks, ka pārāk liela spēļošanas elementu integrācija var novērst uzmanību no mantojuma satura un nozīmes [sk. O'Connor, et al. 2020]. Pētījumā par UNESCO pasaules mantojuma sarakstā iekļautās Panagijas baznīcas atveidi VR secināts – ir svarīgi rūpīgi izvērtēt, kā spēļošanas elementi ietekmē lietotāju uztveri un mantojuma satura interpretāciju [Nisiotis, et al. 2023]. Citā rakstā tiek uzsvērts, ka spēļošana var ievērojami palielināt hēdonisko (baudā balstītu) pieredzi, taču tās ietekme uz eidemonisko (jēgā balstītu) pieredzi nav tik izteikta [Sangamuang, et al. 2025]. Šādi rezultāti liecina: lai gan spēļošana var padarīt VR pieredzi patīkamāku, tā ne vienmēr veicina dziļāku izpratni vai emocionālu saikni ar kultūrvēsturisko mantojumu. VR pieredzē *8:46* spēļošana

[5] Romāna atveidi VR autori pamato ar romāna *Uliss* ietekmi uz Īrijas kultūrvēsturisko telpu, kļūstot par daļu no Īrijas kultūrvēsturiskā mantojuma [sk. O'Connor, et al. 2020].

var radīt priekšstatu, ka 11. septembra terorakta digitāla atveide ir drīzāk izklaidējošs inscenējums, nevis potenciāls izglītojošs un atceres rīks. Tādējādi geimifikācijas potenciālie riski kļūst par vienu no centrālajiem jautājumiem kultūrvēsturiskā mantojuma, it īpaši sarežģītā mantojuma digitalizācijā.

Vēl vienu izaicinājumu iezīmē VR pieredzēs izmantotā tā sauktā **pirmās personas perspektīva.** 2020. gadā kultūrvēsturiskā mantojuma kopienas un plašākas sabiedrības uzmanību piesaistīja Babijaras (*Babyn Yar*) Holokausta memoriāla VR iniciatīva *Babyn Yar. A Virtual Memory* [sk. Kramer 2020]. Pirms VR pieredzes tās lietotājam būtu bijusi iespēja aizpildīt aptauju, un algoritms, balstoties uz aptaujas un lietotāju sociālo mediju datiem, ieteiktu personāžu, *caur kuru*, izmantojot pirmās personas perspektīvu, šī pieredze tiktu izspēlēta – sākot no holokausta upura, beidzot ar noziegumu pret cilvēci izpildītājiem. Turklāt, algoritmam izvēloties *atbilstošo* personāžu, varētu tikt izmantotas *dziļviltojuma (deep fake) tehnoloģijas* [..], *lai (VR pieredzē) rādītu (ar holokaustu saistīto) šausmu inscenējumus, kur lietotāju sejas tiek iemontētas attēlotajos personāžos* [Ibid.]. Šāds bezprecedenta ierosinājums izraisīja diskusijas par VR pieredzes ētiskajiem aspektiem un tās potenciālo emocionālo ietekmi uz lietotājiem [sk. Madary & Metzinger 2016]. Turklāt šāda hiperidentifikācija var mazināt kritisko distanci starp pāridarītāju un upuri, kā arī radīt neadekvātu līdzību starp reālās traģēdijas pieredzi un digitālo simulāciju, it īpaši brīžos, kad tiek atveidota reāla vardarbība, terora vai pat nāves ainās. Vairāki *Babyn Yar. A Virtual Memory* projektā iesaistītie vēsturinieki, mākslinieki un kultūras jomas pārstāvji atteicās no dalības tajā, pamatojoties uz neētisku imersīvo tehnoloģiju izmantošanu un nāves geimifikāciju. Ziņas par projekta turpināšanu nav.

Vēl nedaudz ieskicējot VR radītos izaicinājumus sarežģītā mantojuma komunikācijā, pētījumos un sabiedrisko mediju rakstos vairākkārt tiek pieminēts **disnejizācijas (*disneyfication*) risks.** Tas apzīmē sarežģītu, bieži vien sāpīgu vai nevēlamu tēmu pārvēršanu viegli uztveramā, izklaidējošā, bieži vien pārāk vienkāršotā formā – līdzīgi kā nereti izklaides industrijas giganta *Disney* produkcijā. Terminu *disnejizācija* sāka izmantot jau pirms 20./21. gadsimta mijas – paralēli Džordža Ricera (*George Ritzer*) 1993. gadā izteiktajai ietekmīgajai tēzei par sabiedrības strukturālo pārveidošanos, kuras pamatā ir ātrās ēdināšanas industrijas efektivitātes un standartizācijas principi, ko viņš apzīmē ar terminu *makdonalizācija* (*McDonaldization*), Alans Braimans (*Alan Bryman*) 1999. gadā izvirzīja ideju par *disnejizāciju*. To raksturo *process, kurā Disneja tematikas parku pamatprincipi pakāpeniski sāk dominēt dažādās sabiedrības jomās* [Bryman 1999: 25]. Sarežģītā mantojuma digitalizācijas kontekstā šādi gadījumi ir pētīti vairākkārt. Piemēram, pētījumā, kurā analizēts holokausta piemiņas muzejs un izpētes centrs *Yad Vashem*, secināts: lai gan šāda pieeja var radīt bažas par pārlieku trivializētu holokausta atceri, pārdomāti realizēta disnejizācija var būtiski veicināt emocionālu iesaisti un izpratni par sarežģītām vēsturiskām tēmām

[Oren & Shani 2012]. Tātad disnejizācijas risks, lai arī reāls, nav viennozīmīgi negatīvs, bet atkarīgs no izpildījuma konteksta un kvalitātes. Turpretim pētījumā par to, kā VR un paplašinātās realitātes tehnoloģijas tiek izmantotas, lai radītu imersīvi mediētas nāves pieredzes tumšā tūrisma vietās, autors norāda, ka uz izklaidi vērsta pieeja var novest pie nāves un ciešanu komercializācijas, kurā lietotāji tiek iesaistīti estētiski pievilcīgās, taču emocionāli distancētās pieredzēs, tādējādi potenciāli mazinot empātiju un izpratni par šīm mantojuma vietām [Wright 2020].

Tuvinot tanatehnoloģijas ar sarežģītā mantojuma VR pieredzēm

Ieskicējot sarežģītā mantojuma atveidi un izaicinājumus VR, iezīmējas būtisks jautājums – kā sarežģītā mantojuma atveidi imersīvās pieredzēs veidot par ētiski atbildīgām piemiņas formām? Kā aplūkots abās iepriekšējās apakšnodaļās, VR izmantošana ne tikai sarežģītā, bet arī kultūrvēsturiskā mantojuma nozarē kopumā izraisa plašas diskusijas gan par mantojuma autentiskas reprezentācijas atveidi, gan par pieejamības veicināšanu, gan par potenciālu pagātnes notikumu trivializēšanu. Domājot par to, ka *vēsture, šķiet, vienmēr cenšas panākt tās reprezentācijas un izplatīšanas formas* [Hoskins 2003: 8], autore izvirza ideju konceptualizēt VR par sarežģīto mantojumu kā **tanatehnoloģijas.** Galvenokārt tāpēc, ka tanatehnoloģiju konceptuālais ietvars palīdzētu mediēt ideju par sarežģītā mantojuma nereprezentabilitāti [sk. Kansteiner 2017], proti, ideju, ka noteiktas vēstures pieredzes ir tik traģiskas, ka tās nav iespējams pilnībā vai ētiski reprezentēt. Arī šis ietvars paģēr skatīt VR kā ne tikai uz izklaidi vērstu simulāciju, bet gan potenciāli kā sēru atbalsta un atceres rīku.

Terminu *tanatehnoloģijas* 1997. gadā ieviesa profesore sociālajā darbā Karla Sofka (*Carla Sofka*). Rakstā *Social Support "Internetworks," Caskets for Sale, and more: Thanatology and the Information Superhighway* Sofka tanatehnoloģijas raksturo kā *interaktīvus videodiskus un datorprogrammas, kuras izmanto, lai piekļūtu informācijai vai palīdzētu apgūt ar tanatoloģiju saistītas tēmas* [Sofka 1997: 553]. Tātad par tanatehnoloģijām var uzskatīt dažādus digitālus rīkus, kas darbojas nāves, sēru un atceres laukā. Tādējādi, sekojot šai definīcijai, arī imersīvās tehnoloģijas, tostarp VR, var tikt klasificētas kā tanatehnoloģijas. Sofka rakstā vairāk aplūko dažādas tiešsaistes piemiņas vietnes, nāves reģistrus jeb digitālos nekrologus un atvadu lapas kā jaunu *digitālās tanatoloģijas* dimensiju [Ibid.: 554], taču kopš raksta publicēšanas digitalizācijas iespējotais tehnoloģiju klāsts ir kļuvis plašāks. Imersīvās tehnoloģijas, kas piedzīvoja strauju attīstību vēlāk nekā internets un ar to saistītie resursi, ir plaši izmantoti digitālie rīki kultūrvēsturiskā mantojuma jomā. Taču šī raksta veidošanas laikā nav publicēts neviens akadēmisks raksts, kurā VR par sarežģīto mantojumu būtu traktēta kā tanatehnoloģija, norādot uz pagaidām vēl nepietiekami pētītu virzienu akadēmiskajā literatūrā. Jaunākajā rakstā par tanatehnoloģijām – *Thanatechnology and the living dead: new concepts in digital transformation and human-computer*

interaction – autori aplūko, kā digitālās tehnoloģijas, piemēram, sociālie tīkli, mākslīgais intelekts, hologrammas un virtuālie asistenti, veido jaunu pēcnāves realitāti, kurā mirušo digitālie nospiedumi turpina eksistēt un pat attīstīties pēc viņu fiziskās nāves [sk. Özdemir, et al. 2021]. Autori ievieš jēdzienu *kritiskā tanatehnoloģiju pētniecība* [sk. Ibid.: 5] – sociālo, ētisko un politisko jautājumu, ko rada digitālās pēcnāves prakse, analīze. Taču šajā rakstā imersīvās tehnoloģijas, tostarp VR, netiek aplūkotas kā potenciālas tanatehnoloģijas kultūrvēsturiskā mantojuma nozarē.

Līdz ar to ir nepieciešams izvirzīt konceptuālu ietvaru un pamatot VR kā potenciālu tanatehnoloģiju, radot ētiski atbildīgu piemiņas formu. Pirmkārt, Sofka, izstrādājot tanatehnoloģiju konceptu, uzsvēra šo rīku **atbalsta funkciju sērās un lielos emocionālos pārdzīvojumos**. Pamatoti var uzskatīt, ka pirmā tanatehnoloģija jeb internets apvieno dažādus sociālā atbalsta veidus – informatīvo, emocionālo un instrumentālo. Par informatīvo atbalstu autore uzskata *padomu, ieteikumu, norādījumu vai faktuālās informācijas sniegšanu, ko persona var izmantot, lai tiktu galā ar personīgām vai vides problēmām* [Sofka 1997: 554]. Par emocionālo atbalstu tiek uzskatīts tāds atbalsts, *kas ietver uzvedību vai rīcību, kas sniedz rūpes, mīlestību, empātiju un uzticēšanos* [Ibid.]. Savukārt instrumentālais atbalsts norāda uz *taustāmu resursu, piemēram, finansiālas palīdzības vai fizisku priekšmetu, nodrošināšanu aprūpei vai pakalpojumu sniegšanai* [Ibid.]. Sasaistot šīs internetu raksturojošās atbalsta funkcijas ar VR, iespējams saskatīt līdzības. Piemēram, informatīvais atbalsts VR pieredzē var izpausties kā kontekstuāli informējoši materiāli par attiecīgo sarežģītā mantojuma piemēru un vēsturisko periodu, ar ko lietotājs var iepazīties digitālajā vidē, piemēram, *Lipkes bunkurā VR*. Domājot par emocionālo atbalstu, VR pieredzes var radīt afektīvu līdzpārdzīvojumu par virtuālajā vidē pieredzēto. VR piemēra *Anne Frank House* sižetā tiek implementēti dažādi tekstuāli un vizuāli apliecinājumi, empātiski pieejot lietotāja pieredzei par izjusto un uzzināto; līdzīgi arī instrumentālais atbalsts – lai arī ne materiāls – atbalsojas *Nobody's Listening* VR pieredzē, kur atveidotas ģeogrāfiskas vietas, kas fiziski nav pieejamas, un kultūrvēsturiskā mantojuma objekti, kas ir tikuši iznīcināti. VR pieredze kļūst par pieejamu digitālu telpu un instrumentālu resursu.

Otrkārt, Sofka vairākkārt uzsver nepieciešamību tanatehnoloģijām būt **ētiskām un nāves apzinātām**, jo *tanatoloģijas resursi internetā nodrošina vēl vienu mehānismu, kas var ietekmēt to, kā indivīdi apzinās nāvi* [Ibid.: 571]. Taču Sofkas rakstā trūkst metodoloģisku vai konceptuālu ieteikumu, kā internetā un citās tanatehnoloģijās varētu integrēt ētiskas vadlīnijas. Tā 2012. gadā promocijas darbā Maikls Masimi (*Michael Massimi*) ieviesa jēdzienu *tanasensitīvs dizains*, raksturojot *jaunu, humānistiski pamatotu pieeju HCI (cilvēka un datora mijiedarbības) pētniecībai un dizainam, kas interaktīvo sistēmu izstrādē atzīst un aktīvi ņem vērā mirstības, miršanas un nāves faktus* [Massimi 2012: 189]. Šī tanasensitīvā dizaina pieeja paģēr publisko atmiņu institūciju, kultūrvēsturiskā mantojuma ekspertu un VR izstrādātāju

ciešu sasaisti VR pieredzes izstrādē. Visi trīs tā sauktie labās prakses VR piemēri (*Anne Frank House VR, Lipke VR bunker* un *Nobody's Listening*) ir tikuši neapzināti veidoti tanasensitīvi, proti, tie ietver vairākus Masimi izvirzītos tanasensitīva dizaina apsvērumus. Piemēram, visās trijās VR pieredzēs attainotā traumatiskā pagātne nav veidota kā *risināma problēma* [Ibid.: 192], bet gan ļauj to lietotājiem brīvi reflektēt un pieredzēt virtuālās vides un naratīva izspēli, neuzspiežot meklēt risinājumu tēmai, kuru nevar *atrisināt reizi par visām reizēm* [Assmann 2011: 9]. Šīs VR pieredzes arīdzan neaizstāj esošos piemiņas objektus un atbalsta mehānismus – Annes Frankas namu vai Žaņa Lipkes memoriālu. Tās tos *papildina, nevis aizstāj esošos resursus* [Massimi 2012: 195]. Turklāt visas trīs pieredzes veidotas tā, lai lietotājs varētu tās viegli pārtraukt. Tehnoloģiskajiem risinājumiem, piemēram, HMD (uz galvas uzliekams displejs) brillēm un haptiskajiem cimdiem, nevajadzētu ierobežot lietotāja rīcībspēju uzsākt vai pabeigt VR pieredzi, jo *laiks, kas pavadīts prom no tehnoloģijas, ir tikpat nozīmīgs kā laiks, kas veltīts tās izmantošanai* [Ibid.: 193]. Lai gan retos gadījumos sarežģītā mantojuma atveide izsauc aktīvas sēras, Masimi izvirzītie tanasensitīva dizaina principi ir būtiski sarežģītā mantojuma digitalizācijas turpmākai attīstībai un esošo VR pieredžu atjauninājumiem.

Treškārt, rakstā par tanatehnoloģijām Sofka lasītājam liek noprast visaptverošas ontoloģiskas izmaiņas digitālo rīku izmantošanai nāves kontekstā. Internets vai VR pieredzes netiek uztverti tikai kā izklaides rīki, bet tiek piedāvāts tos traktēt kā **cieņpilnas piemiņas vietas.** Līdzīgu ideju Sofka izvirza rakstā *History and Healing: Museums as Healing Spaces* [Sofka 2010], kur publiskās atmiņu institūcijas var kļūt par **dziedinošām vietām**. Aprakstot šādas saturiski ar traumu, ciešanām un nāvi saistītas vietas (fiziskas vai digitālas), kuras spēj palīdzēt, atbalstīt, pat dziedināt, Sofka iezīmē to aktualitāti brīžos, kad ierastie sēru atbalsta rīki nav pieejami: [Tanatehnoloģijas] *var nodrošināt katartiskus izpausmes veidus sērām, kad nav pieejami tradicionāli līdzekļi.* [Piemēram] *piemiņas vietnes izveide var būt noderīga situācijās, kad mirušā cilvēka ķermenis nav atrasts vai kad ģeogrāfiskais attālums līdz faktiskajai kapa vietai rada šķērsli sērošanas procesam* [Sofka 1997: 563]. Skatot VR kā šādas digitālas piemiņas vietas, kļūst redzams, kā VR pieejamība būtiski paplašina iespējas sērot un reflektēt par sarežģītu pagātni arī ārpus tradicionālajiem institucionālajiem ietvariem. Piemēram, *Anne Frank House VR* pieredzi iespējams lejupielādēt un piedzīvot arī mājas apstākļos, radot pieejamu, introspektīvu telpu pārdomām par holokausta traģēdiju. Šādas digitālas pieredzes var kļūt par nozīmīgiem resursiem, kas ļauj indivīdiem tuvoties sarežģītajam mantojumam cieņpilnā un emocionāli drošā veidā, īpaši situācijās, kad fiziska piekļuve atmiņas vietām, piemēram, memoriāliem, nav iespējama.

Kopumā var secināt: ja VR tiek konceptualizēts kā tanatehnoloģijas, to ir iespējams traktēt kā ētiski atbildīgu sarežģītā mantojuma atveides un piemiņas formu.

Lai gan imersīvās tehnoloģijas piedāvā ievērojamu potenciālu sarežģītā mantojuma reprezentācijā, tās ir saistītas ar virkni izaicinājumu, tostarp traumas trivializēšanu, pārmērīgu interaktivitāti un geimifikāciju. Šie identificētie riski uzsver nepieciešamību pēc pārdomātāka veida, kā VR par sarežģīto mantojumu tiek veidota. Ieviešot tanasensitīvus dizaina principus, kas balstīti tanatehnoloģiju diskursā, šos izaicinājumus iespējams laikus identificēt, interpretēt un mediēt. Šāda pieeja ne vien stiprina izstrādātāju un lietotāju līdzatbildību par VR pieredzēto, bet arī potenciāli veicina lielāku izpratni un emocionālu pašrefleksiju par vēsturisko saturu. Var izvirzīt pieņēmumu: ja VR pieredzes, kuras rada izaicinājumus sarežģītā mantojuma komunikācijā, – *8:46* un *Babyn Yar. A Virtual Memory* – tiktu veidotas tanasensitīvas, tad, iespējams, tās varētu kļūt par ētiski atbildīgām sarežģītā mantojuma piemiņas formām. Turklāt tanatehnoloģiju un tanasensitīva dizaina principi ļauj kultūrvēsturiskā mantojuma pētniekiem, publisko atmiņu institūciju ekspertiem un, iespējams, arī lietotājiem laikus identificēt tās VR pieredzes, kas ir potenciāli izaicinošas sarežģītā mantojuma komunikācijā. Lai gan centieni satuvināt tanatehnoloģijas ar kultūrvēsturiskā mantojuma digitalizācijas formām ir vēl agrīnā stadijā, var identificēt turpmākos virzienus padziļinātai tēmas izpētei. Ir nepieciešams empīriski pārbaudīt, kā šī tanatehnoloģiju pieeja tiktu lietota praksē, iesaistot gan VR veidotājus, gan lietotājus mijiedarbībā ar VR pieredzēm par sarežģīto mantojumu.

Izmantotie avoti un literatūra

Addison, A. C. (2001). Virtual heritage: technology in the service of culture. *IEEE Conference on Visual Analytics Science and Technology*.

Anne Frank House (2019). *Renewed VR tour of Anne Frank's Secret Annex.* Pieejams: https://www.annefrank.org/en/about-us/news-and-press/news/2019/7/4/renewed-vr-tour-anne-franks-secret-annex/ (skatīts 30.04.2025.).

Arora, G. (2017). *Gabo Arora: How Can VR Promote Social Causes?* Paris: Paris Virtual Film Festival, Le Forum des images.

Assmann, A. (2011). *Cultural Memory and Western Civilization: Functions, Media, Archives*. Cambridge: Cambridge University Press.

Bryman, A. (1999). The Disneyization of Society. *The Sociological Review*, 47 (1), pp. 25–47. https://doi.org/10.1111/1467-954X.00161

Champion, E. (2011). *Playing with the Past*. Springer.

European Commission (2021). *Recommendation on a common European data space for cultural heritage*. Brussels: European Commission.

Fassi, F., Mandelli, A., Teruggi, S., Rechichi, F., Fiorillo, F., Achille, C. (2016). VR for Cultural Heritage. In: L. De Paolis, A. Mongelli (eds.). *Augmented Reality, Virtual*

Reality, and Computer Graphics. AVR 2016. Lecture Notes in Computer Science, Vol. 9769. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-40651-0_12

Fivush, R. (2011). The development of autobiographical memory. *Annual Review of Psychology*, 62, 559–582. https://doi.org/10.1146/annurev.psych.121208.131702

Harrill, J. (2003). Researchers turn to virtual reality to treat 9/11 post traumatic stress. Pieejams: https://www.washington.edu/news/2003/09/09/researchers-turn-to-virtual-reality-to-treat-911-post-traumatic-stress/ (skatīts 02.05.2025.).

Hoskins, A. (2003). Signs of the Holocaust: Exhibiting memory in a mediated age. *Media, Culture & Society*, 25 (1), pp. 7–22. https://doi.org/10.1177/0163443703025001631

Kansteiner, W. (2017). Transnational Holocaust Memory, Digital Culture and the End of Reception Studies. In: T. S. Andersen, B. Törnquist-Plewa (eds.). *The Twentieth Century in European Memory: Transcultural Mediation and Reception*. Leiden, Boston: Brill, pp. 305–344.

Kazlauskaitė, R. (2023). Virtual reality as a technology of memory: Immersive presence in Polish politics of memory. *Memory, Mind & Media*, 2, e7. https://doi.org/10.1017/mem.2023.9

Kraft, A. (2015). *8:46*. Pieejams: https://archive.org/details/8-46_20201217/1366_2000.jpg (skatīts 02.05.2025.).

Kramer, A. E. (2020). Ukraine Holocaust Memorial Project Provokes Debate. *The New York Times*. Pieejams: https://www.nytimes.com/2020/05/11/world/europe/ukraine-holocaust-babyn-yar.html (skatīts 05.05.2025.).

Macdonald, S. (2009). *Difficult Heritage: Negotiating the Nazi Past in Nuremberg and Beyond*. London, New York: Routledge.

Madary, M., Metzinger, T. K. (2016). Real virtuality: A code of ethical conduct. Recommendations for good scientific practice and the consumers of VR-technology. *Frontiers in Robotics and AI*, 3. https://doi.org/10.3389/frobt.2016.00003

Massimi, M. (2012). *Thanatosensitively designed technologies for bereavement support* (Doctoral dissertation, University of Toronto). University of Toronto TSpace Repository.

Milgram, P., Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE TRANSACTIONS on Information and Systems*, 77 (12), pp. 1321–1329.

Nisiotis, L., Souropetsis, M., Kyza, E. A. (2023). Embracing Cultural Heritage Through Virtual Reality: Development, Usability and Enjoyment Evaluation of a VR Environment for the Church of Panagia Aggeloktisti. In: L. T. de Paolis, P. Arpaia, M. Sacco (eds.). *Extended Reality*, Vol. 14219. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-43404-4_15

Oren, G., Shani, A. (2012) The Yad Vashem Holocaust Museum: educational dark tourism in a futuristic form. *Journal of Heritage Tourism*, 7 (3), pp. 255–270. https://doi.org/10.1080/1743873X.2012.701630

Özdemir, V., Springer, S., Yıldırım, A., Biçer, Ş., Kendirci, A., et al. (2021). Thanatechnology and the Living Dead: New Concepts in Digital Transformation and Human-Computer Interaction. *OMICS: A Journal of Integrative Biology*; 25 (7), pp. 401–407.

O'Connor, S., Colreavy-Donnelly, S., Dunwell, I. (2020). Fostering engagement with cultural heritage through immersive VR and gamification. In: F. Liarokapis, A. Voulodimos, N. Doulamis, A. Doulamis (eds.). *Visual Computing for Cultural Heritage*. Springer Series on Cultural Computing. Springer Cham, pp. 301–321. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37191-3_16

Ritzer, G. (1993). *The McDonaldization of Society.* Thousand Oaks, CA: Pine Forge Press.

Sangamuang, S., Wongwan, N., Intawong, K., Khanchai, S., Puritat, K. (2025). Gamification in Virtual Reality Museums: Effects on Hedonic and Eudaimonic Experiences in Cultural Heritage Learning. *Informatics*, 12 (1), p. 27. https://doi.org/10.3390/informatics12010027

Sofka, C. (2010). History and Healing: Museums as Healing Spaces. *The International Journal of the Inclusive Museum*, 2 (4), pp. 79–90. https://doi.org/10.18848/1835-2014/CGP/v02i04/44291

Sofka C. (1997). Social support "Internetworks," Caskets for sale, and more: Thanatology and the information superhigh-way. *Death Studies*, 21 (6), pp. 553–574. https://doi.org/10.1080/074811897201778

Stone, R., Ojika, T. (2000). Virtual heritage: What next? *IEEE MultiMedia*, 7 (2), pp. 73–74. https://doi.org/10.1109/93.848434

Stublić, H., Samovojska, R. (2018). Introduction Into Difficult Heritage Commodification Issues. *Studia Ethnologica Croatica,* 30 (1), pp. 294–294. https://doi.org/10.17234/SEC.30.9

Sturken, M. (2008). Memory, consumerism and media: Reflections on the emergence of the field. *Memory Studies,* 1 (1), 73–78. https://doi.org/10.1177/1750698007083890

Stylianou-Lambert, T., Bounia, A., Heraclidou, A. (eds.). (2022). *Emerging Technologies and Museums: Mediating Difficult Heritage.* Berghahn Books.

Sweeting, J. (2019). *Authenticity: Depicting the Past in Historical Videogames*. Transtechnology Research Reader 2018.

Thomas, S. E., Herva, V.-P., Seitsonen, O., Koskinen-Koivisto, E. (2019). Dark Heritage. In: C. Smith (ed.). *Encyclopedia of Global Archaeology* (Living Edition ed.). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-51726-1_3197-1

Tunbridge, J. E., Ashworth, G. J. (1996). *Dissonant heritage: The management of the past as a resource in conflict*. John Wiley.

UNESCO Office for Iraq (2015). UNESCO's action in Iraq since 2003. *World Heritage Review, Special issue*, pp. 8–11.

Uzzell, D., Ballantyne, R. (1998). Heritage that hurts: interpretation in a post-modern world. In: D. Uzzel, R. Ballantyne (eds.). *Contemporary Issues in Heritage and*

Environmental Interpretation: Problems and Prospects. Norwich, UK: The Stationary Office, pp. 152–171.

Van House, N., Churchill, E. F. (2008). Technologies of memory: Key issues and critical perspectives. *Memory Studies*, 1 (3), pp. 295–310. https://doi.org/10.1177/1750698008093795

VR Voyaging (2023). Nobody's Listening: The Forgotten Voices of Sinjar. Pieejams: https://www.vrvoyaging.com/nobodys-listening-the-forgotten-voices-of-sinjar/ (skatīts 30.04.2025.).

Wright, D. W. M. (2020). Immersive dark tourism experiences: Storytelling at dark tourism attractions in the age of 'the immersive death'. In: J. K. Jacobsen (ed.). *The age of spectacular death*. Routledge, pp. 89–109.

Žaņa Lipkes memoriāls (b. d.). *Kolekcija*. Pieejams: https://lipke.lv/muzejs/krajums/#pid=6 (skatīts 30.04.2025.).

IZTĒLES KRUSTPUNKTOS: DZĪVO LABORATORIJU PIEEJA SOCIĀLAJĀM INOVĀCIJĀM[1]

AT THE CROSSROADS OF IMAGINATION: LIVING LAB APPROACH FOR SOCIAL INNOVATION

Mg. art. **Paula Cukura**
Rīgas Tehniskā universitāte

Abstract

This article addresses momentum-gaining approaches to enhancing imagination, ambition, and cross-sectoral collaboration in efforts to advance the UN Sustainable Development Goals. As a practical, needs-driven response to the increasing social and ecological challenges, it foregrounds open social innovation as a solution, living labs as an approach, as well as open and citizen science as methods for co-creating more sustainable futures, with particular emphasis on the role of academic institutions. The article combines a review of recent scientific literature with a brief empirical illustration from *Viskaļi – The Institute of Design for Quality of Life* in Riga, Latvia, developed within a broader case study. Based on this analysis, the article outlines several directions through which academic institutions can contribute to SDG implementation by fostering locally grounded, co-created social innovations that enhance quality of life. The need for expanding imaginaries towards a hopeful future as means for meaningful societal transformation is emphasised.

Keywords: *social innovation, living labs, sustainable development goals, academic institutions.*

[1] Šis raksts daļēji tapis no: Cukura, P. (2025). *Sociālās ekonomikas organizācijas pēcizaugsmes kontekstā. "Viskaļi – Dzīves kvalitātes dizaina institūts" piemērs*. Maģistra darbs. Rīga: Latvijas Kultūras akadēmija un Rīgas Tehniskā universitāte. 160. lpp.

Krustpunkti: kultūras un mākslas pētījumi
Nr. 4 (2026). https://doi.org/10.55877/kkmp.2026.1.680
© Latvijas Kultūras akadēmija, Paula Cukura
Visas tiesības aizsargātas.
ISSN 2500-9923

Viena no aktuālākajām problēmām mūsdienās ir pieaugošā ekoloģiskā un sociālā krīze, ko pavada ģeopolitiski nemieri. Lai gan ir novērojams pozitīvu labās prakses piemēru pieaugums, tie ikdienas satraucošo ziņu plūsmā drīzāk paliek ēnā. Turklāt 21. gadsimta izaicinājumi pieprasa "nākamā līmeņa" domāšanas un vadības pieejas: paradigmu maiņu, kam nepieciešami ambiciozi, radoši un inovatīvi mentālie, problēmu risināšanas un sadarbības modeļi. Tas liek arī akadēmiskajām institūcijām – pētniecības un izglītības centriem – pārdomāt savas pārvaldības pieejas, zinātniskās darbības prioritātes, kā arī studentiem, nākotnes līderiem, sniegtās **kompetences** un **vērtības**. Līdz ar to akadēmiskajām institūcijām ir īpaši būtiska loma kā ilgtspējīgu pārmaiņu aģentiem, jo tās ietekmē ne tikai esošo politiku un citu stratēģiju veidošanu un izvērtēšanu šodien, bet arī, īstenojot zināšanu pārnesi, ietekmē topošās vadošās paaudzes – filozofus, politiķus, ekonomistus, inženierus, sabiedriskos darbiniekus, režisorus un citus kultūras telpas un domas veidotājus.

2015. gadā apstiprinātie ANO ilgtspējīgas attīstības 17 mērķi ar noteikto īstenošanas termiņu līdz 2030. gadam (bez juridiskajām saistībām) kalpo kā nozīmīgi rīcībpolitikas virzieni, uz kuriem tiekties [United Nations n.d.]. Taču desmit gadus vēlāk sasniegtais progress šķiet tik relatīvi niecīgs, ka liek domāt par fundamentālu *iztēles krīzi*, kvalitatīvas stāstniecības, visaptverošas komunikācijas, auditorijas iesaistes un citu radošu, inovatīvu pieeju trūkumu, kas rezultējies mērķtiecīgas rīcības neesamībā. Inovāciju jomā populārs ir četrkāršās spirāles modelis (*quadruple helix*), kas izceļ akadēmisko institūciju, nozares, valdības un sabiedrības lomu, kā arī sadarbības nozīmību ilgtspējīgu zināšanu radīšanā un pārnesē, kā arī inovāciju ekosistēmas līdzradīšanā [Carayannis & Campbell 2009: 207]. Tas ir būtiski ne tikai daudzpusīgam problēmu un risinājumu redzējumam, bet arī, lai izvairītos no jau pieminētās iztēles krīzes, kas, britu rakstnieka un aktīvista Roba Hopkinsa (*Rob Hopkins*) vārdiem, rodas kā blakusprodukts individuālismam, patērētāju kultūrai un sistēmām, kas cilvēkus padara reaģējošus un pasīvus [Vitali 2025]. Paradigmas maiņa pieprasa aktīvu kolektīvu rīcību – gan kopienu, gan pārvaldes līmenī. Četrkāršās spirāles modelis tādējādi ir īpaši lietderīgs risinājumu izstrādes procesā. Ne velti arvien plašāku popularitāti iemanto dzīvo laboratoriju (*living labs*) pieeja, kuru darbības pamatā ir šis četrkāršās spirāles modelis un kurā pēc būtības tiek pētīti, testēti un **kopradīti** jēgpilni aktuālo problēmu risinājumi. Dzīvo laboratoriju pieeja ir viens no šī raksta centrālajiem elementiem, kas aplūkots kā formāts eksperimentēšanai gan sociālo inovāciju radīšanā, gan atvērtās un sabiedriskās zinātnes (*citizen science*) lietošanā, īpaši izceļot akadēmisko institūciju lomu un iespējas šo sadarbību ieviešanā. Rakstu veido aktuālās zinātniskās literatūras pārskats, noslēgumā piedāvāts arī īss empīrisks piemērs, kas tapis plašākā gadījuma studiju pētījumā [Cukura 2025]. Attiecīgi šajā rakstā aplūkoti vairāki virzieni un piemēri, kas var palīdzēt akadēmiskajām institūcijām virzīties uz ANO ilgtspējīgas attīstības mērķu ieviešanu, meklējot

praktiskus vietējam kontekstam un iedzīvotājiem atbilstošus risinājumus labākai dzīvei – kopradītas sociālās inovācijas.

Vēsturiski inovācijas tiek saistītas ar tehnoloģijām un zinātni, galvenokārt uzsverot jauno risinājumu konkurences priekšrocības un nākotnes komerciālās veiksmes potenciālu. Līdz ar to inovācijas lielākoties tikušas aplūkotas caur ekonomikas un vadības zinību prizmu [Nicolopoulou, et al. 2015: 1], taču, līdzīgi kā ilgtspējīgas attīstības un vispārējās ekonomiskās paradigmas maiņas kontekstā, arī inovācijas – novatorisks progress – arvien vairāk tiek vērstas uz aktuālo problēmu risināšanu arī sociālajā un ekoloģiskajā jomā. Tostarp arvien atpazīstamāks kļūst sociālo inovāciju jēdziens. Atbilstoši Rīgas Tehniskās universitātes pētnieku veiktajai literatūras analīzei, tiek piedāvāta šāda sociālo inovāciju definīcija:

> *Sociālā inovācija ir labāka, efektīvāka un racionālāka (salīdzinājumā ar esošajiem) aktuālo sociālo problēmu risinājumu izstrāde un ieviešana praksē, radot jaunu sadarbības kultūru un* ***veicinot sociālo progresu sabiedrībā****. Šie jaunie risinājumi varētu būt jauni produkti, pakalpojumi, modeļi, procesi, likumi, organizācija, metode, sociālo problēmu risinājumi, prakse utt., kas vienlaikus atbilst sociālajai vajadzībai un noved pie jaunām vai uzlabotām spējām un attiecībām, kā arī līdzekļu un resursu lietderīgāka pielietojuma.* [Līcīte, et al. 2019: 27]

Attiecīgi sociālo inovāciju mērķis ir risināt aktuālās problēmas sabiedrībā [Organisjana 2019: 10], primāri tiecoties uzlabot dzīves kvalitāti. Tas nozīmē, ka sociālās inovācijas vistiešākajā veidā veicina ANO ilgtspējīgas attīstības mērķu (turpmāk – IAM) īstenošanu.

Savukārt atvērtās sociālās inovācijas (turpmāk – ASI) tiecas vēl soli tālāk, īpaši uzsverot sadarbības, koprades un līdzdalīgas iesaistes principus ar mērķi radīt brīvpieejas atvērtos risinājumus dzīves kvalitātes uzlabošanai, izmantojot dažādu iesaistīto pušu kolektīvās zināšanas, radošumu un citus resursus (sk. 1. tabulu). Tas norāda uz ļoti daudzpusīgām un dinamiskām mijiedarbībām dažādos līmeņos: mikrolīmenī – starp indivīdiem un kopienu; mezolīmenī – starp organizācijām un tīkliem; kā arī makrolīmenī – sistēmiskajā un politiku līmenī [Pacheco, et al. 2025: 1–2].

2025. gada pavasarī publicētā sistemātiskā ASI literatūras analīze liecina: lai gan pirmās Q1–Q2 akadēmiskās publikācijas par ASI tika publicētas jau 2006. gadā, īpašu popularitāti pētniecībā šī joma ir iemantojusi pēdējos desmit gados. Lielākoties tā ir empīriskā pētniecība, kurā izmantota kvalitatīvā metodoloģija (64 no 93 gadījumiem), un tā lielākoties pievēršas plašiem konceptiem, nevis vienai konkrētai sociālajai problēmai [Pacheco, et al. 2025: 5]. Attiecīgi ASI drīzāk kalpo kā ietvars dažādām iniciatīvām un modeļiem, kas veicina sadarbību un kolektīvo rīcību, it īpaši dodot iespēju kopienām, nevalstiskajām organizācijām, uzņēmumiem un citiem īstenot sociālās pārmaiņas.

I. tabula. **Tradicionālie sociālie pakalpojumi, sociālās un atvērtās sociālās inovācijas: salīdzinājums [Pacheco, et al. 2025]**

	Tradicionālie sociālās labklājības pakalpojumi	Sociālās inovācijas	Atvērtās sociālās inovācijas
Process	Vērsts uz sociālo misiju un rezultātu kontroli	Var būt slēgts vai iekšējs	Vienmēr atvērts, līdzdalīgs, uz sadarbību vērsts
Galvenie dalībnieki	Īsteno galvenokārt nevalstiskās organizācijas vai valsts/pašvaldības	Var tikt īstenots/vadīts jebkurā sektorā	Daudzpusīgas iesaistītās puses, tostarp sabiedrība
Zināšanu avots un dalīšanās	Iekšējā pieredze un specializētas zināšanas	Ne vienmēr atvērta dalīšanās	Balstīts uz atvērtajām zināšanām un datiem, kopīgajiem resursiem, kolektīvo inteliģenci
Inovāciju modelis	–	Tradicionālais, reizēm hierarhisks	Balstīts tīklā un koprades procesā, decentralizēts

ASI modeļi var tikt kategorizēti divās galvenajās grupās atkarībā no to primārā darbības veida: uz izpēti vērstas iniciatīvas, kas pamatā balstās uz sākotnējām inovāciju izstrādes fāzēm, un iniciatīvas, kas vērstas uz iedrošināšanu/iespējošanu, fokusējoties uz inovāciju ieviešanu jau vēlākās attīstības fāzēs. Tās ir tāda veida iniciatīvas kā pūļa finansēšanas vai resursu dalīšanās platformas, hakatoni un dažādi konkursi, domnīcas, sociālie inkubatori un akseleratori, viedo pilsētu iniciatīvas, dzīvās laboratorijas, *Makerspaces* un digitālās izgatavošanas laboratorijas (*Fab Labs*), kā arī publiskās inovāciju laboratorijas [Pacheco, et al. 2025: 10–11]. Pētnieki uzsver, ka, piemēram, iedzīvotāju iesaiste pakalpojumu vai produktu izstrādē var būtiski uzlabot gan tā kvalitāti, gan arī lietojamību un pieejamību, taču tas nenozīmē pilnīgu organizācijas – piemēram, publiskajā sektorā – darbības transformāciju, bet gan stratēģisku dažādu ASI iniciatīvu ieviešanu jau esošajās praksēs, tādējādi pakāpeniski veidojot sadarbības un atvērtības kultūru un paralēli veicinot sociālo ietekmi. Tas arī mazinātu pretestību un citus riskus, kas saistīti ar šādu iniciatīvu ieviešanu publiskajā pārvaldē, arī akadēmiskajās institūcijās. Savukārt uzņēmumus un finanšu struktūras pētnieki aicina mainīt uz projektiem balstīto finansēšanas pieeju, pievēršoties ekosistēmas atbalsta veidošanai – investējot līdzekļus platformās un kopīgā infrastruktūrā, tādējādi veicinot ilgtermiņa sadarbības un ilgtspējīgu, uz sadarbību vērstu kapacitātes stiprināšanu visām ASI ekosistēmā iesaistītajām pusēm [Pacheco, et al. 2025: 11]. Tas arī veicinātu ilgtermiņa pētījumu kvalitāti, kas varētu atklāt nozīmīgus aspektus par ASI potenciālu risināt sociālos izaicinājumus [Pacheco, et al. 2025: 15].

Spāņu pētnieks Alfonso Unseta (*Alfonso Unceta*) ar kolēģiem norāda, ka sociālās problēmas izpaužas ļoti sarežģītos veidos, kas bieži ir citu problēmu simptomi, kā arī ir grūti noteikt, vai sociālā problēma ir tikusi atrisināta vai drīzāk aizstāta ar citām, steidzamākām problēmām. Tiek skaidrots, ka tas saistīts ar sociālo problēmu sistēmisko un to risinājumu nesistēmisko iedabu [Unceta, et al. 2017: 4]. Pētnieku grupa ir secinājusi: lai radītu un īstenotu sociālās inovācijas, organizācijām ir jāpiemīt vismaz trim pamata kompetencēm:

1. Spējai interpretēt sociālo problēmu, tās cēloņus, potenciālo ietekmi un alternatīvas;
2. Spējai šo interpretāciju pārvērst produktos, pakalpojumos un metodēs, kas spētu risināt šīs problēmas atbilstoši organizācijas zināšanām un pieredzei;
3. Spējai šos rezultātus izmantot, turpinot eksperimentēt un pielāgojot risinājumus, vienlaikus izvērtējot to sociālo ietekmi. [Unceta, et al. 2017: 5]

Savukārt Utrehtas Universitātes ilgtspējīgas attīstības pētnieks Bonno Pels (*Bonno Pel*) ar kolēģiem, veicot 20 starptautisku sociālo inovāciju tīklu analīzi 27 valstīs, ir secinājuši, ka sociālo inovāciju ekosistēmām īpaši būtiska ir to sakņošanās vietējā kontekstā (*local embedding*), starptautiskas saiknes, kā arī diskursīva rezonanse plašākā sabiedrībā [Pel, et al. 2019: 3]. Šie aspekti atkārtoti norāda uz nepieciešamību pēc starpsektoriālas sadarbības, it īpaši saistībā ar vietējā konteksta izpratni, aicinot pētniekus un vietējās kopienas uz ciešāku sadarbību sociālo problēmu risināšanā – līdzdalīgu kopradi, kas ir būtisks pīlārs inovāciju ekosistēmas radīšanā [Diaz-Sarachaga 2025].

Koprade (*co-creation)* kļūst arvien populārāka arī uzņēmumu vidē, iesaistot dažādas ieinteresētās puses – piegādātājus, ekspertus, darbiniekus un citus – pakalpojumu un produktu radīšanā. Tiek identificēti četri koprades tipi: kopienas kopradīšana, ekspertu kopradīšana, pūļa resursu izmantošana (*crowdsourcing*) un koalīcijas [Diaz-Sarachaga 2025]. Tajā pašā laikā arī augstākās izglītības iestādēs un pētniecībā arvien biežāk tiek uzsvērti atvērtās zinātnes (*open science*) principi un sabiedriskās zinātnes (*citizen science*) prakses. Atvērtā zinātne tiek balstīta uz pieciem galvenajiem pīlāriem:

1. Atvērtas zinātniskās zināšanas;
2. Zinātnes komunikācija;
3. Atvērts dialogs ar citām zināšanu sistēmām (vietējās kopienas, marginalizētie pētnieki, pamatiedzīvotāji);
4. Atvērta sabiedrības iesaiste;
5. Atvērta zinātniskā infrastruktūra. [UNESCO 2021: 7]

Atvērtās zinātnes mērķis ir veicināt zinātnisko sadarbību un dalīšanos ar informāciju gan sabiedrības, gan zinātnes labā; padarīt daudzvalodu (*multilingual*) zinātni

brīvi pieejamu un atkārtoti izmantojamu visiem; kā arī ierosināt zināšanu radīšanas, izvērtēšanas un izplatīšanas procesus, iesaistot tajos arī sabiedrību [UNESCO 2021: 7]. Šāda pieeja var arī veicināt akadēmiķu iesaisti *aktīvismā* jeb aktīvā sabiedriskajā iesaistē, lai, izmantojot savas stiprās puses, veicinātu ilgtspējīgu pāreju [Hattle, et al. 2025: 1].

Arī Hārvarda Universitātes pētnieki uzsver, ka īpaši augstākās izglītības iestādēm ir augsts potenciāls veicināt IAM sasniegšanu, ņemot vērā to vietējās saknes un globālās saiknes, kā arī dabiski plašo iesaistīto pušu loku – fakultātes, pētniekus, studentus, arī absolventus, nozaru pārstāvjus – un to politisko ietekmi. Līdz ar to augstskolām ir *kritiska loma* būt par pārmaiņu aģentiem [Purcell, et al. 2019: 1344]. Tajā pašā laikā diemžēl ilgtspējas jautājumi bieži tiek marginalizēti ierastajās tēmās un studiju kursos, tostarp augstskolām nespējot pilnvērtīgi integrēt ilgtspēju visaptverošā pārvaldes un biznesa modelī. Tas rezultējas pētniecībā, kas ir atrauta no universitātes pilsētiņas (*campus*) darbībām un pakalpojumiem sabiedrībai [Purcell, et al. 2019: 1344]. Hārvarda Universitātē tiek uzsvērts, ka ilgtspēju stratēģiskā līmenī ir nepieciešams mērķtiecīgi vadīt visu līmeņu vadītājiem. Analizējot trīs īpaši veiksmīgus piemērus – pašu Hārvarda Universitāti ASV, Plimutas Universitāti (*Plymouth University*) Lielbritānijā un Amerikāņu Universitāti Bulgārijā (*American University in Bulgaria; AUBG*) –, pētnieki norāda uz daudzpusīgiem veidiem, kā stratēģiski pārveidot vai pilnveidot augstskolu darbību, kas var rezultēties iespaidīgos lēcienos ilgtspējas un citos sociālās ietekmes rādītājos. Piemēram:

- Pārdefinējot akadēmiskās prioritātes, tiecoties uz uzņēmējdarbības atbalstu (vietēji atbildīgu iepirkumu) un ilgtspējīgu prakšu īstenošanu, tādējādi ar misijas virzītu rīcību transformējot arī sabiedriskās, kopienu un uzņēmējdarbības norises plašākā reģionā;
- Atbilstoši augstskolas misijai piedāvājot profesionālus pakalpojumus ilgtspējas jomā, tostarp iesaistot un aktivizējot gan studentus, gan fakultātes, kā arī veidojot partnerības ar sabiedriskajām organizācijām un uzņēmumiem, balstoties uz vienotiem ilgtspējas mērķiem;
- Kopradot transformatīvas pārmaiņu studiju programmas sadarbībā ar nozares asociācijām, tādējādi radot ilgtspējas pārmaiņu līderus, kuri jau darbojas vai uzreiz pēc studiju pabeigšanas nokļūst darba tirgū dažādās uzņēmējdarbības jomās (MBA programmas). [Purcell, et al. 2019: 1345]

Attiecīgi šie piemēri parāda, kā *īstās* dzīves ilgtspējas izaicinājumi tiek stratēģiski pārvaldīti un integrēti dažādos līmeņos, tostarp nodrošinot starpsektoru sadarbību un papildu finanšu plūsmas, kļūstot par biznesa stratēģiju. Visām analizētajām augstskolām novērojamas mērķtiecīgas un misijas virzītas pārmaiņas gan iekšēji, gan ārēji, dzīvo laboratoriju ietvara izmantošana, cilvēkresursu spēju un kapacitātes celšana,

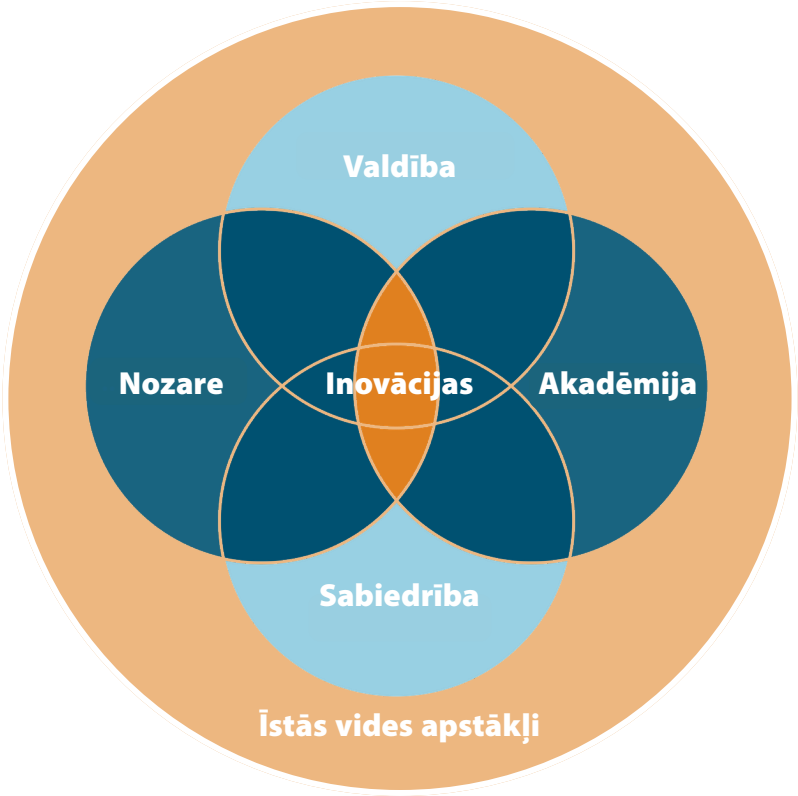
kā arī plašāka pozitīvā ietekme uz citām iesaistītajām pusēm, uzlabota reputācija un paplašināti ienākumu gūšanas veidi [Purcell, et al. 2019: 1351]. Visi šie piemēri darbojas pēc dzīvo laboratoriju principiem.

Dzīvās laboratorijas kļuva populārākas 2016. gadā pēc Parīzes nolīguma (*Paris Agreement*) pieņemšanas un, it īpaši, pēc 2021. gada. Šī tendence tiek saistīta gan ar pandēmijas radīto nepieciešamību meklēt jaunas pārvaldes un sociāli inovatīvas darbības formas, gan arī ar 2020. gadā pieņemto pētniecības un inovāciju programmas *Apvārsnis Eiropa* jauno ietvaru [Arias, et al. 2025: 15–18]. Eiropas Dzīvo laboratoriju tīkls (*European Network of Living Labs*; turpmāk – ENoLL) apvieno 172 biedrus no 40 valstīm un dzīvās laboratorijas definē kā:

> *atvērtas inovāciju ekosistēmas reālā [real-life] vidē, kuru pamatā ir sistemātiska lietotāju koprades pieeja, kas integrē pētniecības un inovācijas darbības kopienās un/vai daudzu ieinteresēto personu vidē, inovācijas procesa centrā izvirzot iedzīvotājus un/vai gala lietotājus.*
>
> [European Network of Living Labs n.d.]

ENoLL izpratnē ar dzīvajām laboratorijām tiek saprastas ne tikai organizācijas, kas darbojas pēc šiem principiem, bet arī projekti, metodes un dažādu līmeņu rīki, kuri iemieso vienotos pamatprincipus: inovācijas, kopradi, *īsto* vidi un iedzīvotājus centrā. Tie ir eksperimentāli procesi, kas apvieno visas četrkāršās spirāles iesaistītās puses ar mērķi radīt kopienām un cilvēkiem pa īstam noderīgus inovāciju risinājumus [European Network of Living Labs n.d.]. Ņemot vērā ENoLL darbības mērogu un ietekmi, šī definīcija visbiežāk tiek pieņemta arī pētnieciskajos materiālos.

Dzīvās laboratorijas (turpmāk – DzL) tiek veidotas kā stratēģisks rīks, lai ar lietotāju centrētu pieeju popularizētu pētniecību, kopradi un atvērtās inovācijas, kā arī izstrādi un dažādu politiku, stratēģiju un sociālās iekļaušanas aktivitāšu testēšanu. Vēlreiz īpaši būtiski ir uzsvērt, ka šīs darbības ir vērstas uz iedzīvotāju iesaisti un pieredzi, novērtējot tieši iedzīvotāju potenciālu kļūt un būt par pārmaiņu aģentiem vai vismaz aktīviem dalībniekiem – savā kopienā vai jaunradītās inovācijas izmantošanā. Līdz ar to šīs laboratorijas kalpo kā eksperimentālas vietas, kurās tiek veidotas un testētas arī jaunas pieejas pilsētu attīstībai, atbalstot uz pierādījumiem balstītu politiku veidošanu [Arias, et al. 2025: 2]. DzL no citām ASI iniciatīvām atšķiras tieši ar šo būtisko pamatnoteikumu – tā sauktā *PPPP* jeb *public-private-people-partnership* (publiskā–privātā–cilvēku–partnerība) koprade īstās vides apstākļos [Hossain, et al. 2019: 980] (sk. 1. att.). Lai gan sākotnēji šis modelis varētu šķist sarežģīts, praktiķi norāda, ka laika gaitā katra dalībnieka loma izkristalizējas, veidojot stabilu ekosistēmas struktūru [Schaeffer & Matt 2016: 16].



1. attēls. Dzīvās laboratorijas modelis [Hossain, et al. 2019]

Veicot 95 Eiropā esošo DzL analīzi, pētnieki ir izdarījuši secinājumus par DzL kopīgajām iezīmēm. 93% no visām 95 DzL ir pieejamas fiziskajā vidē. Izstrādes ziņā četras piektdaļas no tām darbojas produktu mērogā, piektdaļa – pilsētu vai teritoriālajā mērogā. Visbiežāk DzL mērķis ir kopradīt (88%), testēt (79%) un pētīt (57%), kas visbiežāk tiek īstenots kombinācijās; vispopulārākā no tām ir *kopradīt un testēt* (69% no visām DzL) [Arias, et al. 2025: 10–13]. Būtiski norādīt, ka no 95 analizētajām DzL, 62 ir ENoLL sertificētas jeb oficiālie biedri. Visās šajās DzL risinātie temati ir saistīti ar ANO IAM, it īpaši: laba veselība un labbūtība (IAM 3), kvalitatīva izglītība (IAM 4), dzimumu līdztiesība (IAM 5), pieejama un atjaunojama enerģija (IAM 7), cienīgs darbs un ekonomiskā izaugsme (IAM 8), ražošana, inovācijas un infrastruktūra (IAM 9), mazināta nevienlīdzība (IAM 10), ilgtspējīgas pilsētas un kopienas (IAM 11), atbildīgs patēriņš un ražošana (IAM 12), rīcība klimata jomā (IAM 13) [Arias, et al. 2025: 17]. Respektīvi, dzīvo laboratoriju apstākļos jau šobrīd iespējams kopradīt un testēt risinājumus 10 no 17 globālajiem ilgtspējīgas attīstības mērķiem.

Ekonomiskās sadarbības un attīstības organizācija jeb *OECD* (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) aicina dalībvalstis pievērsties sociālo inovāciju attīstībai, īpaši *izmantojot inkubatorus, kompetences centrus, apmācības un sadarbību ar valsts iestādēm un augstākās izglītības iestādēm, lai veicinātu eksperimentēšanu un mērogošanu* [OECD 2024: 9]. Eiropas Savienībā šādi nacionālie sociālo inovāciju kompetenču centri jau darbojas vai vēl top 25 dalībvalstīs [European Social Fund+ n.d.], arī Latvijā – Sociālās inovācijas kompetenču centru (SIKC) Sabiedrības integrācijas fonda pārvaldībā sāka veidot 2024. gadā. SIKC ir nozīmīgs potenciāls attīstīties kā atvērto sociālo inovāciju dzīvajai laboratorijai vietējā mērogā. Līdz ar to šobrīd, 2026. gadā, akadēmiskajām institūcijām Latvijā ir īpaši labvēlīgi apstākļi, lai ne tikai atbalstītu SIKC stratēģisko veidošanu, bet arī ar SIKC starpniecību stiprinātu savu institucionālo kapacitāti, inovāciju radīšanas kultūru un atvērtās zinātnes pieejas, tostarp arvien iesaistot iedzīvotājus praktisko risinājumu pētniecībā un izstrādē. Tomēr jāņem vērā, ka SIKC kā valsts pārvaldē esošai struktūrai ir arī būtiski ierobežojumi, kas var ietekmēt efektīvu inovāciju radīšanas procesu, piemēram, spēju ātri reaģēt un mainīt risinājuma trajektoriju. Tam nozīmīga ir sadarbība ar citu jomu organizācijām, piemēram, sociālās ekonomikas organizācijām.

Sociālā ekonomika apvieno dažādu juridisko formu organizācijas, ko raksturo vienoti principi: sociālās vai vides ietekmes prioritāte pār peļņu, demokrātiska un/vai līdzdalīga pārvaldība, kā arī lielākās daļas peļņas vai citu līdzekļu ieguldīšana atpakaļ organizācijā, lai sasniegtu kolektīvā vai sabiedriskā labuma mērķus, kuru sasniegšanai organizācija ir radīta [OECD 2023: 16]. Piemēram, sociālie uzņēmumi, biedrības, kooperatīvi un citas sociālās ekonomikas organizācijas ir sevi pierādījušas kā pionieres spēcīgu kopienu un iekļaujošas sabiedrības veidošanā, tādējādi veicinot ekonomisko izaugsmi, aprites ekonomikas attīstību, kā arī zaļo un digitālo pāreju. Sociālā ekonomika veicina vietējo un reģionālo attīstību, nodrošinot sabiedriskās labklājības pakalpojumus un palīdzot īstenot vietējās stratēģiskās prioritātes. Tā veicina dzimumu līdztiesību un jauniešu iesaisti, rada darbavietas ar sociālo ietekmi, tostarp risina neformālās nodarbinātības jautājumus un darba tirgū integrē nelabvēlīgā situācijā nonākušos. Tā ne tikai "aizpilda caurumus", ko valsts un tirgus nepiepilda, bet arī piedāvā dažādus alternatīvus inovatīvus modeļus, reaģējot uz vietējiem sociālajiem un ekonomiskajiem izaicinājumiem – ja šīm organizācijām tiek nodrošināti labvēlīgi apstākļi darbībai [OECD 2023: 25].

Interesants sociālās ekonomikas un sociālo inovāciju piemērs Latvijā ir radošās kopienas centrs *Viskaļi – Dzīves kvalitātes dizaina institūts* (turpmāk – *Viskaļi*), kas atrodas Rīgā, Čiekurkalnā, un ko apsaimnieko biedrība *Free Riga*. 2026. gada sākumā *Viskaļus* ikdienā lietoja un kopradīja gandrīz 200 kopienas locekļu jeb rezidentu no dažādām nozarēm: mākslinieki, inženieri, amatnieki, labdarības organizācijas, uzņēmēji, sociālie un vides aktīvisti, dažādi pašnodarbinātie. *Free Riga*

mērķis ir *Viskaļos* radīt lielāko sociālo inovāciju platformu Baltijā, par pamatu ņemot piecus darbības virzienus: aprites un sociālo ekonomiku, uzņēmējdarbību, mākslu un kultūru, personības izaugsmi, dizainu un vietas transformāciju, kā arī kopienas un dažādu sadarbības partneru līdzdalību kā pamata metodi mērķa sasniegšanai [Biedrība Free Riga b. d.]. Šie apsvērumi iezīmē Viskaļu idejisko potenciālu attīstīties kā dzīvajai laboratorijai, tostarp atvērtās zinātnes pieeju testēšana Viskaļos var būt lietderīga daudzpusēji iesaistītajām pusēm. Studējošajiem radošās kopienas centrs var dažādot mācību pieredzi, veicināt radošo domāšanu un problēmu risināšanas prasmes, balstoties uz reālās dzīves piemēriem, kā arī radīt potenciālu prakses vietām. Pētniekiem tas paver pētnieciskās iespējas ne tikai tematiskajās jomās, bet arī respondentu pieejamības ziņā (dažādu nozaru rezidenti vienuviet). *Viskaļu* rezidentiem tas potenciāli sniedz iespēju rast risinājumus viņu uzņēmējdarbības vai radošajiem izaicinājumiem, kā arī iegūt akadēmiski izglītotus praktikantus kā atbalstu darbības īstenošanai. Savukārt *Viskaļu* kuratoriem tā ir iespēja testēt *Viskaļu* attīstības ieceres, pilnveidot kompetences šādu starpsektoru sadarbības procesa dizainēšanai un vadīšanai, kā arī atbalstu nākotnes projektu un finansējuma piesaistei, vienlaikus uzlabojot sabiedriskā labuma rādītājus.

Arvien pieaugot ģeopolitiskajai spriedzei, sociālajiem, ekonomiskajiem un vides izaicinājumiem, būtiski ir izaicināt arī savu iztēli un radošumu, lai meklētu, radītu un testētu jaunus veidus, kā šos izaicinājumus risināt. 21. gadsimta otrais ceturksnis ir ļoti nozīmīgs un būs pārmaiņām bagāts laiks. Cilvēce atrodas krustpunktu priekšvakarā starp veco un jauno, tostarp ar potenciālu īstenot vislabākās nākotnes scenārijus. *Dust Magazine* redaktora Luidži Vitali (*Luigi Vitali*) vārdiem sakot, *iztēloties cerīgu nākotni nav naivi – tas ir radikāli* [Hopkins 2025: 23]. Kultūras, mākslas un citu radošo industriju pārstāvjiem šajā procesā ir nozīmīga loma – tāpat kā novatoriem, radot jaunus ceļus, kas iepriekš nav ieti. Šajā rakstā īpaši izceltas atvērtās sociālās inovācijas kā risinājumi, dzīvās laboratorijas kā pieeja, atvērtā un sabiedriskā zinātne kā metode labākai nākotnei, īpaši uzsverot akadēmisko institūciju būtisko lomu nākotnes līderu un pārmaiņu vadītāju sagatavošanā.

Izmantotie avoti un literatūra

Arias, A., Pennese, C., Grijalba, O., et al. (2025). Application of Living Lab Concept: Where, How and for What Is Being Used in Europe to Support Energy, Social and Environmental Transition. *Sustainability*, 17 (6). https://doi.org/10.3390/su17062727

Biedrība Free Riga (b. d.). *Kas ir Viskaļi?* Info plakāts. Pieejams: https://drive.google.com/file/d/15etYDWZNAsSuNjq5tcZ99z1UfZndanBX/view (skatīts 28.04.2025.).

Carayannis, E., Campbell, D. (2009). 'Mode 3' and 'Quadruple Helix': Toward a 21st century fractal innovation ecosystem. *International Journal of Technology Management,* 46 (3/4). https://doi.org/10.1504/IJTM.2009.023374

Cukura, P. (2025). *Sociālās ekonomikas organizācijas pēcizaugsmes kontekstā. "Viskaļi – Dzīves kvalitātes dizaina institūts" piemērs*. Maģistra darbs. Rīga: Latvijas Kultūras Akadēmija un Rīgas Tehniskā universitāte. 160. lpp.

Diaz-Sarachaga, J. M. (2025). Urban Living Labs as Exponent of Co-creation. In: S. Shtylla, M. C. Olivas, A. Sánchez, et al. (eds.). *Designing Futures*. SCI 2023. Advances in Science, Technology & Innovation. Springer, Cham, pp. 27–36. https://doi.org/10.1007/978-3-031-63061-3_3

European Network of Living Labs (n.d.). *What are Living Labs?* Pieejams: https://enoll.org/living-labs/#living-labs (skatīts 11.05.2025.).

Hattle, A., et al. (2025). An active academia for peace and sustainability. *Peace and Sustainability,* 1 (1). https://doi.org/10.1016/j.nerpsj.2025.100004

Hopkins, R. (2025). *How to Fall in Love with the Future: A Time Traveller's Guide to Changing the World*. London: Chelsea Green Publishing.

Hossain, M., Leminen, S., Westerlund, M. (2019). A systematic review of living lab literature. *Journal of Cleaner Production*, 213, pp. 976–988. https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2018.12.257

Līcīte, L., Surikova, S., Grīnberga-Zālīte, G. (2019). Sociālās inovācijas būtība un izaicinājumi sociālās inovācijas pētniecībā. No: K. Oganisjana (red.). *Sociālā inovācija: izaicinājumi un risinājumi Latvijā*. Rīga: RTU izdevniecība, 16.–37. lpp.

Nicolopoulou, K., Karataş-Özkan, M., Vas, C., Nouman, M. (2015). An incubation perspective on social innovation: The London Hub – a social incubator. *R&D Management*, 47 (3), pp. 368–384. https://doi.org/10.1111/radm.12179

OECD (2023). *What is the social and solidarity economy? A review of concepts*. Pieejams: https://www.oecd.org/en/publications/what-is-the-social-and-solidarity-economy-a-review-of-concepts_dbc7878d-en.html (skatīts 02.01.2025.).

OECD (2024). Recommendation of the Council on the Social and Solidarity Economy and Social Innovation. *OECD legal instruments*. Pieejams: https://legalinstruments.oecd.org/en/instruments/oecd-legal-0472 (skatīts 03.01.2025.).

Oganisjana, K. (2019). Ievads: Sociālās inovācijas pētījuma metodoloģija. No: K. Oganisjana (red.). *Sociālā inovācija: izaicinājumi un risinājumi Latvijā*. Rīga: RTU Izdevniecība, 9.–15. lpp.

Pacheco, J. N., Turro, A., Urbano, D. (2025). Open social innovation: A systematic literature review and future research agenda. *Technological Forecasting & Social Change*, 216. https://doi.org/10.1016/j.techfore.2025.124160

Pel, B., Wittmayer, J., Dorland, J., Søgaard Jørgensen, M. (2019). Unpacking the social innovation ecosystem: an empirically grounded typology of empowering network

constellations. *Innovation: The European Journal of Social Science Research*, 33 (3) pp. 311–336. https://doi.org/10.1080/13511610.2019.1705147

Purcell, W. M., Henriksen, H., Spengler, J. D. (2019). Universities as the engine of transformational sustainability toward delivering the sustainable development goals: "Living labs" for sustainability. *International Journal of Sustainability in Higher Education,* 20 (8), pp. 1343–1357. https://doi.org/10.1108/IJSHE-02-2019-0103

Schaeffer, V., Matt, M. (2016). Development of academic entrepreneurship in a non-mature context: the role of the university as a hub-organisation. *Entrepreneurship & Regional Development*, 28 (9/10), pp. 724–745. https://doi.org/10.1080/08985626.2016.1247915

Unceta, A., Castro-Spila, J., García Fronti, J. (2017). The three governances in social innovation. *Innovation: The European Journal of Social Science Research*, 30 (4), pp. 406–420. https://doi.org/10.1080/13511610.2017.1279537

UNESCO (2021). UNESCO Recommendation on Open Science. SC-PCB-SPP/2021/OS/UROS. https://doi.org/10.54677/MNMH8546

United Nations (n.d.). *The 17 goals*. Pieejams: https://sdgs.un.org/goals (skatīts 16.01.2026.).

Vitali, L. (2025). What if we could uncancel the future? *Dust Magazine.* Pieejams: https://dustmagazine.com/what-if-we-could-uncancel-the-future/ (skatīts 10.01.2026.).

HARISMĀTISKA AUTORITĀTE KOPIENAS IDENTITĀTĒ. AUSTRASBĒRNU PIEMĒRS

CHARISMATIC AUTHORITY IN THE COMMUNITY IDENTITY: THE EXAMPLE OF *AUSTRASBĒRNI*

Bc. art. studente **Diāna Mierture**
Latvijas Kultūras akadēmija

Abstract

Community members are typically united through shared beliefs, rituals, and other practices; however, the formation of community identity may be profoundly shaped by charismatic authorities who legitimize shifts in collective orientations [Weber 1947: 363]. Within the Latvian cultural context, such charismatic figures often act as primary catalysts for community development, at times exerting greater influence than formal political structures. Given the limited scholarly attention devoted to the phenomenon of singer-songwriters in Latvia, this article examines the community of Latvian singer-songwriters known as *Austrasbērni*. The community's designation (transl. "Austra's children") itself signals the influence of a particular authority on its identity. Accordingly, the article aims to conceptualize charismatic authority within the framework of community identity and to assess its role in shaping the identity of *Austrasbērni*. Drawing on interviews with community members, the study demonstrates that the community's identity is fundamentally rooted in the personality of its founder, Austra Pumpure, whose activities warrant her interpretation as a charismatic authority and whose enduring ideas continue to reflect her personal influence.

Keywords: *charismatic authority, personality, community identity, singer-songwriter.*

Krustpunkti: kultūras un mākslas pētījumi
Nr. 4 (2026). https://doi.org/10.55877/kkmp.2026.1.673
© Latvijas Kultūras akadēmija, Diāna Mierture
Visas tiesības aizsargātas.
ISSN 2500-9923

Ievads

Kopienas dalībniekus saista kopīgas pārliecības, sociālās saites, rituāli un citas prakses, kuras stiprina indivīdu saistību ar plašāku sabiedrības grupu [Polletta & Jasper 2001]. Kopienas pamatā ir dalībnieku personības, kuras uztur tās darbību, tāpēc būtisks ietekmes faktors kopienas identitātes attīstībā var būt harismātiskas autoritātes, kuras veicina pārmaiņas kopienas attieksmē [Weber 1947: 363]. Raksta temats izvēlēts, balstoties uz novērojumu, ka Latvijas kultūrtelpā ļoti bieži par kopienu virzītāju kļūst harismātiskas autoritātes, nevis noteikti politiski lēmumi. Spilgts piemērs ir 2018. gadā Latvijas Nemateriālā kultūras mantojuma sarakstā iekļautā Upītes kultūrtelpa, kuras dzinējspēks kopš 20. gadsimta 70. gadiem bija Antons Slišāns, vēlāk – Andris Slišāns [Muktupāvela & Muktupāvels 2022: 222]. Ņemot vērā to, ka Latvijas akadēmiskajā vidē latviešu dziesminieku fenomens ir maz pētīts, par pētāmo fenomenu izvēlēta harismātiskas autoritātes nozīme dziesminieku kustībā *Austrasbērni*. Jau kustības nosaukums liecina par noteiktas personības ietekmi kopienas identitātes veidošanā, tāpēc tika izvirzīts mērķis: izpētīt personību kā harismātiskas autoritātes tipu kopienas identitātes kontekstā un analizēt tās lomu Austrasbērnu kopienas identitātes konstruēšanā.

Vēsturiski Latvijā par vienu no aktīvākajām kustībām, īpaši Dziesmotās revolūcijas laikā no 1986. līdz 1991. gadam, tikusi uzskatīta tieši dziesminieku kustība [Šmidchens 2024]. Dziesminieki ar savu darbību nereti vērsušies pret pastāvošo politisko iekārtu, veidojot sociālpolitiskus protestus [Vāvere 2024]. Latvija pēc Otrā pasaules kara tika pakļauta Padomju Savienības totalitārajam režīmam, un iespējams, ka arī tas ir bijis viens no faktoriem, kas veicinājis dziesminieku skaita pieaugumu. Par Latvijas dziesminieku kustības uzplaukuma veicinātāju uzskatāma dziesminiece Austra Pumpure (1928–2017). Kopš 20. gadsimta 70. gadu vidus A. Pumpure koncertos izpildījusi gan Imanta Kalniņa mūziku, gan tautasdziesmas, sasniedzot plašu auditoriju visā Latvijā. Padomju Savienības cenzūra bijusi visaptveroša, taču mākslinieki runājuši simbolu un zemtekstu valodā. Sākot no 20. gadsimta 80. gadiem pakāpeniski audzis A. Pumpures audzēkņu pulks, ar kuriem kopā dziesminiece uzstājusies koncertos [Sērdiene 2010: 47]. A. Pumpures sekotājus un audzēkņus par Austrasbērniem nodēvēja Liepājas teātra trupas vadītāja Dzidra Loceniece. Nosaukums radies, atbildot uz jautājumu, cik bērnu brauks līdzi uz koncertiem [Buševica 2025]. Dziesminieku kustība *Austrasbērni* turpina pastāvēt arī pēc dibinātājas A. Pumpures nāves 2017. gada 3. janvārī.

Empīriskais pētījums balstīts gadījuma analīzes dizainā un kvalitatīvajā metodoloģijā. Trīs padziļinātās daļēji strukturētās intervijas ar dažādu paaudžu Austrasbērniem ļāvušas raksturot kopienas dalībnieku interpretācijas par personības

kā harismātiskas autoritātes ietekmi un gūt pilnīgāku izpratni par kopienu raksturojošiem elementiem.

Teorētiskā daļa

Personības kā harismātiskās autoritātes tipa konceptualizācija

Vācu sociologs Makss Vēbers (*Max Weber)* 20. gadsimta 20. gados nošķīra trīs autoritāšu ideāltipus – tiesisko, tradicionālo un harismātisko. Tiesiskā autoritāte balstās pārliecībā par juridisku normatīvu pilnvarām, tradicionālā autoritāte – ticībā tradīcijām, savukārt harismātiskā autoritāte – ticībā personības priekšzīmīgajam raksturam. M. Vēbers autoritātes tipu aprakstā izmanto arī jēdzienu *līderis*, norādot, ka katram autoritātes tipam ir raksturīgi konkrēti pārstāvji, kuri ieņem līdera pozīcijas attiecīgās sociālās grupās [Weber 1947]. Pētījumos ir manāma harismātiskas autoritātes un harismātiskas līderības jēdzienu pārklāšanās [Marquez 2022: 30]. Harismātiskas autoritātes gadījumā uzmanība tiek vērsta uz personības kvalitātēm (harisma), kuras, citu indivīdu atzītas, veido uzticībā balstītas varas struktūras (autoritāte) [Marquez 2022: 29]. Savukārt līderības izpratnē par būtiskāku tiek atzīta nevis personība, bet situācijas un apstākļu labvēlīgums tādam uzvedības stilam, kā arī līdera un sekotāju mijiedarbība, kuras rezultātā līderim tiek piešķirta vara sekotāju mērķu sasniegšanas veicināšanai [Hogg 2001: 185]. Harisma var piešķirt līderim papildu varu. Arī jaunākos pētījumos līderības kontekstā izcelta interakcionisma perspektīva, pievēršoties sociālajām prasmēm, empātijai un efektīvai komunikācijai kā būtiskiem līderības balstiem kolektīvu mērķu sasniegšanā [Rachmad 2022: 15].

Harismātiska autoritāte raksturojama kā personība, kurai piemīt pārcilvēciskas un priekšzīmīgas īpašības [Weber 1947: 358–359]. Tādai personībai M. Vēbera izpratnē ir tieša saikne ar pārdabisku, svētu spēku [Keyes 2002: 248]. Harismas jēdziena izcelsme meklējama kristietībā, kur to raksturoja kā "žēlastības dāvanu" (*gift of grace*) un cieši saistīja ar dievišķā klātbūtni [Marquez 2022: 30]. Vēsturiski harisma tikusi piedēvēta praviešiem, politiskiem līderiem un karavadoņiem, piemēram, Mahatmam Gandijam (*Mahatma Gandhi*), Šarlam de Gollam (*Charles de Gaulle*), pārpasaulīgumu attiecinot arī uz autoritātes darbību un misijas saturu [Dow 1969: 307], kā arī apliecinot harismas jēdziena lietojumu gan reliģiskos, gan sekulāros kontekstos.

Vienīgais leģitimitātes pamats harismātiskai autoritātei ir sekotāju apliecinājums tā harismai un savstarpēja uzticība, kas tiek īstenota ar dažādu sarežģītu sociālo rituālu starpniecību [Dow 1969: 317]. Tādējādi harismātiskas autoritātes tiek uzskatītas par ļoti ietekmīgām, tās iemieso savu subjektu morālās izpratnes veidolu [Antonakis, et al. 2011: 375]. Tātad harisma var būt gan sociālo pārmaiņu

instruments, gan sekotāju rīcības un attieksmes pārmaiņu iemesls [Weber 1947: 363], kas radies iedvesmojoša entuziasma vai pilnīga izmisuma rezultātā.

M. Vēbera izpratnē kopienā, kurā ir klātesoša harismātiska autoritāte, nav hierarhijas, jo ikdienas interakcija galvenokārt balstās komūnas attiecībās [Weber 1947: 360]. Tātad harismātiskas autoritātes rīcība nav klasificējama rutinētā sociālās dzīves organizācijas sistēmā. Realitātē harisma var kļūt vien par emocionālo glābiņu un metafizisku rīku brīvībai no birokrātijas un kapitālisma [Dow Jnr. 1978: 85]. Nestabili dzīves apstākļi liek sociālai grupai iekļauties ekonomiskajā apritē, tādēļ harisma tiek rutinēta. Arī M. Vēbers atzīst, ka reti vai gandrīz nemaz nav sastopama pilnīgi harismātiska autoritāte, jo tā ir nestabila. Tā var pastāvēt tikai pārmaiņu procesā [Weber 1947: 364] un radīt ideālu, kuram sekot.

Harisma nepastāv kā vienvirziena ietekme, tā rodas sociālās attiecībās un tiek apliecināta caur savstarpējo mijiedarbību [Uzelac 2021: 132]. Tādējādi personībai ir fundamentāla nozīme ne tikai sava tēla veidošanā, bet arī plašākas sociālās grupas, kopienas identitātes veidošanā.

Kopienas identitātes galvenie veidotājelementi

Kopienas dalībniekus saista kopīgas pārliecības, mijiedarbība, teritorija, sociālās saites, rituāli un citas prakses, kas stiprina indivīdu saistību ar plašāku sabiedrības grupu, konstruējot kopienas identitāti [Polletta & Jasper 2001]. Tā ir indivīda morāla, emocionāla un kognitīva saikne ar plašāku kopienu [Polletta & Jasper 2001: 285], kas veido simbolisku identitāti.

Kopienas identitāte var veidoties tikai dalībnieku mijiedarbībā. Faktori, kas rada atšķirības kopienu tipu starpā [Brint 2001: 11], ir dalībnieku atrašanās vieta mijiedarbības laikā, mijiedarbības biežums, kā arī dalībnieku mijiedarbības motivācija.

Ir pētnieki, kas uzsver – kopienas identitāte dalībniekos pauž pozitīvas sajūtas [Polletta & Jasper 2001: 291], tomēr arī saliedētās kopienās pastāv varas dalīšana un konflikti [Brint 2001: 6], un arī kopienas identitāte bieži vien ir pretrunu, prasību un pārrunu objekts [Jasper 1997: 87], tātad tā ir dinamiska un mainīga. Neapšaubāmi, kopienas identitāte ir cieši saistīta ar sociālajiem tīkliem (*social networks*), jo kopienas dalībnieki jūtas kā daļa no interešu ziņā līdzīgas grupas [Jasper 1997: 88]. Lai stiprinātu šo saikni, ir svarīgi rituāli, piemēram, svētki un svinības, kas veicina indivīdu sociālās pozīcijas izjūtu kopienā. Lai gan rituāli ļauj indivīdam pieredzēt kopienas sociālo robežu [Cohen 2001: 53–54], tie ir nozīmju piepildītas norises.

Indivīda subjektīvā identificēšanās ar kādu plašāku grupu ir dinamisks process, kurā caur kopīgas emocionālās saiknes izjūtu [Kuurne (née Ketokivi) & Vieno 2022: 285] tiek izjusta piederība kopienai. Tā ir kā orientieris ārpuskopienas locekļiem [Pfaff-Czarnecka 2020: 116], jo rada kopienas robežu, kurai piešķirtā nozīme visbiežāk būs uztverama tikai pašiem kopienas dalībniekiem [Cohen 2001: 12].

Neapšaubāmi, kopienas struktūra ir būtiska, taču bez simboliskās nozīmes tā neradīs jēgu kopienas dalībnieku apziņā. Simbols visbiežāk ir abstrakta ideja, kurai nozīmi piešķir katra indivīda subjektīvā pieredze [Cohen 2001: 14–19]. Kopienā simbols ir nevis atšķirību, bet drīzāk līdzību veidojošais elements. Simboli kopienā nevis norāda uz nozīmi, bet to rada, un sociālā mijiedarbība ir šo nozīmju apmaiņa. Tā ir iespēja pielāgoties indivīdu personībām, vienlaikus neapdraudot kopienas dalībnieku individualitāti.

Harismātiskas autoritātes jēdziena ģenēze kopienas identitātes veidošanā

Harismātiska autoritāte ir viens no iespējamiem kopienas robežu veidojošajiem elementiem. To citi atzīst tās īpašo iezīmju dēļ, tāpēc plašākā grupā tā ir ieguvusi uzticību un kļuvusi par vienu no kopienas identitāti raksturojošiem elementiem.

Kopienā par spilgtākajām personības iezīmēm kļūst tās, kuras izpaužas mijiedarbībā ar citiem kopienas dalībniekiem [Brewer & Gardner 1996: 84], tādējādi veidojot kopienas identitāti. Tas nozīmē, ka arī attiecīgā kopiena kļūst unikāla, un tāpēc dalībnieki tic tās nozīmei. Nevis kopienas struktūra pati par sevi, bet gan dalībnieku vienošanās par kopīgo, vērtīgo un vitālo rada kopienas jēgu.

Viens no vienošanās stūrakmeņiem ir arī simbolu kopums, kas apliecina – kopienā nozīme ir ne tikai autoritātēm, bet arī citām personībām. Kopienā simboli ir atvērti brīvai interpretācijai, kas ļauj katram dalībniekam uzturēt dzīvu kopienas identitāti. Tādējādi simboli kļūst par dalībniekus vienojošiem elementiem, savukārt daudzveidīgās nozīmes rada neapdraudētu vidi katra unikālai personībai.

Empīriskā daļa

Pētījumā tiek raksturota unikāla dziesminieku kopiena, tāpēc pētījums balstīts gadījuma analīzes dizainā un kvalitatīvajā metodoloģijā. Par primāro datu ieguves metodi izvēlēta padziļinātā daļēji strukturētā intervija. Intervijām respondenti izvēlēti, izmantojot mērķtiecīgu izlasi, atlases kritēriji – respondentu piederība Austrasbērnu kopienai un noteiktai kopienas paaudzei. Kopumā veiktas trīs padziļinātās daļēji strukturētās intervijas ar jaunākās, vidējās un vecākās jeb lieliskās Austrasbērnu paaudzes pārstāvjiem. Interviju vadlīnijas tika pielāgotas respondentu piederībai attiecīgajai Austrasbērnu paaudzei. Lieliskās un vidējās Austrasbērnu paaudzes pārstāvjiem, kuri ir pieredzējuši Austras Pumpures klātesamību kopienā, tika uzdoti jautājumi par tiešo dziesmināces un citu kopienai nozīmīgu personību ietekmi, savukārt jaunākās paaudzes pārstāvei, kura nav pieredzējusi Austras Pumpures klātesamību, tika uzdoti jautājumi par A. Pumpures un citu kopienai nozīmīgu personību pastarpināto nozīmi Austrasbērnu kopienā. Intervijās iegūtā informācija ļāva raksturot Austrasbērnu kustības dibinātājas dziesmināces Austras Pumpures un citu šīs kustības personību aktīvisma izpausmes un to ietekmi uz

kopienas identitātes konstruēšanu, kā arī kopienas identitātes sociālās un simboliskās dimensijas. Lai sistemātiski analizētu pētījuma empīriskajā daļā iegūtos datus, tika izvēlēta tematiskā datu analīze. Tās mērķis ir izzināt un interpretēt galvenās tēmas, kuras būtu attiecināmas uz izvirzītajiem pētījuma jautājumiem.

Harismātiska autoritāte un Austrasbērnu kopiena

Par harismātisku personību kā fundamentālu kopienas identitātes elementu dziesminieku kopienā *Austrasbērni* liecina nosaukums, 2008. gadā dibinātā *Austras biedrība* un 2018. gadā atklātā radošā telpa *Austras istaba*, dziesminieku festivāls *Austrasdienas*, grāmata *Austra Pumpure – mana un tava* (2010), kurā apkopoti līdzgaitnieku atmiņu stāsti un fotoattēli, Liepājas teātra aktrises Agneses Oses atmiņu grāmata *Leģendārā Austra* (2011) [Muižniece b. g.] un 2025. gada oktobra beigās publicētais rakstnieces Janas Egles romāns *Diena ir izdevusies. Austra*. Nosaukumos minēta dziesminiece Austra Pumpure.

Harismātiskas personības loma Austrasbērnu kopienas identitātes konstruēšanā analizēta šādos tematiskajos aspektos: personība kā harismātiska autoritāte; harismātiska autoritāte kā kopienas pārmaiņu virzītājspēks; harismātiskas autoritātes darbības simboliskā nozīme un tās atzīšana kā sociālās mijiedarbības rezultāts; aktīvo personību nozīme kopienas identitātes veidošanā. Izmantojot tiešos citātus, iekavās norādīta respondenta piederība kopienas paaudzei: jaunā paaudze – JP Austrasbērns (nav saticis A. Pumpuri); vidējā paaudze – VP Austrasbērns; lieliskā paaudze – LP Austrasbērns.

Visbiežāk personības jēdziens tiek pētīts līderības, kā arī **autoritātes lomas un ietekmes kontekstā**. Austrasbērnu kopienas dalībnieku satikšanās un saliedēšanās iemesls ir bijusi dziesminieces Austras Pumpures personība. To atzīst ne tikai lieliskās un vidējās paaudzes Austrasbērnu pārstāvji, bet arī jaunās paaudzes Austrasbērns, kura A. Pumpuri nav satikusi:

> *Tas viss ir sācies, pateicoties Austrai un tam, ko viņa darīja.* [..] *pateicoties tam laika kontekstam un ar to savu harismu arī, tie cilvēki sāka vienkārši pulcēties apkārt, tie, kas līdzīgi juta.* [JP Austrasbērns]

Šajā citātā pieminēta arī harisma, kas norāda uz Austrasbērnu izpratni par A. Pumpures rakstura un darbības kvalitātēm. Par dziesminieces priekšzīmīgumu liecina arī intervijās paustais, ka viņa spējusi sapulcēt klausītāju pilnas zāles, lai gan tika uzskatīts – A. Pumpurei nav izcilu vokālo dotību:

> *Bet viņa bez balss pulcēja pilnas zāles* [..] *operdziedātāji nebūtu to spējuši. Tas nozīmē to, ka* [..] *nav no svara tava tehniskā varēšana, no svara ir kaut kas cits.* [LP Austrasbērns]

Par A. Pumpures kā autoritātes nozīmi intervijās stāstīja LP un VP Austrasbērni:

Austra arī mācīja ģitāru [spēlēt], *viņa mācīja Imanta Kalniņa dziesmiņas, kuras tai laikā nebija izdotas, viņa bija skolotāja, viņa bija meistars.*
[LP Austrasbērns]

Viņa bija tāda personība, ko tu nevari neklausīt [Smejas]. [..] *viņa bija mīļa, bet reizē ļoti stingra.* [VP Austrasbērns]

Visās intervijās tika pieminēta A. Pumpures kurzemnieciskā rakstura stingrība un profesionalitāte, un, kā VP Austrasbērns atklāj, – dziesminiecei savi audzēkņi bijuši svarīgi, un tas ļoti stiprinājis sekotāju cieņu. Ietekmīgi bijuši arī A. Pumpures stāsti, dzīves pieredze un viņai apkārt esošie cilvēki. Harismātiskas autoritātes attiecības ar sekotājiem balstās emocionālās un simboliskās savstarpējās attiecībās, taču harisma var būt arī sociālo pārmaiņu instruments.

Harismātiska autoritāte kopienā var būt **ārējo un iekšēji subjektīvo pārmaiņu virzītājspēks.** Ar savu rīcību Austra Pumpure radīja sekotājos brīvības izjūtu Padomju Savienības totalitārisma un cenzūras laikā, kad tas šķietami nemaz nebija iespējams. LP Austrasbērns stāsta, ka A. Pumpure, būdama Liepājas teātra aktrise, koncertos dziedājusi komponista Imanta Kalniņa dziesmas, kuras, izņemtas no lugu kontekstiem, ieguva jaunu nozīmi. Dziesminiece no 1975. līdz 1979. gadam koncertēja visā Latvijā ar vienu koncertprogrammu, pulcējot klausītāju pārpildītas zāles.

Vaicājot par atmiņām no pirmā kopīgā koncerta kopā ar A. Pumpuri, LP Austrasbērns izstāstīja par strēlnieku dziesmas *Gaidi mani Ventas krastā* izpildīšanu. Koncertā A. Pumpure vārdu *karogs sarkans* vietā drosmīgi esot nodziedājusi *karogs sarkanbaltsarkans*. Harismātiskas autoritātes darbība var kļūt par emocionālo glābiņu un metafizisku rīku brīvībai, atklājot **harismātiskās autoritātes darbības simboliskās nozīmes** aspektu. LP un VP Austrasbērni intervijās minēja, ka A.Pumpure esot jutusi un novērtējusi katru cilvēku. Viņa allaž centusies palīdzēt katram gan emocionāli, gan arī finansiāli:

Viņa mācēja katram atrast to labāko, kas viņā ir, viņa tos talantus ievēroja.
[VP Austrasbērns]

Par fundamentālu A. Pumpures ieguldījumu, ko LP Austrasbērns uztver arī kā savas kopienas atšķirību no citām, ir muzicēšanas prieks. VP Austrasbērns atklāj, ka Austrasbērnu kopienā atradusi vidi, kurā ir prieks būt:

Man simt gadu nevajag kaut kādas diskotēkas, man vajag tos draugus un to vidi ar ģitāru, un to muzicēšanas prieku. [VP Austrasbērns]

Austrasbērnu kopienā apgūts arī veids, kā izpildīt dziesmu. To intervijās min gan VP Austrasbērns, kura šo prasmi apguvusi no A. Pumpures, gan JP Austrasbērns, kura to pārņēmusi no kopienas dalībnieku stāstiem:

> *Nevis vienkārši tu dziedi to dziesmu, bet tu stāsti to stāstu.*
>
> [JP Austrasbērns]

Šādu dziesmu izpildīšanas manieri, kuras pamatā ir stāsta stāstīšana, respondenti raksturo kā latviešu dziesminieku kustības pamatu. Turēti godā tiek arī citi nerakstīti dziesmu izpildīšanas principi, piemēram, Austra uzsvēra: ja vienlaikus spēlē ģitāru un dzied, ir svarīgi sadzirdēt tieši balsi. A. Pumpure par nevēlamām uzskatīja perkusijas, jo materiālam jābūt tīram un vārdiem – labi sadzirdamiem.

Par dzīvo kultūras mantojumu tiek uzskatīti arī A. Pumpures teicieni, ko joprojām citē LP un VP Austrasbērni, nododot tos jaunajai paaudzei:

> *Tu vari pārdzīvot, tu vari dusmoties, bet vari vienkārši tā, kā Austra: "Re, kā sanāca!"* [..] *Kā tur bija – mīlestību un klepu nenoslēpsi.* [JP Austrasbērns]

Dziesminieku vidē pēckoncerti, kas notiek pēc koncerta oficiālās daļas, ir neatņemama pasākumu tradīcija. Lai gan dziesminiece visos koncertos ir bijusi centrālā personība, pēckoncertos viņa vienmēr uzklausījusi citu radīto, un tā ir bijusi milzu motivācija katru reizi iepazīstināt ar jaunām dziesmām. A. Pumpures spēja uzklausīt lielā mērā veicinājusi Austrasbērnu kopienas attīstību:

> *Un tādā veidā viņa veselu kustību veicināja ar to, ka viņa ieklausījās, ka viņa katru Austrasbērnu uztvēra kā personību.* [VP Austrasbērns]

JP Austrasbērns ļoti bieži sarunas laikā piemin tieši siltuma izjūtu, ko radījusi A. Pumpures klātbūtne, vienlaikus apzinoties, ka stāstos un leģendās tiek atspoguļotas vien dažas A. Pumpures personības šķautnes. Dziesmnieces raksturs esot atklājies pamazām, un tas ir bijis interesants process. A. Pumpurei, kā atzīst respondenti, esot bijuši *pipari uz mēles*, tomēr sekotāji un audzēkņi viņas personību ir pieņēmuši kopumā:

> *Tā ir cilvēka personība, ko nevar sadalīt. Tātad patiesībā vai nu šī personība mani uzrunā vai arī neuzrunā.* [LP Austrasbērns]

Tas apliecina, ka reti sastopama pilnīgi harismātiska autoritāte, jo šāda autoritātes forma ir nestabila. Turklāt vairākkārt intervijās izskan ideja par to, ka *Austra katram bija sava*, norādot uz A. Pumpures personību kā simbolu, kuram katrs kopienas dalībnieks piedēvējis savu nozīmi:

> *Citam tā ir varbūt kaut kāda bohēma vai* [..] *notikums, vai tas, ka tur līdz rītam esi kopā dziedājis, un tas ir fantastiski.* [LP Austrasbērns]

Interesants papildinājums šai idejai ir *Austras biedrības* 2010. gadā izdotā grāmata *Austra Pumpure – mana un tava*. Tā apliecina A. Pumpures kā simbola daudznozīmīgumu, tomēr neapšaubāmi svarīgs ir arī harismātiskās autoritātes atzīšanas process, kas norāda uz tās sociālo dimensiju.

Autoritātes harismas apliecināšanas veids ir sociālas mijiedarbības rezultāts, piemēram, rituālu veikšana kopienā. Visi respondenti kā A. Pumpures iedibinātās tradīcijas minēja ikgadējos notikumus, kas norisinās A. Pumpures dzimšanas dienas (26. novembrī) un vārda dienas laikā (5. martā – *Austrasdienas*). Nozīmīgas ir arī ikgadējās dziesminieku radošās nedēļas, gatavojoties dziesminieku festivālam *Trubadūrs*. Tomēr par būtiskāku VP Austrasbērns min tieši A. Pumpures ieguldījumu jēdziena *dziesminieks* popularizēšanā un tādas labvēlīgas vides veidošanā, kurā cilvēki bez muzikālas izglītības var radīt dziesmas un dalīties ar tām. Neapšaubāmi, A. Pumpures kā harismātiskas autoritātes loma ir nozīmīga, taču jebkurās sociālajās attiecībās tiek veidots arī kolektīvais patības līmenis.

Kopienas identitāti ietekmējoša var būt ne tikai autoritāte, bet arī citas personības, un Austrasbērnu kopienā ir identificējama arī **citu aktīvo personību ietekme kopienas identitātes veidošanā.** Interviju respondenti kā ietekmīgas personības min komponistu Imantu Kalniņu, dzejnieku Viktoru Kalniņu un citus tekstu autorus, lieliskās paaudzes Austrasbērnus, kā arī pasākumu un mēģinājumu koordinatores, tomēr kopienas attīstībā ieguldījumu sniedz katrs tās dalībnieks. JP Austrasbērns atzīst, ka LP Austrasbērni vairāk nodod tālāk stāstus un mantojumu, savukārt citas paaudzes dalībnieki praktiski uztur tradīcijas dzīvotspēju.

Austrasbērnu kopienas identitātes veidotājelementi

Austrasbērnu kopienas identitātes veidotājelementi skatīti šādā tematiskajā ietvarā: indivīda piederības kritēriji kopienai; kopienas identitātes sociālās un simboliskās dimensijas iezīmes. Interviju respondenti kā nozīmīgus Austrasbērnu **kopienas kritērijus** min indivīdu saistību ar kopienas līderi un citiem dalībniekiem, kā arī kopīgu uzskatu kopumu:

> *Austrasbērni ir tie, kas ir mācījušies pie Austras Pumpures, tie ir viņas audzēkņi, draugi, domubiedri.* [VP Austrasbērns]

Šajā citātā izcelta sociālo saišu nozīme kopienas dalībnieku starpā. Sarunas gaitā tiek pieminēta doma par Austrasbērniem kā diagnozi, pasaules uzskatu kopumu. JP Austrasbērns runā par A. Pumpures personīgās pazīšanas nozīmi kā vienu no Austrasbērnu kopienas dalībnieku kritērijiem, taču vairāk tiek uzsvērta simboliskās dimensijas nozīme:

Man patika frāze: Austrasbērni – tā ir kā reliģija. [..] *bet garīgā kopiena skanētu labāk.* [..] *Austras Pumpures sekotāju kopiena.* [JP Austrasbērns]

JP Austrasbērns piemin vairākas būtiskas Austrasbērnu kopienas iezīmes – stāsts, repertuārs, enerģija, patiesums, mīļums –, un tam visam klātesoša ir kopābūšanas nozīme. *Garīgā kopiena* un *Austras Pumpures sekotāju kopiena* sevī iekļauj indivīdu saistību ar plašāku grupu, savukārt pasākumos dalībnieki caur dziesmām vienojas kopīgos sociālos rituālos, atklājot Austrasbērnu **kopienas identitātes sociālās dimensijas iezīmes**.

Respondenti atklāj, ka precīzs Austrasbērnu skaits nav zināms, jo A. Pumpure par saviem bērniem dēvējusi ne tikai tos, kuri kopā ar viņu uzstājušies. Turklāt kopienai arvien pievienojas jauni aktīvi dalībnieki, savukārt citi arvien retāk piedalās mēģinājumos un koncertos.

Teiksim, arī dzejnieki, kas nedzied, ir vienmēr bijuši klāt Austras koncertos vai lasījuši savu dzeju, un Austriņa arī viņus saukusi par Austrasbērniem. [VP Austrasbērns]

Intervijā JP Austrasbērns atzīst, ka kopumā tā ir horizontāla kopiena, kurā katram ir savs pienesums un loma:

Tā ir ļoti horizontāla un pieņemoša kopiena. [JP Austrasbērns]

Hierarhijas nozīme ir mazinājusies arī tāpēc, ka iepriekš A. Pumpure ir bijusi centrālā persona, taču patlaban, ņemot vērā dalībnieku skaita pieaugumu, visbiežāk Austrasbērni dzied visi kopā. Tātad Austrasbērnu uzstāšanās tradīcija kļuvusi koriskāka, kas stiprina mijiedarbības nozīmi kopienas dalībnieku starpā.

Kopienas identitāte balstās uz indivīda **simbolisku identificēšanos** ar kādu plašāku grupu. Austrasbērnu kopienas turpināšanās spējas stūrakmens ir sajūta, kas tiek nodota nākamajām paaudzēm:

Ļoti interesanti ir tas, ka ļoti daudzi no viņiem nav satikuši Austru, bet tas, ko viņi sajūt ar mums [..], *kaut kā pārnesas, un tas man liekas ārkārtīgi svarīgi.* [LP Austrasbērns]

Sajūtas jēdziens raksturojams kā subjektīvs, atklājot tā simbolisko aspektu. JP Austrasbērns apliecina, ka *sajūta*, kāda bijusi kopienā A. Pumpures dzīves laikā, ir dzīvais mantojums, kas tiek pārņemts:

Tas, ko es sajūtu, kā [..] *Austrasbērnus, vairāk ir tā sajūta.* [..] *saprotu, kāda ir bijusi tā noskaņa, tas viss kopienā iepriekš.* [JP Austrasbērns]

Identificēšanās kopienā paredz arī līdzību un atšķirību apzināšanu, radot kopienas robežu. Visu paaudžu Austrasbērni min, ka repertuāra struktūra, ko dibinājusi A. Pumpure, ir būtiska Austrasbērnu kopienas atšķirība:

> *Repertuārs ir diezgan* [..] *raksturīgs mums, tās ir gan pašu sacerētas dziesmas, gan Imanta Kalniņa dziesmas, gan arī tautasdziesmas.* [VP Austrasbērns]

Par kopienas identitātes simboliskās dimensijas elementiem tiek uzskatīta arī indivīda emocionālā piederība kopienai. Kopienas nozīmīguma pakāpe intervēto Austrasbērnu pašuztverē ir liela, jo kopiena viņiem ir kļuvusi par otro ģimeni, kur var sajust mājīgumu un empātiju un reizē kopā mācīties un izpausties:

> *Mēs satiekamies tajā, ka mums visiem patīk spēlēt ģitāru un patīk dziedāt.* [VP Austrasbērns]

Raksturotās sociālās un simboliskās dimensijas kopienā liecina par Austrasbērnu kopienas identitātes daudzpusību, atklājot kopābūšanas un tīklošanās, kā arī emocionālās piederības un repertuāra nozīmi. Austrasbērnu kopienas identitāte nav vienozīmīgi attiecināma tikai uz personību, taču personības nozīme kopienas identitātes konstruēšanā joprojām ir ļoti ietekmīga.

Nobeigums

Rakstā iztirzātais balstīts nepieciešamībā veidot izpratni par harismātisku autoritāti kā būtisku ietekmes faktoru kopienas identitātes konstruēšanā, un gadījuma pētījums atklāj to kā nozīmīgu kopienas identitātes veidotājelementu. Austras Pumpures personības analīze harismātiskas autoritātes tipa kontekstā, viņas personības kā kopienas pārmaiņu virzītājspēka raksturojums, kā arī darbības simboliskās un sociālās nozīmes analīze un citu aktīvo personību raksturojums Austrasbērnu kopienā liecina par fundamentālu personības kā harismātiskas autoritātes nozīmi Austrasbērnu kopienas identitātes veidošanā. Nozīmīgi Austrasbērnu kopienas iesaistes kritēriji ir indivīdu saistība ar kopienas līderi un citiem dalībniekiem, kā arī kopīga pārliecība, vērtību un uzskatu kopums. Austrasbērnu kopienas identitāte nav attiecināma tikai uz personības aspektu, taču personības nozīme ir ļoti ietekmīga. To apliecina A. Pumpures dibināto ideju dzīvotspēja, ko raksturojuši viņas sekotāji, un kopienas vitalitāte. Jāņem vērā, ka Austrasbērnu kopienas analīze sniedz padziļinātu ieskatu personības nozīmes izpētē šajā kopienā, jo indivīdu piederības izjūtas veidošana, kā arī personības atzīšana ir subjektīvs process, kas liedz attiecināt empīriskajā daļā izpētīto uz visiem Austrasbērnu kopienas dalībniekiem. Tas saistāms arī ar temata izpētes ierobežojumu.

Izmantoto avotu un literatūras saraksts

Antonakis, J., Fenley, M., Liechti, S. (2011). Can Charisma Be Taught? Tests of Two Interventions. *Academy of Management Learning & Education,* 10 (3), pp. 374–396. https://doi.org/10.5465/amle.2010.0012

Brewer, M. B., Gardner, W. (1996). Who is this "We"? Levels of collective identity and self representations. *Journal of Personality and Social Psychology,* 71 (1), pp. 83–93. https://doi.org/10.1037/0022-3514.71.1.83

Brint, S. (2001). Gemeinschaft Revisited: A Critique and Reconstruction of the Community Concept. *Sociological Theory,* 19 (1). https://doi.org/10.1111/0735-2751.00125

Buševica, A. (2025, 30. marts). Austrasbērnu pulks arvien aug. Saruna ar dziesminieci Vitu Krūmiņu. Latvijas Radio pārraide "Augstāk par zemi". Pieejams: https://shortlink.uk/lr1lsmaugstak-par-zemivita-krumina (skatīts 09.05.2026.).

Cohen, A. P. (2001). *The Symbolic Construction of Community*. London: Routledge – Taylor & Francis Group.

Dow Jnr., T. E. (1978). An Analysis of Weber's Work on Charisma. *The British Journal of Sociology*, 29 (1), p. 85. https://doi.org/10.2307/589221

Dow, T. E. (1969). The Theory of Charisma. *The Sociological Quarterly*, 10 (3). https://doi.org/10.1111/j.1533-8525.1969.tb01294.x

Hogg, M. A. (2001). A Social Identity Theory of Leadership. *Personality and Social Psychology Review*, 5 (3), pp. 184–200. https://doi.org/10.1207/S15327957PSPR0503_1

Jasper, J. (1997). *The Art of Moral Protest: Culture, Biography, and Creativity in Social Movements*. Chicago: University of Chicago Press.

Keyes, C. F. (2002). Weber and Anthropology. *Annual Review of Anthropology*, 31 (1), pp. 233–255. https://doi.org/10.1146/annurev.anthro.31.040402.085332

Kuurne (née Ketokivi), K., Vieno, A. (2022). Developing the Concept of Belonging Work for Social Research. *Sociology*, 56 (2), pp. 280–296. https://doi.org/10.1177/00380385211037867

Marquez, X. (2022). Charisma and Authority. In: E. Giloi, M. Kohlrausch, H. Lempa, H. Mehrkens, P. Nielsen, K. Rogan (eds.). *Staging Authority: Presentation and Power in Nineteenth-Century Europe. A Handbook*. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg, pp. 27–50. https://doi.org/10.1515/9783110574012-002

Muižniece, I. [b. g.]. Austra Pumpure. *Austras istaba* [Elektroniskā vietne]. Pieejams: https://austrasistaba.lv/austra-pumpure/ (skatīts 28.02.2025.).

Muktupāvela, R., Muktupāvels, V. (2022). Dziedāšana ar pusbalsu. No: R. Muktupāvela, A. Laķe, B. Tjarve (zin. red.). *Kultūras mantojuma kopienas: prakses, attīstība un izaicinājumi*. Rīga: Jāņa Rozes apgāds, Latvijas Kultūras akadēmija, 214.–225. lpp.

Pfaff-Czarnecka, J. (2020). From 'identity' to 'belonging' in social research: Plurality, social boundaries, and the politics of the self. *European Scientific Journal,* 16 (39), pp. 113–132. https://doi.org/10.31819/9783954871124-010

Polletta, F., Jasper, J. M. (2001). Collective Identity and Social Movements. *Annual Review of Sociology,* 27, pp. 283–305. https://doi.org/10.1146/annurev.soc.27.1.283

Rachmad, Y. E. (2022). Social Leadership Theory. Tours Châteaux Éditions Internationales, Édition Spéciale 2022. https://doi.org/10.17605/osf.io/bzuhg

Sērdiene, I. (2010). *Dziesminieku tradīcija Latvijā un pasaulē*. Bakalaura darbs. Rīga: Latvijas Kultūras akadēmija.

Šmidchens, G. (atjaunots 2024, 23. februārī). Dziesmotā revolūcija. *Nacionālā enciklopēdija*. Pieejams: https://enciklopedija.lv/skirklis/101078-Dziesmot%C4%81-revol%C5%ABcija (skatīts 02.04.2025.).

Uzelac, G. (2021). Charisma and communities of feeling. *Nations and Nationalism*, 27, pp. 130–147. https://doi.org/10.1111/nana.12658

Vāvere, K. (atjaunots 2024, 23. aprīlī). Dziesminieks. *Nacionālā enciklopēdija*. Pieejams: https://enciklopedija.lv/skirklis/4925-dziesminieks (skatīts 03.04.2025.).

Weber, M. (1947). The Types of Authority and Imperative Co-ordination. In: T. Parsons (ed.). *The Theory of Social and Economic Organization*. New York: Oxford University Press, pp. 324–416.